

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI
PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MELAWAN
PENJAJAH KELAS V SDN 6 TANJUNGREJO KECAMATAN
JEKULO KABUPATEN KUDUS**

Oleh
ANA JUHAIRIN
NIM. 200933094

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2012 / 2013**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI PERJUANGAN
BANGSA INDONESIA MELAWAN PENJAJAH KELAS V SDN 6
TANJUNGREJO KECAMATAN JEKULO KABUPATEN KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
ANA JUHAIRIN
NIM. 200933094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2012 / 2013**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ti adanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan dan saya percaya pada diri saya sendiri. (Muhammad Ali).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Suamiku Noviyono Setiyobudi dan anakku Safa Alzena Satyabudi yang aku sayangi dan aku cintai.
2. Kedua orang tua tercinta bapak Kasirin dan Ibu Jumiaturun yang selalu memberikan do'a dan semangat sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Kedua mertuaku yang aku hormati, bapak Yekoyono dan ibu Sukimah yang selalu memberikan do'a dan dukungannya.
4. Adik-adikku tercinta Fendi dan Devita yang aku sayangi.
5. Sahabat-sahabat khususnya teman seperjuangan.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Ana Juhairin (200933094) telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juli 2013

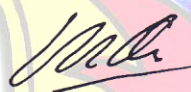
Pembimbing I


Drs. Sabar Rutoto, M.Pd.

NIS. 19480602 198203 1 001

Kudus, Juli 2013

Pembimbing II


Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

NIS.-

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd


NIP.19621219 198703 1 001


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Ana Juhairin (NIM: 2009 33 094) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Juli 2013 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus,
Dewan Penguji

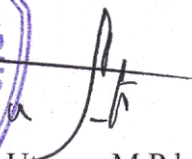

Drs. Sabar Rutoto, M.Pd. Ketua
NIS. 19480602 198203 1 001


Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd. Anggota
NIS. -


Dr. Murtono, M.Pd. Anggota
NIP. 19661207 199203 1 003


Khamdun, S.Pd, M.Pd. Anggota
NIS. 0610701 00000 1 219

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan


Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd
NIP.19621219 198703 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus" dengan lancar. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin terhadap segala penelitian yang peneliti lakukan untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Kaprogdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus yang selalu memberi arahan dan kebijakan-kebijakan terhadap mahasiswa dan mahasiswi PGSD.
3. Drs. Sabar Rutoto, M.Pd., dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan dan semangat pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi .
5. Bapak dan ibu dosen Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.
6. Bapak Kariman Am.Pd, selaku kepala sekolah SD 06 Tanjungrejo kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.

7. Bapak dan ibu guru SD 06 Tanjungrejo kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yang telah banyak membantu penulis selama proses penelitian.
8. Siswa dan siswi SD 06 Tanjungrejo kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yang telah banyak membantu penulis selama proses penelitian tindakan kelas.
9. Bapak dan ibu serta saudara-saudaraku yang telah membrikan do'a dan semangat, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancer.
10. Teman-temanku seperjuangan yang selalu membantu, memberikan semangat dan inspirasi pada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga penyusunan skripsi ini dapat berguna bagi semua, Amin.

Kudus, Juli 2013

ABSTRACT

Juhairin, Ana, NIM. 200 933 094. Application of Role Playing Learning Model To Improve Learning Outcomes Matter IPS Indonesia Nations Struggle Against Occupiers SDN Class 6 District Tanjungrejo Jekulo Holy District. Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Department of Elementary Studies Program, University of Muria Kudus. Supervisor: (i) Drs. Patience Rutoto, M. Pd, (ii) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Learning role playing, improve learning outcomes, IPS

This research is motivated by the presence of students in learning activities are still passive, lazy student learning, and student learning outcomes is still low at under KKM <70. Therefore, it is necessary to implement the action research class learning model role playing. Formulation of the problem in this study is 1. How to implement Role Playing learning model to improve learning outcomes Indonesia IPS material Nations Struggle Against Occupiers SDN grade 6 Tanjungrejo Jekulo Kudus district? 2. How does the evaluation learning model Role Playing in improving learning outcomes Indonesia IPS material Nations Struggle Against Occupiers SDN grade 6 Tanjungrejo District Jekulo Holy District?. Whereas the purpose of this study was: Assessing the implementation of role-playing learning model to improve learning outcomes IPS material Nations Struggle Indonesia against invaders class V 6 SDN Tanjungrejo Jekulo Kudus district. 2. Analyzing the results of the evaluation learning model role playing in improving learning outcomes Indonesia IPS material Nations Struggle Against Occupiers SDN grade 6 Tanjungrejo Jekulo Kudus district.

Learning model is the foundation of learning practices resulting decline in educational psychology theory and learning theory are designed based on an analysis of the implementation of the curriculum and its implications on the operational level in the classroom. Method of playing is a way to teach the way dramatize shape behavior in social relationships. Social Sciences (IPS) is an integration of the various branches of the social sciences such as sociology, history, geography, economics, politics, law, and culture. action hypothesis in this study was through the Learning Model Role Playing with IPS can improve learning outcomes in class V 6 SDN Tanjungrejo sub Jekulo Kudus in academic year 2012/2013.

The method used in this research is a classroom action research (CAR) conducted collaboratively between researchers and teachers. The research design used in this study is the model uses the Kemmis and McTaggart. TOD steps include 2 cycles. Each cycle consists of four stages: planning, pelaksanaan, observation, and reflection. The four stages are sequential steps in the cycle and is associated with the next cycle. Data collection techniques used in this study is observation, interviews, and tests. The research subjects were students of class V SD 6 Tanjungrejo by the number of students 26 children. The instruments used are observation, interviews, and tests.

The results showed that the implementation of the teaching model in role playing activities with teachers' average scores were reached after the management of the research activity of observations in the first cycle was 3.58 with a percentage of 89.58% or the rate of success is learning berhasil. Pembelajaran implementation conducted by researchers at the second cycle has increased, it is seen from the average score rose to 3.75 with 93.75% percentage or success rate of learning is successful. So the activity of teachers in implementing the model learning role playing is successful.

Based on the research findings, it can be concluded that the results of elementary school students of class V 6 Tanjungrejo be increased and work well after learning model uses role playing. Advice after the study is done before using role playing teaching model is expected to researchers better understand the meaning of role playing teaching model in order to create a good learning outcomes.



ABSTRAK

Juhairin, Ana, NIM. 200933094. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Program Studi Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Sabar Rutoto, M.Pd, (ii) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran *role playing*, meningkatkan hasil belajar, IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya siswa masih pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa malas belajar, dan hasil belajar siswa masih rendah yaitu di bawah KKM < 70. Oleh karena itu, perlu Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus? 2. Bagaimana hasil evaluasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: Mengkaji implementasi model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. 2. Menganalisis hasil evaluasi model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah kelas V SDN 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Metode *playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui Model Pembelajaran *Role Playing* dengan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 6 Tanjungrejo kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Adapun rancangan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah mengguakan model Kemmis dan McTaggart. Langkah PTK ini meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Empat tahap tersebut merupakan langkah berurutan dalam satu siklus dan berhubungan dengan siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 6 Tanjungrejo dengan jumlah siswa 26 anak. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* pada aktivitas guru dengan skor rata-rata yang dicapai setelah pengelolaan terhadap hasil observasi aktivitas peneliti pada siklus I adalah 3,58 dengan persentase 89,58% atau tingkat keberhasilan pembelajaran adalah berhasil. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari skor rata-ratanya naik menjadi 3,75 dengan persentase 93,75 % atau tingkat keberhasilan pembelajaran adalah berhasil. Jadi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* adalah berhasil.

Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD 6 Tanjungrejo dapat meningkat dan berhasil dengan baik setelah digunakannya model pembelajaran *role playing*. Saran setelah dilakukan penelitian ini ialah sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* diharapkan peneliti lebih memahami arti model pembelajaran *role playing* agar tercipta hasil belajar yang baik.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6. Definisi Operasional.....	8
1.6.2 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	9
1.6.2 Hasil Belajar.....	9
1.6.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	9
1.6.4 Siswa Kelas V SD 6 Tanjungrejo.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Model Pembelajaran.....	10
2.1.2 <i>Role Playing</i>	11
2.1.2.1 Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	13
2.1.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.1.2.3 Strategi Pelaksanaan Pembelajaran <i>role playing</i>	17
2.1.3 Hasil Belajar.....	18

2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	21
2.1.4.1. Hakikat IPS.....	21
2.1.4.2 Tujuan IPS.....	23
2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS.....	24
2.1.4.4 Perjuangan Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang pada pembelajaran IPS.....	24
2.2 Penelitian Relevan.....	35
2.3 Kerangka Berfikir.....	37
2.4 Hipotesis Tindakan.....	38
BABA III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	39
3.1.1 Setting Penelitian.....	39
3.1.1.1 Lokasi	39
3.1.1.2 Waktu Penelitian	39
3.1.1.3 Subjek Penelitian	39
3.2 Variabel Penelitian.....	40
3.2.1 Variabel Bebas.....	40
3.2.2 Variabel Terikat.....	40
3.3 Prosedur Penelitian.....	40
Siklus I.....	41
3.3.1 Perencanaan.....	41
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	42
3.3.3 Observasi.....	44
3.3.4 Refleksi.....	44
Siklus II.....	44
3.3.5 Perencanaan.....	45
3.3.6 Pelaksanaan Tindakan.....	45
3.3.7 Observasi.....	47
3.3.8 Refleksi	48
3.4 Prosedur Penelitian.....	48
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	48

3.4.1.1 Pengamatan/ Observasi.....	48
3.4.1.2 Wawancara.....	53
3.4.1.3 Tes	53
3.5 Analisis Data.....	58
3.5.1 Data Kuantitatif.....	58
3.5.2 Data Kualitatif.....	59
3.6 Indikator Keberhasilan.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Penelitian Tindakan Kelas.....	61
4.2 Hasil Penelitian	63
4.2.1 Perencanaan.....	63
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	70
4.2.3 Observasi.....	77
4.2.4 Refleksi.....	83
4.3 Hasil Nilai Siklus I.....	84
4.3 Hasil Penelitian.....	86
4.3.1 Perencanaan.....	86
4.3.2 Pelaksanaan.....	91
4.3.3 Observasi.....	98
4.3.4 Refleksi.....	103
4.4 Hasil Nilai Siklus II.....	104
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.....	107
5.2 Evaluasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Meningkatkan Hasil Belajar	112
5.3 Hasil Belajar Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran	115
5.4 Hasil Observasi Penilaian Psikomotorik Siswa Dalam Bermain Peran..	117
5.5 Hasil Nilai Kelompok.....	120
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan.....	121

6.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	126
PERNYATAAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal penelitian	39
Tabel 3.2 indikator keaktifan siswa	49
Table 3.3 indikator aktivitas guru dalam proses pembelajaran.....	50
Table 3.4 indikator wawancara guru.....	53
Table 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS SD 6 Tanjungrejo.....	58
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %.....	59
Tabel 3.7 Rambu-rambu Analisis Hasil Analisis.....	60.
Tabel 4.1 Jadwal IPS dari Sekolah	63
Tabel 4.2 Jadwal Siklus I PTK	63
Table 4.3 Jadwal Siklus II PTK	63
Tabel 4.4 Nilai awal siswa	65
Tabel 4.5 Indikator Keaktifan Siswa	67
Table 4.6 Indikator Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran.....	68
Tabel 4.7 Pembagian Peran Siswa	73
Table 4.8 Nilai LKS Kelompok.....	75
Table 4.9 Nilai Posttest I.....	76
Tabel 4.10 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	79
Tabel 4.11 Observasi Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran.....	80
Tabel 4.12 Observasi Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain Peran.....	81
Tabel 4.13 Nilai LKS Kelompok.....	82
Tabel 4.14 Refleksi Terhadap Pembelajaran Siklus I.....	84
Table 4.15 Nilai Siklus I	85
Tabel 4.16 Indikator Keaktifan Siswa	88
Table 4.17 Indikator Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran.....	89
Tabel 4.18 Pembagian Peran Siswa.....	93
Tabel 4.19 Nilai LKS Kelompok.....	95

Tabel 4.20 Hasil Nilai Post test Siklus II	97
Tabel 4.21 Hasil Observasi Aktivitas guru	99
Tabel 4.22: Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran..	100
Tabel 4.23: Observasi Penilaian Psikomotorik	
Siswa dalam Bermain Peran.....	101
Tabel 4.24: Nilai LKS Kelompok.....	102
Tabel 4.25 Refleksi Terhadap Pembelajaran Siklus II.....	103
Tabel 4.26: Hasil Nilai Siklus II.....	105
Tabel 5.1: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	109
Tabel 5.2 Perolehan Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	113
Tabel 5.3: Hasil Nilai Kelompok Siklus I dan Siklus II.....	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Model Kemmis & McTaggart.....	41
Gambar 5.1 Diagram Prosentase Aktivitas Guru.....	111
Gambar 5.3 Diagram Prosentase Hasil Belajar.....	115
Gambar 5.4 Diagram Keaktifan Siswa.....	117
Gambar 5.5 Diagram Psikomotorik Siswa Dalam Bermain Peran.....	119
Gambar 5.6 Diagram Hasil Nilai Rata-rata Kelompok.....	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa.....	128
Lampiran 2 Jadwal Kegiatan	129
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran.....	130
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	133
Lampiran 5 Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah.....	144
Lampiran 6 Skenario Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda.....	151
Lampiran 7 Pree Test.....	153
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Preetest.....	156
Lampiran 9 Post Test I.....	158
Lampiran 10 Kisi-kisi Soal Post Tets I.....	162
Lampiran 11 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	165
Lampiran 12 Pedoman Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran	168
Lampiran 13 Lembar Observasi Penilaian Psikomotorik dalam Bermain Peran.....	171
Lampiran 14 Silabus Pembelajaran.....	173
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	176
Lampiran 16 Skenario Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Jepang	186
Lampiran 17 Post Test II.....	189
Lampiran 18 Kisi-kisi Soal Post Tets II.....	193
Lampiran 19 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	196
Lampiran 20 Pedoman Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran	199
Lampiran 21 Lembar Observasi Penilaian Psikomotorik dalam Bermain Peran.....	202

Lampiran 22 Pedoman Wawancara.....	204
Lampiran 23 Hasil Wawancara dengan Guru.....	205
Lampiran 24 Nilai Awal Siswa.....	207
Lampiran 25 Pembagian Peran.....	208
Lampiran 26 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	209
Lampiran 27 Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran.....	211
Lampiran 28 Hasil Observasi Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain Peran.....	213
Lampiran 29 Hasil Nilai LKS Kelompok.....	215
Lampiran 30 Hasil Nilai Post test I.....	217
Lampiran 31 Pembagian Peran	219
Lampiran 32 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	220
Lampiran 33 Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran.....	222
Lampiran 34 Hasil Observasi Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain Peran.....	224
Lampiran 35 Hasil Nilai LKS Kelompok.....	226
Lampiran 36 Hasil Nilai Post test I.....	228
Lampiran 37 Foto Kegiatan Belajar	230
Validitas.....	
Reliabilitas.....	
Lembar Pernyataan	
Surat permohonan ijin penelitian	
Surat keterangan penelitian	
Lembar Bimbingan.....	