



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BENDA  
TIRUAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA  
SISWA KELAS IV SD 1 JEPANG KUDUS**

Oleh  
**DIAN RULIS LESTARI**  
**NIM 201233077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2016**



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
MEDIA BENDA TIRUAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV  
SD 1 JEPANG KUDUS**

**SKRIPSI**

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

Oleh  
**DIAN RULIS LESTARI**  
NIM 201233077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2016**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *Motto*

“Berusaha dan berdoa, karena Tuhan akan selalu memberikan yang terbaik bagi kita”. (Peneliti)

### *Persembahan*

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Kedua orang tuaku, Bapak Ariyanto dan Ibu Muslikhah, terima kasih atas doa yang selalu tercurah dan terima kasih untuk kasih saying kalian yang besar dan tulus.
- Kakaku Wahidah Nurul Hidayah, S.Pd terima kasih atas bimbingan, motivasi dan dorongannya selama ini.
- Sahabat-sahabatku Anik, Efa, Nurul, Iis, dan Nikmah, yang selalu memberikan semangat.
- Teman-teman PPL SD 1 Jepang Kudus atas dukungan dan motivasinya.
- Teman-teman Pena Kampus yang selalu memberikan motivasi dan semangat
- Teman-teman KKN Sendang yang telah setia menemani dalam suka maupun duka.
- Teman teman PGSD UMK angkatan 2012 serta almamater.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Dian Rulis Lestari (NIM 201233077) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 13 Januari 2016

Pembimbing I

  
Drs. Sucipto, M.Pd., Kons  
NIP. 0610711302001015

Kudus, 13 Januari 2016

Dosen Pembimbing II

  
Santoso, M.Pd.  
NIS. 0610701000001261

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

  
Dr. H. Murtono, M.Pd  
NIP. 1966 1207 199203 1 003

## LEMBAR PENGESAHAN

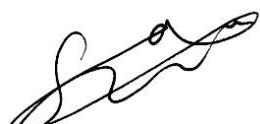
Skripsi oleh Dian Rulis Lestari (NIM 201233077) telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada tanggal 06 April sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar.

Kudus, 06 April 2016  
Ketua Dewan Pengaji



**Drs. Sucipto, M.Pd., Kons**  
**NIP. 0610711302001015**

Anggota



**Santoso, M.Pd.**  
**NIS. 0610701000001261**

Anggota



**Imaniar Purbasari, M.Pd.**  
**NIS. 0610701000001250**

Anggota



**Erik Adifia Ismaya, M.A.**  
**NIDN. 0623038604**

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



## **PRAKATA**

Puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian berjudul “Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Benda Tiruan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sd 1 Jepang Kudus”

Keberhasilan skripsi ini berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Dr. H. Murtono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., dosen pembimbing I yang memberikan bimbingan, dan motivasi saat penyusunan skripsi.
4. Santoso, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi saat penyusunan skripsi.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
6. Ngatono, S.Pd., selaku kepala sekolah SD 1 Jepang Kudus dan guru kelas IV yang telah memberikan ijinnya untuk penelitian.
7. Seluruh siswa kelas IV SD 1 Jepang Kudus Tahun Ajaran 2015/2016.
8. Rekan Ubaidillah Fathoni dan Indi Mega Desilia sebagai observer dan dokumentator.

9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus angkatan tahun 2012
10. Seluruh keluarga dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Peneliti tidak dapat membalas apa yang telah diberikan. Hanya dapat berdoa agar amal baik yang telah dilakukan oleh semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Amin.



## ABSTRACT

Rulis lestari, Dian. 2015. *Applying Role Playing Model Using Imitation Object To Improve Learning Social Education of IV Grade Students In 1 Jepang Elementary School, Kudus.* Thesis. Primary School Teachers Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor: (1) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., (2) Santoso, M.Pd.

Key Words: Role Playing, Imitation Object, Social Education.

The background of the research is based on the low Social Education education of IV grade students in 1 Jepang elementary school, Kudus. It is because of learning civic education still use persuasive method, less teaching media, and lower students activities. Based on the background of the research above, the objective of the research are follows: to improve learning achievement, teacher's skill and students learning activities by applying Role Playing model using Imitation Object in Social Education subject heroism and patriotism.

Role Playing model is learning by learning which can give student's understanding to ward attitude and event happened concretely. Role Playing can impart responsible ability in the team work with others. The student's in this model is demanded to be active in playing or modeling a positive event not only in the past but also in the present with the help of imitation object media. The result of the research is the changing students behavior as seen by cognitive, affective and psychomotor aspect after learning. The action hypothesis are follows: Social Education education, teacher's skill, and student's activities by applying Role Playing model using Imitation Object of IV grade students in 1 Jepang elementary school, Kudus is able to increase.

The research is an action research which done of IV grade students in 1 Jepang elementary school, Kudus with 20 students and the teacher as a subject of the research. It lasted for two cycle, each cycle consisted of two meetings. The independent variable in this study is a Role Playing model using pictures, while the dependent variable is the learning achievement civic education. The data collection method are interview, observation, testing, and documentation. The data collected from the measure taken were analyzed by cuantitative and qualitative design.

The result of the research showed that applying Role Playing model using pictures can improve learning Social Education, teachers skill and students activities. It can be seen from the reach of successful indicator as follows: (1) Percentage completeness classical learning outcomes in the first cycle was 60% increased to 94,73% in second cycle evaluation increase average value from first cycle about 71,5 to 82,36. (2) Teachers skill in Social Education from first cycle got 73,5 marks in a "good" qualification, it increased in second cycle to be 87,5 marks in a "very good" qualification. (3) Students activities of first cycle got 63,8 marks in a "good" qualification it increased in a second cycle to be 80,9 marks in a "very good" qualification.

The result of the research are applying Role Playing model using pictures is able to increase the Social Education, teachers skill, and students activities of IV grade students in 1 Jepang elementary school, Kudus. Suggestions of the research are students should be active and shows a positive attitude in learning subject, so that they can reach a good achievement. For the teachers, they should plan a learning model and media which can increase a student's participation in learning activities. For the researcher, hopefully they can develop a research with other learning models, so that a quality of learning will be increase.

## ABSTRAK

Rulis Lestari, Dian. 2015. Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Benda Tiruan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD 1 Jepang Kudus. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muria Kudus, Pembimbing: (1) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., (2) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: Role Playing, Media Benda Tiruan, Hasil Belajar IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD 1 Jepang Kudus. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media yang kurang maksimal dan aktivitas siswa yang masih rendah. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Role Playing* berbantuan media benda tiruan pada mata pelajaran IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme.

Model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman siswa terhadap sikap dan peristiwa yang terjadi secara konkret. *Role Playing* dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain. Siswa dalam model ini dituntut untuk aktif memerankan atau mencontoh peristiwa positif masa lampau maupun masa kini dengan bantuan mediabenda tiruan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dilihat dari aspekkognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *Role Playing* berbantuan media benda tiruan pada kelas IV SD 1 Jepang Kudus dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD 1 Jepang Kudus dengan subjek penelitian 20 siswa dan guru yang berlangsung selama dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Role Playing* berbantuan media benda tiruan, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berbantuan media benda tiruan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, keterampilan guru, dan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siklus I memperoleh nilai 73,5 dengan kualifikasi "baik" dan meningkat pada siklus II menjadi 87,4 dengan kualifikasi "sangat baik". (2) Aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai 63,8 dengan kualifikasi "baik" meningkat pada siklus II menjadi 80,9 dengan kualifikasi "baik". (3) Persentase ketuntasan

hasil belajar klasikal pada tes evaluasi siklus I 60% meningkat menjadi 94,73% pada tes evaluasi siklus II dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I 71,5 menjadi 82,36 pada siklus II.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu penerapan model *Role Playing* berbantuan media benda tiruan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 1 Jepang Kudus. Saran dalam penelitian ini, siswa hendaknya aktif dan menumbuhkan sikap positif dalam belajar agar dapat meraih hasil belajar yang baik. Bagi guru, hendaknya merencanakan model pembelajaran dan media yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan model pembelajaran yang lain, sehingga kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat.



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Kegunaan Penelitian .....	7
1.4.1 Kegunaan Teoritis .....	7
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional .....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....</b>	 <b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka Dan Hipotesis Tindakan.....	12
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	12
2.1.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif .....	12
2.1.1.2 Model Pembelajaran Role Playing.....	14
2.1.1.3 Tujuan Model Pembelajaran Role Playing .....	16

2.1.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing .....	16
2.1.1.5 Kelebihan Model Pembelajaran Role Playing .....	18
2.1.1.6 Media Benda Tiruan.....	20
2.1.1.7 Pengertian Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Benda Tiruan .....	21
<b>2.1.2 Hakikat Belajar .....</b>	<b>22</b>
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	22
2.1.2.2 Prinsip-Prinsip Belajar .....	23
2.1.2.3 Hasil Belajar.....	25
2.1.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	30
<b>2.1.3 Keterampilan Guru.....</b>	<b>34</b>
2.1.3.1keterampilan Membuka Pelajaran.....	34
2.1.3.2 Keterampilan Menjelaskan .....	34
2.1.3.3 Keterampilan Mengadakan Variasi Model Pembelajaran.....	35
2.1.3.4 Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil .....	35
2.1.3.5 Keterampilan Membimbing .....	36
2.1.3.6 Keterampilan Mengelola Kelas.....	37
2.1.3.7 Keterampilan Bertanya .....	37
2.1.3.8 Keterampilan Memberikan Penguatan.....	38
2.1.3.9 Keterampilan Menutup Pelajaran .....	38
<b>2.1.4 Aktifitas Belajar .....</b>	<b>39</b>
<b>2.1.5 Hakikat Belajar IPS Di SD.....</b>	<b>41</b>

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran IPS Di SD .....	41
2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS Di SD.....	42
2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS .....	44
2.1.5.4 Hasil Belajar IPS .....	44
2.1.6 Kepahlawanan Dan Patriotisme .....	45
2.1.6.1 Sikap Kepahlawanan Dan Patriotism.....	45
2.1.6.2 Ciri-Ciri Sikap Kepahlawanan .....	45
2.1.6.3 Sikap Kepahlawanan Dalam Kehidupan Sehari-Hari .....	46
2.1.6.4 Sikap Patriotisme .....	48
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	49
2.3 Kerangka berfikir .....	52
2.4 Hipotesis tindakan.....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
3.1 Setting Penelitian Dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	55
3.1.1 Setting Penelitian .....	55
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	55
3.2 Variabel Penelitian.....	56
3.2.1 Variabel Bebas .....	56
3.2.2 Variabel Terikat .....	57
3.3 Rancangan Penelitian .....	57
3.3.1 Perencanaan .....	58
3.3.2 Pelaksanaan .....	59
3.3.3 Observasi.....	59

3.3.4 Analisis Dan Refleksi .....	60
3.4 Prosedur Penelitian .....	60
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.5.1 Observasi.....	67
3.5.2 Tes.....	68
3.5.3 Wawancara.....	68
3.5.4 Dokumentasi .....	69
3.6 Instrumen Penelitian .....	70
3.6.1 Lembar Pedoman Observasi .....	70
3.6.2 Tes.....	73
3.6.3 Pedoman Wawancara.....	74
3.6.4 Dokumetasi .....	75
3.7 Validitas Dan Reliabilitas .....	76
3.8 Teknik Analisis Data.....	78
3.9 Indikator Keberhasilan .....	90
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>91</b>
4.1 Pra siklus .....	91
4.2 Hasil penelitian tindakan kelas .....	92
4.2.1 Hasil Penelitian Siklus I.....	93
4.2.1.1 Tahap Perencanaan Siklus I.....	93
4.2.1.2 Tahap Pelaksanaan Siklus I.....	94
4.2.1.3 Pengamatan Siklus I .....	111
4.2.1.4 Refleksi Dan Analisis Siklus I.....	126

4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II.....	134
4.2.2.1 Tahap Perencanaan Siklus II .....	134
4.2.2.2 Tahap Pelaksanaan Siklus II.....	134
4.2.2.3 Pengamatan Siklus II.....	153
4.2.2.4 Refleksi Dan Analisis Siklus II .....	168
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>176</b>
5.1 Keterampilan Pengelolaan Kinerja Guru Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Benda Tiruan.....	176
5.2 Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Benda Tiruan .....	181
5.3 Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Benda Tiruan .....	187
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>195</b>
6.1 Simpulan .....	195
6.2 Saran .....	196
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>198</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>201</b>

## **DAFTAR TABEL**

3.1 Lembar Observasi Keterampilan Hasil Belajar .....	71
3.2 Indikator Aktivitas Belajar.....	72
3.3 Lembar Observasi Aktivitas Kelompok.....	73
3.4 Ketuntasan Belajar Klasikal Dalam % .....	80
3.5 Keberhasilan Belajar Siswa .....	83
3.6 Keberhasilan Belajar Siswa Dalam % .....	84
3.7 Pedoman Penskoran .....	84
3.8 Skor Aktivitas Belajar .....	85
3.9 Skor Per Indikator Aktivitas Belajar.....	86
3.10 Skor Aktivitas Kelompok .....	87
3.11 Skor Per Indikator Aktivitas Kelompok .....	88
3.12 Skor Keterampilan Guru .....	89
3.13 Skor Per Indikator Keterampilan Guru .....	90
4.1 Ketuntasan Belajar Pra Siklus.....	92
4.2 Jadwal Penelitian .....	95
4.3 Hasil Onservasi Keterampilan Guru .....	115
4.4 Nilai Aktivitas Belajar Ranah Afektif Pertemuan 1.....	122
4.5 Nilai Aktivitas Belajar Pertemuan 2 .....	126
4.6 Nilai Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Pertemuan 1.....	132
4.7 Nilai Aktivitas Belajar Pertemuan 2 .....	134
4.8 Hasiltes Evaluasi .....	137

4.9 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1 .....	141
4.10 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	143
4.11 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1.....	146
4.12 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2.....	147
4.13 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus I .....	151
4.14 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I .....	153
4.15 Persentase Hasil Belajar.....	155
4.16 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	155
4.17 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	157
4.18 Hasil Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1dan 2.....	179
4.19 Nilai Per Indicator Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan1 .....	186
4.20 Nilai Per Indicator Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2 .....	190
4.21 Nilai Per Indicator Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1 .....	195
4.22 Nilai Per Indicator Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2 .....	199
4.23 Hasil Evaluasi Siklus II.....	205
4.24 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan1 .....	208
4.25 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2 .....	210
4.26 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan1 ....	213
4.27 Hasil Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan2 .....	214

4.28 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II .....	217
4.29 Nilai Aktivitas Siswa Ranah Afektif Siklus 1 Dan 2 .....	219
4.30 Nilai Aktivitas Siswa Ranah Psikomotorik Siklus 1 Dan 2 .....	221



## **DAFTAR GAMBAR**

2.1 Kerangka Berfikir .....	53
3.1 Siklus penelitian tindakan kelas .....	58
4.1 Ketuntasan belajar pra siklus .....	92
4.2 Peningkatan ketarmpilan guru siklus I.....	112
4.3 Indikator aktivitas belajar siklus I.....	116
4.4 Observasi aktivitas belajar ranah psikomotorik .....	119
4.5 Diagram batang tes evaluasi .....	121
4.6 Ketuntasan hasil belajar kognitif siklus I.....	121
4.7 Peningkatan aktivitas belajar ranah afektif siklus I .....	124
4.8 Peningkatan aktivitas belajar ranah psikomotorik siklus I.....	126
4.9 Peningkatan ketarmpilan guru siklus II .....	154
4.10 Indikator aktivitas belajar siklus II.....	158
4.11 Observasi aktivitas belajar ranah psikomotorik .....	160
4.12 Diagram batang tes evaluasi .....	162
4.13 Ketuntasan hasil belajar kognitif siklus II .....	163
4.14 Peningkatan aktivitas belajar ranah afektif siklus II .....	166
4.15 Peningkatan aktivitas belajar ranah psikomotorik siklus II .....	168

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>PRA SIKLUS.....</b>	<b>201</b>
1. Jadwal Penelitian .....	201
2. Nama Siswa Kelas IV SD 1 Jepang Kudus .....	202
3. Nilai Ulangan Harian .....	203
4. Pembagian Kelompok .....	205
5. Hasil Keterampilan Guru .....	206
6. Hasil Aktivitas Siswa.....	207
7. Hasil Wawancara Guru .....	210
8. Hasil Wawancara Siswa.....	212
9. Kisi-Kisi Tes Evaluasi Siklus I .....	213
10. Soal Evaluasi Siklus I .....	214
11. Kunci Jawaban Tes Evaluasi .....	217
12. Analisis Validitas Siklus I.....	218
13. Analisis Reliabilitas Siklus I.....	220
14. Kisi-Kisi Tes Evaluasi Siklus II.....	221
15. Soal Evaluasi Siklus II.....	222
16. Kunci Jawaban Tes Evaluasi .....	225
17. Analisis Validitas Siklus II .....	226
18. Analisis Reliabilitas Siklus II.....	228
<b>SIKLUS I .....</b>	<b>229</b>
19. Silabus pembelajaran pertemuan 1 .....	229
20. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 1 .....	231
21. Materi ajar pertemuan 1 .....	236

22. Media Pmbelajaran .....	240
23. Scenario role playing pertemuan 1.....	241
24. Lembar kerja siswa pertemuan 1 .....	243
25. Daftar absensi pertemuan 1 .....	247
26. Pedoman keterampilan guru pertemuan 1 .....	248
27. Hasil pengamatan keterampilan guru pertemuan 1 .....	250
28. Pedoman aktivitas belajar pertemuan 1 .....	253
29. Hasil pengamatan aktivitas belajar pertemuan 1.....	258
30. Pedoman pengamatan aktivitas belajar kelompok pertemuan 1 .....	263
31. Hasil pengamatan aktivitas belajar kelompok pertemuan 1 .....	267
32. Silabus pembelajaran pertemuan 2 .....	271
33. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 2.....	273
34. Materi ajar pertemuan 2 .....	277
35. Materi Pembelajaran .....	279
36. Scenario role playing pertemuan 2.....	280
37. Lembar kerja siswa pertemuan 2 .....	282
38. Daftar absensi pertemuan 2.....	286
39. Hasil pangamatan keterampilan guru pertemuan 2.....	287
40. Hasil pangamatan aktivitas belajar pertemuan 2.....	290
41. Hasil pangamatan aktivitas belajar kelompok pertemuan 2 .....	295
42. Dokumentasi .....	299
43. Kisi-kisi soal evaluasi .....	301
44. Soal evaluasi .....	302

45. Kunci jawaban .....	305
46. Hasil tes evaluasi.....	308
47. Analisis keterampilan guru .....	309
48. Analisis hasil belajar afektif.....	310
49. Analisis aktivitas belajar afektif.....	311
50. Analisis hasil belajar psikomotorik.....	312
51. Analisis aktivitas belajar psikomotorik.....	313
<b>SIKLUS II.....</b>	<b>314</b>
52. Silabus pembelajaran pertemuan 1 .....	314
53. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 1 .....	316
54. Materi ajar pertemuan 1 .....	321
55. Media pembelajaran.....	324
56. Scenario role playing pertemuan 1.....	325
57. Lembar kerja siswa pertemuan 1 .....	326
58. Daftar absensi pertemuan 1 .....	330
59. Hasil pangamatan keterampilan guru pertemuan 1 .....	331
60. Hasil pangamatan aktivitas belajar pertemuan 1 .....	334
61. Hasil pangamatan aktivitas belajar kelompok pertemuan 1 .....	340
62. Silabus pembelajaran pertemuan 2 .....	344
63. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 2 .....	346
64. Materi ajar pertemuan 2 .....	350
65. Media pembelajaran.....	352
66. Scenario role playing pertemuan 2.....	353

67. Lembar kerja siswa pertemuan 2 .....	354
68. Daftar absensi pertemuan 2.....	356
69. Hasil pangamatan keterampilan guru pertemuan 2.....	357
70. Hasil pangamatan aktivitas belajar pertemuan 2.....	360
71. Hasil pangamatan aktivitas belajar kelompok pertemuan 2 .....	365
72. Dokumentasi .....	370
73. Kisi-kisi soal evaluasi .....	374
74. Soal evaluasi .....	375
75. Kunci jawaban .....	377
76. Hasil tes evaluasi.....	380
77. Analisis keterampilan guru .....	381
78. Analisis hasil belajar afektif.....	
.....	382
79. Analisis aktivitas belajar afektif.....	383
80. Analisis hasil belajar psikomotorik.....	384
81. Analisis aktivitas belajar psikomotorik.....	385
82. Perbandingan nilai pra siklus, siklus I dan II.....	386
83. Perbandingan nilai keterampilan guru siklus I dan II .....	387
84. Perbandingan hasil belajar afektif siklus I dan II.....	388
85. Perbandingan nilai aktivitas belajar afektif siklus I dan II.....	389
86. Perbandingan hasil belajar psikomotorik siklus I dan II.....	390
87. Perbandingan nilai aktivitas belajar psikomotorik siklus I dan II.....	391
88. Haisl wawancara guru .....	392

89. Hasil wawancara siswa .....	393
90. Penetapan pembimbing .....	394
91. Berita acara pembimbing I.....	395
92. Berita acara pembimbing II .....	399
93. Keterangan selesai bimbingan .....	402
94. Permohonan penelitian.....	403
95. Surat keterangan.....	404
96. Permohonan sidang skripsi .....	405
97. Pernyataan keaslian skripsi .....	406
98. Riwayat hidup .....	407

