



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



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV DI SD 1 PADURENAN  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTU  
MEDIA UANG MAINAN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2016**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- La Tahzan Innallaha Ma'ana

(Jangan bersedih, Sesungguhnya Allah menyertai kita) (QS. At- Taubah:40)

- Kegagalan hanya akan terjadi jika kita menyerah (Lessing)

- Sesungguhnya setelah kesulitan akan datang kemudahan (QS. Al-Insyiroh: 5&6)

### PERSEMBAHAN

*Seiring rasa syukurku kepada Allah SWT atas segala keagungan dan rahmat yang telah diberikan, ku persembahkan karya ini kepada :*

*Kedua orang tuaku Bapak H. Subchan dan Ibu Hj. Lismiyati yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, motivasi dan segala pengorbanannya selama hidupku.*

*Keluarga Bapak H. AR Supomo dan Ibu Hj. Marminah yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan karya ini.*

*Terkhusus Noor Muhammad Khoirul Umam yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta lantunan doa yang tiada henti.*

*Sahabat-sahabatku Vera Nur Fainzah, Rizka Tiyara, Eka Noviati Dewi, Putri Nuryani, dan Chandra Puspitasari yang selalu menemani dan memberikan semangat sehingga dapat tersusun karya yang sederhana ini.*

*Seluruh teman-teman almamater PGSD UMK angkatan 2012*

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh Indah Rachmawati (NIM. 201233146) ini telah diperiksa dan  
disetujui untuk diuji.

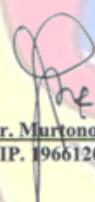
Kudus, Mei 2016  
Dosen Pembimbing I

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

Kudus, Mei 2016  
Dosen Pembimbing II

  
**Ika Oktavianti, M. Pd.**  
NIS. 0610701000001247

Mengetahui,  
Ka. Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Indah Rachmawati (NIM 201233146) ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 2 Juli 2016 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 2 Juli 2016

Tim Pengaji

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

, Ketua

  
Ika Oktavianti, M.Pd.  
NIS. 0610701000001247

, Anggota

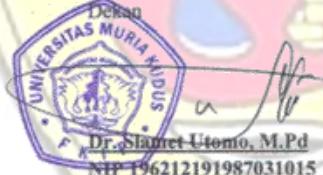
  
Santoso, S. Pd., M.Pd.  
NIS. 0610701000001261

, Anggota

  
Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.  
NIS. 0610701000001252

, Anggota

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd  
NIP 196212191987031015

## **PRAKATA**

Puji syukur selalu dicurahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikannya skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD 1 Padurenan Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Uang Mainan.”

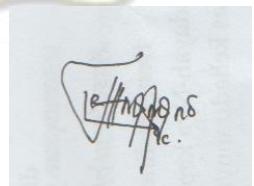
Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan peneliti untuk memperoleh Sarjana Pendidikan S1 PGSD di Universitas Muria Kudus. Skripsi ini tersusun atas dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparnyo, SH., MS., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar dan menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Murtono, M. Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Sri Utaminingsih selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan keluangan waktu dalam membimbing dengan kesabaran, memberikan arahan, serta saran dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ika Oktavianti, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan pengarahan, saran yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Abdullah, S. Ag., selaku Kepala Sekolah SD 1 Padurenan Gebog Kudus yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
7. Nunung Noor Hayati, S. Pd., selaku guru kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus yang membantu serta memberikan arahan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
8. Bapak ibu guru SD 1 Padurenan Gebog Kudus yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus.
10. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat positif bagi para pembaca, peneliti selanjutnya, serta para guru.

Kudus, 2 Juli 2016



**Indah Rachmawati  
201233146**

## ABSTRACT

Rachmawati, Indah. 2015. The Improving Of Learning Result Social Studies Trough *Role Playing Model* Assisted Media Money Toys at fourth grade student at SD 1 Padurenan Gebog Kudus. Final Project. Elementary School Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Sri Utaminingsih , M.Pd. , (2) Ika Oktavianti , M.Pd.

Keyword : The Result of Learning Social Studies, *Role Playing*, Money Toys.

This research purposed for describing the application of *role playing* learning model helped by money toy media at economic activity material of four grade student of SD 1 Padurenan and describing the improvement Social Studies result at affective,cognitive and psycomotoric domain after learning Social Science trough *role playing model* assisted money watch media at fourth grade student of SD 1 Padurenan is applied.

The result of social studies is behavior changing and students' understanding includes affective, cognitive and psycomotoric domain as the result of learning activity which done. Learning *role playing* model is a learning model done by presenting a happened problem in daily life appropriate with gotten scenario with its group. *Role playing* model give positive influence to student in learning because involves student to be active in following learning. Money toys media is imitation money used in learning social science for making student easy in understanding taught material.

This research is a research of class action consisted from two cycle, its cycle consisted planning, implementation of acting, observation and reflection. The subject of this research is fourth grade student of SD 1 Padurenan Gebog Kudus with the number of student is 20, consisted 13 male students and 7 female students. The metods of data collection are interview observation, documentation and written test in multiple choice formed data analysis technique of this research uses qualitative and quantitative analysis technique. Qualitative data analysis used analysis interactive technique. Quantitative data analysis used describtion statistic analysis technique.

Class action research result presents significant improvement at managing social science learning at natural resources and economic activity material with average at first cycle 86,25 and second cycle 90,62, Improvement in the amount of 4,37%, then significant improvement also happened at cognitive domain learning result with average at first cycle is 67,75 and second cycle is 85,25, Improvement in the amount of 17,5% affective domain learning result with first cycle is 77,62 and second cycle is 83,37 Improvement in the amount of 5,75% psicomotoric domain learning result with average first cycle is 79 and second cycle is 88,5 with improvement in amount of 9,5%.

Research conclusion is the applying *role playing* learning model helped money watch media at natural resources and economic activity at 4 grade student

of elementary school 1 Padurenan Gebog Kudus is able to improve the result of social studies. The suggestion for student is able to be more active in following learning activity and be brave to express its opinion. Teacher is better if being able to give creative learning process and involve student in learning activity.



## ABSTRAK

Rachmawati, Indah. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Role Playing Berbantu Media Uang Mainan pada Siswa Kelas IV SD 1 Padurenan Kudus.* Skripsi. Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., (2) Ika Oktavianti, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, *Role Playing*, Uang Mainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantu media uang mainan pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD 1 Padurenan, dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbantu media uang mainan pada siswa kelas IV SD 1 Padurenan Kudus.

Hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku dan pemahaman siswa yang mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotori sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperagakan/menampilkan suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan skenario yang diperoleh bersama kelompoknya. Model pembelajaran *Role Playing* ini dapat berpengaruh positif terhadap siswa dalam pembelajaran karena melibatkan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media uang mainan adalah uang tiruan yang digunakan dalam pembelajaran IPS guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus dengan siswa yang berjumlah 20 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain wawancara, observasi, dokumentasi, serta tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik deskripsi.

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengelolaan pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi dengan rata-rata pada siklus I 86,25 (sangat baik) dan siklus II 90,62 (sangat baik), peningkatan sebesar 4,37%, kemudian peningkatan yang signifikan juga terjadi pada hasil belajar ranah kognitif dengan rata-rata siklus I 67,75 (baik) dan siklus II 85,25 (sangat baik) peningkatan sebesar 17,5%, hasil belajar ranah afektif rata-rata siklus I 77,62 (baik) dan siklus II 83,37 (baik) peningkatan sebesar 5,75%, hasil belajar ranah psikomotorik dengan rata-rata

siklus I 79 (baik) dan siklus II 88,5 (sangat baik) dengan peningkatan sebesar 9,5%.

Kesimpulan penelitian dapat dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media uang mainan pada materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Saran yang diberikan yaitu hendaknya siswa bisa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berani mengungkapkan pendapatnya. Guru hendaknya dapat memberikan proses pembelajaran yang kreatif dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SAMPUL .....</b>	i
<b>LOGO .....</b>	ii
<b>JUDUL .....</b>	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBERAHAN .....</b>	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	vi
<b>PRAKATA .....</b>	vii
<b>ABSTRACT .....</b>	ix
<b>ABSTRAK .....</b>	xi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xiii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xvi
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xx
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar .....	9
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	9
2.1.1.2 Prinsip-prisip Belajar .....	10
2.1.1.3 Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.1.1.4 Indikator Hasil Belajar .....	13
2.1.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
2.1.2 Pengertian IPS .....	22
2.1.2.1 Hakikat IPS .....	22
2.1.2.2 Tujuan IPS .....	24
2.1.2.3 Ruang Lingkup IPS .....	25
2.1.3 Pengertian Kegiatan Ekonomi .....	27
2.1.3.1 Hakikat Kegiatan Ekonomi .....	27
2.1.3.2 Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi .....	28
2.1.3.3 Sumber Daya Alam .....	34
2.1.4 Role Playing .....	36

2.1.4.1 Hakikat <i>Role Playing</i> .....	36
2.1.4.2 Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	37
2.1.4.3 Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	38
2.1.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> .....	40
2.1.5 Media Uang Mainan.....	43
2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	43
2.1.5.2 Pengertian Uang Mainan.....	44
2.2 Penelitian yang Relevan.....	45
2.3 Kerangka Berfikir.....	47
2.4 Hipotesis Tindakan.....	52

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	53
3.1.1 Setting Penelitian .....	53
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	54
3.2 Variabel Penelitian .....	54
3.3 Prosedur Penelitian.....	55
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	67
3.4.1 Data dan Sumber Data .....	67
3.4.1.1 Jenis Data .....	67
3.4.1.2 Sumber Data Penelitian.....	68
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data .....	68
3.4.3 Instrumen Penelitian .....	71
3.5 Validitas dan Reliabilitas .....	74
3.5.1 Validitas .....	74
3.5.2 Reliabilitas .....	76
3.6 Teknik Analisa Data .....	77
3.6.1 Teknik Analisa Kualitatif .....	77
3.6.2 Teknik Analisa Kuantitatif .....	84
3.7 Indikator Keberhasilan .....	87

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

4.1 Hasil Pra Siklus .....	88
4.2 Hasil Penelitian Siklus I .....	92
4.2.1 Perencanaan .....	93
4.2.2 Pelaksanaan .....	94
4.2.2.1 Pertemuan 1 .....	94
4.2.2.2 Pertemuan 2 .....	105
4.2.3 Observasi.....	118
4.2.4 Refleksi .....	123
4.3 Hasil Penelitian Siklus II .....	126
4.3.1 Perencanaan .....	126
4.3.2 Pelaksanaan .....	127
4.3.2.1 Pertemuan 1 .....	127
4.3.2.2 Pertemuan 2 .....	137

4.3.3 Observasi.....	149
4.3.4 Refleksi .....	155

## **BAB V PEMBAHASAN**

5.1 Penerapan Model <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran IPS.....	159
5.2 Hasil Belajar Siswa .....	164

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Simpulan .....	177
6.2 Saran .....	178

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	180
-----------------------------	-----

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	184
--------------------------------	-----

<b>PERNYATAAN</b> .....	329
-------------------------	-----

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	330
-----------------------------------	-----



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Validitas Soal .....	76
3.2 Pedoman Penskoran Pembelajaran IPS .....	80
3.3 Kriteria Penilaian Pengelolaan Pembelajaran IPS .....	81
3.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif .....	83
3.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	84
3.6 Kriteria Keberhasilan Ranah Kognitif dalam % .....	86
3.7 Kriteria Ketuntasan Minimal IPS SD 1 Padurenan.....	87
4.1 Hasil UH IPS Kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus .....	90
4.2 Kriteria Nilai Ulangan Harian IPS .....	90
4.3 Klasifikasi Hasil Belajar IPS Pra Siklus .....	92
4.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	93
4.5 Hasil Nilai LKS Siklus I Pertemuan 1 .....	103
4.6 Hasil Nilai LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	113
4.7 Hasil Nilai Evaluasi Siklus I .....	116
4.8 Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus I .....	117
4.9 Hasil Observasi Pembelajaran IPS Siklus I .....	118
4.10 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I .....	120
4.11 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I .....	122
4.12 Hasil Nilai LKS Siklus II Pertemuan 1 .....	134
4.13 Hasil Nilai LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	144
4.14 Hasil Nilai Evaluasi Siklus II .....	148
4.15 Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus II .....	149
4.16 Hasil Observasi Pembelajaran IPS Siklus I .....	150
4.17 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II .....	151
4.18 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II .....	153
5.1 Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran IPS .....	162
5.2 Rata-rata Hasil Belajar Kognitif .....	165
5.3 Progres Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa .....	167
5.4 Rata-rata Hasil Belajar Afektif .....	169
5.5 Progres Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa .....	171
5.6 Rata-rata Hasil Belajar Psikomotorik .....	173
5.7 Progres Hasil Belajar Psikomotorik Siswa .....	174

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	51
3.1 Model PTK menurut Kemmis dan MC Taggart .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.6.1 Teknik Analisis Kualitatif .....	78
4.1 Diagram Hasil Ulangan Harian IPS Pra Siklus .....	91
4.2 Kegiatan Pendahuluan Siklus I Pertemuan 1 .....	95
4.3 Kegiatan Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan 1 .....	96
4.4 Tahap Pemilihan Peran Siklus I Pertemuan 1 .....	98
4.5 Tahap Menyusun Tahap-tahap Bermain Peran .....	99
4.6 Tahap Menyiapkan Pengamat Siklus I Pertemuan 1 .....	100
4.7 Tahap Pemeran Siklus I Pertemuan 1 .....	101
4.8 Diskusi dan Evaluasi Siklus I Peertemuan 1 .....	102
4.9 Tahap Mengambil Kesimpulan Siklus I Pertemuan 1 .....	104
4.10 Kegiatan Pendahuluan Siklus I Pertemuan 2 .....	106
4.11 Memilih masalah/topik Siklus I Pertemuan 2 .....	107
4.12 Pemilihan Peran Siklus I Pertemuan 2 .....	108
4.13 Menyusun Tahapan Bermain Peran Siklus I Pertemuan 2.....	109
4.14 Menyiapkan Pengamat Siklus I Pertemuan 2.....	110
4.15 Pemeran Siklus I Pertemuan 2 .....	111
4.16 Diskusi dan Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	112
4.17 Mengambil Kesimpulan Siklus I Pertemuan 2 .....	114
4.18 Kondisi Saat Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I .....	115
4.19 Presentase Ketuntasan IPS Siklus I .....	117
4.20 Hasil Observasi Pembelajaran IPS Siklus I .....	119
4.21 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I .....	121
4.22 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I .....	123
4.23 Kegiatan Pendahuluan Siklus II .....	128
4.24 Memilih Masalah/topik Siklus II Pertemuan 1 .....	129
4.25 Memilih Peran Siklus II Pertemuan 1 .....	130
4.26 Menyiapkan Tahapan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 1 .....	131
4.27 Memilih Pengamat Siklus II Pertemuan 1 .....	132
4.28 Tahapan Pemeran Siklus II Pertemuan 1 .....	133
4.29 Diskusi dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 1 .....	134
4.30 Mengambil Kesimpulan Siklus II Pertemuan 1 .....	136
4.31 Kegiatan Pendahuluan Siklus II Pertemuan 2 .....	138
4.32 Pembagian Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	139
4.33 Pemilihan Peran Siklus II Pertemuan 2 .....	140
4.34 Menyusun Tahapan Bermain Peran Siklus II Pertemuan 2 .....	141
4.35 Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 .....	142
4.36 Pemeran Siklus II Pertemuan 2 .....	143
4.37 Diskusi dan Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 .....	144
4.38 Pengambilan Kesimpulan Siklus II Pertemuan 2 .....	146
4.39 Pembagian Soal Evaluasi Siklus II .....	147

4.40 Hasil Observasi Pembelajaran IPS Siklus II .....	150
4.41 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II .....	152
4.42 Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II .....	154
5.1 Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran IPS .....	163
5.2 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	166
5.3 Progres Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	168
5.4 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif .....	170
5.5 Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa .....	172
5.6 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	173
5.7 Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa .....	175



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran Pra Siklus</b>	<b>Halaman</b>
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	184
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 1 Padurenan Gebog Kudus .....	185
3. Daftar Nilai UH Siswa SD 1 Padurenan Gebog Kudus .....	186
4. Lembar Wawancara Pra Siklus Guru .....	187
5. Lembar Wawancara Pra Siklus Siswa .....	189
6. Lembar Observasi Pra Siklus .....	190
7. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	192
8. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	194
9. Soal Evaluasi Siklus I .....	196
10. Soal Evaluasi Siklus II .....	203
11. Validitas Isi Hasil Belajar Ranah Afektif .....	210
12. Validitas Isi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	213
13. Hasil Validitas Siklus I.....	216
14. Hasil Reliabilitas Siklus I .....	217
15. Hasil Validitas Siklus II .....	219
16. Hasil Reliabilitas Siklus II .....	220
<b>Lampiran Siklus I</b>	
17. Silabus Pembelajaran Siklus I .....	222
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	226
19. Materi Pembelajaran Siklus I .....	232
20. Skenario Pembelajaran Siklus I .....	234
21. Media Pembelajaran Siklus I .....	238
22. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I .....	239
23. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	241
24. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I .....	242
25. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I .....	244
26. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I .....	252
27. Lembar Pengelolaan Pembelajaran IPS Siklus I .....	260
<b>Lampiran Siklus II</b>	
28. Silabus Pembelajaran Siklus II .....	266
29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	272
30. Materi Pembelajaran Siklus II .....	279
31. Skenario Pembelajaran Siklus II .....	282
32. Media Pembelajaran Siklus II .....	286
33. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II .....	287
34. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	289
35. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II .....	290
36. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II .....	292
37. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II .....	300
38. Lembar Pengelolaan Pembelajaran IPS Siklus II .....	308
39. Lembar Wawancara Pasca Siklus Guru .....	314

40. Lembar Wawancara Pasca Siklus Siswa .....	316
41. Penetapan Pembimbing Skripsi.....	318
42. Berita Acara Bimbingan I .....	319
43. Berita Acara Bimbingan II .....	322
44. Keterangan Selesai Bimbingan .....	324
45. Surat Keterangan Uji Validitas .....	325
46. Surat Izin Penelitian .....	326
47. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	327
48. Permohonan Ujian Skripsi .....	328
49. Lembar Orisinalitas Skripsi .....	329
50. Riwayat Hidup .....	330

