



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* TENTANG MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD 1 PRAMBATAN KIDUL KUDUS

Oleh
EMA RAHMA FEBRIANI
NIM 201233030

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



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* TENTANG MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD 1 PRAMBATAN KIDUL KUDUS

SKRIPSI

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

**Oleh
EMA RAHMA FEBRIANI
NIM 201233030**

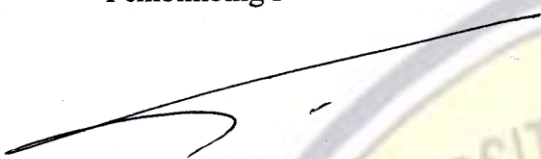
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Ema Rahma Febriani (NIM 2012-33-030) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal April 2016 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, April 2016

Pembimbing I




Drs. Moh. Khazunnudin, M.Pd
NIS. 0610701000001210

Pembimbing II



Wawan Shokib Rondli, M. Pd
NIDN. 0615037901

Mengetahui,
Ka. Progdi PGSD



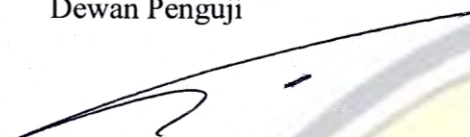
Dr. H. Murtono, M.Pd
NIP. 19661207 199203 1 003

PENGESAHAN PENGUJI

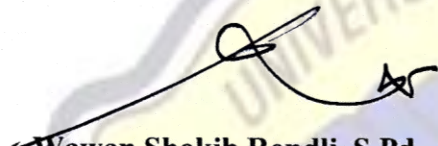
Skripsi oleh Ema Rahma Febriani (NIM 201233030) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Mei 2016 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 18 Mei 2016

Dewan Penguji


Drs. Moh. Kanzunudin, M.Pd
NIS. 0610701000001210


Ketua


Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615037901

Sekretaris


Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631108401

Anggota


Imanfar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619128801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIP 19621219 198703 1 015

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Belajarlah dari kesalahanmu sebelumnya, gunakan akalmu dan belajarlah.

Jangan fokus menyalahkan orang lain.” (Tia Setiawati)

PERSEMBAHAN

Teriring alunan doa dan puji syukur kehadiran Allah

SWT kupersembahkan skripsi ini untuk:

- Orang tuaku tercinta, Bapak Urip Sulistiyono, S.Pd.SD dan Ibu Sri Mulyanti, S.Pd yang senantiasa memberikan dukungan materi dan ketulusan doa disetiap langkah hidupku.
- Untuk Kakak dan Adikku tercinta, Rahma Ferdiana, Moh. Beni Syamsuddin Luqman dan Muh. Khoirun Ni'am yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan.
- Teman-teman PGSD Angkatan 2012 serta almamater.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Role Playing* Tentang Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus”.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan yang peneliti terima. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini ;

1. Dr. Suparno, SH, M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, MP.d, selaku Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Dr. Murtono, M. Pd, selaku Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Drs. Kanzunudin, M. Pd, selaku dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Wawan Shokib Rondli, S. Pd. M. Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Sulistiyani, S.Pd. selaku kepala sekolah SD 1 Prambatan Kidul Kudus atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Gimuk Ayunah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun.

Kudus, April 2016

Penulis

Ema Rahma Febriani

ABSTRACT

Rahma F, Ema. 2016. NIM. 201233030. ***Improved Learning Outcomes Through Model Role Playing About Material Proclamation of Indonesian Independence Students of Class V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.*** Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education of the University of Muria Kudus. Supervisor (1) Drs.Moh. Khanzunnudin, M.Pd (2) Wawan Shokib Rondli, M.Pd

Keywords: *Role Playing, learning outcomes, Proclamation of Indonesian Independence*

The purpose of this research is to improve teachers skill to manage learning activities, to improve the learning students activities and to improve learning achievement by *Role Playing Model* in Social Studies materials of *Appreciate the services and the role of leaders in the struggle for Indonesian Independence preparing class V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.*

Learning is a process of positive changes made by students and supported by teachers who aim to meet the needs of students both from a scientific and social activities of students. Role playing or role play is a learning model by providing certain roles to students in the form of the involvement of actual experience designed by the teacher and performed by students. Hypothesis action in this research is the use of role playing learning model can improve the activity of the material proclamation of Indonesian independence for students of classes V SD 1 Prambatan Kidul.

This research design is a classroom action research as the subject 23 students of 5th grade of SD 1 Prambatan Kidul Kudus of this observation is applying in two cycles, where each cycle consists of two meeting. As the independent variable is the Role Playing Model, while the dependent variable are the study result Social Studies materials *Appreciate the services and the role of leaders in the struggle for Indonesian Independence preparing.* The method of data collection such as interviews, observations, tests, and documentation. The data who got from act that was already done, would be analyzed as quantitative and qualitative.

The research result there is an increasing thoroughness value IPS cognitive learning outcomes of students in Indonesia's independence proclamation material significantly between the first cycle (64.3%), and the second cycle (82%). Backed with affective learning outcome of students in the first cycle of 61.78% (enough) to 80.62% (good) cycle II. Psychomotor domain of learning outcome in the first cycle of 61.15% (enough) to 77.67% (good) cycle II. Teaching skills using role playing model study also experienced an increase in cycle I 70.96% (excellent) to 86.67% (excellent). It was proved that the use of the model of role playing can improve student learning outcomes in Indonesia's independence proclamation material class V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

Based on the results of a classroom action research conducted on the class V SD 1 Prambatan Kidul Kudus can be concluded that the application of the

model role playing can improve student learning outcomes in social studies materials Indonesia's independence proclamation class V SD 1 Prambatan Kidul Kudus. Suggestions for teachers, role playing should use the model as a reference in selecting a learning model, students should be more active in learning, schools should provide facilities and learning resources that are adequate to support the quality of learning.



ABSTRAK

Rahma F, Ema. 2016. NIM. 201233030. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Tentang Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs.Moh. Khanzunnudin, M.Pd (2) Wawan Shokib Rondli, M.Pd

Kata Kunci : *Role Playing, Hasil belajar, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *role playing* dan menemukan peningkatan aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan positif yang dilakukan oleh siswa dan didukung oleh guru yang bertujuan untuk mencukupi kebutuhan siswa, baik dari aspek ilmu pengetahuan maupun aktivitas sosial siswa. *Role playing* atau bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan diperankan oleh siswa. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktifitas pembelajara IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas V SD 1 Prambatan Kidul.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SD 1 Prambatan Kidul dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Variabel bebas peningkatan aktifitas pembelajaran siswa. Sedangkan variabel terikat adalah *model role playing*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar IPS ranah kognitif siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang cukup signifikan antara siklus I (64,3%), dan siklus II (82%). Didukung dengan peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa pada siklus I 61,78% (cukup) menjadi 80,62% (baik) siklus II. Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I 61,15% (cukup) menjadi 77,67% (baik) siklus II. Keterampilan mengajar dengan menggunakan pembelajaran model *role playing* juga mengalami peningkatan pada siklus I 70,96% (baik) menjadi 86,67% (baik). Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi

proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus. Saran untuk guru yaitu hendaknya menggunakan model *role playing* sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran, siswa hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran, sekolah hendaknya menyediakan fasilitas dan sumber belajar yang memadai dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
Motto dan persembahan	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
Abstract	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Kegunaan Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
1.6 Definisi Operasional	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	13
2.1.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran	15
2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
2.1.5 Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	22
2.1.6 Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	23

2.1.7 Penerapan Model Role Playing di SD	24
2.1.8 Ketrampilan Guru.....	27
2.1.9 Hakekat Belajar	38
2.1.10 Hakekat Pembelajaran	39
2.1.11 Hasil Belajar.....	40
2.1.12 Macam-Macam Hasil Belajar	42
2.1.13 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
2.1.14 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	47
2.1.15 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar (SD)	49
2.1.16 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	50
2.1.17 Pengertian Proklamasi	51
2.1.18 Pengertian Kemerdekaan.....	52
2.1.19 Pengertian Pahlawan	52
2.1.20 Tokoh Kemerdekaan Indonesia	53
2.1.21 Sikap Nasionalisme	54
2.1.22 Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Materi Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia.....	55
2.2 Penelitian yang Relevan	57
2.3 Kerangka Berpikir	60
2.4 Hipotesis Tindakan	62

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	63
-------------------------------------------------------	----

3.1.1	Setting Penelitian	63
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian	63
3.2	Variabel Penelitian	64
3.2.1	Variabel Bebas	64
3.2.2	Variabel Terikat	64
3.3	Rancangan Penelitian.....	65
3.3.1	Siklus I.....	67
3.3.2	Siklus II.....	67
3.3.3	Pelaksanaan.....	68
3.3.4	Observasi	70
3.3.5	Refleksi.....	70
3.3.6	Observasi	72
3.3.7	Refleksi.....	73
3.4	Teknik Pengumpulan Data	73
3.4.1	Teknik Non-Tes	73
3.4.2	Observasi	73
3.4.3	Wawancara.....	74
3.4.4	Dokumentasi	74
3.4.5	Tes	75
3.5	Instrumen Penelitian	75
3.5.1	Instrumen Tes	75
3.5.2	Instrumen Non Tes	76
3.5.3	Pedoman Wawancara	76

3.5.4	Pedoman Observasi	78
3.5.5	Checklist Dokumentasi	79
3.6	Validitas dan Reliabilitas	80
3.6.1	Uji Validitas	80
3.6.2	Reliabilitas	82
3.7	Analisis Data	83
3.7.1	Data Kuantitatif	84
3.7.2	Data Kualitatif	86
3.8	Indikator Keberhasilan	88
3.9	Jadwal Penelitian	89

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Pra penelitian tindakan kelas	91
4.2	Deskripsi hasil penelitian siklus I	94
4.2.1	Perencanaan	95
4.2.2	Pelaksanaan	96
4.2.2.1	Pertemuan I	97
4.2.2.2	Pertemuan II	104
4.2.3	Observasi	113
4.2.3.1	Hasil Observasi Ketrampilan Guru	113
4.2.3.2	Hasil Belajar Siswa	115
4.2.3.2.1	Hasil belajar Siswa pada Ranah Kognitif	116
4.2.3.2.2	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Kognitif	117
4.2.3.2.3	Hasil Observasi Psikomotorik Siswa ..	120

4.2.4 Refleksi	122
4.3 Hasil penelitian Siklus II.....	125
4.3.1 Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II	125
4.3.2 Pelaksanaan	126
4.3.2.1 Pertemuan I.....	127
4.3.2.2 Pertemuan II.....	135
4.3.3 Observasi	143
4.3.3.1 Hasil Observasi Ketrampilan Guru	143
4.3.4 Hasil Belajar Siswa	145
4.3.4.1 Hasil belajar Siswa Ranah Kognitif	145
4.3.4.2 Hasil Observasi Afektif Siswa	148
4.3.4.3 Hasil Observasi Psikomotorik Siswa	151
4.3.5 Refleksi	154
4.4 Simpulan	155
4.5 Uji Hipotesis Tindakan	155

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Pengelolaan pembelajaran IPS materi perjuangan proklamasi kemerdekaan Indonesia melalui model <i>Role Playing</i>	156
5.2 Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model <i>Role Playing</i>	164

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan	170.
6.2 Saran	171

DAFTAR PUSTAKA	174
LAMPIRAN	176



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Penerapan Model <i>Role Playing</i> dalam Mata Pelajaran IPS.....	21
Tabel 3.1	Hasil Uji Coba kevalidan Soal tes Siklus I	81
Tabel 3.2	Hasil Uji Coba kevalidan Soal tes Siklus II	82
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	85
Tabel 3.4	Kriteria Keterampilan Guru dalam Pembelajaran	87
Tabel 4.1	Hasil Evaluasi Pra Siklus IPS Sebelum penerapan Model <i>Role Playing</i> pada siswa kelas V SD 1 Prambatan Kidul	92
Tabel 4.2	Anggota kelompok Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus Sebagai Subjek penelitian	96
Tabel 4.3	Hasil pengamatan Keterampilan Guru dalam mengelola Kelas Menggunakan Model pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	113
Tabel 4.4	Hasil Evaluasi Aspek Kognitif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada siswa kelas V SD 1 prambatan Kidul Kudus	116
Tabel 4.5	Hasil Observasi Afektif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	118
Tabel 4.6	Hasil Observasi Afektif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	120

Tabel 4.7	Anggota kelompok Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus Sebagai Objek Penelitian	126
Tabel 4.8	Hasil pengamatan Ketrampilan Guru dalam mengelola Kelas Menggunakan Model pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II.....	143.
Tabel 4.9	Hasil Evaluasi Aspek Kognitif Siklus II IPS dengan Penerapan Model Role Playing pada siswa kelas V SD 1 prambatan Kidul Kudus.....	146
Tabel 4.10	peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model Role Playing pada siswa kelas V SD 1 prambatan Kidul Kudus	147
Tabel 4.11	Hasil Observasi Afektif Siklus II IPS dengan Penerapan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	149
Tabel 4.12	Hasil Observasi Psikomotorik Siklus II IPS dengan Penerapan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	151
Tabel 4.13	Rekapitulasi Hasil Penelitian	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir	61
3.1 PTK Model Kemmis & MC. Taggart.....	65
4.1 presentase ketuntasan hasil belajar prasiklus pada ranah kognitif..	93
4.2 guru membentuk kelompok	98
4.3 guru membagikan naskah skenario	100
4.4 siswa diberi penjelasan oleh guru	101
4.5 siswa melakonkan drama siklus I pertemuan I	102
4.6 siswa mengerjakan lembar kerja siswa.....	103
4.7 guru membentuk kelompok	105
4.8 siswa mempelajari skenario	106
4.9 siswa diberi penjelasan oleh guru	107
4.10 siswa melakonkan peran pahlawan siklus I pertemuan II	108
4.11 kelompok lain memberikan penilaian	109
4.12 siswa mengerjakan LKS	110
4.13 siswa membacakan hasil diskusinya	111
4.14 guru memberikan kesimpulan.....	112
4.15 data evaluasi diagram batang nilai siswa siklus I aspek kognitif IPS dengan penerapan Model role playing pada siswa kelas V SD Prambatan Kidul	117
4.16 data evaluasi diagram persentase hasil afektif siklus I IPS dengan penerapan Model role playing pada siswa kelas V SD Prambatan Kidul.....	119
4.17 data evaluasi diagram persentase hasil psikomotorik siklus I IPS dengan penerapan Model role playing pada siswa kelas V SD Prambatan Kidul	122

4.18	guru membentuk siswa menjadi kelompok siklus II.....	128
4.19	guru menunjukkan gambar salah satu tokoh pahlawan.....	129
4.20	siswa mempelajari skenario	130
4.21	guru memberi penjelasan kepada siswa	131
4.22	siswa melakonkan drama	132
4.23	siswa mengerjakan LKS	133
4.24	siswa membacakan hasil diskusi.....	134
4.25	guru membentuk kelompok	136
4.26	siswa menyebutkan biografi tokoh pahlawan.....	137
4.27	siswa mempelajari skenario	138
4.28	penjelasan guru tentang aturan bermain peran.....	139
4.29	siswa melakonkan drama	140
4.30	siswa mengerjakan LKS secara kelompok	141
4.31	siswa membacakan hasil diskusi.....	142
4.32	presentase ketuntasan hasil belajar IPS	143
4.33	diagram presentase hasil observasi afektif siklus I IPS dengan penerapan model role playing pada siswa kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	150
4.34	diagram presentase hasil observasi psikomotorik siklus I IPS dengan penerapan model role playing pada siswa kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	153

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Data Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul	177
Lampiran 2	Hasil Pra siklus Wawancara dengan Guru Kelas SD 1 Prambatan Kidul	179
Lampiran 3	Hasil Wawancara dengan Siswa Pra Siklus	181
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru Pra Siklus.....	182
Lampiran 5	Hasil Belajar Pra Siklus Kelas V SD 1 Prambatan Kidul	186
Lampiran 6	Kisi-kisi Evaluasi Siklus I	187
Lampiran 7	Kisi-kisi Evaluasi Siklus II.....	189
Lampiran 8	Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	192
Lampiran 9	Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus I	197
Lampiran 10	Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	198
Lampiran 11	Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus II.....	204
Lampiran 12	Hasil Uji Coba Validitas Siklus I	210
Lampiran 13	Hasil Uji Coba Validitas Siklus II	214
Lampiran 14	Silabus Siklus I.....	219
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	223
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	227
Lampiran 17	Materi Siklus I Pertemuan I	231
Lampiran 18	Materi Siklus I Pertemuan II	233
Lampiran 19	Naskah Drama	237
Lampiran 20	LAS Siklus I	234

Lampiran 21	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	244
Lampiran 22	Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I	245
Lampiran 23	Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	247
Lampiran 24	Kunci Jawaban Siklus I.....	251
Lampiran 25	Hasil Evaluasi IPS Siklus I	252
Lampiran 26	Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	253
Lampiran 27	Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	257
Lampiran 28	Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain peran Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	261
Lampiran 29	Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain peran Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	264
Lampiran 30	Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran Model <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I	263
Lampiran 31	Deskriptor Pegamatan Ketrampilan Guru	270
Lampiran 32	Lembar Pengamatan Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran Model <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II.....	272
Lampiran 33	Deskriptor Pegamatan Ketrampilan Guru	275
Lmpiran 34	Silabus Siklus II.....	277
Lampiran 35	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	281
Lampiran 36	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	284
Lampiran 37	Materi	287

Lampiran 38	Naskah Drama	292
Lampiran 39	Lembar Kreativitas Siswa Siklus II	303
Lampiran 40	Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	306
Lampiran 41	Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	308
Lampiran 42	Kunci Jawaban Siklus II.....	312
Lampiran 43	Hasil Evaluasi IPS Siklus II	313
Lampiran 44	Hasil Penilaian Ranah Afektif Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	314
Lampiran 45	Hasil Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus	318
Lampiran 46	Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain peran Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	322
Lampiran 47	Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa dalam Bermain peran Kelas V SD 1 Prambatan Kidul Kudus.....	325
Lampiran 48	Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru	328
Lampiran 49	Deskriptor Pengamatan Ketrampilan Guru	331
Lampiran 50	Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran Model <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan II	333
Lampiran 51	Deskriptor Pengamatan Ketrampilan Guru	336
Lampiran 52	Hasil Wawancara Kolaborator	338
Lampiran 53	Hasil Wawancara Siswa.....	340
Lampiran 54	Dokumentasi.....	341
Lampiran 55	Surat keterangan Selesai Bimbingan	344

Lampiran 56	Surat Pernyataan	345
Lampiran 57	Surat Permohonan Ujian Skripsi	346
Lampiran 58	Berita Acara Bimbingan	347
Lampiran 59	Daftar Riwayat Hidup	354

