



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA SISWA  
KELAS IV SD 1 NGEMBAL KULON JATI KUDUS**

Oleh  
**ASIH SETIANI**  
**NIM. 2011-33-274**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
*ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA SISWA  
KELAS IV SD 1 NGEMBAL KULON JATI KUDUS**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
ASIH SETIANI  
NIM. 2011-33-274**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

Bila Anda berani bermimpi tentang sukses, berarti anda sudah memegang kunci kesuksesan, hanya tinggal berusaha mencari lubang kuncinya untuk membuka gerbang kesuksesan

(John Savique Capone)

### Persembahan

Seiring sembah sujudku pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Subur dan Ibu Solichah. Terima kasih atas kasih sayang, doa dan restu untuk melalui sebuah perjalanan menuju cita-citaku, atas dukunganmu dan tetes keringatmu yang mengantarkanku ke tempat dimana seharusnya aku berada
2. Rois Solichul, Istiyah, Nurul Hidayat, Lida, Hana dan Syifa yang selalu memberikan senyum semangat untukku ketika aku telah lelah dan memberikan motivasi
3. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukungku, Ayuk, Emil, Ega, Zaki dan Nina. Terima kasih telah mengiringi langkahku dalam menyusun skripsi
4. Teman-teman PGSD seperjuangan
5. Almamater yang aku banggakan

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh Asih Setiani (NIM: 201133274) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

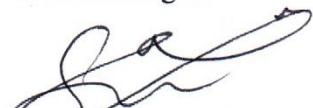
Kudus, Juli 2015

Pembimbing I



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
**NIS. 0610701000001218**

Pembimbing II



**Santoso, M.Pd**  
**NIDN. 0608038502**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Asih Setiani (NIM: 201133274) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 29 Agustus 2015

Tim Pengaji

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd  
NIS. 0610701000001218

(Ketua)

  
Santoso, M.Pd  
NIS. 0610701000001261

(Anggota)

  
Nur Fajrie, M.Pd  
NIS. 0610701000001257

(Anggota)

  
Wawan Shokib Rondli, M.Pd  
NIS. 0610701000001254

(Anggota)

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



## **PRAKATA**

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, karena dengan segala taufiq dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan semua pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Video Pada Siswa Kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus” disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Suparnyo, SH, MS Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberi fasilitas-fasilitas yang menunjang perkuliahan dan kesempatan belajar di program studi S1 PGSD FKIP UMK.
3. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberi layanan akademik, hingga terselesaiannya program belajar penulis di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMK.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan setulus hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Santoso, M.Pd pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan setulus hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesaiya tugas studi.
7. Dwi Supadmi Kasih, S.Pd Kepala SD 1 Ngembal Kulon yang telah memberikan ijin untuk penelitian, Dita Priska Pravita Sari, S.Pd sebagai kolaborator dalam penelitian dan peserta didik kelas IV SD 1 Ngembal Kulon yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
8. Seluruh keluarga dan semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Untuk semuanya, peneliti tidak dapat membalas yang telah diberikan, peneliti hanya dapat berdoa semoga amal baik yang telah dilakukan mendapatkan imbalan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amin.

Kudus, Agustus 2015

Peneliti,



Asih Setiani  
NIM. 201133274

## ABSTRAK

Setiani, Asih. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Pada Siswa Kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd, (II) Santoso, M. Pd.

**Kata Kunci:** Kualitas Pembelajaran, PKn, *Role Playing*, Media Video

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn materi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional siswa kelas IV di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada materi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional melalui model *role playing* berbantuan media video di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus, (3) mengetahui kualitas materi an media pembelajaran jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional siswa kelas IV di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus.

Kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari segi proses dan hasil pembelajaran. Model *Role Playing* merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus dengan subjek penelitian peneliti sebagai guru dan 26 siswa. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus dan di setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru meningkat. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 72,40%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 91,15%. Hasil belajar kondisi awal siswa ketuntasan klasikal sebesar 53,85% dengan rata-rata nilai 69,69, meningkat pada siklus I menjadi 65,38% dengan rata-rata nilai 73,85 dan pada siklus II menjadi 84,62% dengan rata-rata nilai 82,88. Aktivitas siswa ranah afektif meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 66,32%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 79,61%. Sedangkan aktivitas siswa ranah psikomotorik meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 65,56%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 78,68%. Kualitas materi meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 78,75%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 88,75%. Kualitas media meningkat, pada siklus I

memperoleh persentase sebesar 83,33%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 95,83%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus. Saran yang dapat disampaikan, diharapkan guru harus terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas salah satunya dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media video yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar, kreativitas dan daya imajinasi.



## ABSTRAC

Setiani, Asih. 2015. *Improving the Qualiy Learning Civic Education Achievement Through Model Role Playing With The Help of Video Media Fourth Grade Student of Elementary School Ngembal Kulon 1 Jati Kudus.* Skripsi Elementary Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Supervisor: (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd, (II) Santoso, M. Pd.

**Keywords:** Qualiy of Learning, Civic Education Achievement, *Role Playing*, Video Media

This research aims to: (1) Describe the application of assisted learning model *role playing* with the help of video media in improve skill of teachers in managing learning in subjects Civics on the material of Indonesian culture that has been showed in interanational culture mission through of SD 1 Ngembal Kulon Kudus, (2) knowing improving student learning outcomes fourth grade on the material of Indonesian culture that has been showed in intrnational culture mission through model *role playing* with the help of video media of SD 1 Ngembal Kulon Kudus, (3) knowing the quality of the materials and instructional media types Indonesian culture that has been showed in intrnational culture mission.

The quality of learning is a degree of success in achieving the learning objectives that can be seen in terms of process and learning outcomes. *Role playing* is a pattern or measures of learning that can help students to master the subject matter through the development of imagination and appreciation of students with portray himself as a character living or inanimate.

The research design is a clsroom action research as the subject researcher as teacher and 26 students of fourth grade of SD 1 Ngembal Kulon Kudus.. Research was divided into two cycles, and each cycle consisted of two meetings. Research procedures at each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. Method data collection such as observation, testing, and documentation. Data analysis techniques used is the analysis of quantitative and qualitative data.

The result showed increased teacher skills. In cycle I to obtain a percentage of 72,40%, whereas in cycle II percentage of 91,15%. Result of the initial conditions of the students learning classical completeness is 53,85% with an average 69,69, increase in cycle I to 65,38% with an average value of 73,85 and at cycle II becomes 84,62% with an average value of 82,88. Affective student activity increased, in cycle I to obtain a percentage of 66,32%, whereas in cycle II percentage of 79,61%. While the student activity increased psychomotor domains, in cycle I to obtain a percentage of 65,56%, whereas in cycle II percentage of 78, 68%. The quality of materials increase, in cycle I to obtain a percentage of 78,75%, whereas in cycle II percentage of 88,75%. Increased media quality, in cycle I to obtain a percentage of 83,88%, whereas in cycle II percentage of 95,83%.

Based on the results of this study concluded that by applying the model *role playing* with the help of video media PKn can improve the quality of learning in class IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus. Suggestions can be teachers must continue to strive to improve the quality of learning in the classroom on of them by applying model *role playing* with the help of video media that can increase students activity, interest in learning, creativity and imagination.



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	vi
PRAKATA .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR GRAFIK .....	xxi
DAFTAR BAGAN .....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran .....	12
2.1.1.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	16
2.1.1.2 Aktivitas Siswa .....	20
2.1.1.3 Hakikat Hasil Belajar .....	22

2.1.2 Pembelajaran PKn.....	26
2.1.3 Model <i>Role Playing</i> .....	31
2.1.4 Media Video Pembelajaran.....	34
2.1.5 Budaya Indonesia yang Pernah Ditampilkan Dalam Misi Kebudayaan Internasional .....	37
2.2 Penelitian yang Relevan.....	45
2.3 Kerangka Berpikir.....	47
2.4 Hipotesis Penelitian.....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian .....	51
3.3 Rancangan Penelitian .....	52
3.4 Prosedur Data .....	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	68
3.7 Analisis Data .....	71
3.8 Indikator Keberhasilan.....	76
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>78</b>
4.1 Pra Penelitian Tindakan Kelas .....	78
4.2 Deskripsi Tindakan Siklus I.....	80
4.2.1 Tahap Perencanaan Siklus I.....	81
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	83
4.2.3 Tahap Pengamatan Tindakan Siklus I.....	101

4.2.4 Refleksi Siklus I.....	105
4.3 Deskripsi Tindakan Siklus II.....	111
4.3.1 Tahap Perencanaan Siklus II.....	111
4.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	113
4.3.3 Tahap Pengamatan Tindakan Siklus II .....	130
4.3.4 Refleksi Siklus II.....	134
BAB V PEMBAHASAN .....	142
5.1 Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran PKn .....	142
5.2 Peningkatan Hasil Belajar PKn Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video.....	145
5.3 Peningkatan Kualitas Materi Dalam Pembelajaran PKn .....	149
5.4 Peningkatan Kualitas Media Dalam Pembelajaran PKn .....	157
BAB VI SIMPULAN SARAN .....	153
6.1 Simpulan .....	153
6.2 Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA .....	156
LAMPIRAN .....	159

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penerapan Model <i>Role Playing</i> berbantuan media video pada Pembelajaran PKn.....	44
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal SD 1 Ngembal Kulon.....	72
3.5 Rating Scale Lembar Pengamatan .....	75
3.6 Rambu-rambu Data Analisis Hasil ObservasiSiswa.....	76
4.1 Kegiatan Peneliti Tahap Pra Siklus.....	78
4.2 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	80
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Tindakan Siklus I .....	81
4.4 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	100
4.5 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	102
4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Afektif Siklus I .....	103
4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Psikomotorik Siklus 1 .....	104
4.8 Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus 1.....	104
4.9 Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus 1 .....	105
4.10 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	111
4.11 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	129
4.12 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II .....	130
4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Afektif Siklus II.....	131
4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Psikomotorik Siklus II.....	132
4.15 Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II .....	133
4.16 Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II.....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Hubungan Variabel <i>Independen-Dependen</i> .....	51
3.2 Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	53
3.3 Desain Analisis Interaktif Miles dan Huberman .....	74
4.1 Foto Kegiatan Dalam Pembagian Nomor Tanda Pengenal Siswa .....	84
4.2 Foto Tahap Memutar Video Siklus 1 Pertemuan 1 .....	85
4.3 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 .....	85
4.4 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 Siklus 1 Pertemuan 1 .....	86
4.5 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	87
4.6 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus 1 Pertemuan 1 .....	87
4.7 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 .....	88
4.8 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus 1 Pertemuan 1 .....	89
4.9 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	90
4.10 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	90
4.11 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 1 ....	91
4.12 Foto Tahap Memutar Video Siklus 1 Pertemuan 2 .....	93
4.13 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus 1 Pertemuan 2 .....	93
4.14 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus 1 Pertemuan 294	
4.15 Foto Tahap Pembentukan Siklus 1 Pertemuan 2.....	95
4.16 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus 1 Pertemuan 2 .....	95

4.17 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus 1 Pertemuan 2 .....	96
4.18 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus 1 Pertemuan 2 .....	97
4.19 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 2 .....	98
4.20 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 2 .....	98
4.21 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 2 ....	99
4.22 Foto Tahap Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 2.....	100
4.23 Foto Tahap Memutar Video Siklus II Pertemuan 1 .....	115
4.24 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus II Pertemuan 1 .....	115
4.25 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus II Pertemuan 116	116
4.26 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	116
4.27 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus II Pertemuan 1 .....	117
4.28 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus II Pertemuan 1.....	118
4.29 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 1 .....	119
4.30 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	119
4.31 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	120
4.32 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 1 ...	121
4.33 Foto Tahap Memutar Video Siklus II Pertemuan 2 .....	122
4.34 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus II Pertemuan 2 .....	123
4.35 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus II Pertemuan 2...	
.....	123
4.36 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	124
4.37 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus II Pertemuan 2 .....	125
4.38 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus II Pertemuan 2.....	125

4.39 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 2 .....	126
4.40 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	127
4.41 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	127
4.42 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 ...	128
4.43 Foto Tahap Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 .....	129



## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1 .....	110
4.2 Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus 1 dan II.....	135
4.3 Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1 .....	139



## **DAFTAR BAGAN**

Grafik

Halaman

2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	48
3.3 Desain PTK Menurut Kemmis & Taggart .....	53



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	159
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD I Ngembal Kulon .....	160
3. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas IV SD I Ngembal Kulon .....	161
4. Daftar Nilai Pra Siklus .....	162
5. Hasil Wawancara Guru .....	163
6. Hasil Wawancara Siswa.....	165
7. Silabus Siklus I.....	166
8. RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	170
9. Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	175
10. LKS Siklus I Pertemuan 1 .....	177
11. Naskah Drama Siklus I Pertemuan 1 .....	179
12. RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	181
13. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	186
14. LKS Siklus I Pertemuan 2.....	188
15. Naskah Drama Siklus 1 Pertemuan 2.....	190
16. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	192
17. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	195
18. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus I Pertemuan 1 ...	204
19. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus I Pertemuan 2 ...	211

20. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1 .....	213
21. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2 .....	219
22. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus I Pertemuan 2 .....	221
23. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	226
24. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus I Pertemuan 2 .....	228
25. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus I Pertemuan 2 .....	232
26. Soal Uji Validitas Siklus 1 .....	234
27. Kunci Jawaban Siklus 1 .....	240
28. Uji Validitas Siklus 1 .....	241
29. Uji Reliabilitas Siklus 1 .....	242
30. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus 1 .....	243
31. Soal Tes Evaluasi Siklus 1 .....	245
32. Kunci Jawaban Siklus 1 .....	249
33. Nilai LKS Siklus 1 .....	250
34. Nilai Evaluasi Siklus 1 .....	252
35. Foto Kegiatan Siklus 1 .....	253
36. Silabus Siklus II .....	257
37. RPP Siklus II Pertemuan 1 .....	261
38. Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	266
39. LKS Siklus II Pertemuan 1 .....	269
40. Naskah Drama Siklus II Pertemuan 1 .....	272

41. RPP Siklus II Pertemuan 2 .....	274
42. Materi Siklus II Pertemuan 2 .....	279
43. LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	281
44. Naskah Drama Siklus II Pertemuan 2 .....	283
45. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1 .....	285
46. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru SikluS II Pertemuan 2 .....	288
47. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus II Pertemuan 1 ..	291
48. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus II Pertemuan 2 ..	298
49. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1 ..	300
50. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2 ..	306
51. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	308
52. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II Pertemuan 2 .....	313
53. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II Pertemuan 1 .....	315
54. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II Pertemuan 2 .....	319
55. Soal Uji Validitas Siklus II .....	321
56. Kunci Jawaban Siklus II .....	327
57. Uji Validitas Siklus II.....	328
58. Uji Reliabilitas Siklus II.....	329
59. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	330
60. Soal Tes Evaluasi Siklus II .....	332
61. Kunci Jawaban Siklus II .....	336

62. Nilai LKS Siklus II .....	337
63. Nilai Evaluasi Siklus II .....	338
64. Foto Kegiatan Siklus II .....	339
65. SK Penetapan Pembimbing Skripsi .....	344
66. Surat Pernyataan .....	345
67. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	346
68. Permohonan Ujian Skripsi .....	347
69. Berita Acara Bimbingan .....	348
70. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	352
71. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	353
72. Riwayat Hidup .....	354



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA SISWA  
KELAS IV SD 1 NGEMBAL KULON JATI KUDUS**

Oleh  
**ASIH SETIANI**  
**NIM. 2011-33-274**





**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
*ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA SISWA  
KELAS IV SD 1 NGEMBAL KULON JATI KUDUS**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
ASIH SETIANI  
NIM. 2011-33-274**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

Bila Anda berani bermimpi tentang sukses, berarti anda sudah memegang kunci kesuksesan, hanya tinggal berusaha mencari lubang kuncinya untuk membuka gerbang kesuksesan

(John Savique Capone)

### **Persembahan**

Seiring sembah sujudku pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

6. Kedua orang tuaku Bapak Subur dan Ibu Solichah. Terima kasih atas kasih sayang, doa dan restu untuk melalui sebuah perjalanan menuju cita-citaku, atas dukunganmu dan tetes keringatmu yang mengantarkanku ke tempat dimana seharusnya aku berada
7. Rois Solichul, Istiyah, Nurul Hidayat, Lida, Hana dan Syifa yang selalu memberikan senyum semangat untukku ketika aku telah lelah dan memberikan motivasi
8. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukungku, Ayuk, Emil, Ega, Zaki dan Nina. Terima kasih telah mengiringi langkahku dalam menyusun skripsi
9. Teman-teman PGSD seperjuangan
10. Almamater yang aku banggakan

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh Asih Setiani (NIM: 201133274) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

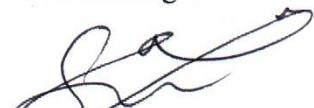
Kudus, Juli 2015

Pembimbing I



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
**NIS. 0610701000001218**

Pembimbing II



**Santoso, M.Pd**  
**NIDN. 0608038502**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Asih Setiani (NIM: 201133274) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 29 Agustus 2015

Tim Pengaji

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd  
NIS. 0610701000001218

(Ketua)

  
Santoso, M.Pd  
NIS. 0610701000001261

(Anggota)

  
Nur Fajrie, M.Pd  
NIS. 0610701000001257

(Anggota)

  
Wawan Shokib Rondli, M.Pd  
NIS. 0610701000001254

(Anggota)

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



## PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, karena dengan segala taufiq dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan semua pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Video Pada Siswa Kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus” disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

9. Prof. Dr. Suparnyo, SH, MS Rektor Universitas Muria Kudus.
10. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberi fasilitas-fasilitas yang menunjang perkuliahan dan kesempatan belajar di program studi S1 PGSD FKIP UMK.
11. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberi layanan akademik, hingga terselesaiannya program belajar penulis di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMK.
12. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan setulus hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

13. Santoso, M.Pd pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan setulus hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
14. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesaiya tugas studi.
15. Dwi Supadmi Kasih, S.Pd Kepala SD 1 Ngembal Kulon yang telah memberikan ijin untuk penelitian, Dita Priska Pravita Sari, S.Pd sebagai kolaborator dalam penelitian dan peserta didik kelas IV SD 1 Ngembal Kulon yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
16. Seluruh keluarga dan semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Untuk semuanya, peneliti tidak dapat membalas yang telah diberikan, peneliti hanya dapat berdoa semoga amal baik yang telah dilakukan mendapatkan imbalan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amin.

Kudus, Agustus 2015  
Peneliti,



Asih Setiani  
NIM. 201133274

## ABSTRAK

Setiani, Asih. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Pada Siswa Kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd, (II) Santoso, M. Pd.

**Kata Kunci:** Kualitas Pembelajaran, PKn, *Role Playing*, Media Video

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn materi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional siswa kelas IV di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada materi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional melalui model *role playing* berbantuan media video di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus, (3) mengetahui kualitas materi an media pembelajaran jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional siswa kelas IV di SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus.

Kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari segi proses dan hasil pembelajaran. Model *Role Playing* merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus dengan subjek penelitian peneliti sebagai guru dan 26 siswa. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus dan di setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru meningkat. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 72,40%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 91,15%. Hasil belajar kondisi awal siswa ketuntasan klasikal sebesar 53,85% dengan rata-rata nilai 69,69, meningkat pada siklus I menjadi 65,38% dengan rata-rata nilai 73,85 dan pada siklus II menjadi 84,62% dengan rata-rata nilai 82,88. Aktivitas siswa ranah afektif meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 66,32%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 79,61%. Sedangkan aktivitas siswa ranah psikomotorik meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 65,56%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 78,68%. Kualitas materi meningkat, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 78,75%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 88,75%. Kualitas media meningkat, pada siklus I

memperoleh persentase sebesar 83,33%, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 95,83%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus. Saran yang dapat disampaikan, diharapkan guru harus terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas salah satunya dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media video yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar, kreativitas dan daya imajinasi.



## ABSTRAC

Setiani, Asih. 2015. *Improving the Qualiy Learning Civic Education Achievement Through Model Role Playing With The Help of Video Media Fourth Grade Student of Elementary School Ngembal Kulon 1 Jati Kudus.* Skripsi Elementary Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Supervisor: (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd, (II) Santoso, M. Pd.

**Keywords:** Qualiy of Learning, Civic Education Achievement, *Role Playing*, Video Media

This research aims to: (1) Describe the application of assisted learning model *role playing* with the help of video media in improve skill of teachers in managing learning in subjects Civics on the material of Indonesian culture that has been showed in interanational culture mission through of SD 1 Ngembal Kulon Kudus, (2) knowing improving student learning outcomes fourth grade on the material of Indonesian culture that has been showed in intrnational culture mission through model *role playing* with the help of video media of SD 1 Ngembal Kulon Kudus, (3) knowing the quality of the materials and instructional media types Indonesian culture that has been showed in intrnational culture mission.

The quality of learning is a degree of success in achieving the learning objectives that can be seen in terms of process and learning outcomes. *Role playing* is a pattern or measures of learning that can help students to master the subject matter through the development of imagination and appreciation of students with portray himself as a character living or inanimate.

The research design is a classroom action research as the subject researcher as teacher and 26 students of fourth grade of SD 1 Ngembal Kulon Kudus.. Research was divided into two cycles, and each cycle consisted of two meetings. Research procedures at each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. Method data collection such as observation, testing, and documentation. Data analysis techniques used is the analysis of quantitative and qualitative data.

The result showed increased teacher skills. In cycle I to obtain a percentage of 72,40%, whereas in cycle II percentage of 91,15%. Result of the initial conditions of the students learning classical completeness is 53,85% with an average 69,69, increase in cycle I to 65,38% with an average value of 73,85 and at cycle II becomes 84,62% with an average value of 82,88. Affective student activity increased, in cycle I to obtain a percentage of 66,32%, whereas in cycle II percentage of 79,61%. While the student activity increased psychomotor domains, in cycle I to obtain a percentage of 65,56%, whereas in cycle II percentage of 78,68%. The quality of materials increase, in cycle I to obtain a percentage of 78,75%, whereas in cycle II percentage of 88,75%. Increased media quality, in cycle I to obtain a percentage of 83,88%, whereas in cycle II percentage of 95,83%.

Based on the results of this study concluded that by applying the model *role playing* with the help of video media PKn can improve the quality of learning in class IV SD 1 Ngembal Kulon Jati Kudus. Suggestions can be teachers must continue to strive to improve the quality of learning in the classroom on of them by applying model *role playing* with the help of video media that can increase students activity, interest in learning, creativity and imagination.



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	vi
PRAKATA .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR GRAFIK .....	xxi
DAFTAR BAGAN .....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran .....	12
2.1.1.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	16
2.1.1.2 Aktivitas Siswa .....	20
2.1.1.3 Hakikat Hasil Belajar .....	22

2.1.2 Pembelajaran PKn.....	26
2.1.3 Model <i>Role Playing</i> .....	31
2.1.4 Media Video Pembelajaran.....	34
2.1.5 Budaya Indonesia yang Pernah Ditampilkan Dalam Misi Kebudayaan Internasional .....	37
2.2 Penelitian yang Relevan.....	45
2.3 Kerangka Berpikir.....	47
2.4 Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian .....	51
3.3 Rancangan Penelitian .....	52
3.4 Prosedur Data .....	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	68
3.7 Analisis Data .....	71
3.8 Indikator Keberhasilan.....	76
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	78
4.1 Pra Penelitian Tindakan Kelas .....	78
4.2 Deskripsi Tindakan Siklus I.....	80
4.2.1 Tahap Perencanaan Siklus I.....	81
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	83
4.2.3 Tahap Pengamatan Tindakan Siklus I.....	101

4.2.4 Refleksi Siklus I.....	105
4.3 Deskripsi Tindakan Siklus II.....	111
4.3.1 Tahap Perencanaan Siklus II.....	111
4.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	113
4.3.3 Tahap Pengamatan Tindakan Siklus II .....	130
4.3.4 Refleksi Siklus II.....	134
BAB V PEMBAHASAN .....	142
5.1 Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran PKn .....	142
5.2 Peningkatan Hasil Belajar PKn Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video.....	145
5.3 Peningkatan Kualitas Materi Dalam Pembelajaran PKn .....	149
5.4 Peningkatan Kualitas Media Dalam Pembelajaran PKn .....	157
BAB VI SIMPULAN SARAN .....	153
6.1 Simpulan .....	153
6.2 Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA .....	156
LAMPIRAN .....	159

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penerapan Model <i>Role Playing</i> berbantuan media video pada Pembelajaran PKn.....	44
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal SD 1 Ngembal Kulon.....	72
3.5 Rating Scale Lembar Pengamatan .....	75
3.6 Rambu-rambu Data Analisis Hasil ObservasiSiswa.....	76
4.1 Kegiatan Peneliti Tahap Pra Siklus.....	78
4.2 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	80
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Tindakan Siklus I .....	81
4.4 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	100
4.5 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	102
4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Afektif Siklus I .....	103
4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Psikomotorik Siklus 1 .....	104
4.8 Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus 1.....	104
4.9 Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus 1 .....	105
4.10 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	111
4.11 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	129
4.12 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II .....	130
4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Afektif Siklus II.....	131
4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Psikomotorik Siklus II.....	132
4.15 Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II .....	133
4.16 Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II.....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Hubungan Variabel <i>Independen-Dependen</i> .....	51
3.2 Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	53
3.3 Desain Analisis Interaktif Miles dan Huberman .....	74
4.1 Foto Kegiatan Dalam Pembagian Nomor Tanda Pengenal Siswa .....	84
4.2 Foto Tahap Memutar Video Siklus 1 Pertemuan 1 .....	85
4.3 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 .....	85
4.4 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 Siklus 1 Pertemuan 1 .....	86
4.5 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	87
4.6 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus 1 Pertemuan 1 .....	87
4.7 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus 1 Pertemuan 1 .....	88
4.8 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus 1 Pertemuan 1 .....	89
4.9 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	90
4.10 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 1 .....	90
4.11 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 1 ....	91
4.12 Foto Tahap Memutar Video Siklus 1 Pertemuan 2 .....	93
4.13 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus 1 Pertemuan 2 .....	93
4.14 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus 1 Pertemuan 294	
4.15 Foto Tahap Pembentukan Siklus 1 Pertemuan 2.....	95
4.16 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus 1 Pertemuan 2 .....	95

4.17 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus 1 Pertemuan 2 .....	96
4.18 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus 1 Pertemuan 2 .....	97
4.19 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 2 .....	98
4.20 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus 1 Pertemuan 2 .....	98
4.21 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 2 ....	99
4.22 Foto Tahap Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 2.....	100
4.23 Foto Tahap Memutar Video Siklus II Pertemuan 1 .....	115
4.24 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus II Pertemuan 1 .....	115
4.25 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus II Pertemuan 116	116
4.26 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	116
4.27 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus II Pertemuan 1 .....	117
4.28 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus II Pertemuan 1.....	118
4.29 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 1 .....	119
4.30 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	119
4.31 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	120
4.32 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 1 ...	121
4.33 Foto Tahap Memutar Video Siklus II Pertemuan 2 .....	122
4.34 Foto Tahap Menyiapkan Skenario Siklus II Pertemuan 2 .....	123
4.35 Foto Tahap Menunjuk Siswa Mempelajari Skenario Siklus II Pertemuan 2...	
.....	123
4.36 Foto Tahap Pembentukan Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	124
4.37 Foto Tahap Menyampaikan Kompetensi Siklus II Pertemuan 2 .....	125
4.38 Foto Tahap Memperagakan Skenario Siklus II Pertemuan 2.....	125

4.39 Foto Tahap Pengamatan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 2 .....	126
4.40 Foto Tahap Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	127
4.41 Foto Tahap Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	127
4.42 Foto Tahap Memberikan Simpulan dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 ...	128
4.43 Foto Tahap Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 .....	129



## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1 .....	110
4.2 Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus 1 dan II.....	135
4.3 Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1 .....	139



## **DAFTAR BAGAN**

Grafik	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	48
3.3 Desain PTK Menurut Kemmis & Taggart .....	53



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	159
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD I Ngembal Kulon .....	160
3. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas IV SD I Ngembal Kulon .....	161
4. Daftar Nilai Pra Siklus .....	162
5. Hasil Wawancara Guru .....	163
6. Hasil Wawancara Siswa.....	165
7. Silabus Siklus I.....	166
8. RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	170
9. Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	175
10. LKS Siklus I Pertemuan 1 .....	177
11. Naskah Drama Siklus I Pertemuan 1 .....	179
12. RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	181
13. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	186
14. LKS Siklus I Pertemuan 2.....	188
15. Naskah Drama Siklus 1 Pertemuan 2.....	190
16. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	192
17. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	195
18. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus I Pertemuan 1 ...	204
19. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus I Pertemuan 2 ...	211

20. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1 .....	213
21. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2 .....	219
22. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus I Pertemuan 2 .....	221
23. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	226
24. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus I Pertemuan 2 .....	228
25. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus I Pertemuan 2 .....	232
26. Soal Uji Validitas Siklus 1 .....	234
27. Kunci Jawaban Siklus 1 .....	240
28. Uji Validitas Siklus 1 .....	241
29. Uji Reliabilitas Siklus 1 .....	242
30. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus 1 .....	243
31. Soal Tes Evaluasi Siklus 1 .....	245
32. Kunci Jawaban Siklus 1 .....	249
33. Nilai LKS Siklus 1 .....	250
34. Nilai Evaluasi Siklus 1 .....	252
35. Foto Kegiatan Siklus 1 .....	253
36. Silabus Siklus II .....	257
37. RPP Siklus II Pertemuan 1 .....	261
38. Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	266
39. LKS Siklus II Pertemuan 1 .....	269
40. Naskah Drama Siklus II Pertemuan 1 .....	272

41. RPP Siklus II Pertemuan 2 .....	274
42. Materi Siklus II Pertemuan 2 .....	279
43. LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	281
44. Naskah Drama Siklus II Pertemuan 2 .....	283
45. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1 .....	285
46. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan Guru SikluS II Pertemuan 2 .....	288
47. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus II Pertemuan 1 ..	291
48. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Afektif Siklus II Pertemuan 2 ..	298
49. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1 ..	300
50. Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2 ..	306
51. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	308
52. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Materi Siklus II Pertemuan 2 .....	313
53. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II Pertemuan 1 .....	315
54. Lembar Hasil Pengamatan Kualitas Media Siklus II Pertemuan 2 .....	319
55. Soal Uji Validitas Siklus II .....	321
56. Kunci Jawaban Siklus II .....	327
57. Uji Validitas Siklus II.....	328
58. Uji Reliabilitas Siklus II.....	329
59. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	330
60. Soal Tes Evaluasi Siklus II .....	332
61. Kunci Jawaban Siklus II .....	336

62. Nilai LKS Siklus II .....	337
63. Nilai Evaluasi Siklus II .....	338
64. Foto Kegiatan Siklus II .....	339
65. SK Penetapan Pembimbing Skripsi .....	344
66. Surat Pernyataan .....	345
67. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	346
68. Permohonan Ujian Skripsi .....	347
69. Berita Acara Bimbingan .....	348
70. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	352
71. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	353
72. Riwayat Hidup .....	354

