

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V BERBANTU MEDIA
AUDIOVISUAL SD N 2 BRANTAKSEKARJATI**

Oleh

SILVIA RATNASARI

NIM 201433012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V BERBANTUMEDIA
AUDIOVISUAL SD N 2 BRANTAKSEKARJATI**

SKRIPSI

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

**Oleh
SILVIA RATNASARI
NIM.201433012**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Ilmu tidak akan mungkin didapatkan kecuali dengan kita meluangkan waktu”

(Imam Al-Baihaqi)

“Jangan mudah menyerah sebelum berperang, karena dibalik perjuangan terdapat hasil yang memuaskan”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Selesaiannya skripsi ini merupakan karunia Allah SWT yang kupersembahkan kepada :

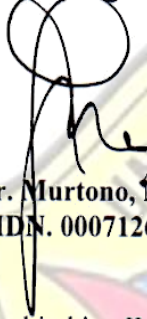
1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak H. Budi Utomo dan Ibu Hj. Partilah yang telah memberikan kasih sayang, semangat, doa untuk kesuksesan yang telah tercapai ini.
2. Kakak-kakaku Eko yuni Wahyuningsih, Hermin Susanti, Rika Puspita Dewi yang selalu memberikan doa, dorongan serta dukungan untuk selalu semangat.
3. Kedua calon mertua bapak Kasmudi dan ibu Yani Marokah yang memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
4. Adi Nugroho yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
5. Sahabtku tercinta, Tika, Titis, Sinok, Marisa, Danang yang telah menemani berjuang untuk menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen PGSD Universitas Muria Kudus yang penuh sabar membimbing dan membagi ilmunya.
7. Teman-teman seperjuangan kelas A PGSD UMK yang telah memberikan dukungan dan semangatnya.
8. Seluruh bapak-ibu guru SD N 2 Brantaksekarjati yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman PPL SD N 1 Prambatan kidul, Varma, Sajida, Usman yang telah memberikan semangatnya.
10. Teman-teman KKN desa Purwogondo, Indri, Pipit, Fifi, Alvin, Uulul, Rizki, Ikhsan yang seperti keluarga sendiri yang berjuang menyelesaikan skripsi.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL SD N 2 BRANTAKSEKARJATI” oleh Silvia Ratnasari NIM 201433012 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diujikan.

Kudus, Agustus 2018

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd.
NIDN. 0007126601

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



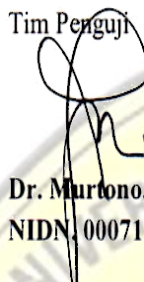
Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631108401

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi oleh Silvia Ratnasari NIM 201433012 ini dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 28 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2018


Tim Penguji


Dr. Murtono, M.Pd.
NIDN. 0007126601

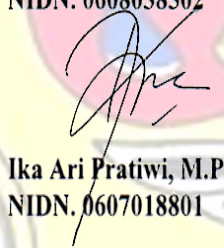
Ketua


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

Anggota


Santoso, M.Pd
NIDN. 0608038502

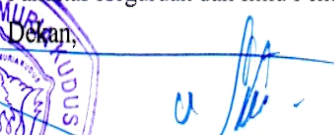
Anggota


Ika Ari Pratiwi, M.Pd
NIDN. 0607018801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan, rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Berbantu Media Audiovisual SD N 2 Brantaksekarjati” ini sebagai salah satu syarat gerarl Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Univesitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini tentunya peneliti tidak lepas dari bimbingan,motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:


1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
2. Ika Oktavianti, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.
3. Dr. Murtono, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabarann saran yang bermanfaat bagi peneliti dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, saran yang bermanfaat bagi peneliti dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen PGSD yang telah memberikan ilmunya.
6. Salwadi, S.Pd SD, Kepala Sekolah SD N 2 Brantaksekarjati yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
7. Moh. Khayoto, S.Pd SD, Guru kelas V SD N2 Brantaksekarjati yang telah membatu dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
8. Seluruh siswa kelas V SD N 2 Brantaksekarjati yang telah bekerjasama dan membantu dalam melaksanakan penelitian sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
9. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

Atas semua bantuan dan bimbingannya peneliti mengucapkan terimakasih, semoga Allah SWT memberikan karunia dan keberkahan yang melimpah. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata

sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Demikian skripsi ini peneliti buat, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca dunia pendidikan.

Jejara, Agustus 2018

Peneliti



Silvia Ratnasari

NIM. 201433012



ABSTRACT

Ratnasari S. 2018. *The Implementation of Role Playing Model to Improve the Learning Achievement of Social Studies by Using Audiovisual Media in SD N 2 Brantaksekarjati*. Primary Teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (1) Dr. Murtono, M. Pd., (2) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

This research aimed to explain the improvement of learning achievement in social studies and teacher's teaching skill in organizing the social studies learning through the implementation of *Role Playing* model by using Audiovisual on the fifth grade of SD N 2 Brantaksekarjati. The learning achievement refers to the level of mental development which is better than before the learning process. *Role Playing* model or playing as someone else is a kind of gesture game that contains a certain purposes, rules and edutainment. Audiovisual is a media which contains the elements of audiovisual. This kind of media would lead a better ability because it consists of video with the media of human that play as puppets. The action hypothesis of this research is that there is an improvement in social studies through the implementation of *Role Playing* model by using Audiovisual media on the fifth grade of SD N 2 Brantaksekarjati.

This research is classroom action research that is conducted on the fifth grade of SD N 2 Brantaksekarjati with the number of subject 23 students. It is conducted in two cycles and every cycle consists of two meetings. The independent variable of this research is Role Playing model, while the dependent variable is the students' learning achievement of social studies. The instrument that are used in this research are test, interview, observation and documentation. The technique in analyzing the data used quantitative and qualitative technique.

This result of this research showed that there is an improvement of the teacher's teaching skill and the student's learning achievement of social studies. The improvement of teacher's teaching skill on cycle I got 58% and 78,7% on cycle II. While the improvement of the learning achievement consists of three aspects; for cognitive aspect on cycle I got 56,5% and improved to 78,3% on cycle II. For affective aspect on cycle I got 56,73% and improved to 74,03% on cycle II, and for psychomotor aspect on cycle I got 49.88% that improved to 87.5% on cycle II. It is proved that the implementation of *Role Playing* model by using Audiovisual media can improve the students learning achievement of the fifth grade of SD N 2 Brantaksekarjati.

Based on the result of this classroom action research which has been done the fifth grade of SD N 2 Brantaksekarjati it can be concluded that the implementation of Role Playing model by using Audiovisual media can improve the learning achievement of the fifth grade students of SD N 2 Brantaksekarjati.

Key Words: *Role Playing*, Audiovisual, Learning Achievement, and Social Studies.

ABSTRAK

Ratnasari, S. 2018. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Berbantu Media Audiovisual SD N 2 Brantaksekarjati*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Murtono, M.Pd (2) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan menjelaskan peningkatan hasil belajar IPS dan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran IPS dengan diterapkannya model Role Playing berbantu media Audiovisual kelas V SD N 2 Brantaksekarjati. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Model *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi video jenis media wayang orang. Hipotesis tindakan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dan hasil belajar IPS dengan diterapkannya model *Role Playing* berbantu media Audiovisual pada siswa kelas V SD N 2 Brantaksekarjati.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD N 2 Brantaksekarjati dengan subjek penelitian 23 siswa. Penelitian ini berlangsung 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS siswa. Instrument dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini terdapat peningkatan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan keterampilan mengajar guru siklus I sebesar 58% dan siklus II 78,7%. Sedangkan peningkatan hasil belajar terdiri dari tiga ranah, ranah kognitif siklus I sebesar 56,5% dan siklus II sebesar 78,3%, ranah afektif siklus I 56,73%, dan siklus II sebesar 74,03%, ranah psikomotorik siswa siklus I sebesar 49,88% dan siklus II 87,5%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 2 Brantaksekarjati.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas V SD N 2 Brantaksekarjati, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 2 Brantaksekarjati.

Kata kunci: *Role Playing*, Audiovisual, Hasil belajar, dan IPS

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Model Kooperatif <i>Role Playing</i>	12
2.1.1.1 Hakikat Model Kooperatif <i>Role Playing</i>	12
2.1.1.2 Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.1.1.3 Kelebihan <i>Role Playing</i>	17
2.1.2 Media Audiovisual	19
2.1.2.1 Hakikat Media Audiovisual	19
2.1.2.2 Kelebihan Media Audiovisual.....	20

2.1.3 Hasil Belajar	21
2.1.3.1 Hakikat Belajar	21
2.1.3.2 Hakikat Hasil Belajar	22
2.1.3.3 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	23
2.1.4 Keterampilan Mengajar Guru	33
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial	33
2.1.5.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	33
2.1.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	33
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	34
2.1.6 Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia	34
2.1.6.1 Pengertian Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	34
2.1.6.2 Tokoh-tokoh Pejuang Proklamasi	36
2.1.6.3 Nilai-Nilai juang para tokoh proklamasi	40
2.2 Penelitian yang Relevan	41
2.3 Kerangka Berpikir	45
2.4 Hipotesis Tindakan	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	49
3.1.1 Setting Penelitian	49
3.1.1.1 Lokasi Penelitian	49
3.1.1.2 Waktu Penelitian	50
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	50
3.2 Variabel Penelitian	51
3.2.1 Variabel Bebas	52
3.2.2 Variabel Terikat	52
3.3 Rancangan Penelitian	52
3.3.1 Siklus I	56
3.3.1.1 Perencanaan Tindakan	56
3.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan	58
3.3.1.3 Tahapan Observasi	61
3.3.1.4 Refleksi	62

3.3.2 Siklus II	63
3.3.2.1 Perencanaan Tindakan.....	63
3.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan	64
3.3.2.3 Tahapan Observasi	67
3.3.2.4 Refleksi.....	68
3.4 Teknik Pengumpulan data	68
3.4.1 Data dan Sumber Data Penelitian.....	69
3.4.1.1 Data	69
3.4.1.2 Sumber Data	70
3.4.2 Metode Pengumpulan Dara	71
3.4.2.1 Teknik Tes.....	71
3.4.2.2 Teknik Non Tes.....	71
3.5 Instrumen Penelitian.....	74
3.5.1 Lembar Pedoman Wawancara.....	74
3.5.2 Lembar Observasi	74
3.5.3 Soal Tes Evaluasi	76
3.6 Validitas dan Reliabilitas	76
3.6.1 Validitas	77
3.6.2 Reliabilitas.....	79
3.7 Analisis Data	80
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif.....	80
3.7.2 Analisis Data Kualitatif.....	85
3.7.2.1 Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru	86
3.7.2.2 Pengamatan Hasil Belajar Siswa.....	88
3.8 Indikator Keberhasilan	89
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	91
4.1 Deskripsi Pra Siklus	91
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	95
4.2.1 Siklus I	95
4.2.1.1 Perencanaan Siklus I	95
4.2.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	97

4.2.1.2.1 Pertemuan 1	97
4.2.1.2.2 Pertemuan 2	106
4.2.3 Tahap Observasi	116
4.2.1.4 Tahap Refleksi	128
4.3 Hasil Penelitian Siklus II	129
4.3.1 Siklus II	130
4.3.1.1 Perencanaan Siklus II	130
4.3.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	131
4.3.1.2.1 Pertemuan 1	131
4.3.1.2.2 Pertemuan 2	140
4.3.1.3 Tahap Observasi	149
4.3.1.4 Tahap Refleksi	165
BAB V PEMBAHASAN	167
5.1 Keterampilan Mengajar Guru	167
5.2 Hasil Belajar Siswa	176
5.2.1 Ranah Kognitif	177
5.2.2 Ranah Afektif	182
5.2.3 Ranah Psikomotorik	186
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	192
6.1 Simpulan	192
6.2 Saran	193
DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	197

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan oleh Peneliti.....	44
Tabel 3.1 Pemetaan Materi Siklus I.....	57
Tabel 3.2 Pemetaan Materi Siklus II.....	63
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal	82
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru.....	86
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Mengajar Guru	87
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif	88
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	89
Tabel 4.1 Daftar Nilai Pra Siklus IPS Siswa Kelas V.....	92
Tabel 4.2 Nilai Interval Hasil Belajar IPS Pra Siklus	93
Tabel 4.3 Persentase Ketuntasan Nilai Belajar Klasikal Pra Siklus.....	93
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar guru Siklus I	117
Tabel 4.5 Hasil Tes Evaluasi Siklus I	119
Tabel 4.6 Interval Nilai Siklus I.....	121
Tabel 4.7 Hasil Ketuntasan Siklus I.....	122
Tabel 4.9 Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	123
Tabel 4.10 Nilai Interval Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	122
Tabel 4.11 Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	125
Tabel 4.12 Nilai Interval Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	126
Tabel 4.13 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	150
Tabel 4.14 Rekapitulasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	151
Tabel 4.15 Hasil Tes Evaluasi Siklus II.....	152
Tabel 4.16 Nilai Interval Hasil Belajar Siklus II	154
Tabel 4.17 Hasil Ketuntasan Nilai Evaluasi Siklus II.....	154
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	155
Tabel 4.19 Progres Peningkatan Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I, Siklus II.....	155
Tabel 4.20 Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	158
Tabel 4.21 Nilai Interval Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	159
Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	160

Tabel 4.23 Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II.....161
Tabel 4.24 Nilai Interval Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II.....163
Tabel 4.25 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II164



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	44
3.1 Bagan Siklus PTK Model Kemmis and Taggart.....	50
4.1 Diagram Lingkar Nilai Pra Siklus.....	94
4.2 Siswa Berdoa sebelum pembelajaran dimulai	98
4.3 Guru memberikan apresiasi kepada siswa	99
4.4 Langkah 1 siswa mengamati video yang ditayangkan guru.....	100
4.5 Langkah 2 guru membagi dalam beberapa kelompok	100
4.6 Langkah 3 guru menjelaskan peran masing-masing siswa	101
4.7 Langkah 4 guru memanggil kelompok yang akan melakukan skenario	102
4.8 Langkah 5 guru membagikan LKS	103
4.9 Langkah 6 guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran	104
4.10 Kegiatan Pendahuluan.....	107
4.11 Langkah 1 siswa mengamati video yang ditayangkan guru.....	108
4.12 Langkah 2 guru membagi dalam beberapa kelompok	109
4.13 Langkah 3 guru menjelaskan peran masing-masing siswa	110
4.14 Langkah 4 guru memanggil kelompok yang akan melakukan skenario	111
4.15 Langkah 5 guru memberikan LKS	112
4.16 Langkah 6 guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran	113
4.17 Siswa mengerjakan soal evaluasi siklus I	115
4.18 Diagram Batang Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	118
4.19 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS ranah Kognitif Siklus I	121
4.20 Diagram Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I.....	124
4.21 Diagram Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I	127
4.22 Siswa berdoa sebelum pembelajaran	132
4.23 Guru memberikan apresiasi kepada siswa	133
4.24 Langkah 1 siswa mengamati video yang ditayangkan guru.....	134
4.25 Langkah 2 guru membagi siswa dalam beberapa kelompok	134
4.26 Langkah 3 guru menjelaskan peran masing-masing siswa	135
4.27 Langkah 4 guru memanggil kelompok yang akan melakukan skenario	136

4.28 Langkah 5 guru membagikan LKS	137
4.29 Langkah 6 guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran	139
4.30 Kegiatan Pendahuluan.....	141
4.31 Langkah 1 siswa mengamati video yang ditayangkan guru.....	142
4.32 Langkah 2 guru membagi menjadi beberapa kelompok	143
4.33 Langkah 3 guru menjelaskan peran masing-masing siswa	144
4.34 Langkah 4 guru memanggil kelompok yang akan melakonkan skenario	145
4.35 Langkah 5 guru membagikan LKS	146
4.36 Langkah 6 guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran	147
4.37 Siswa mengerjakan soal evaluasi siklus II.....	148
4.38 Diagram Batang Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	151
4.39 Diagram Lingkaran Persentase Ketuntasan Nilai Siklus II.....	154
4.40 Peningkatan Persentase ketuntasan Nilai	157
4.41 Diagram Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II	159
4.42 Diagram Peningkatan Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II	159
4.43 Diagram Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II.....	163
4.44 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I dan II ...	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan PTK	197
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN 4 Jekulo	198
Lampiran 3 Daftar Nilai UTS Mata Pelajaran IPS Kelas V.....	200
Lampiran 4 Daftar Kelompok Belajar IPS.....	202
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru Pra Siklus	203
Lampiran 6 Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus	205
Lampiran 7 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Pra Siklus	211
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	213
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I	218
Lampiran 10 Hasil Soal Uji Coba Siklus I.....	220
Lampiran 11 Kunci Jawaban Uji Coba Siklus I	221
Lampiran 12 Uji Validitas Siklus I	222
Lampiran 13 Uji Reliabilitas Siklus I.....	223
Lampiran 14 Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II.....	225
Lampiran 15 Hasil Soal Uji Coba Siklus II	227
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II	232
Lampiran 17 Uji Validitas Siklus II.....	233
Lampiran 18 Uji Reliabilitas Siklus II	234
Lampiran 19 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	236
Lampiran 20 RPP Siklus I Pertemuan I	240
Lampiran 21 Materi Ajar Siklus I Pertemuan I.....	245
Lampiran 22 Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I.....	250
Lampiran 23 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	251
Lampiran 24 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	253
Lampiran 25 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1	258
Lampiran 26 Pedoman Penskoran Ranah Afektif	262
Lampiran 27 Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	264
Lampiran 28 Pedoman Penskoran Ranah Psikomotorik	267
Lampiran 29 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	269

Lampiran 30 RPP Siklus I Pertemuan II	273
Lampiran 31 Materi Ajar Siklus I Pertemuan II	278
Lampiran 32 Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan II	281
Lampiran 33 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1 Pertemuan 1I ...	282
Lampiran 34 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1I.....	284
Lampiran 35 Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1I.....	288
Lampiran 36 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I	292
Lampiran 37 Hasil Soal Evaluasi Siklus I	294
Lampiran 38 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	315
Lampiran 39 Daftar Nilai Evaluasi Siklus I.....	316
Lampiran 40 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	316
Lampiran 41 RPP Siklus II Pertemuan I	320
Lampiran 42 Materi Ajar Siklus II Pertemuan I	325
Lampiran 43 Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan I	329
Lampiran 44 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 1	330
Lampiran 45 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	332
Lampiran 46 Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1.....	335
Lampiran 47 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	338
Lampiran 48 RPP Siklus II Pertemuan II.....	342
Lampiran 49 Materi Ajar Siklus II Pertemuan II.....	347
Lampiran 50 Hasil Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan II.....	349
Lampiran 51 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 1I...350	
Lampiran 52 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1I.....	352
Lampiran 53 Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1I	355
Lampiran 54 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	358
Lampiran 55 Hasil Soal Evaluasi Siklus II	360
Lampiran 56 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	377
Lampiran 57 Daftar Nilai Evaluasi Siklus II.....	378
Lampiran 58 Dokumentasi Siklus I.....	380
Lampiran 59 Dokumentasi Siklus II	381
Lampiran 60 Hasil Wawancara Guru Setelah Penelitian	382

Lampiran 61 Hasil Wawancara Siswa Setelah Penelitian	383
Lampiran 62 Pedoman Penskoran Soal Evaluasi.....	384
Lampiran 63 SK Penetapan Pembimbing Skripsi.....	385
Lampiran 64 Surat Permohonan Ijin Penelitian	386
Lampiran 65 Surat Keterangan Penelitian di SDN 4 Jekulo.....	387
Lampiran 66 Berita Acara Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1	388
Lampiran 67 Berita Acara Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2	389
Lampiran 68 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	390
Lampiran 69 Surat Permohonan Ujian Skripsi	391
Lampiran 70 Surat Pernyataan Orisinil.....	392
Lampiran 71 Riwayat Hidup.....	393

