



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
MENGUNAKAN MEDIA *MAGIC BOOK* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

UMMI SALAMAH

NIM. 201933323

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2023**



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
MENGUNAKAN MEDIA *MAGIC BOOK* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

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

Oleh

Ummi Salamah

NIM 201933323

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2023**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

...Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...(Qs Ar-ra'ad: 11).

“Kalau impianmu tak bisa membuatmu takut, mungkin karena impianmu tak cukup besar” (Muhammad Ali).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini, peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

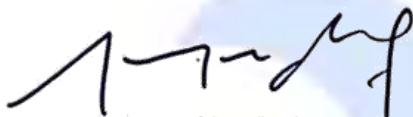
1. Kedua orang tua penulis Bapak Surahman dan Ibu Sulastri tersayang yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk penulis serta memberikan dukungan kasih sayang baik moral maupun materi.
2. Abdul Mu'iz, kakak penulis yang banyak sekali memberikan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu mendukung penulis, memberikan energi positif, serta doa-doanya yang tak pernah terlupakan untuk kebaikan penulis.
3. Sahabat-sahabat penulis yang menerima semua keluhan, serta dukungan dan motivasi.
4. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan, sehingga bisa sampai dititik sekarang ini.
5. Dosen PGSD dan almamater UMK.
6. Teman-teman dari prodi PGSD UMK Angkatan 2019.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Menggunakan Media *Magic Book* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III oleh Ummi Salamah 201933323 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diuji.

Kudus, 17 Juli 2023

Pembimbing I



Much Arsyad Fardani., M.Pd.

NIDN. 0614069001

Pembimbing II



Lovika Ardana Riswari., M.Pd.

NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Siti Masfuah., M.Pd

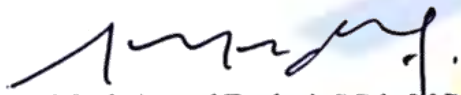
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ummi Salamah (NIM. 201933323) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

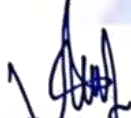
Kudus, 5 September 2023

Tim Penguji



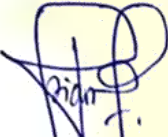
Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614069001

Ketua



Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

Anggota



Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0627039105

Anggota



A. Bakhruddin, S.Pd.I., M. Pd.
NIDN. 0607028801

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan

Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah, hanya kepada Allah SWT, telah berhasil melalui perjuangan untuk melawan masa-masa menegangkan, selesai sudah pengerjaan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Magic Book* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD” sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus . Sholawat serta samalam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Terselesainya skripsi ini tentunya berkat bantuan, masukan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd., Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfu'ah, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Bapak Much Arsyad Fardani, M.Pd. (Pembimbing 1) dan Ibu Lovika Ardana Riswari, M.Pd (Pembimbing II) yang telah membimbing, dan memberi masukan selama proses pengerjaan skripsi.
5. Seluruh dosen PGSD yang telah memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Muria Kudus.
6. Ayah, Ibu, kakak, dan semua keluarga yang telah memberikan semangat, doa terbaik, motivasi, serta kasih sayang yang tak pernah bisa kubalaskan.

Penulis



Umami Salamah

ABSTRAK

Salamah, Ummi. 2023. **Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Menggunakan Media *Magic Book* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. (2) Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Role Playing*, *Magic Book*, Pemahaman Konsep .

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dan juga mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book*. Serta tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ketrampilan mengajar guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book*.

Mata pelajaran Matematika yang di anggap sulit, sebaliknya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlalu dianggap gampang. Hal ini membuat siswa kurang bisa memahami konsep pada materi, karena terlalu menganggap remeh, baik terlalu mudah maupun terlalu sulit. Ditambah lagi guru hanya bisa mendominasi dengan menggunakan metode ceramah. Inilah salah satu faktor siswa kurang bisa memahami konsep pada materi yang diajarkan, karena siswa merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran di kelas. Setelah dilakukannya prasiklus pada kelas III di SDN Sambonganyar, terbukti bahwa pemahaman konsep siswa memperoleh nilai sebesar 62.40% dengan kategori perlu bimbingan.

Penelitian dilakukan di kelas III SDN Sambonganyar dengan jumlah subjek 25 siswa, penelitian ini dilakukan selama 2 siklus yang tiap siklusnya terdapat 2 pertemuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book*. Variabel terikatnya adalah keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan kemampuan pemahaman konsep siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Instrument penelitian berupa lembar observasi dan soal tes pemahaman konsep. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika hasil analisis penelitian menunjukkan telah mencapai indikator keberhasilan >75.

Hasil penelitian keterampilan mengajar guru siklus I 78.03% dengan kategori cukup, siklus II 89.50% kategori baik. hasil penelitian aktivitas siswa siklus I 70.62% kategori cukup, siklus II 78.08%. Hasil tes pemahaman konsep siswa siklus I 68.00% kategori perlu bimbingan, siklus II 82.20% dengan baik. Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64.25% dan meningkat pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 78.17%. Hasil pengamatan keterampilan mengajar guru memperoleh nilai sebesar 78.03% dan mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 89.50%.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas III SDN Sambonganyar dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, aktivitas belajar siswa di kelas, dan juga keterampilan mengajar guru meningkat.

ABSTRACT

Salamah, Umami. 2023. Implementation of Role Playing Learning Model Using Magic Book Media in Improving The Concept of Grade III Elementary School Students. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Supervisor (1) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd (2) Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Role Playing learning model, Media Magic Book, Concept Understanding.

This classroom action research aims to determine the ability to understand students' concepts and also observe student activities during classroom learning by applying the Magic Book media-assisted Role Playing learning model. And another purpose of this study is to determine the teacher's teaching skills during the implementation of learning by applying the Magic Book media-assisted Role Playing learning model.

Mathematics subjects are considered difficult, on the contrary with Indonesian subjects that are too considered easy. This makes students less able to understand the concepts in the material, because they underestimate too much, both too easy and too difficult. Plus the teacher can only dominate by using the lecture method. This is one of the factors that students are less able to understand the concepts in the material taught, because students feel bored and bored during classroom learning. After the precycle in grade III at SDN Sambonganyar, it was proven that students' understanding of concepts obtained a score of 62.40% category of needing guidance.

This class action research was conducted in grade III SDN Sambonganyar with a total of 25 students, this research was carried out for 2. The independent variable in this study is the Magic Book media-assisted Role Playing learning model. Data collection techniques use observation, tests, documentation and interviews. Research instruments in the form of observation sheets and concept understanding test questions. This research can be said to be successful if the results of the research analysis show that it has reached the success indicator >75.

The results of the research on teacher teaching skills cycle I 78.03% sufficient category, cycle II 89.50% good category. the results of research on student activity cycle I 70.62% sufficient category, cycle II 78.08%. The results of the monsep comprehension test of students cycle I 68.00% category need guidance, cycle II 82.20% category good. It can be concluded that the application of the Magic Book media-assisted Role Playing learning method can improve the understanding of the concept of Shiva, as well as student learning activities. The results of observations of student activities showed that in cycle I obtained an average score of 64.25% and increased in cycle II obtained an average score of 78.17%. The results of observing teacher teaching skills obtained a score of 78.03% and increased in the second cycle obtaining an average score of 89.50%.

Based on the results of research in grade III of SDN Sambonganyar it can be concluded that the implementation of learning by applying the Magic Book media-assisted Role Playing learning model can improve students' concept understanding abilities, student learning activities in class, and also improve teacher teaching skills.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional.....	9
1.6.1 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	9
1.6.2 Media <i>Magic Book</i>	10
1.6.3 Pemahaman Konsep.....	10
1.6.4 Aktivitas Siswa	11

1.6.5 Keterampilan Mengajar Guru	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2.1.2 Media Pembelajaran	20
2.1.3 Media <i>Magic Book</i>	26
2.1.4 Pemahaan Konsep Siswa	29
2.2 Aktivitas Siswa.....	36
2.2.1 Pengertian Aktivitas Siswa	36
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Siswa.....	37
2.2.3 Indikator Aktivitas Siswa.....	39
2.3 Keterampilan Mengajar Guru.....	43
2.3.1 Pengertian Keterampilan Mengajar Guru	43
2.3.2 Aspek Keterampilan Mengajar Guru	45
2.4 Tematik Tema 8 Praja Muda Karana.....	48
2.5 Penelitian Relevan.....	59
2.6 Kerangka Berpikir	65
2.7 Hipotesis Tindakan.....	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	68
3.1.1 Tempat Penelitian	68
3.1.2 Waktu Penelitian.....	68
3.2 Rancangan Penelitian	69
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	74
3.4 Data dan Sumber Data.....	74

3.4.1 Data.....	75
3.4.2 Sumber Data	75
3.5 Teknik Pengumpulan Data	76
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.5.2 Instrumen Penelitian	77
3.6 Validasi Data	78
3.7 Teknik Analisis Data	79
3.7.1 Data Kuantitatif.....	79
3.7.2 Data Kualitatif.....	81
3.8 Indikator Keberhasilan	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	83
4.1 Prasiklus	83
4.2 Hasil Penelitian siklus I.....	88
4.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I.....	88
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I	90
4.2.3 Pengamatan Siklus 1	114
4.2.4 Refleksi siklus I	118
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian siklus II	125
4.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus II	126
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	127
4.3.3 Pengamatan Siklus II	148
4.3.4 Refleksi siklus II	153
4.4 Pembahasan	165
4.4.1 Keterampilan Mengajar Guru	165
4.4.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	171

4.4.3 Pemahaman Konsep Siswa	177
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	181
5.1 Simpulan.....	182
5.2 Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN.....	202



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks <i>Role Playing</i>	17
Tabel 2.2 Sintaks <i>Role Playing</i>	17
Tabel 2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24
Tabel 2.4 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Siswa	38
Tabel 2.5 Rambu Larangan	53
Tabel 2.6 Rambu Perintah.....	54
Tabel 2.7 Rambu peringatan	54
Tabel 2.8 Rambu Petunjuk.....	55
Tabel 2.9 Lambang Negara Indonesia	58
Tabel 2.10 Penelitian Relevan.....	62
Tabel 3. 1 Kriteria Kemampuan pemahaman Konsep Tiap Aspek	79
Tabel 3.2 Kriteria Indikator Keberhasilan siswa.....	80
Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa secara Klasikal.....	81
Tabel 3. 4 Persentase Keterampilan Mengajar Guru	81
Tabel 3. 5 Persentase Aktivitas Belajar Siswa	82
Tabel 4.1 Hasil tes evaluasi pemahaman konsep prasiklus.....	84
Tabel 4.2 Persentase ketuntasan belajar prasiklus	86
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	87
Tabel 4.4 Persentase nilai soal evaluasi pemahaman konsep siklus I.....	113
Tabel 4.5 Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus I	115
Tabel 4.6 Hasil observasi aktivitas siswa siklus I	117
Tabel 4.7 Hasil nilai pemahaman konsep siswa siklus I.....	122
Tabel 4.8 Persentase nilai tes pemahaman konsep siklus II.....	146
Tabel 4.9 Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II.....	149
Tabel 4.10 Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II.....	150
Tabel 4.11 Hasil observasi aktivitas siswa siklus II.....	152
Tabel 4. 12 Hasil analisis observasi keterampilan mengajar guru	155
Tabel 4.13 Hasil analisis aktivitas belajar siswa	158
Tabel 4.14 Hasil nilai pemahaman konsep siswa Siklus II.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cover Media <i>Magic Book</i>	26
Gambar 2.2 6 Aspek Ranah Kognitif	31
Gambar 2.3 Persegi	50
Gambar 2.4 Persegi Panjang	51
Gambar 2.5 Lingkaran	51
Gambar 2.6 Segitiga sama sisi	52
Gambar 2.7 Segitiga sama kaki.....	52
Gambar 2.8 Segitiga sembarang	52
Gambar 2.9 Tunas kelapa.....	56
Gambar 2.10 Atribut seragam pramuka Wanita	57
Gambar 2.11 Atribut seragam pramuka pria.....	57
Gambar 2.12 Tanda kecakapan khusus	58
Gambar 2.13 Bagan kerangka berpikir	66
Gambar 4.1 Persentase hasil tes pemahaman konsep	86
Gambar 4.2 Guru melakukan absensi kepada siswa	91
Gambar 4.3 Guru melakukan tanya jawab kepada siswa.....	93
Gambar 4.4 Guru memilih pemain untuk bermain peran	93
Gambar 4.5 Guru menata panggung untuk persiapan bermain peran.....	94
Gambar 4.6 Guru menunjukkan media pembelajaran.....	95
Gambar 4.7 Guru membimbing siswa dalam kelompok kecil.....	96
Gambar 4.8 Guru mendampingi siswa dalam bermain peran	97
Gambar 4.9 Guru melakukan diskusi bersama siswa.....	98
Gambar 4.10 Guru mendampingi siswa dalam memainkan peran	99
Gambar 4.11 Guru melakukan diskusi kembali	100
Gambar 4.12 Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok	101
Gambar 4.13 Guru memberikan kesimpulan	101
Gambar 4.14 Guru membuka pelajaran dan menyampaikan materi.....	103
Gambar 4.15 Guru melakukan pemanasan untuk bermain peran	105
Gambar 4.16 Guru memilih pemain untuk bermain peran	106

Gambar 4.17 Guru membantu siswa untuk persiapan bermain peran	107
Gambar 4.18 Guru memilih siswa yang akan menjadi pengamat.....	108
Gambar 4.19 guru membimbing siswa dalam bermain peran.....	109
Gambar 4.20 Guru dan siswa melaksanakan diskusi	110
Gambar 4.21 Guru membahas hasil kerja kelompok siswa	112
Gambar 4.22 Persentase ketuntasan hasil tes pemahaman konsep siklus I.....	114
Gambar 4.23 Persentase hasil observasi keterampilan mengajar guru	120
Gambar 4.24 Hasil persentase observasi aktivitas siswa siklus I.....	121
Gambar 4.25 Persentase pemahman konsep siswa prasiklus dan siklus I	124
Gambar 4.26 Guru membuka pelajaran dan menyampaikan materi.....	129
Gambar 4.27 Guru membimbing melakukan pemanasan	130
Gambar 4.28 Guru memilih siswa dalam menentukan pemain	131
Gambar 4.29 Guru membantu siswa dalam menata panggung.....	132
Gambar 4.30 Guru menyiapkan pemamat pada tiap kelompok.....	133
Gambar 4.31 Guru membimbing siswa dalam bermain peran.....	134
Gambar 4.32 Guru dan siswa melakukan diskusi	135
Gambar 4.33 Guru memberikan kesimpulan	137
Gambar 4.34 Guru membuka pelajaran dan menyampaikan materi.....	138
Gambar 4.35 Guru melakukan pemanasan sebelum bermaian peran	140
Gambar 4.36 Guru memilih pemain untuk bermain peran	141
Gambar 4.37 Guru membenatu siswa dalam menata panggung	142
Gambar 4.38 Guru membantu kelompok kecil untuk menyiapkan pengamat....	142
Gambar 4.39 Guru membimbing siswa dalam bermain peran.....	143
Gambar 4.40 Guru membimbing siswa dalam kelompok kecil.....	144
Gambar 4.41 Guru membahas hasil kerja kelompok siswa	146
Gambar 4.42 Diagram persentase ketuntasan tes pemahaman konsep siswa	147
Gambar 4.43 Hasil pengamatan keterampilan mengajar guru	154
Gambar 4.44 Persentase keterampilan mengajar guru	156
Gambar 4.45 Diagram presentase hasil observasi aktivitas siswa	157
Gambar 4.46 Diagram hasil analisis aktivitas belajar siswa	158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal pelaksanaan penelitian	190
Lampiran 2. Daftar Siswa	191
Lampiran 3. Daftar nama kelompok	193
Lampiran 4. Poin perolehan nilai kelompok	194
Lampiran 5. Lembar Wawancara	195
Lampiran 6. Lembar Hasil Wawancara	197
Lampiran 7. Soal Evaluasi pemahaman konsep prasiklus	201
Lampiran 8. Lembar jawaban siswa nilai tertinggi	204
Lampiran 9. Lembar jawaban siswa nilai terendah.....	205
Lampiran 10. Kunci jawaban soal pemahaman konsep prasiklus.....	206
Lampiran 11. Rubik pensekoran pemahaman konsep prasiklus	208
Lampiran 12. Lembar hasil tes pemahaman konsep siswa prasiklus.....	210
Lampiran 13. Silabus Matematika	212
Lampiran 14. Silabus Bahasa Indonesia	214
Lampiran 15. Rubik pensekoran keterampilan mengajar guru siklus I	217
Lampiran 16. Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I	224
Lampiran 17. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus I.....	227
Lampiran 18. Rubik pensekoran aktivitas siswa aspek sikap siklus I.....	230
Lampiran 19. Hasil Observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1	232
Lampiran 20. Hasil Observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 2.....	234
Lampiran 21. RPP Pertemuan I.....	236
Lampiran 22. RPP Pertemuan 2	243
Lampiran 23. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	250
Lampiran 24. Soal Evaluasi Siklus I.....	253
Lampiran 25. Lembar jawaban siswa nilai tertinggi	256
Lampiran 26. Lembar jawaban siswa nilai terendah.....	257
Lampiran 27. Kunci Jawaban Siklus I	258
Lampiran 28. Rubik pensekoran tes pemahaman konsep tiap indikator.....	261
Lampiran 29. Rekap nilai tes pemahman konsep siswa siklus I	263
Lampiran 30. Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus II.....	266

Lampiran 31. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II.....	269
Lampiran 32. Hasil Observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1	272
Lampiran 33. Hasil Observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2	274
Lampiran 34. RPP Siklus II pertemuan 1.....	276
Lampiran 35. RPP siklus II pertemuan 2	283
Lampiran 36. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	289
Lampiran 37. Soal Siklus II	292
Lampiran 38. Lembar Jawaban siswa nilai tertinggi	295
Lampiran 39. Lembar jawaban siswa nilai terendah.....	297
Lampiran 40. Kunci Jawaban Siklus II.....	299
Lampiran 41. Rubik pensekoran pemahaman konsep siklus II.....	302
Lampiran 42. Nilai tes pemahaman konsep siklus II	304
Lampiran 43. Lembar Validasi RPP Siklus I.....	306
Lampiran 44. Lembar Validasi RPP Siklus II.....	308
Lampiran 45. Validasi Soal Siklus I	312
Lampiran 46. Validasi Soal Siklus II	316
Lampiran 47. Lembar Validasi Media	321
Lampiran 48. Progres kemampuan pemahaman konsep siswa.....	324
Lampiran 49. ProgresPeningkatan aktivitas siswa.....	326
Lampiran 50. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran siklus I.....	327
Lampiran 51. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran siklus II.....	328
Lampiran 52. Surat permohonan ujian skripsi	329
Lampiran 53. Surat keterangan selesai bimbingan skripsi.....	330
Lampiran 54. Surat Pernyataan.....	331
Lampiran 55. LOA	332
Lampiran 56.....	333