



**PENERAPAN MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN
CIVICSNADDER GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD UNGGULAN
MUSLIMAT NU KUDUS**

Oleh
Tri Kumala Dewi
NIM 201433201

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENERAPAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN
CIVICOSNADDER GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD UNGGULAN
MUSLIMAT NU KUDUS**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Man Jadda Wa Jada”
“Siapa yang Bersunggung-Sungguh Pasti Akan Berhasil”
(Al Hadist)

“Sesungguhnya Sesudah Kesulitan Ada Kemudahan”
(QS. Al Insyirah: 6)

Persembahan

Sujud syukur ku persembahkan kepada Allah SWT, Tuhan pencipta semesta alam, atas segala limpahan yang telah memberikanku kekuatan, rahmat, hidayah, serta inayahNya. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan penuh perjuangan dan harapan, dengan iringan do'a dan kesabaran, kupersembahkan skripsi ini kepada Bapakku (Sutarno) dan Emakku (Sri Roikatun) sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih atas segala dukungan dan kasih sayang yang tiada terhingga.

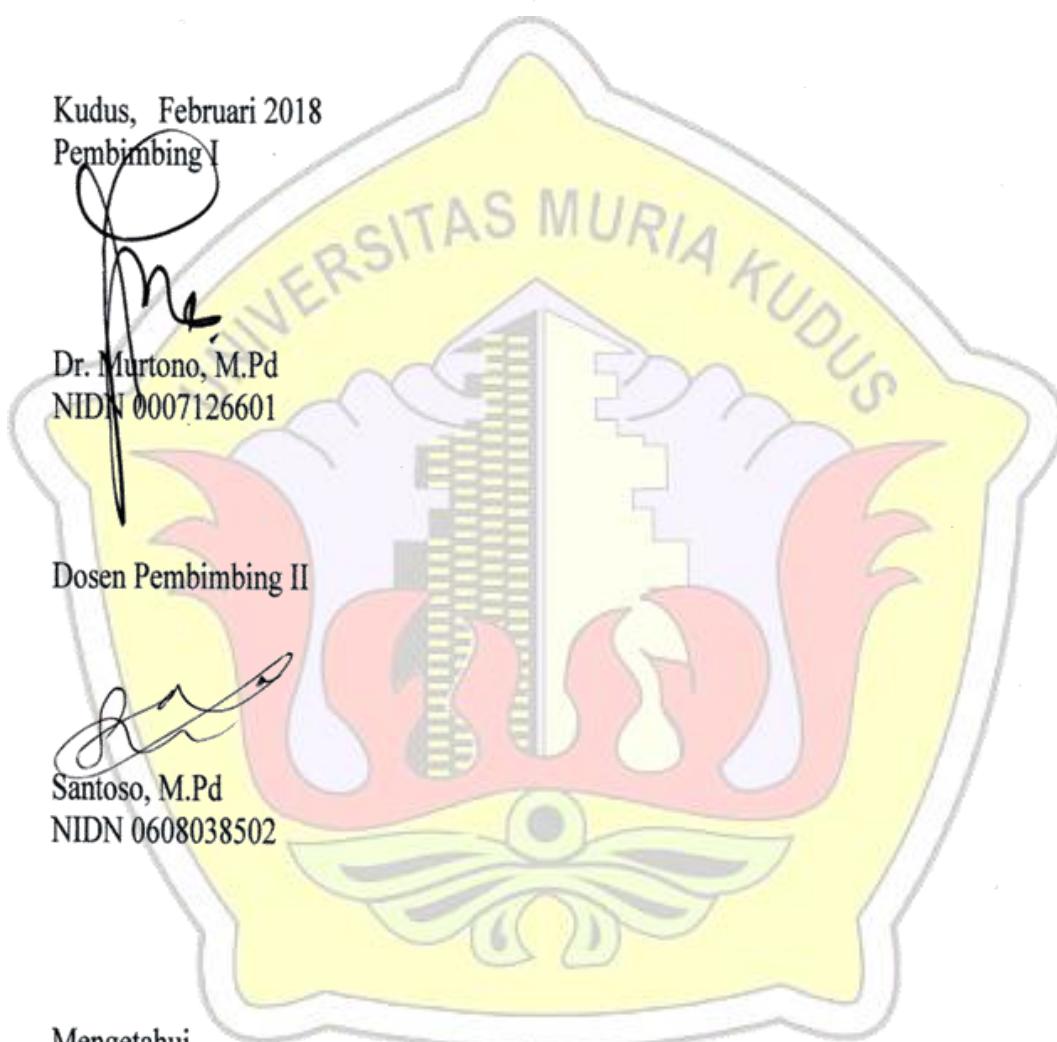
Saudara-saudaraku terkasih (Mbak Ita dan Mbak Ulin) yang selalu memberikan do'a, support dan energi spirit untuk berjuang bersama meraih cita-cita.

Bapak Ibu Dosen Program Studi PGSD, terutama kepada Bapak Dr. Murtono, M.Pd dan Bapak Santoso, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa mencerahkan ilmu, motivasi, dan pengalaman yang sangat berarti.

Terimakasih kepada sahabat-sahabatku Yulia, Ulya, Devy, Senda, Leni, Zuliana, dan teman-teman PGSD kelas E angkatan 2014, serta semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kalian dengan beribu kebaikan.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “*Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Covicosnadder Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kudus*” oleh Tri Kumala Dewi NIM 201433201 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.



Ika Oktavianti, M.Pd
NIDN 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Tri Kumala Dewi (NIM: 201433201) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 24 Februari 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2018



PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Civicosnadder Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kudus” yang dilakukan pada semester I tahun ajaran 2017/2018.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan peneliti dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, motivasi, bimbingan, dan dorongan dari semua pihak, peneliti tidak mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tahapan penelitian skripsi dimulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan, sampai penyelesaian skripsi yang tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa.

1. Dr. Suparnyo, SH, MS. Selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ika Oktavianti, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Murtono, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, serta dukungan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Santoso, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
6. Wihdal Muna Lukluaty, S.Pd Kepala Sekolah SD Unggulan Muslimat NU Kudus yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Ristiyani, S.Pd guru mata pelajaran PKn kelas V yang telah membantu dan mengarahkan pelaksanaan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas V Ibnu Rusydi SD Unggulan Muslimat NU Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

9. Semua Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti
10. Teman-temanku PGSD FKIP UMK Yulia, Ulya, Devy, Senda, Leni, Zuliana, serta semua mahasiswa Eclass PGSD yang selalu ada untuk memberi tawa dan menghapus duka disaat kita berjuang di perkuliahan maupun luar perkuliahan.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak di atas, semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, Februari 2018
Peneliti



Tri Kumala Dewi
NIM 201433201



ABSTRACT

Dewi, Tri Kumala. 2018. The Application of Numbered Head Together Model by Civicosnadder Game to Increase The Result of Civic Education of 5th Grade Student in SD Unggulan Muslimat NU Kudus. Skripsi. Teacher Education Program Elementary School Teacher Training and Education Faculty of The University of Muria Kudus. Advisors: (1) Dr. Murtono, M.Pd, (2) Santoso, M.Pd.

Keywords: Numbered Head Together, Civicosnadder Game, Result of Civic Education

The research is aimed to increase teacher's skill student's learning activity and the student's learning result by applying Number Head Together Model in civic education lesson in the SD Unggulan Muslimat NU Kudus

Number Head Together Model is a group learning model that every member of each group uses a number on their head. So, there is no arbiter between student and other. Result of study is a change that happen to the individual as a result of learning activity which has relation with aspect of cognitive, affective, and psikomotor. Action hypothesis that is given can increase teacher's skill in student's learning activity result of studying civic lesson by applying Number Head Together helped by Civicosnadder Game of 5th grade.

This research is classroom action research that is implemented in 5th grade of Ibnu Rusydi SD Unggulan Muslimat NU Kudus, the subject of this research is a teacher and 30 students that be held on two cycles with two meeting in every cycle. The independent variable of this research is Number Head Together Model helped by Civicosnadder Game and the dependent variable is the study result of studying civic lesson. Instrument of this research is observation, interview, and test.

The result of this research showing civic education learning by Number Head Together Model helped by Civicosnadder Game increase in every cycle. Percentage of teacher's skill in cycle I classical average is 75% (good), then increase in cycle II with percentage 85,5% (very good). Percentage of learning activity in affective aspect in cycle I with percentage 71,08% (good), then in cycle II increase to be 81,95% (good). Percentage learning activity in psichomotor aspect in cycle I with persantage 70,07% (good), than increase in cycle II with percentage 81,60% (good). Compliteness percentage of study result of cognitive aspect in pre-cycle is 60% (enough), then after doing research of cycle I it increase to be 80% (good), and increase again in cycle II with classical compliteness percentage is 86,7% (very good).

Based on the result research which has been done in 5th grade of SD Unggulan Muslimat NU Kudus can be conclude that Number Head Together model helped by Civicosnedder game in civic education lesson can increase teacher's skill, student's activity, and student's cognitive learning result. The reasercher suggests teachers to be able to innovate learning models so the students will be more enthusias in learning activity.

ABSTRAK

Dewi, Tri Kumala. 2018. *Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Civicosnadder Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kudus*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd., (ii) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: *Numbered Head Together, Civicosnadder Game, Hasil Belajar PKn*

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *numbered head together* pada mata pelajaran PKn di SD Unggulan Muslimat NU Kudus.

Model *numbered head together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya menggunakan nomor di kepala, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dengan yang lain. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang menyangkutkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah meningkatnya keterampilan guru, Aktivitas belajar siswa dan hasil belajar PKn melalui penerapan model *numbered head together* berbantuan *civicosnadder game*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V Ibnu Rusydi SD Unggulan Muslimat NU Kudus dengan subjek penelitian guru dan 30 siswa yang berlangsung selama dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel bebas yakni model *numbered head together* berbantuan *civicosnadder game* sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar PKn. Instrumen penelitian ini yakni observasi, wawancara dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran PKn melalui model *numbered head together* berbantuan *civicosnadder game* meningkat setiap siklusnya. Persentase keterampilan guru siklus I rata-rata klasikal yakni 75% (baik), kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase 85,5% (sangat baik). Persentase aktivitas belajar aspek afektif pada siklus I dengan persentase 71,08% (baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,95% (baik). Persentase aktivitas belajar aspek psikomotorik pada siklus I dengan persentase 70,07% (baik), kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase 81,60 (baik). Persentase ketuntasan hasil belajar pada prasiklus yakni 60% (cukup), kemudian setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 80% (baik), dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 86,7% (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kudus dapat disimpulkan bahwa model *numbered head together* berbantuan *civicosnadder game* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar kognitif siswa. Peneliti menyarankan agar para guru mampu menginovasikan model-model pembelajaran agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan penelitian	8
1.4.1 Kegunaan Teoritis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis	8
1.4.2.1. Bagi peneliti	8
1.4.2.2. Bagi siswa	9
1.4.2.3. Bagi guru	9
1.4.2.4. Bagi sekolah	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Definisi Operasional	10
1.6.1 Keterampilan Guru	11
1.6.2 Aktivitas Belajar	11
1.6.3 Hasil Belajar	12
1.6.4 Mata Pelajaran PKn	12
1.6.5 Model pembelajaran <i>numbered head together</i>	12
1.6.6 <i>Civicosnadder Game</i>	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Hakikat Belajar	14
2.1.1.1 Pengertian Belajar	14
2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar	16
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	17
2.1.2 Hasil Belajar	19
2.1.2.1 Ruang Lingkup Hasil Belajar	21
2.1.2.1.1 Ranah Kognitif	21
2.1.2.1.2 Ranah Afektif	23
2.1.2.1.3 Ranah Psikomotorik	24
2.1.3 Aktivitas Belajar	25
2.1.4 Keterampilan Guru	27
2.1.5 Model Pembelajaran	30
2.1.5.1 Pengertian <i>Numbered Head Together</i>	32
2.1.5.2 Langkah-langkah Numbered Head Together	33
2.1.5.3 Kelemahan dan Kelebihan <i>Numbered Head Together</i>	35
2.1.6 Pengertian Media Permainan Edukatif	36
2.1.6.1 Manfaat Media Permainan Edukatif	38
2.1.6.2 Media <i>Civicosnadder Game</i>	40
2.1.7 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	43
2.1.7.1 Pengertian Pendiidkan Kewarganegaraan	43
2.1.7.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	45
2.1.7.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	47
2.1.8 Materi Pembelajaran	48
2.1.8.1 Standar Kompetensi Mata pelajaran PKn kelas V SD/MI	48
2.1.8.2 Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan	48
2.1.8.3 Contoh Peraturan Perundang-undangan Tingkat Pusat	49
2.1.8.4 Contoh Peraturan Perundang-undangan Tingkat Daerah	55
2.2 Penelitian yang Relevan	56
2.3 Kerangka Berpikir	58

2.4 Hipotesis Tindakan	60
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Penelitian	62
3.1.1 Setting Penelitian	62
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	62
3.2 Variabel Penelitian	63
3.2.1 Variabel Bebas (Variabel <i>Independen</i>)	63
3.2.2 Variabel Terikat (Variabel <i>Dependen</i>)	63
3.3 Rancangan Penelitian	64
3.3.1 Pelaksanaan Siklus I	66
3.3.1.1 Perencanaan	66
3.3.1.2 Pelaksanaan	67
3.3.1.3 Observasi	72
3.3.1.4 Refleksi	72
3.3.2 Pelaksanaan Siklus II	73
3.3.2.1 Perencanaan	73
3.3.2.2 Pelaksanaan	73
3.3.2.3 Observasi	79
3.3.2.4 Refleksi	79
3.4 Prosedur Penelitian	80
3.4.1 Sumber Data	80
3.4.1.1 Sumber Data Primer	80
3.4.1.2 Sumber Data Sekunder	81
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	81
3.4.2.1 Observasi	81
3.4.2.2 Wawancara	82
3.4.2.3 Tes	83
3.4.2.4 Dokumentasi	84
3.4.3 Intrumen Penelitian	85
3.4.3.1 Lembar Pedoman Observasi	85
3.4.3.1.1 Lembar Observasi Keterampilan Guru	85

3.4.3.1.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	86
3.4.3.2 Lembar Pedoman Wawancara	88
3.4.3.3 Tes Hasil Belajar	89
3.4.4 Validitas dan Reliabilitas	89
3.4.4.1 Validitas	89
3.4.4.2 Reliabilitas	92
3.5 Teknik Analisis Data	94
3.5.1 Data Kuantitatif	94
3.5.2 Data Kualitatif	96
3.6 Indikator Keberhasilan	97
BAB IV HASIL PENELITIAN	99
4.1 Prasiklus	99
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	105
4.2.1 Siklus I	105
4.2.1.1 Perencanaan	105
4.2.1.2 Pelaksanaan	107
4.2.1.3 Observasi	128
4.2.1.4 Refleksi	140
4.2.2 Siklus II	143
4.2.2.1 Perencanaan	144
4.2.2.2 Pelaksanaan	145
4.2.2.3 Observasi	165
4.2.2.4 Refleksi	177
4.3 Progres Hasil Penelitian	178
4.3.1 Keterampilan Guru	178
4.3.2 Aktivitas Siswa	179
4.3.3 Hasil Belajar	182
4.4 Hipotesis Tindakan	186
BAB V PEMBAHASAN	187
5.1 Keterampilan Guru	187
5.2 Aktivitas Belajar Siswa	198

5.3 Hasil Belajar	207
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	214
6.1 Simpulan	214
6.2 Saran	216
DAFTAR PUSTAKA	218
LAMPIRAN-LAMPIRAN	223



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.2 SK dan KD Mata Pelajaran PKn Kelas V SD/MI Semester 1	48
3.1 Indikator Observasi Keterampilan Guru	85
3.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif.....	86
3.3 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Secara Psikomotorik	87
3.4 Indikator Wawancara Guru	88
3.5 Indikator Wawancara Siswa	89
3.6 Validitas Soal Evaluasi Siklus I	91
3.7 Validitas Soal Evaluasi Siklus II	92
3.8 KKM PKn Kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kudus	95
3.9 Kriteria Keberhasilan Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran	97
3.10 Kriteria Aktivitas Siswa	97
4.1 Hasil Belajar Prasiklus Siswa	100
4.2 Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus	101
4.3 Tingkat Kemampuan Siswa Prasiklus	102
4.4 Jadwal Penelitian	104
4.5 Observasi Keterampilan Guru Siklus I	129
4.6 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Afektif Siklus I	133
4.7 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus I	134
4.8 Hasil Belajar Siswa Siklus I	136
4.9 Persentase Ketuntasan Klasikal	137
4.10 Tingkat Kemampuan Siswa Siklus I	138
4.11 Observasi Keterampilan Guru Siklus II	166
4.12 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Afektif Siklus II	170
4.13 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II	171
4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus II	172
4.15 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II	174
4.16 Tingkat Kemampuan Siswa Siklus II	138
4.17 Hasil Peningkatan Keterampilan Guru	178
4.18 Progres Aktivitas Siswa Aspek Afektif	179

4.19	Progres Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik	181
4.20	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	182
4.21	Progres Peningkatan Hasil Belajar	183



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Media <i>Civicosnadder Game</i>	40
2.3 Skema Kerangka Berpikir	60
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis & Mc. Taggart	65
4.1 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus	102
4.2 Diagram Kemampuan akademik Prasiklus	103
4.3 Kegiatan Awal Siklus I Pertemuan 1	109
4.4 Tahap 1 Siklus I Pertemuan 1	110
4.5 Tahap 2 Siklus I Pertemuan 1	111
4.6 Tahap 3 Siklus I Pertemuan 1	112
4.7 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 1	113
4.8 Tahap 5 Siklus I Pertemuan 1	114
4.9 Tahap 6 Siklus I Pertemuan 1	115
4.10 <i>Reward</i> Siklus I Pertemuan 1	114
4.11 Kegiatan Awal Siklus I Pertemuan 2	119
4.12 Tahap 1 Siklus I Pertemuan 2	120
4.13 Tahap 2 Siklus I Pertemuan 2	121
4.14 Tahap 3 Siklus I Pertemuan 2	122
4.15 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 2	123
4.16 Tahap 5 Siklus I Pertemuan 2	124
4.17 Tahap 6 Siklus I Pertemuan 2	125
4.18 <i>Reward</i> Siklus I Pertemuan 2	126
4.19 Tes Evaluasi Siklus I	127
4.20 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I	131
4.21 Diagram Aktivitas Siswa Afektif Siklus I	135
4.22 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I	137
4.23 Diagram Kemampuan Akademik Siklus I	139
4.24 Diagram Refleksi Siklus I	140
4.25 Kegiatan Awal Siklus II Pertemuan 1	147
4.26 Tahap 1 Siklus II Pertemuan 1	148

4.27	Tahap 2 Siklus II Pertemuan 1	149
4.28	Tahap 3 Siklus II Pertemuan 1	150
4.29	Tahap 4 Siklus II Pertemuan 1	151
4.30	Tahap 5 Siklus II Pertemuan 1	152
4.31	Tahap 6 Siklus II Pertemuan 1	153
4.32	<i>Reward</i> Siklus II Pertemuan 1	154
4.33	Kegiatan Awal Siklus II Pertemuan 2	157
4.34	Tahap 1 Siklus II Pertemuan 2	158
4.35	Tahap 2 Siklus II Pertemuan 2	159
4.36	Tahap 3 Siklus II Pertemuan 2	160
4.37	Tahap 4 Siklus II Pertemuan 2	161
4.38	Tahap 5 Siklus II Pertemuan 2	162
4.39	Tahap 6 Siklus I Pertemuan 2	163
4.40	<i>Reward</i> Siklus II Pertemuan 2	164
4.41	Tes Evaluasi Siklus II	165
4.42	Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus II	169
4.43	Diagram Aktivitas Siswa Afektif Siklus II	171
4.44	Diagram Aktivitas Siswa Psikomotorik Siklus II	172
4.45	Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II	174
4.46	Diagram Kemampuan Akademik Siklus II	176
4.47	Diagram Progres Keterampilan Guru	179
4.48	Diagram Progres Aktivitas Siswa Afektif	180
4.49	Diagram Progres Aktivitas Siswa Afektif	182
4.50	Diagram Progres Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	183

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Pra Siklus	223
1. Jadwal Penelitian	224
2. Nama Siswa Kelas V Ibnu Rusydi SD Unggulan Muslimat NU Kudus Tahun Ajaran 2017/2018	225
3. Daftar Nilai Pra Siklus Mapel PKn Kelas V Ibnu Rusydi SD Unggulan Muslimat NU Kudus	226
4. Daftar Pembentukan Kelompok.....	227
5. Hasil Wawancara Guru Pra Siklus	228
6. Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus	230
7. Kisi-Kisi Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I	231
8. Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I	232
9. Kunci Jawaban Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I	236
10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I	237
11. Soal Tes Siklus I	238
12. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I	241
13. Kisi-Kisi Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	242
14. Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	243
15. Kunci Jawaban Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	247
16. Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus II	248
17. Soal Tes Siklus II	249
18. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II	251
Siklus I	252
19. Silabus Pembelajaran Siklus I	253
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1	259
21. Materi Ajar Siklus I Pertemuan 1	263
22. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	267
23. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan 1	268
24. Daftar Hadir Siswa Kelas V Ibnu Rusydi Siklus I Pertemuan 1	269
25. Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	270

26. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	276
27. Pedoman Pengamatan Aktivitas Belajar Afektif Siklus I	279
28. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Afektif Siklus I Pertemuan 1	283
29. Pedoman Pengamatan Aktivitas Belajar Psikomotorik Siklus I	286
30. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	288
31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 2	290
32. Materi Ajar Siklus I Pertemuan 2	294
33. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	297
34. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan 2	298
35. Daftar Hadir Siswa Kelas V Ibnu Rusydi Siklus I Pertemuan 2	300
36. Daftar Hasil Belajar Kognitif Siklus I	301
37. Hasil Belajar Kognitif Siswa	303
38. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	306
39. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Afektif Siklus I Pertemuan 2	309
40. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	312
Siklus II	314
41. Silabus Pembelajaran Siklus II	315
42. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 1	320
43. Materi Ajar Siklus II Pertemuan 1	324
44. Media Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	328
45. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan 1	329
46. Daftar Hadir Siswa Kelas V Ibnu Rusydi Siklus II Pertemuan 1	331
47. Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	332
48. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	338
49. Pedoman Pengamatan Aktivitas Belajar Afektif Siklus II.....	341
50. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1	345
51. Pedoman Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II	348

52. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	350
53. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 2	352
54. Materi Ajar Siklus II Pertemuan 2	356
55. Media Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	358
56. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan 2	359
57. Daftar Hadir Siswa Kelas V Ibnu Rusydi Siklus II Pertemuan 2	360
58. Daftar Hasil Belajar Kognitif Siklus II	361
59. Lembar Hasil Belajar Kognitif Siklus II	363
60. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	365
61. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Afektif Siklus II Pertemuan 2	368
62. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	371
63. Dokumentasi Penelitian Siklus I	373
64. Dokumentasi Penelitian Siklus II	374
65. Hasil Wawancara Setelah Penelitian	375
66. Surat Ijin Penelitian	376
67. SK Judul	377
68. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	378
69. Surat Permohonan Ujian Skripsi	379
70. Surat Pernyataan	380
71. Surat Keterangan Selesai Penelitian	381
72. Berita Acara Bimbingan Skripsi	382
73. Daftar Riwayat Hidup	386