SKRIPSI

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS V SD 1 GETAS PEJATEN KUDUS

Oleh
SETIA AGUNG ANUGRAHA
NIM 201433160

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS V SD 1 GETAS PEJATEN KUDUS

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
SETIA AGUNG ANUGRAHA
NIM 201433160

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan". (QS. Al-Insyirah: 6)

"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah". (Thomas Alfa Edison)

PERSEMBAHAN

Teriring alunan doa dan puji syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada.

1. Kedua orang tuaku Ibu Sunarti, dan Bapak Sa'dun yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan.
2. Kakak-kakaku Nurul Uzzatul Jannah, A.Md.Keb beserta suami Agus Salim, S.Pd, Ashlikh Fitriyah berserta suami Sudadi, dan Adikku Fajar Sabila Abdih.
3. Adinda Putri Sisnadia Fauzi yang selalu menemani dan selalu menyemangatiku disetiap waktu.
4. Teman-teman PGSD Angkatan 2014 serta almamater.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus" Oleh Setia Agung Anugraha NIM 201433160 Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji..

Kudus, Januari 2018
Pembimbing I

Santoso, M.Pd
NIDN 0608038502

Dosen Pembimbing II

Deka Setiawan, M.Pd
NIDN 0617088403

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Ika Oktavianti, M.Pd
NIDN 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Setia Agung Anugraha (NIM 201433160) ini telah dipertahankan didepan tim penguji pada tanggal 24 Februari 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2018

Tim Penguji

Sumoso, M.Pd (Ketua)
NIDN 0608038502

Deka Sriawan, M.Pd (Anggota)
NIDN 0617088403

Ika Ari Pratiwi, M.Pd (Anggota)
NIDN 0607018801

Nur Fajrie, M.Pd (Anggota)
NIDN 0619097803

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan peyusunan skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus". Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Muria Kudus.
2. Ika Oktavianti, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bimbingan, saran serta masukan.
3. Santoso, M.Pd., dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Deka Setiawan, M.Pd., dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan ilmu kepada peneliti.
6. Titik Subekti, S.Pd, kepala Sekolah SD 1 Getas Pejaten Kudus yang memberikan kesempatan dan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Suratno, S.Pd, guru Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus yang telah memberikan kesempatan mengajar dan memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu guru SD 1 Getas Pejaten Kudus yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sampai terselesainya skripsi ini.

Semoga semua amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi semua pihak.

Kudus, Januari 2018
Peneliti

Setia Agung Anugraha
NIM 201433160

ABSTRACT

Anugraha, Setia Agung. 2018. Application of Role Playing Model to Improve Learning Outcomes of Civic Education in Students for Fifth Grade of SD 1 Getas Pejaten Kudus. Skripsi. Educational Elementary Teacher. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisor (i) Santoso, M.Pd., (ii) Deka Setiawan, M.Pd.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes in Civic Education.

This study aims to improve teacher skills, student learning activities, and student learning outcomes by applying Role Playing model on Civic Education subject matter of legislation.

Role playing model is model of learning which is in practice, students played a drama with a great imagination, expression, and full comprehension so the students could be easier understand the material being studied. learning activity is the learning process must involve all the psychophysical aspects of learners, both physical and spiritual so the acceleration changes in behavior can occur quickly, precisely, easily, and correctly, both related to cognitive, affective, and psychomotor aspects. Hypothesis in this research found the improvement of teacher skills, student learning activities, and student learning outcomes in learning of civic education for fifth grade student of SD 1 Getas Pejaten.

This research is a class action research conducted in Fifth Grade of SD 1 Getas Pejaten Kudus and it's been done by 2 cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Research subjects used are all students of fith grade which amounted to 38 students. The research instruments used are interview guides, teacher skill observation sheets, student activities, tests, and documentations. The analysis used is quantitative and qualitative data analysis.

The results of this study is an improvement in teacher skills, student learning activities, and student learning outcomes in learning Civic education. Teacher skills in first cycle scored an average of 73% (Good), increased in second cycle to 86% (Very Good). Results of affective student learning activities in first cycle obtained an average score of 72.5% (Good) and increased in second cycle to 82.5% (Very Good). While psychomotor student activity in first cycle get average score 63% (Good) then increase in second cycle to 94% (Very Good). In the pre-cycles stage the percentage of students 'learning completeness is only 57.9% (Enough) with the average of class 73, and in first cycle the percentage of students' learning achievement increases 68% (Good) with the average class 75 then in second cycle increases to 89% (Very Good) with a grade point average of 81.

The conclusion of this research is the use of Role Playing learning model of legislation matter can improve the teacher skills, student learning activities, and student learning outcomes of fifth grade of SD 1 Getas Pejaten Kudus.

ABSTRAK

Anugraha, Setia Agung. 2018. Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Santoso, M.Pd., (ii) Deka Setiawan, M.Pd.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar PKn

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn materi peraturan perundang-undangan.

Model *role playing* (bermain peran) adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaanya siswa memerankan sebuah drama dengan penuh imajinasi, ekspresi, dan penghayatan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. aktivitas belajar adalah proses pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hipotesis dalam penelitian ini terdapat peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus dan dilakukan sebnyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 38 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, tes, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor rata-rata 73% (Baik), meningkat pada siklus II menjadi 86% (Sangat Baik). Hasil aktivitas belajar siswa afektif pada siklus I memperoleh skor rata-rata 72,5% (Baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 82,5% (Sangat Baik). Sedangkan aktivitas siswa psikomotorik pada siklus I memperoleh skor rata-rata 63% (Baik) kemudian meningkat pada siklus II menjadi 94% (Sangat Baik). Pada tahap prasiklus persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya 57,9% (Cukup) dengan rata-rata kelas 73, dan pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat 68% (Baik) dengan rata-rata kelas 75 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 89% (Sangat Baik) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81.

penggunaan model pembelajaran *Role Playing* materi peraturan perundang-undangan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

SAMPUL i

LOGO ..... **ii**
JUDUL ..... **iii**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **v**
PRAKATA ..... **vii**
ABSTRACT ..... **ix**
ABSTRAK ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxii**
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.4.1 Manfaat Teoritis 7
1.4.2 Manfaat Praktis 8
1.5 Ruang Lingkup 9
1.6 Definisi Operasional 9
1.6.1 Model *Role Playing* 9
1.6.2 Keterampilan Mengajar Guru 10
1.6.3 Aktivitas Siswa 10
1.6.4 Hasil Belajar PKn 11
1.6.5 Materi PKn 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN
2.1 Kajian Pustaka 12
2.1.1 Hasil Belajar 12
2.1.1.1 Pengertian Belajar 12
2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar 13
2.1.1.3 Aktivitas Belajar 15

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 15
2.1.2 Model Pembelajaran *Role Playing* 17
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran 17
2.1.2.2 Pengertian Model *Role Playing* 18
2.1.2.3 Sintak Model Pembelajaran *Role Playing* 19
2.1.2.4 Keunggulan Model *Role Playing* 21
2.1.2.5 Kelemahan Model *Role Playing* 23
2.1.3 Konsep PKn 24
2.1.3.1 Pengertian PKn 24
2.1.3.2 Tujuan PKn 26
2.1.3.3 Ruang Lingkup PKn 26
2.1.4 Keterampilan Mengajar Guru 27
2.1.4.1 Pengertian Keterampilan Mengajar Guru 27
2.1.4.2 Indikator Keterampilan Mengajar 28
2.1.5 Peraturan Perundang-Undangan 30
2.1.5.1 Pengertian Peraturan Perundang-Undangan 30
2.1.5.2 Jenis Peraturan Perundang-Undangan 31
2.1.5.3 Contoh Peraturan Perundang-Undangan 32
2.2 Penelitian yang Relevan 35
2.3 Kerangka Berpikir 37
2.4 Hipotesis Tindakan 40
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian 41
3.1.1 Setting Penelitian 41
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian 41
3.2 Variabel Penelitian 42
3.2.1 Variabel Bebas 42
3.2.2 Variabel Terikat 42
3.3 Rancangan Penelitian 43
3.3.1 Perencanaan 44
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan 44

3.3.3 Observasi 44
3.3.4 Refleksi Tindakan 44
3.4 Prosedur Penelitian 45
3.4.1 Siklus I 45
3.4.1.1 Perencanaan Tindakan 45
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan 46
3.4.1.3 Observasi 50
3.4.1.3 Refleksi 51
3.4.2 Siklus II 51
3.4.2.1 Perencanaan Tindakan 51
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan 52
3.4.2.3 Observasi 57
3.4.2.4 Refleksi 57
3.5 Teknik Pengumpulan Data 57
3.5.1 Observasi 57
3.5.2 Wawancara 58
3.5.3 Tes 59
3.5.4 Dokumentasi 60
3.6 Instrumen Penelitian 60
3.6.1 Pedoman Observasi 60
3.6.2 Pedoman Wawancara 62
3.6.3 Tes 62
3.6.4 Dokumentasi 63
3.7 Validitas dan Reliabilitas 63
3.8 Teknik Analisis Data 67
3.8.1 Data Kuantitatif 67
3.8.2 Data Kualitatif 69
3.9 Indikator Keberhasilan 71
BAB IV HASIL PENELITIAN
4.1 Prasiklus 72
4.2 Siklus I 76

4.2.1 Perencanaan Tindakan 76
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan 79
4.2.2.1 Pertemuan I 79
4.2.2.2 Pertemuan II 88
4.2.3 Pengamatan Terhadap Tindakan 100
4.2.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru 100
4.2.3.2 Hasil Pengamatan Ranah Afektif 103
4.2.3.3 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik 105
4.2.4 Refleksi Tindakan 107
4.3 Siklus II 110
4.3.1 Perencanaan Tindakan 110
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan 112
4.3.2.1 Pertemuan I 113
4.3.2.2 Pertemuan II 121
4.3.3 Pengamatan Terhadap Tindakan 132
4.3.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru 133
4.3.3.2 Hasil Pengamatan Ranah Afektif 135
4.3.3.3 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik 137
4.3.4 Hasil Belajar Siswa Materi Peraturan Perundang-Undangan 139
4.3.5 Refleksi Tindakan 141
4.4 Progres Hasil Penelitian 144
4.4.1 Peningkatan Keterampilan Guru 145
4.4.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa 145
4.4.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa 146
BAB V PEMBAHASAN
5.1 Keterampilan Mengajar Guru dengan Menerapkan Model *Role Playing* Pada PKn Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus 151
5.2 Aktivitas Belajar Siswa dalam Model *Role Playing* Pada PKn Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus 152
5.3 Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model *Role Playing* Pada PKn Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten Kudus 155

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.2 Simpulan 164

6.3 Saran..... 165

DAFTAR PUSTAKA 167

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Tabel KKM SD 1 Getas Pejaten 68
3.2 Kriterian Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Klasikal 68
3.3 Kriteria Penilaian Afektif 70
3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru 70
4.1 Nilai Prasiklus 73
4.2 Data Persentase Nilai Prasiklus 75
4.3 Interval Nilai Prasiklus 75
4.4 Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus I 98
4.5 Interval Nilai Kognitif Siklus I 99
4.6 Keterampilan Mengajar Guru Siklus I 101
4.7 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus I 103
4.8 Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus I 106
4.9 Interval Nilai Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus I 107
4.10 Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus II 130
4.11 Interval Nilai Koginitif Siklus II 131
4.12 Keterampilan Mengajar Guru Siklus II 133
4.13 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II 136
4.14 Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus II 138
4.15 Interval Nilai Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus II 139
4.16 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I dan II 139
4.17 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 141
4.18 Progres Hasil Belajar Siswa Siklus 147

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Berpikir 39
3.1 Siklus Tindakan Penelitian Tindakan Kelas 43
4.1 Siswa Berdo'a sebelum pembelajaran 80
4.2 Guru Memberikan Apersepsi 81
4.3 Guru Menyiapkan Skenario 82
4.4 Siswa Mempelajari Skenario.....82
4.5 Guru Membagi Kelompok 83
4.6 Guru Menyampaikan Kompetensi 83
4.7 Guru Melakukan Tanya Jawab.....84
4.8 Siswa Berdiskusi dalam Menentukan Pemeranan.....84
4.9 Siswa Lomba Kelompok untuk Berdisplin 85
4.10 Pementasan.....85
4.11 Siswa Mengamati Kelompok Pementasan 86
4.12 Perwakilan Kelompok Memberikan Komentar 86
4.13 Guru Mengevaluasi Pembelajaran 87
4.14 Guru Memberikan Evaluasi pada Pembelajaran 88
4.15 Siswa Berdo'a untuk Mengakhiri Pembelajaran.....88
4.16 Siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai.....89
4.17 Guru memberikan apersepsi.....90
4.18 Guru menyiapkan skenario 91
4.19 Siswa mempersiapkan skenario yang sudah dibentuk 91
4.20 Guru mengarahkan kelompok 92
4.21 Guru menyiapkan kompetensi.....92
4.22 Guru melakukan tanya jawab.....93
4.23 Siswa berlatih sebelum pementasan.....93
4.24 Siswa berlomba saling berdisiplin 94
4.25 Pementasan.....94
4.26 Siswa mengamati Kelompok pementasan.....95

4.27 Guru memberikan komentar 95
4.28 Guru mengevaluasi pembelajaran 96
4.29 Siswa mengerjakan tes evaluasi akhir siklus I 97
4.30 Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus I 98
4.31 Perwakilan siswa menutup pembelajaran dengan do'a 100
4.32 Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus I 103
4.33 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus I 105
4.34 Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus I 106
4.35 Siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai 113
4.36 Guru memberikan apersepsi 114
4.37 Guru menyiapkan skenario 115
4.38 Siswa mempelajari skenario 115
4.39 Guru membagi kelompok 116
4.40 Guru menyampaikan kompetensi 116
4.41 Guru melakukan tanya jawab 117
4.42 Siswa berdiskusi 118
4.43 Pementasan 118
4.44 Siswa mengamati kelompok yang pentas 119
4.45 Perwakilan kelompok memberikan komentar 119
4.46 Guru menyimpulkan pembelajaran 120
4.47 Guru memberikan evaluasi pembelajaran 121
4.48 Siswa berdo'a ketika akhir pembelajaran 121
4.49 Siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai 122
4.50 Guru memberikan apersepsi 123
4.51 Guru menyiapkan skenario 124
4.52 Siswa menyiapkan skenario yang sudah dibentuk 124
4.53 Guru mengarahkan kelompok 125
4.54 Guru menyampaikan kompetensi 125
4.55 Guru melakukan tanya jawab 126
4.56 Siswa berlatih 126
4.57 Lomba kelompok disiplin 127

4.58 Pementasan.....127
4.59 Siswa mengamati pementasan.....128
4.60 Guru memberikan komentar 128
4.61 Guru menyimpulkan pembelajaran 129
4.62 Siswa mengerjakan Tes akhir siklus II.....129
4.63 Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus II.....131
4.64 Siswa menutup pembelajaran dengan do'a 132
4.65 Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....135
4.66 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II 137
4.67 Ketuntasan Psikomotorik Siswa Siklus II 138
4.68 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 141
4.69 Peningkatan Keterampilan Guru 145
4.70 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif dan Psikomotorik 146
4.71 Nilai Hasil Belajar Siklus I dan II 149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1 Jadwal penelitian tindakan kelas 170
2 Hasil wawancara dengan guru kelas 171
3 Hasil wawacara dengan siswa 173
4 Daftar nama siswa 174
5 Daftar nilai prasiklus 175
6 Daftar kelompok 177
7 Silabus pembelajaran siklus I 178
8 RPP Siklus I 182
9 Naskah drama siklus I 192
10 Kisi-kisi soal Uji Validitas siklus I 196
11 Soal Uji Validitas siklus I 197
12 Kunci jawaban Validitas siklus I 200
13 Uji Validitas Siklus I 201
14 Uji Realibilitas Siklus I 202
15 Lembar Kerja Kelompok 203
16 Lembar jawaban kelompok 204
17 Silabus pembelajaran siklus II 205
18 RPP Siklus II 209
19 Naskah drama siklus II 219
20 Kisi-kisi soal Validitas siklus II 223
21 Soal Validitas Siklus II 224
22 Kunci jawaban Validitas Siklus II 227
23 Uji Validitas Siklus II 228
24 Realibilitas Siklus II 229
25 Lembar kerja kelompok 230
26 Lembar jawaban kelompok 231
27 Lembar Penilaian Psikomotorik siswa 232
28 Lembar Penilaian Afektif Siswa 240

29 Lembar Penilaian Keterampilan Guru 256
30 Tes Evaluasi Siklus I..... 271
31 Kunci Jawaban Siklus I..... 273
32 Tes Evaluasi Siklus II 274
33 Kunci Jawaban Siklus II 276
34 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I dan II 277
35 Materi pembelajaran 278
36 Instrumen wawancara dengan guru..... 281
37 Instrumen wawancara dengan siswa 282
38 Dokumentasi 283
39 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi 285
40 Surat Permohonan Penelitian 286
41 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 287
42 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi 288
43 Surat Keterangan Ujian Skripsi..... 289
44 Surat Pernyataan 290
45 Berita Acara Bimbingan..... 291
46 Daftar Riwayat Hidup 295