

SKRIPSI



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERTIAS MURIA KUDUS

2019



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO PADA TEMA SEHAT ITU PENTING
MUATAN PPKn DAN BAHASA INDONESIA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Tiadanya keyakinan yang membuat orang takut menghadapi tantangan, dan saya percaya pada diri saya sendir ." (Muhammad Ali)



PERSEMBAHAN:

Skripsi ini peneliti persembahkan

kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Terimakasih untuk orang tuaku yang tercinta, Bapak Sutarjo dan Ibu Sri Utami yang senantiasa memberikan dukungan materi, do'a dan motivasi di setiap langkahku.
2. Kakak tercinta Noor Ika Rifky Syarif Hidayat yang selalu memberikan motivasi.
3. Dosen-dosen, terutama pembimbingku Bapak Dr. Murtono, M.Pd. dan Bapak Santoso, S.Pd., M.Pd., yang tidak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.
4. Sahabat-sahabatku (Luqman, Anisa, Citra, Lia, Alm. Alif, Roy, Kiki, dan siffa)

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan Judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Video Pada Tema Sehat Itu Penting Muatan PPKn dan Bahasan Indonesia” oleh Annissa Riska Winda Ulyani (NIM 201533035) ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Kudus, Februari 2019

Pembimbing I

Dr. Murtono, M.Pd
NIDN. 0007126601

Pembimbing II

Santoso, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0608038502

Mengetahui,
Ka. Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631108401

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Annissa Riska Winda Ulyani (201533035) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2019

Tim Pengaji

Dr. Murtono, M.Pd.

NIDN 0007126601

Santoso, M.Pd.

NIDN 0608038502

Drs. Moh Kanzunnudin, M.Pd.

NIDN 0607016201

Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd
NIDN 0607018801

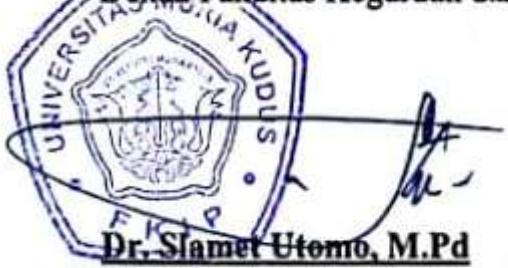
Ketua

Anggota

Anggota

Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



PRAKATA

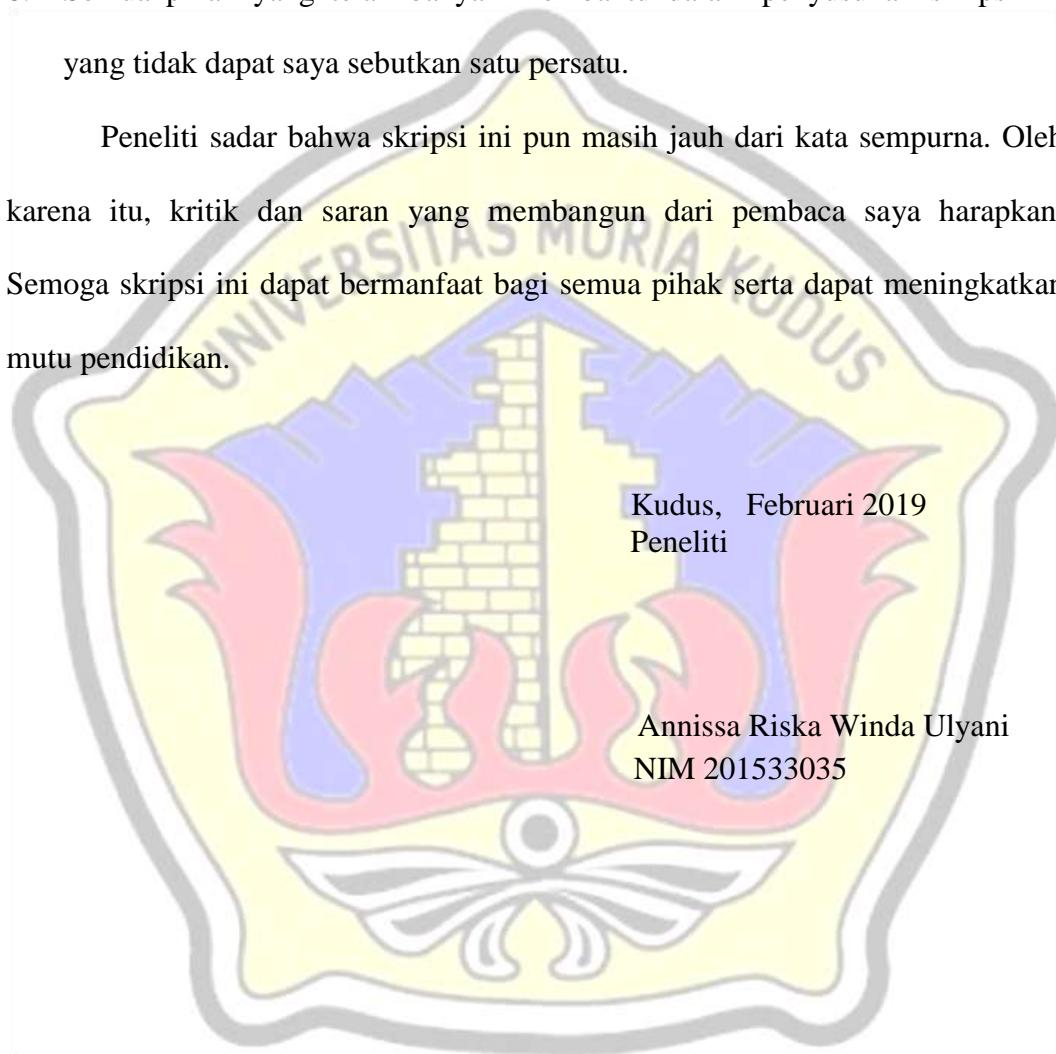
Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Video Pada Tema Sehat Itu Penting Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia”.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar .
2. Ika Oktavianti, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Murtono, M.Pd. Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai skripsi dan sabar membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
4. Santoso, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, serta memberikan arahan dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.

6. Siti Arofah, S.Pd. Kepala SD 7 Cendono Kudus atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Sri Utami, S.Pd. SD. Guru kelas V SD 7 Cendono Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini pun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca saya harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.



ABSTRACT

Ulyani, Annissa Riska W. 2018. The Improvement of Student Learning Activity through the Implementation of Role Playing Model by the Help of Video Media in Sehat Itu Penting Theme in Civic Education and Bahasa Indonesia Subject. Elementary School Teacher Study Program Faculty of Teacher Training and Education Muria Kudus University. Advisor (I) Dr. Murtono, M.Pd., (II) Santoso, M.Pd.

This study aims to describe the application of the role playing model assisted by video media and find an increase in student learning activities on the theme of Health that is important for class V of Civic Education and Indonesia Language at SD 7 Cendono.

Student learning activities carried out by student during the learning process. Role Playing is a learning model that can provide activities to student to play a role in being someone else and can increase awareness of themselves and others. Video media is a medium that is used to make it easier for student to understand the material presented. The research hypothesis using the role playing model with the help of video media can improve teacher skill and the learning activities of healthy theme student are important for class V of Civic Education and Indonesia Language at SD 7 Cendono.

This study used a class action research model conducted in class V of SD 7 Cendono Kudus with 28 research subject. This study took place for two cycle, each cycle consisting of four stages of planning, implementation, observation and reflection. The independent variable is role playing, while the dependent variable is student learning activities. Data collection techniques using observation, interview, test, and documentation. The analysis used is quantitative and qualitative.

The results showed there was an increase in student learning activities in the Civic Education and Indonesian language which was quite significant between the cycle I (70%) with good criteria and the cycle II (87%) with very good criteria, teacher teaching skill also increased in the cycle I (77%) with good criteria and cycle II (90%) with very good criteria. The proves that the implementation of the role playing model with the help of video media can improve student learning activities and teacher teaching skill of class V at SD 7 Cendono.

Based on the result of class action research conducted in class V of SD 7 Cendono, it can be concluded that the application of the role playing model with the help of video media can improve student learning activities on the healthy theme that is important for the Civic Education and Indonesian Language. The researcher suggests that the role playing model can be applied in learning and developed so that student are active in the learning process.

Keyword: student learning activities, teacher teaching skills, role playing, video media, Civic Education, Indonesian Language

ASBTRAK

Ulyani, Annissa Riska W. 2018. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Video Pada Tema Sehat Itu Penting Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (I) Dr. Murtono, M.Pd., (II) Santoso, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* berbantuan media video dan menemukan peningkatan aktivitas belajar siswa pada tema Sehat itu penting muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas V SD 7 Cendono.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dapat memberikan aktivitas ke siswa untuk berperan menjadi orang lain dan dapat meningkatkan kesadaran diri sendiri dan orang lain. Media video merupakan media yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Hipotesis penelitian ini menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video dapat meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa tema sehat itu penting muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas V SD 7 Cendono.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD 7 Cendono Kudus dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri empat tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Variabel bebas adalah *Role Playing*, sedangkan variable terikat adalah aktivitas belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia yang cukup signifikan antara siklus I (70%) dengan kriteria baik dan siklus II (87%) dengan kriteria sangat baik, keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan pada siklus I (77%) dengan kriteria baik dan siklus II (90%) dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru kelas V SD 7 Cendono.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada kelas V SD 7 Cendono dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema Sehat itu penting muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Peneliti memberikan saran agar model *Role Playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran dan dikembangkan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: aktivitas belajar siswa, keterampilan mengajar guru, *role playing*, media video, PPKn, Bahasa Indonesia.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2.1.1.1 Model Pembelajaran	12
2.1.1.2 <i>Role Playing</i>	13
2.1.1.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.1.1.4 Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
2.1.2 Aktivitas Belajar Siswa	17
2.1.2.1 Hakikat Aktivitas Belajar Siswa	17
2.1.2.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa	20
2.1.3 Keterampilan Mengajar Guru	24
2.1.3.1 Indikator Keterampilan Mengajar Guru	24
2.1.4 Media Pembelajaran Media Video	29
2.1.4.1 Media Pembelajaran.....	29
2.1.4.2 Media Video.....	29
2.1.5 Tema	30

2.1.5.1 Pengertian PPKn	30
2.1.5.2 Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab	32
2.1.5.3 Pengertian Bahasa Indonesia.....	35
2.1.5.4 Materi Pantun	36
2.2 Penelitian Relevan	38
2.3 Kerangka Berpikir.....	40
2.4 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	44
3.1.1 Setting Penelitian	44
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	44
3.2 Variabel Penelitian.....	45
3.3 Rancangan Penelitian.....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.4.1 Data dan Sumber Data.....	64
3.4.1.1 Data	64
3.4.1.2 Sumber Data.....	65
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	66
3.4.2.1 Observasi.....	66
3.4.2.2 Wawancara.....	67
3.4.2.3 Tes	67
3.4.2.4 Dokumentasi	68
3.5 Instrumen Penelitian	69
3.5.1 Instrumen Tes	69
3.5.2 Instrumen Wawancara.....	69
3.5.3 Instrumen Observasi.....	71
3.6 Uji Validitas	73
3.6.1 Validitas Instrumen	73
3.7 Analisis Data.....	76
3.7.1 Kualitatif.....	77
3.7.2 Kuantitatif.....	79
3.8 Indikator Keberhasilan.....	82
BAB IV HASIL PENELITIAN	83
4.1 Prasiklus	83
4.2 Hasil Penelitian Tindakan Kelas	90
4.2.1 Siklus I	90
4.2.2 Siklus II	146
4.3 Progres Penelitian Tindakan Kelas	201
BAB V PEMBAHASAN	206

5.1 Keterampilan Guru Melalui Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video	206
5.2 Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video	208
5.3 Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video	216
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	219
6.1 Simpulan	218
6.2 Saran	219
DAFTAR PUSTAKA	222
LAMPIRAN	224
PERNYATAAN.....	440
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	442



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Wawancara dengan Guru Kelas V Sebelum Penelitian.....	70
Tabel 3.2 Aspek Wawancara dengan Siswa Kelas V Sebelum Penelitian	70
Tabel 3.3 Aspek Wawancara dengan Guru Kelas V Setelah Penelitian	70
Tabel 3.4 Aspek Wawancara dengan Siswa Kelas V Setelah Penelitian.....	71
Tabel 3.5 Indikator Aktivitas Siswa.....	71
Tabel 3.6 Indikator Aspek Keterampilan Mengajar Guru	72
Tabel 3.7 Validitas Butir Soal.....	75
Tabel 3.8 Hasil Validitas Butir Soal <i>Expert Judgement</i>	75
Tabel 3.9 Kriteria Keterampilan Mengajar Guru	78
Tabel 3.10 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	79
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Belajar Siswa	79
Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Belajar Individu	81
Tabel 4.1 Data Aktivitas Belajar Siswa Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Prasiklus	84
Tabel 4.2 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	86
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas SD 7 Cendono.....	86
Tabel 4.4 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	101
Tabel 4.5 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	113
Tabel 4.6 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 3	125
Tabel 4.7 Hasil Keterampilan Guru Dalam Proses Pembelajaran Siklus I....	128
Tabel 4.8 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	130
Tabel 4.9 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	131
Tabel 4.10 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	132
Tabel 4.11 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 3	134
Tabel 4.12 Rata-Rata Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	135
Tabel 4.13 Rekapitulasi Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	136
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	138
Tabel 4.15 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	157
Tabel 4.16 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	169
Tabel 4.17 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 3	181
Tabel 4.18 Hasil Keterampilan Mengajar Guru Pada Siklus II	184
Tabel 4.19 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	187
Tabel 4.20 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	188
Tabel 4.21 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 3	189
Tabel 4.22 Rata-Rata Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	190
Tabel 4.23 Rekapitulasi Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	191

Tabel 4.24 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	194
Tabel 4.25 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	196
Tabel 4.26 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.....	202
Tabel 4.27 Progres Aktivitas Belajar Siswa Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Kelas V SD 7 Cendono	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc. Taggart, dalam Arikunto, 2010)	46
Gambar 4.1 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	86
Gambar 4.2 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	87
Gambar 4.3 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	93
Gambar 4.4 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM	94
Gambar 4.5 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	95
Gambar 4.6 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	96
Gambar 4.7 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	97
Gambar 4.8 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	98
Gambar 4.9 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	99
Gambar 4.10 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	100
Gambar 4.11 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	103
Gambar 4.12 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	105
Gambar 4.13 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM	106
Gambar 4.14 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	107
Gambar 4.15 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	108
Gambar 4.16 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	109
Gambar 4.17 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	110
Gambar 4.18 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	111
Gambar 4.19 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	112
Gambar 4.20 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	115
Gambar 4.21 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	117

Gambar 4.22 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM	118
Gambar 4.23 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	119
Gambar 4.24 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	120
Gambar 4.25 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	121
Gambar 4.26 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	122
Gambar 4.27 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	123
Gambar 4.28 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	124
Gambar 4.29 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 3	127
Gambar 4.30 Diagram Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	129
Gambar 4.31 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	130
Gambar 4.32 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	131
Gambar 4.33 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2....	133
Gambar 4.34 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 3....	134
Gambar 4.35 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	136
Gambar 4.36 Hasil Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	137
Gambar 4.37 Diagram Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Siklus I.....	139
Gambar 4.38 Diagram Hasil Penelitian Siklus I	144
Gambar 4.39 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	149
Gambar 4.40 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM	150
Gambar 4.41 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	151
Gambar 4.42 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	152
Gambar 4.43 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	153
Gambar 4.44 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	154
Gambar 4.45 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	155
Gambar 4.46 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil	

Kesimpulannya.....	156
Gambar 4.47 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	159
Gambar 4.48 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	161
Gambar 4.49 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM.....	162
Gambar 4.50 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	163
Gambar 4.51 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	164
Gambar 4.52 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	165
Gambar 4.53 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	166
Gambar 4.54 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	167
Gambar 4.55 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	168
Gambar 4.56 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	171
Gambar 4.57 Menyiapkan Skenario Yang Akan Ditampilkan	173
Gambar 4.58 Menunjuk Beberapa Siswa Untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum KBM.....	174
Gambar 4.59 Guru Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 5 Orang.....	175
Gambar 4.60 Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai	176
Gambar 4.61 Memanggil Para Siswa Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.....	177
Gambar 4.62 Masing-Masing Siswa Duduk Dikelompoknya, Sambil Memperhatikan Skenario Yang Sedang Diperagakan	178
Gambar 4.63 Setelah Selesai Dipentaskan, Masing-Masing Siswa Diberikan Lembar Kerja Siswa Untuk Membahas	179
Gambar 4.64 Masing-Masing Kelompok Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	180
Gambar 4.65 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 3	183
Gambar 4.66 Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	185
Gambar 4.67 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II	186
Gambar 4.68 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan1 ..	187
Gambar 4.69 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2 ..	188
Gambar 4.70 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 3 ..	189

Gambar 4.71 Interval Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	192
Gambar 4.72 Hasil Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	193
Gambar 4.73 Diagram Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Siklus II	195
Gambar 4.74 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	197



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	224
2 Daftar Nama Siswa	225
3 Daftar Nilai Pra Siklus	226
4 Daftar Nama Kelompok	227
5 Lembar Wawancara Guru Prasiklus	228
6 Lembar Wawancara Siswa Prasiklus	230
7 Lembar observasi keterampilan Guru Prasiklus	231
8 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru	234
9 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus	239
10 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	242
11 Kisi-kisi soal evaluasi siklus I.....	244
12 Kisi-kisi soal evaluasi siklus II	246
13 Lembar Validitas Expert Judgment.....	248
14 Silabus Siklus 1 Pertemuan 1	256
15 RPP Siklus 1 Pertemuan 1.....	265
16 Materi	272
17 LKS Siklus 1 Pertemuan 1	276
18 Kunci Jawaban LKS.....	278
19 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	282
20 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	284
21 Silabus Siklus 1 Pertemuan 2	287
22 RPP Siklus 1 Pertemuan 2.....	294
23 Materi	301
24 LKS Siklus 1 Pertemuan 2	304
25 Kunci Jawaban LKS.....	306
26 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	308
27 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	310
28 Silabus Siklus 1 Pertemuan 3	313
29 RPP Siklus 1 Pertemuan 3.....	322
30 Materi	329
31 LKS Siklus 1 Pertemuan 3	332
32 Kunci Jawaban LKS.....	334
33 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	336
34 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	338
35 Silabus Siklus 2 Pertemuan 1	341
36 RPP Siklus 2 Pertemuan 1.....	349
37 Materi	356

38 LKS Siklus 2 Pertemuan 1	358
39 Kunci Jawaban LKS.....	360
40 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	363
41 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	365
42 Silabus Siklus 2 Pertemuan 2	368
43 RPP Siklus 2 Pertemuan 2.....	375
44 Materi	382
45 LKS Siklus 2 Pertemuan 2	384
46 Kunci Jawaban LKS.....	386
47 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	388
48 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	390
49 Silabus Siklus 2 Pertemuan 3	393
50 RPP Siklus 2 Pertemuan 3.....	400
51 Materi	407
52 LKS Siklus 2 Pertemuan 3	409
53 Kunci Jawaban LKS.....	411
54 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	412
55 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	414
56 Soal Evaluasi Siklus 1	417
57 Kunci Jawaban	420
58 Soal Evaluasi Siklus 2	425
59 Kunci Jawaban	428
60 Naskah <i>Role Playing</i>	433
61 Keterangan Selesai Bimbingan	440
62 Permohonan Ujian Skripsi	441