



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA TOPENG PADA SISWA KELAS V
DI SD 3 PIJI DAWE KUDUS**

Oleh
FAJAR DEVI INKASARI
NIM 201333171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA TOPENG PADA SISWA KELAS V
DI SD 3 PIJI DAWE KUDUS**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum kecuali mereka

berusaha merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar Ra'd Ayat 11)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan saya kekuatan, kesehatan, kesabaran, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orang tua saya tercinta, Ibu Siti Mu'inah dan Bapak Muhammad Azka yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun materiil. Terima kasih untuk cinta dan kasih sayang yang tak terhingga dan do'a yang senantiasa menyertai dalam setiap langkahku.
- Kakak tercinta, Muhammad Ashfa Febrian yang senantiasa memotivasi saya, mendukung dan melindungi saya.
- Bapak/Ibu dosen program studi PGSD FKIP UMK, terutama Bapak Dr. Murtono, M.Pd.

dan Bapak Nur Fajrie S.Pd., M.Pd. yang senantiasa bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan kemudahan dalam penyusunanskripsi ini.

- 
- Partner saya, Annas Taufiq Sholihin. Terima kasih sudah mau selalu direpotkan dalam hal apapundan terima kasih atas kesabaran dan dukungannya.
 - Sahabat-sahabatku tersayang, Anggraeni Puji, Fauziyatul Chusna, Yunita Kurniawati, Wahyu Dwi, Novik Winarti, Nor Hidayah yang selalu mendukung dan memberi semangat untuk menyusun skripsi ini, serta teman-temanku PGSD kelas D angkatan 2013.
 - Keluarga keduaku, Tim KKN Desa Gerdu, Pecangaan Jepara. Terimakasih atas pengalaman yang tak terlupakan selama satu bulan bersama.
 - Almamaterku tercinta, PGSD Universitas Muria Kudus.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Fajar Devi Inkasari (NIM 2013 33 171) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juli 2017

Pembimbing I


Dr. Murtomo, M.Pd.
NIDN. 0007126601

Pembimbing II


Nur Fairie, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0619097803

Mengetahui,

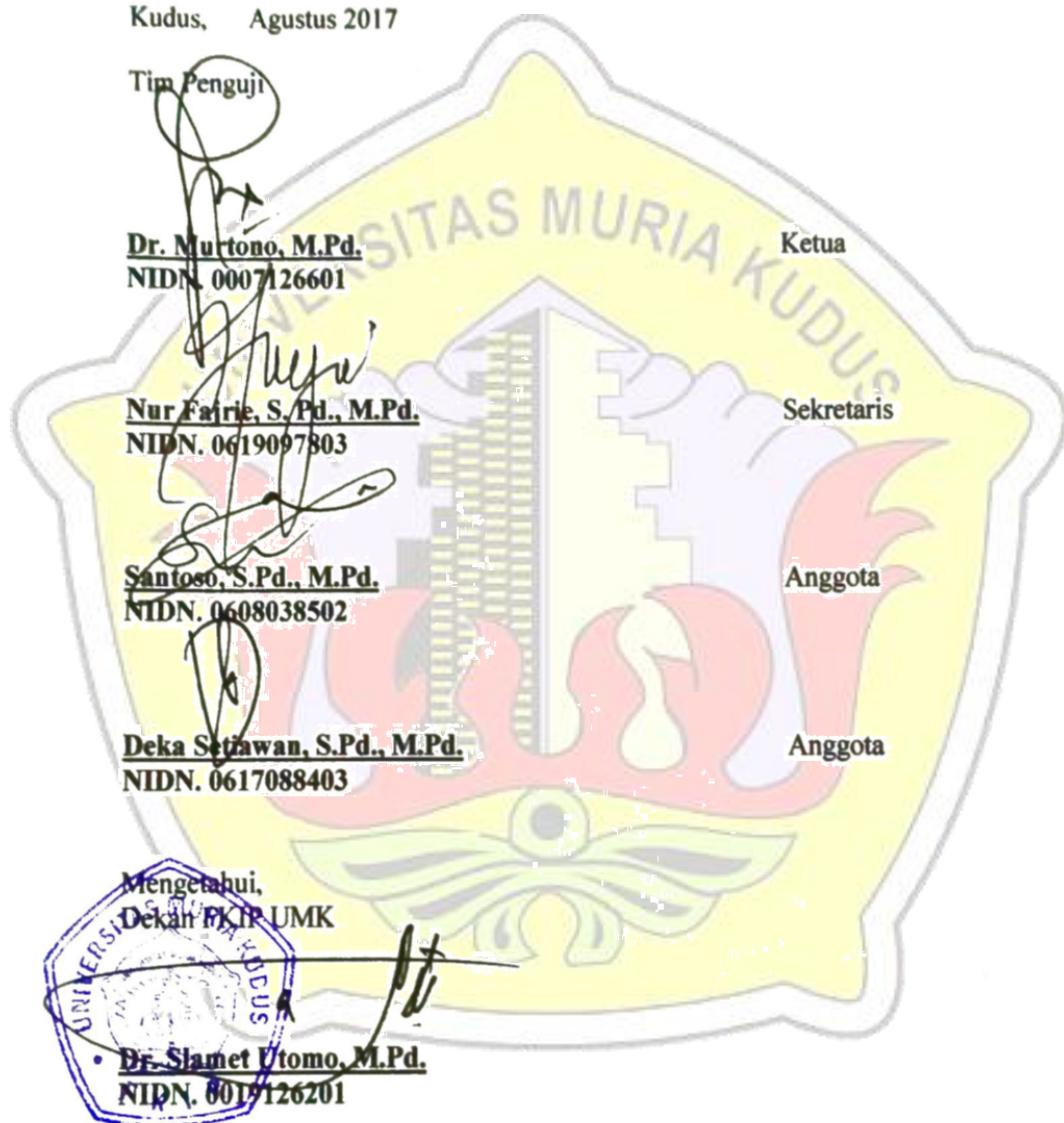
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Ika Oktavianti, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0631108041

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Fajar Devi Inkasari (NIM 201333171) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 19 Agustus 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2017



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan, arahan, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Topeng pada Siswa Kelas V di SD 3 Piji Dawe Kudus”.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini. Peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

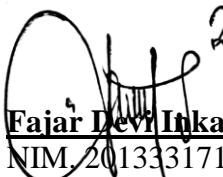
1. Dr. Suparnyo, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK yang telah banyak membantu kelancaran penelitian dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Murtono, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen program studi PGSD FKIP UMK yang telah memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Suwarto, S.Pd., SD selaku Kepala Sekolah SD 3 Piji Dawe Kudus yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
8. Jumain, S.Pd., SD selaku Guru Kelas IV SD 3 Piji Dawe Kudus yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam menyusun skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melipat gandakan balasan atas amal baik mereka dengan rahmat dan nikmat-Nya. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf jika ada kata-kata yang kurang berkenan, demi kesempurnaan skripsi ini

peneliti mengucapkan terimakasih atas kritik dan saran yang membangun. dan semoga tulisan ini bisa memberi manfaat bagi para pembacanya umumnya, serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, Juli 2017
Peneliti


Fajar Devi Inkasari
NIM. 201333171

ABSTRACT

Inkasari, Fajar Devi. 2017. "Improvement of Civics Education Outcomes through Media-Mask using Role Playing Learning Model in Class V at SD 3 Piji Dawe Kudus". Skripsi.Teacher Education Elementary School Faculty of Teacher Training and Education Universitas Muria Kudus. Supervisor (1) Dr. Murtono, M.Pd. (2) Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd.

Key words: *Role Playing*, Learning Outcomes, media Mask.

This study aims to describe the application of Role Playing model with mask media aid and found improvement of teacher skill, student activity and improvement of Civic education outcomes in V grade students of SD 3 Piji Dawe Kudus.

Learning outcomes are an ability produced by students after the learning process takes place. Role Playing is an innovative learning model that is done by acting as a character in learning materials to develop the imagination and appreciation of learners to be more active in learning activities. Media mask is a media that facilitate students in playing the role so that learning becomes fun. The hypothesis of this research action is the improvement of teacher's teaching skills, student activity, and student learning achievement through Role Playing model with mask media assisted on grade V SD 3 Piji Dawe Kudus in the academic year 2016/2017

This Classroom Action Research was conducted in Grade V SD 3 Piji Dawe Kudus with research subjects of teachers class V and 20 students of class V. This research lasted for two cycles, each cycle consisting of four stages namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the Role Playing model. While the dependent variable is the result of Civics education. The instruments of this research are interview, observation, test, and documentation.

The result of the research shows that the improvement of learning management of Role Playing model with media Mask has increased in cycle I 78.33% (good) to 84.16% (good) in cycle II. The result of learning of Vocabulary of Grade V students of joint decision material which is significant between cycle I (60%) and cycle II (90%), supported by increasing affective activity of student activity in cycle I 77,25% (good) to 83,62% (Good) in cycle II, student activity psychomotor aspect in cycle I 78,48% (good) to 84,63% (good) cycle II.

Based on the results of Classroom Action Research conducted in class V SD 3 Piji Dawe Kudus can be concluded that the use of Role Playing model with mask Media can improve the learning outcomes of Civics education materials decision together class V SD 3 Piji Dawe Kudus. The researcher suggested that the students will improve the spirit in following the lesson, the teacher will master some effective learning methods and models, so that the learning can run conductively and innovatively which makes the Civics education more fun.

ABSTRAK

Inkasari, Fajar Devi. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*berbantuan Media Topeng pada siswa Kelas V di SD 3 Piji Dawe Kudus ".Skripsi.Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Murtono, M.Pd. (2) Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci:Hasil Belajar, Model *Role Playing*, Media Topeng

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Role Playing*berbantuan media topeng dan menemukan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan peningkatan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dihasilkan oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh dalam materi pembelajaran untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media topeng adalah media yang mempermudah siswa dalam bermain peran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Hipotesis tindakan penelitian ini yakni peningkatan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan peningakatan hasil belajar siswa melalui model *Role Playing* berbantuan media topeng pada siswa kelas V SD 3 PijiDawe Kudus tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus dengan subyek penelitian guru kelas V dan 20 siswa kelas V. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas adalah model *Role Playing*. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar PKn. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian terdapat peningkatan pengelolaan pembelajaran model *Role Playing*berbantuan media topeng mengalami peningkatan pada siklus I 78,33% (baik) menjadi 84,16%(baik) pada siklus II. Hasil belajar PKn siswa kelas V materi keputusan bersama yang cukup signifikan antara siklus I (60%), dan siklus II (90%), didukung dengan peningkatan aktivitas siswaranah afektif pada siklus I 77,25% (baik) menjadi 83,62% (baik) pada siklus II, aktivitas siswa ranah psikomotorik pada siklus I 78,48% (baik) menjadi 84,63% (baik) siklus II.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model*Role Playing*berbantuan media topeng dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi keputusan bersama kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus. Peneliti menyarankan agar siswa lebih meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran, guru lebih menguasai beberapa metode dan model pembelajaran yang efektif, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara kondusif dan inovatif yang bias membuat pelajaran PKn menjadi lebih menyenangkan

DAFTAR ISI

COVER	
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRACT.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Hasil Belajar.....	11
2.1.1.1.Pengertian Belajar	11
2.1.1.2.Prinsip Belajar.....	12
2.1.1.3.Pengertian Hasil Belajar.....	15
2.1.1.4.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	17
2.1.2 Aktivitas Belajar.....	19
2.1.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar	19

2.1.2.2 Jenis-jenis Aktivitas Belajar.....	20
2.1.3 PKn.....	22
2.1.3.1 Pengertian PKn	22
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran PKn.....	24
2.1.4 Model Pembelajaran.....	24
2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran	24
2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2.1.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
2.1.5 Media Pembelajaran.....	29
2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	29
2.1.5.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	30
2.1.5.3 Media Topeng	32
2.1.6 Materi Keputusan Bersama	33
2.1.6.1 Pengertian Keputusan Bersama.....	33
2.1.6.2 Jenis-jenis Keputusan	36
2.1.6.3 Kategori Keputusan.....	37
2.1.6.4 Metode Pengambilan Keputusan.....	38
2.1.7 Keterampilan Mengajar Guru.....	39
2.1.7.1 Pengertian Mengajar	39
2.1.7.2 Macam-macam Keterampilan Mengajar Guru	40
2.2 Kajian Penelitian Relevan	46
2.3 Kerangka Berpikir	50
2.4 Hipotesis Tindakan.....	52

BAB III METODE 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	55
3.2.1 Variabel Bebas	55
3.2.2 Variabel Terikat	55

3.3 Rancangan Penelitian	55
3.3.1 Siklus I	60
3.3.2 Siklus II	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data	65
3.5 Instrumen Penelitian.....	68
3.5.1 Pedoman Wawancara	68
3.5.2 Pedoman Observasi	68
3.5.3 Pedoman Soal.....	69
3.6 Validitas Dan Reliabilitas	69
3.6.1 Validitas	69
3.6.2 Reliabilitas	72
3.7 Analisis Data	73
3.7.1.1 Data Kuantitatif	73
3.7.1.2 Data Kualitatif.....	75
3.8 Indikator Keberhasilan	78
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Prasiklus	80
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	84
4.2.1 Perencanaan.....	85
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan	88
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan 1	87
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2	87
4.2.3 Observasi/ Pengamatan	104
4.2.3.1 Hasil Observasi Ketrampilan Guru Siklus I.....	104
4.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I	107
4.2.3.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I.....	111
4.2.4 Refleksi.....	115
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	120
4.3.1 Perencanaan.....	121

4.3.2 Pelaksanaan Tindakan	124
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan 1	124
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan 2	131
4.3.3 Observasi/ Pengamatan	142
4.3.3.1 Hasil Observasi Ketrampilan Guru Siklus II	142
4.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II	145
4.3.3.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II	149
4.3.4 Refleksi	153
4.4 Simpulan	156
4.4.1 Peningkatan Kualitas Nilai Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II.....	156
4.4.2 Peningkatan Kualitas Keterampilan Guru Siklus I Dan Siklus II	159
4.4.3 Peningkatan Kualitas Aktivitas Belajar Siklus I Dan Siklus II	156
4.5 Progres Kognitif	161
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Pkn Melalui Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng	162
5.2 Aktivitas Belajar.....	169
5.2.1 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Aspek Afektif Melalui Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng.....	170
5.2.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Melalui Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng	171
5.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng	172
BAB VI HASIL PENELITIAN	
6.1 Simpulan	174
6.2 Saran.....	177
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	182

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 KKM Mata Pelajaran PKn Kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus.....	74
3. 2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Persen (%)	74
3. 3 Ratting-Scale Lembar pengamatan	77
3. 4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru Ranah Afektif dan Psikomotorik	77
4.1 Nilai Prasiklus PKn Siswa Kelas V	81
4.2 Ketuntasan Belajar PKn Siswa Kelas V Siklus I	82
4.3 Nilai Interval Prasiklus.....	83
4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	85
4.5 Nilai Soal Evaluasi Siswa Materi Keputusan Bersama Siklus I	101
4.6 Ketuntasan Belajar PKn Siswa Kelas V Siklus I	102
4.7 Nilai Interval Evaluasi siklus I.....	103
4.8 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I pertemuan 1 dan 2	104
4.9 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I pertemuan 1	108
4.10 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I pertemuan 2.....	109
4.11 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Aspek Afektif Pertemuan 1 dan 2 Siklus I SD 3 Piji Dawe Kudus	110
4.12 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	112
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	113
4.14 Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Pertemuan 1 dan 2 Siklus I SD 3 Piji Dawe Kudus	114
4.15 Refleksi Terhadap Pembelajaran Siklus I	116
4.16 Perbandingan NILai Prasiklus dan Siklus I.....	119
4.17 Peningkatan Ketuntasan Klasikal Nilai Prasiklus dan Siklus I.....	120

4.18 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	82
4.19 Nilai Soal Evaluasi Siswa Materi Keputusan Bersama Siklus II.....	138
4.20 Ketuntasan Belajar PKn Siswa Kelas V Siklus II.....	139
4.21 Nilai Interval Evaluasi siklus II.....	140
4.22 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II pertemuan 1 dan 2	142
4.23 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II pertemuan 1	145
4.24 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II pertemuan 2.....	146
4.25 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Aspek Afektif Pertemuan 1 dan 2 Siklus II SD 3 Piji Dawe Kudus	148
4.26 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	149
4.27 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	151
4.28 Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Pertemuan 1 dan 2 SIklus II SD 3 Piji Dawe Kudus	153
4.29 Refleksi Terhadap Pembelajaran Siklus II.....	154
4.30 Peningkatan Kualitas Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	156
4.31 Peningkatan Kualitas Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	159
4.32 Peningkatan Kualitas Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	160
4.33 Progres Nilai Prasiklus, SIklus I dan Siklus II.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	50
3.1 Model siklus oleh Kemiss dan Mc Tagart	57
4.1 Diagram Lingkaran Nilai Prasiklus PKn Siswa Kelas V	81
4.2 Diagram Batang Nilai Ketuntasan Prasiklus.....	82
4.3 Dokumentasi Kegiatan Presensi Pada Siswa	88
4.4 Dokumentasi Guru dan Siswa Bertanya Jawab tentang Materi yang Diajarkan	89
4.5 Dokumentasi Kegiatan dalam pembentukan kelompok.....	90
4.6 Dokumentasi Kegiatan Dalam Memilih Partisipan Untuk Bermain Peran.....	91
4.7 Dokumentasi Kegiatan dalam Bermain Peran Menggunakan Media Topeng.....	92
4.8 Dokumentasi Kegiatan Dalam Diskusi Dan Evaluasi.....	93
4.9 Dokumentasi siswa bersama Guru Menyimpulkan Pembelajaran.....	94
4.10 Dokumentasi Siswa Berkelompok Sesuai Dengan Kelompoknya	96
4.11 Dokumentasi Menentukan Partisipan Untuk Bermain Peran.....	97
4.12 Dokumentasi Kegiatan Bermain Peran Menggunakan Media Topeng.....	98
4.13 Dokumentasi Kegiatan Diskusi dan Evaluasi	99
4.14 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Yang Diberikan Peneliti	100
4.15 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus I	102
4.16 Diagram Batang Nilai Interval Ketuntasan Evaluasi Siklus I	103
4.17 Diagram Batang Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	110
4.18 Diagram Batang Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I	114
4.19 Diagram Batang Hasil Analisis Evaluasi Prasiklus dan Siklus I	119

4.20 Dokumentasi Guru Memberi Motivasi Siswa Dengan Memberi Pertanyaan Tentang Voting dan Mengaitkan pada Kegiatan Sehari-hari.....	125
4.21 Dokumentasi Kegiatan dalam Pembentukan Kelompok.....	126
4.22 Dokumentasi Kegiatan dalam Memilih Partisipan	127
4.23 Dokumentasi Kegiatan Bermain Peran Menggunakan Media Topeng.....	128
4.24 Dokumentasi kegiatan dalam diskusi dan Evaluasi	129
4.25 Dokumentasi Siswa Mempresentasikan hasil diskusi Kelompok.....	130
4.26 Dokumentasi siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya dengan kondusif.....	132
4.27 Dokumentasi Guru Menentukan Partisipan untuk Bermain Peran	133
4.28 Dokumentasi Kegiatan Bermain Peran dengan Media Topeng	134
4.29 Dokumentasi kegiatan dalam Diskusi dan Evaluasi	135
4.30 Dokumentasi Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok	136
4.31 Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran siklus I dan siklus II	137
4.32 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II	138
4.33 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus II	140
4.34 Diagram Batang Nilai Interval Ketuntasan Evaluasi Siklus II.....	141
4.35 Diagram Batang Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II	148
4.36 Diagram Batang Aktivitas Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	152
4.37 Diagram Batang Peningkatan Rata-rata Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	158
4.38 Diagram Batang Peningkatan Persentase Ketuntasan Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	158
4.39 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	159
4.40 Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Prasiklus.....	183
Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	184
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus	185
Lampiran 3 Daftar Nilai PKn Prasiklus Siswa Kelas V SD 3 Piji Dawe Kudus	186
Lampiran 4 Daftar Nama Kelompok Kelas V SD 3 PijiDawe Kudus	187
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru Prasiklus.....	188
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru Prasiklus	190
Lampiran 7 Pedoman Wawancara Siswa Prasiklus	192
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa Prasiklus.....	193
Lampiran 9 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Prasiklus.....	194
Lampiran 10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Prasiklus	196
Lampiran 11Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I	204
Lampiran 12 Soal Uji Coba Siklus I	212
Lampiran 13Hasil Uji Coba Siklus I.....	218
Lampiran 14 Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I	220
Lampiran 15 Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II	223
Lampiran 16 Soal Uji Coba Siklus II.....	230
Lampiran 17 Hasil Uji Coba Siklus II.....	236
Lampiran 18 Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I	239
Lampiran 19 Media Topeng.....	242
Lampiran Siklus I.....	244
Lampiran 20 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	245
Lampiran 21 RPP Siklus I Pertemuan 1	248
Lampiran 22 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	256
Lampiran 23 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 1	264
Lampiran 24 Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 1	267

Lampiran 25 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	272
Lampiran 26 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	274
Lampiran 27 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	284
Lampiran 28 Soal Evaluasi Siklus I.....	292
Lampiran 29 Hasil Evaluasi Siklus I.....	296
Lampiran 30 Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	299
Lampiran 31 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	300
Lampiran 32 Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	303
Lampiran Siklus II.....	308
Lampiran 33 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	309
Lampiran 34 RPP Siklus II Pertemuan 1	312
Lampiran 35 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1.....	320
Lampiran 36 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	328
Lampiran 37 Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	331
Lampiran 38 Silabus Pembelajaran Siklus II Petemuan 2	336
Lampiran 39 RPP Siklus II Pertemuan 2	339
Lampiran 40 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2.....	347
Lampiran 41 Soal Evaluasi Siklus II.....	355
Lampiran 42 Hasil Evaluasi Siklus II	359
Lampiran 43 Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	362
Lampiran 44 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	363
Lampiran 45 Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	366
Lampiran 46 Surat Keterangan Selesai Penelitian	368

Lampiran 42 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	369
Lampiran 43Surat Permohonan Ujian Skripsi	370
Lampiran 44Surat Pernyataan	371
Lampiran 44SK Skripsi.....	372
Lampiran 45Berita Acara Dosen Pembimbing I.....	373
Lampiran 45Berita Acara Dosen Pembimbing II.....	375
Lampiran 45Daftar Riwayat Hidup.....	377

