

SKRIPSI



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA
POSTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI PENGENALAN MENGELOLA UANG SAKU BAGI
ANAK KELAS IV SDN 03 PADURENAN**

**OLEH :
ERMA NOVITA SARI
NIM 202033320**

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

2024



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA
POSTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI PENGENALAN MENGELOLA UANG SAKU BAGI
ANAK KELAS IV SDN 03 PADURENAN**

SKRIPSI

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

**Oleh
ERMA NOVITA SARI
NIM 202033320**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, Nikmati saja lelah lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

(Helen Keller)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian tugas akhir ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat sayangi dan cintai Bapak **Usman (Alm)** selaku orang tua saya yang sudah meninggal ketika saya berusia 20 tahun. Dan untuk Ibunda **Subichah (Almh)** selaku orang tua saya yang sudah meninggal ketika saya berusia 23 tahun, terima kasih telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa disisi umur terakhirnya, terima kasih untuk semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, perjuangan dan pelajaran hidup bagi saya. Hanya doa yang bisa saya berikan kepada almarhum bapak dan almarhumah ibunda tercinta, surga tempat beliau, amin.
2. Kepada kakak saya Wulan Sari, S.Pd dan kakak ipar saya Lukman Budi Prayid'to, S.Ds serta keponakan saya El Khansa Adreena Lukman yang saya sayangi.
3. Dosen Pembimbing Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A dan Bapak Santoso, S.Pd., M.Pd. yang selalu membimbing dan

memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
5. Keluarga besar SDN 03 Padurenan yang selalu mendukung dan memberi semangat agar penelitian ini berjalan dengan lancar.
6. Teman-teman yang turut serta dalam membantu saya selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
7. Keluarga besar Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang selalu memberi masukan dan dukungan setiap saat.
8. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus yang telah mendewasakan dalam bertindak.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan Judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Poster* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengenalan Mengelola Uang Saku Bagi Anak Kelas IV SDN 03 Padurenan” oleh Erma Novita Sari, NIM. 202033320 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

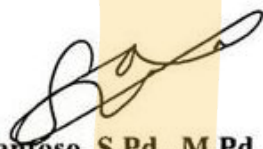
Kudus, 15 Agustus 2024

Dosen Pembimbing I



Dr. Erik Aditia Ismava, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

Dosen Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Erma Novita Sari (NIM. 202033320) ini telah dipertahankan di depan Tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 11 September 2024

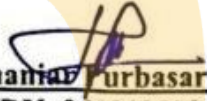
Tim Penguji


Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0628038604

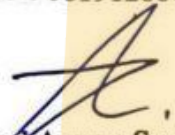
(Ketua)


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

(Anggota)


Imanias Furbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619128801

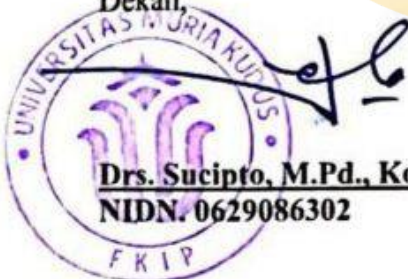
(Anggota)


Denny Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0611098602

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



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

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Poster* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengenalan Mengelola Uang Saku Bagi Anak Kelas IV SDN 03 Padurenan”. Penyusunan skripsi ini atas bantuan, dorongan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

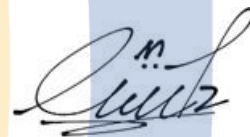
1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
4. Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Santoso, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti demi kebaikan dan terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Ibu Lely Fatmawati, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 03 Padurenan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Ida Rufiana, S.Pd.SD selaku guru kelas IV SD Negeri 03 Padurenan yang membimbing, membantu, dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa kelas IV, guru, dan karyawan SD Negeri 03 Padurenan yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
9. Kedua orang tua saya yang sangat sayangi dan cintai Bapak

Usman (Alm) Dan untuk Ibunda **Subichah (Almh)** terima kasih telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa disisi umur terakhirnya, terima kasih untuk semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, perjuangan dan pelajaran hidup bagi saya. Hanya doa yang bisa saya berikan kepada almarhum bapak dan almarhumah ibunda tercinta, surga tempat beliau, amin.

10. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan PGSD UMK 2020 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, peneliti sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Kudus, 15 Agustus 2024
Peneliti



Erma Novita Sari
NIM. 202033320

ABSTRACT

Sari. Erma Novita. 2024. **Application of Role Playing Method Assisted by Poster Media to Improve Student Learning Outcomes Material on Managing Pocket Money for Grade IV Children of SDN 03 Padurenan.** Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A (2) Santoso, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Learning Outcomes, *Role Playing*, Managing Pocket Money

The learning process still focuses on the teacher as the main source of information, students only as listeners and the lack of appropriate optimization of the learning model. Value education as a means to control, evaluate, which is not desired by the world of education.

This study aims to students can manage pocket money correctly, the activity of students through the Role Playing model assisted by poster media in class IV students of SD N 03 Padurenan.

This type of research is a class action research that will be carried out in class IV SDN 03 Padurenan with 16 students as research subjects. This research took place over two cycles, each cycle consisting of four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. The independent variable is the Role Playing model assisted by poster media. The dependent variable is managing pocket money. The instruments used were interview sheets, observations, evaluation questions, tests and documentation. The data analysis used is qualitative and quantitative data analysis.

The results of this classroom action research indicate that the application of role playing models with the help of poster media can improve student learning outcomes in class IV SDN 03 Padurenan. Teachers' teaching skills also increased, with an average success in cycle I of 56.6% sufficient criteria and increasing to 89.5% very good criteria in cycle II.

Based on the results of the research that has been carried out by the researcher, it can be concluded that the application of the role playing model with the help of poster media has proven effective in improving student learning outcomes, students in class IV SDN 03 Padurenan.

ABSTRAK

Sari, Erma Novita. 2024. **Penerapan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Poster* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengelola Uang Saku Bagi Anak Kelas IV SDN 03 Padurenan.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A (2) Santoso, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Role Playing*, *Poster*, Mengelola Uang Saku

Proses pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber utama informasi, siswa hanya sebagai pendengar dan kurang tepatnya pengoptimalan model pembelajaran. Pendidikan nilai sebagai sarana untuk mengontrol, mengevaluasi, yang tidak diinginkan oleh dunia pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk siswa dapat mengelola uang saku dengan benar, Aktivitas peserta didik melalui model *role playing* berbantu media *poster* pada peserta didik kelas IV SD N 03 Padurenan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas IV SDN 03 Padurenan dengan subjek penelitian 16 peserta didik. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Variabel bebas adalah model *role playing* berbantu media *poster*. Variabel terikat adalah mengelola uang saku. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, observasi, soal evaluasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dengan bantuan media *poster* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 03 Padurenan. Keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata keberhasilan pada siklus I sebesar 56,6% kriteria cukup dan meningkat menjadi 89,5% kriteria sangat baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan, penerapan model *role playing* dengan bantuan media *poster* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, siswa kelas IV SDN 03 Padurenan.

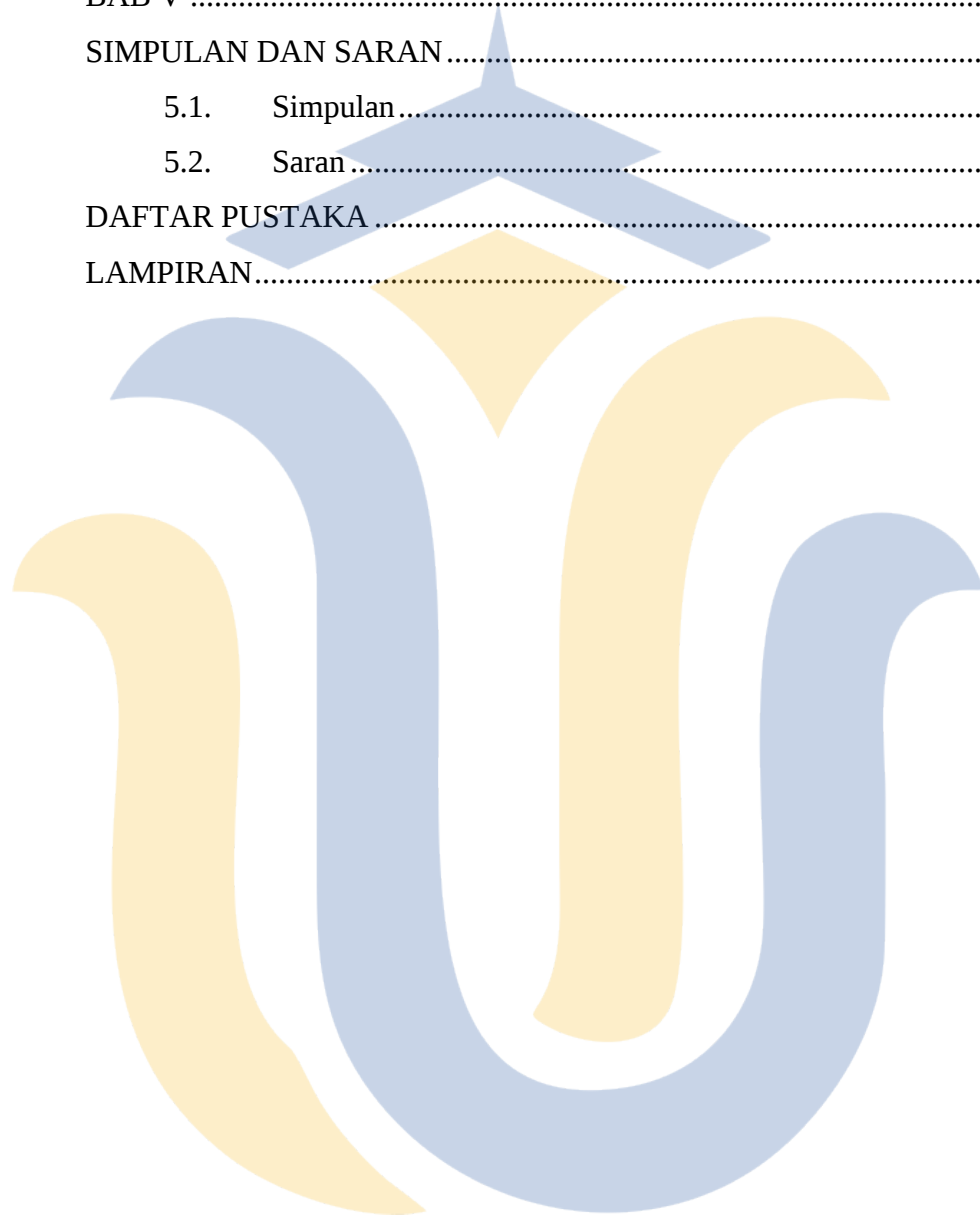
DAFTAR ISI

SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR	
MOTO DAN PERSEMBAHAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Ruang Lingkup	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2. Manfaat Praktis	8
1.6. Definisi Oprasional.....	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Konsep Penelitian Tindakan	10
2.2. Konsep Metode Penelitian yang Dilakukan.....	11
2.2.1. Role Playing.....	11
2.2.2. Poster	21

2.2.3. Hasil Belajar	22
2.2.4. Pengenalan Mengelola Uang Saku Kepada Siswa Sekolah Dasar	26
2.3. Kajian Penelitian Revelan.....	27
2.4. Kerangka Berpikir.....	29
2.5. Hipotesis Tindakan	32
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	33
3.2. Rencana Penelitian.....	33
1. Perencanaan.....	34
2. Pelaksanaan	35
3. Analisis	35
4. Refleksi.....	35
3.3. Siklus I.....	36
1. Perencanaan.....	36
2. Pelaksanaan Tindakan	36
3. Observasi	40
4. Refleksi.....	41
3.4. Siklus II.....	41
1. Perencanaan.....	41
2. Pelaksanaan Tindakan	41
3. Observasi	44
4. Refleksi.....	44
3.5. Subjek Penelitian	45
3.6. Data dan Sumber Data	46
3.6.1. Jenis Data.....	46
3.6.2. Sumber Data	47
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.8. Instrumen Penelitian	50
3.9. Validasi Data.....	52
3.10. Analisis Data.....	53
3.10.1 Reduksi Data.....	54

3.10.2. Penyajian Data	54
3.10.3. Penarikan Kesimpulan	54
3.11. Instrumen Penelitian	55
3.12. Indikator Keberhasilan.....	59
BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1. Deskripsi dan Pembahasan Pra-Siklus.....	61
4.2. Tindakan Siklus I.....	64
4.2.1. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	64
4.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	65
4.2.3. Observasi	79
4.2.4. Refleksi	88
4.3. Siklus II.....	89
4.3.1. Hasil Penelitian Siklus II	89
4.3.2. Perencanaan Siklus II	91
4.3.3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	92
4.3.4. Siklus II Pertemuan 1	92
4.3.5. Siklus II Pertemuan 2	98
4.3.6. Observasi	105
4.4. Hasil Belajar Siswa.....	109
4.4.1. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II	109
4.4.2. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II	111
4.3.4 Refleksi.....	114
4.5. Progres Hasil Penelitian.....	116
4.5.1. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru	116
4.5.2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	116
4.5.3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	Error!
	Bookmark not defined.
4.6. Uji Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
4.7. Pembahasan Hasil Penelitian.....	119
4.7.1. Keterampilan Mengajar Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Berbantu Media <i>Poster</i>	119
4.7.2. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS	

dengan Menerapkan Model Role Playing berbantu Media Poster.	128
4.7.3. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Pada Mata Pelajaran IPAS dengan Menerapkan Model Role Playing berbantu Media Poster.	129
BAB V	134
SIMPULAN DAN SARAN	134
5.1. Simpulan	134
5.2. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	141



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi Kemampuan Mengajar Guru	56
Tabel 3.2 Kualifikasi Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru.....	57
Tabel 3.3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Kelas IV	57
Tabel 3.4 Indikator Penskoran.....	58
Tabel 3.5 Kualifikasi nilai rata-rata klaksikal.....	59
Tabel 3.6 Kategori Hasil Belajar Siswa Kognitif dan Psikomotorik.....	59
Tabel 4.1 Hasil Belajar Prasiklus Muatan IPAS	62
Tabel 4.2 Nilai Interval Prasiklus.....	63
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Siklus I	64
Tabel 4.4 Rekapitulasi Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I...83	
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	84
Tabel 4.6 Presentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I.....	84
Tabel 4.7 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Klasikal Ranah Kognitif Siklus I	85
Tabel 4.8 Nilai Intervasl Ranah Kognitif Siklus I.....	85
Tabel 4.9 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I	86
Tabel 4.10 Presentase Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I.....	87
Tabel 4.11 Ketuntasan Belajar Klasikal Ranah Psikomotorik Siklus I.....	87
Tabel 4.12 Nilai Insterval Ranah Psikomotorik Siklus I.....	88
Tabel 4.13 Permasalahan dan Solusi Pada Pembelajaran Siklus I	88
Tabel 4.14 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	91
Tabel 4.15 Pembagian Kelompok (LKPD)	101
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru ...109	
Tabel 4.17 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II110	
Tabel 4.18 Presentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II	110
Tabel 4.19 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Klasikal Ranah Kognitif Siklus II	111
Tabel 4.20 Nilai Interval Ranah Kognitif Siklus II	111
Tabel 4.21 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II	112
Tabel 4.22 Presentase Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II	113
Tabel Tabel 4.23 Ketuntasan Belajar Siswa Klasikal Ranah Psikomotorik	

Siklus II	114
Tabel 4.24 Nilai Interval Ranah Psikomotorik Siklus II	114
Tabel 4.25 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II	116
Tabel 4.26 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif....	116
Tabel 4.27 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	31
Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Taggart	45
Gambar 3.2. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas	46
Gambar 3.3 Metode Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	54
Gambar 3.4 Rumus Ketrampilan Guru	56
Gambar 3.5 Rumus Klasikal Siswa	58
Gambar 3.6 Presesntase Siswa Berhasil	58
Gambar 3.7 Keberhasilan Klasikal	58
Gambar 4.1 Kegiatan Pendahuluan Siklus I Pertemuan I	66
Gambar 4.2 Presentasi Kelas Siklus I Pertemuan 1	67
Gambar 4.3 Guru Memberikan Pertanyaan Siklus I Pertemuan 1	68
Gambar 4.4 Guru Membagikan Lembar Soal Siklus I Pertemuan 1	69
Gambar 4.5 Rekognisi Tugas Akhir Siklus I Pertemuan 1	70
Gambar 4.6 Kegiatan Penutup Siklus I Pertemuan 1	70
Gambar 4.7 Kegiatan Pendahuluan Siklus I Pertemuan 2	72
Gambar 4.8 Presentasi Kelas Siklus I Pertemuan 2	73
Gambar 4.9 Menjelaskan Isi Dari <i>Poster</i> Siklus I Pertemuan 2	74
Gambar 4.10 Mempraktikan Model <i>Role Playing</i> berbantu Media <i>Poster</i>	75
Gambar 4.11 Menyuruh Siswa Untuk Menggambar <i>Poster</i>	76
Gambar 4.12 Kegiatan Mengerjakan Soal Evaluasi I	77
Gambar 4.13 Kegiatan Penutup Siklus I Pertemuan 2	78
Gambar 4.14 Kegiatan Pendahuluan Siklus II Pertemuan I	92
Gambar 4.15 Presentasi Kelas Siklus II Pertemuan 1	93
Gambar 4.16 Menerangkan Materi <i>Role Playing</i> dan Mengelola Uang Saku Siklus II Pertemuan 1	94
Gambar 4.17 Games Menjawab Pertanyaan	95
Gambar 4.18 Membagikan soal lembar kerja peserta didik siklus II pertemuan 1	96
Gambar 4.19 Kegiatan Penutup Siklus II Pertemuan 1	97
Gambar 4.20 Kegiatan Siklus II Pertemuan 1	97
Gambar 4.21 Kegiatan Pendahuluan Siklus II Pertemuan 2	99

Gambar 4.22 Presentasi Kelas Siklus II Pertemuan 2	100
Gambar 4.23 Teams Siklus II Pertemuan 2.....	101
Gambar 4.24 <i>Role Playing</i> Berbantu Media <i>Poster</i>	102
Gambar 4.25 Menyimpulkan Materi Siklus II Pertemuan 2	103
Gambar 4.26 Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II	103
Gambar 4.27 Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Rencana Penelitian.....	142
Lampiran 2 Daftar Siswa.....	143
Lampiran 3 Daftar Nilai PAS.....	145
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru	146
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru.....	147
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa.....	149
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 03 Padurenan Pra Siklus	150
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 03 Padurenan Pra Siklus	152
SIKLUS 1.....	154
Lampiran 9 ATP IPAS Siklus I Pertemuan 1.....	155
Lampiran 10 ATP IPAS Siklus I Pertemuan 2.....	157
Lampiran 11 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2	159
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	171
Lampiran 13 Lembar kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	172
Lampiran 14 Kunci Jawaban LKPD Siklus 1 Pertemuan 1	173
Lampiran 15 Kunci Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan 2.....	174
Lampiran 16 Hasil Kerja Siswa LKPD Siklus I Pertemuan 1	175
Lampiran 17 Hasil Kerja Siswa LKPD Siklus I Pertemuan 2	176
Lampiran 18 Kisi-kisi Evaluasi Siklus I	177
Lampiran 19 Soal Evaluasi Siklus I.....	179
Lampiran 20 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Siklus I.....	180
Lampiran 21 Hasil Kerja Siswa Soal Evaluasi Siklus I.....	182
Lampiran 22 Hasil Tes Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	183
Lampiran 23 Hasil Tes LKPD Ranah Psikomotorik Siklus I	184
Lampiran 24 Kisi-kisi Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Ketrampilan Psikomotorik Membuat Media Poster.....	185
Lampiran 25 Hasil Kerja Kelompok Membuat Poster.....	186
Lampiran 26 Lembar Observasi Aspek Ketrampilan Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	187
Lampiran 27 Lembar Observasi Aspek Ketrampilan Guru Siklus 1	

Pertemuan 2.....	189
SIKLUS 2.....	191
Lampiran 28 ATP IPAS Siklus II Pertemuan 1	192
Lampiran 29 ATP IPAS Siklus II Pertemuan 2	193
Lampiran 30 Modul Ajar Siklus II.....	195
Lampiran 31 LKPD Siklus II Pertemuan 1	204
Lampiran 32 LKPD Siklus II Pertemuan 2	205
Lampiran 33 Kunci Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 1.....	206
Lampiran 34 Kunci Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 2.....	207
Lampiran 35 Hasil Kerja Siswa LKPD Siklus II Pertemuan 1	208
Lampiran 36 Hasil Kerja Siswa LKPD Siklus II Pertemuan 2	209
Lampiran 37 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Pembelajaran Siklus II	231
Lampiran 38 Lembar Evaluasi Pembelajaran Akhir Siklus II	233
Lampiran 39 Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Evaluasi Pembelajaran Siklus II	234
Lampiran 40 Hasil Kerja Siswa Soal Evaluasi Siklus II.....	236
Lampiran 41 Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	237
Lampiran 42 Hasil Tes LKPD Ranah Psikomotorik Siklus II.....	238
Lampiran 43 Lembar Observasi Aspek Ketrampilan Guru Siklus II Pertemuan 1.....	239
Lampiran 44 Lembar Observasi Aspek Ketrampilan Guru Siklus II Pertemuan 2.....	241
Lampiran 45 Wawancara Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	243
Lampiran 46 Hasil Belajar Kognitif.....	246
Lampiran 47 Hasil Belajar Psikomotorik.....	247
Lampiran 48 Naskah Drama Mengelola Uang Saku	248
Lampiran 49 Pedoman Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2	256
Lampiran 50 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2...	259
Lampiran 51 Pedoman Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1 dan 2	262
Lampiran 52 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1 dan 2 .	265
Lampiran 53 Pedoman Validasi Soal Evaluasi Siklus I dan Siklus II	268
Lampiran 54 Lembar Validasi Soal Evaluasi Siklus I	270
Lampiran 55 Lembar Validasi Soal Evaluasi Siklus II	272

Lampiran 56 Pedoman Validasi Media Pembelajaran <i>Poster</i>	274274
Lampiran 57 Lembar Validasi Media Pembelajaran <i>Poster</i>	277
Lampiran 58 Lembar Validasi Media Pembelajaran <i>Poster</i>	280
Lampiran 59 Dokumentasi Penelitian Siklus I	283
Lampiran 60 Dokumentasi Penelitian Siklus II	285
Lampiran 61 SK Bimbingan Skripsi.....	287
Lampiran 62 Surat Izin Penelitian	288
Lampiran 63 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	289
Lampiran 64 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi	290
Lampiran 65 Surat Pernyataan Mahasiswa.....	291
Lampiran 66 Permohonan Ujian Skripsi.....	292
Lampiran 67 LoA.....	293
Lampiran 68 Riwayat Hidup Peneliti	294