

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
ROLE PLAYING PADA MATERI BENTUK-BENTUK
KEPUTUSAN BERSAMA SISWA KELAS V
SD 2 PASURUHAN LOR KUDUS**

Oleh
ANIF MUELIKHAH
NIM 201333302

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



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
ROLE PLAYING PADA MATERI BENTUK-BENTUK
KEPUTUSAN BERSAMA SISWA KELAS V
SD 2 PASURUHAN LOR KUDUS**

SKRIPSI

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

**Oleh
Anif Muflikhah
NIM 201333302**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kamu sudah selesai (mengerjakanlah yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu (Q.S Al Insyirah: 6-8).

PERSEMBAHAN

Bersyukur serta Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT sehingga saya dapat menyelesaikan karya kecil saya ini dan akan saya persembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta dan tersayang Bapak H. Sanipan (Alm) dan Ibu Hj. Zumaroh yang tidak pernah lelah memberikan doa, semangat dan motivasinya agar selalu tegar dalam mencari ilmu.
2. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada dosen-dosenku, dosen pembimbingku (Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd dan Bapak Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd) yang tidak pernah lelah dan selalu sabar memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada saya.
3. Kakakku tercinta, Musa Abdillah dan Sinta Elifiana serta Adikku tersayang, Saidatul Muafiroh serta Sri Hartanto yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan dan dukungan yang lebih.
4. Sahabat-sahabatku, Nia dan Evi yang telah membantu dalam banyak hal, serta Nur, Tia, Ela dan Ida yang selalu mengiringi langkahku dengan semangat dan motivasi.
5. Teman-teman PGSD angkatan 2013.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Anif Muflikhah (NIM 201333302) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juni 2017
Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIDN 0617088403

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD



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

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Anif Muflikhah (NIM 201333302) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, 9 Agustus 2017
Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901

Ketua


Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0617088403

Anggota


Santoso, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0608038502

Anggota


Ika Ani Pratiwi, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0607018801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Role Playing* pada Materi Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama Siswa Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus”. Skripsi ini disusun untuk dapat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat selesai tentunya banyak bimbingan, bantuan, dorongan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Suparno, S.H., M. S. Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan menyetujui dalam pengesahan skripsi.
3. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd. selaku ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, pengarahan, saran dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, pengarahan, saran dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Parwati, S.Pd.SD. Kepala SD 2 Pasuruhan Lor Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Sudyati, S.Pd.SD. Guru Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Siswa Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus yang telah membantu kelancaran dalam proses pembelajaran.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti mendoakan semoga pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini mendapat berkat, rahmat dan karunia yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, Juni 2017
Peneliti



Anif Muflikhah
NIM 201333302

ABSTRACT

Muflikhah, Anif. 2017. Improving the Result Study in Civic Education Through Role Playing Model in the Material forms of Decision Together of the Fifth Grade Students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus. Elementary School of the Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd

The aims of this research are to improve the teacher's skill, students activities, and the result of students learning in Civic Education with material forms of decision together by role playing model of the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

The result of study is the ability of the students after following the teaching learning process. Role playing is a learning model which can improve students' activeness through drama. The action hypothesis in this research is the use of role playing model can improve the result of students learning in Civic Education with material forms of decision together of the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

This classroom action research was conducted in the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus with 28 students as a subject. This research consisted of 2 cycles and each cycle consists of four steps there are planning, action, observation and reflection. The independent variable is role playing model. While, the dependent variable is the result of study in Civic Education. The instruments of this research are test, observation, interview and documentation. The analysis data used is quantitative analysis and qualitative.

The result of this research shows that the use of role playing model can improve the teachers' skill in manage the learning process in the cycle I 72 % (good) change 92,5 % (very good) in the cycle II. The students' activities in learning Civic Education in the cycle I 74,99% (good) increase 91,96% (very good) in cycle II, the result study of cognitive in cycle I (57,14%), and cycle II (85,71%). The students affective also increase from the cycle I 68,24% (good) change 86,04% (very good) in cycle II, of psychomotor also increase in cycle I 66,83% (good) change 80,92% (very good) in cycle II. From those result shows that the use of role playing model can improve the result study of the students in Civic Education with material forms of decision together by role playing model of the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

Based on the result of classroom action research was conducted in the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus, it can be conclude that through the role playing model can improve teachers' skill in teaching, students activities, and result study of cognitive, affective, and psychomotor areas in Civic Education which material forms of decision together in the fifth grade students in SD 2 Pasuruhan Lor Kudus. Based on it, the teacher should use learning model with the students characteristic so it can stimulate the students active in learning.

Key word: Role Playing, Result Study, Forms of Decision Together

ABSTRAK

Muflikhah, Anif. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Role Playing pada Materi Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama Siswa Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi bentuk-bentuk keputusan bersama dengan cara menerapkan model *role playing* siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui memainkan drama. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada materi bentuk-bentuk keputusan bersama siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebasnya adalah model *role playing*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn. Instrumen penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I 72% (baik) menjadi 92,5% (sangat baik) pada siklus II. Aktivitas belajar PKn siswa pada siklus I 74,99% (baik) meningkat menjadi 91,96% (sangat baik) pada siklus II, hasil belajar ranah kognitif pada siklus I (57,14%), dan siklus II (85,71%). Ranah afektif siswa juga meningkat dilihat dari siklus I 68,24% (baik) menjadi 86,04% (sangat baik) pada siklus II, ranah psikomotorik juga meningkat pada siklus I 66,83% (baik) menjadi 80,92% (baik) pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa pada materi bentuk-bentuk keputusan bersama siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pelajaran PKn materi bentuk-bentuk keputusan bersama siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus. Untuk itu, guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat merangsang siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar, Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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 TINDAKAN	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Belajar	12
2.1.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	13
2.1.1.3 Ciri-Ciri Belajar	14
2.1.1.4 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Belajar	15
2.1.2 Hasil Belajar	17

2.1.2.1 Pengertian Hasil belajar	17
2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
2.1.3 Aktivitas Belajar Siswa	21
2.1.4 Keterampilan Guru	23
2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan	25
2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	25
2.1.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	27
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	28
2.1.6 Mengenal Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama	29
2.1.6.1 Keputusan Bersama	29
2.1.6.2 Cara Keputusan Bersama	31
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	33
2.1.7.1 Model Pembelajaran	33
2.1.7.2 <i>Role Playing</i>	34
2.1.7.3 Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	35
2.1.7.4 Kelebihan <i>Role Playing</i>	37
2.1.7.5 Kekurangan <i>Role Playing</i>	38
2.2 Penelitian yang Relevan	39
2.3 Kerangka Berpikir	40
2.4 Hipotesis Tindakan	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	44
3.1.1 Setting Penelitian	44
3.1.1.1 Tempat Penelitian	44
3.1.1.2 Waktu Penelitian	44
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	44
3.2 Variabel Penelitian	45
3.2.1 Variabel Bebas	45
3.2.2 Variabel Terikat	45
3.3 Rancangan Penelitian	45
3.3.1 Siklus I	47

3.3.1.1 Pelaksanaan Tindakan.....	48
3.3.1.2.1 Pertemuan I.....	48
3.3.1.2.2 Pertemuan II.....	51
3.3.1.2 Observasi Siklus I.....	54
3.3.1.3 Refleksi Siklus I.....	54
3.3.2 Siklus II.....	54
3.3.2.1 Perencanaan Siklus II.....	54
3.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II.....	55
3.3.2.2.1 Pertemuan III.....	55
3.3.2.2.2 Pertemuan IV.....	58
3.3.2.3 Observasi Siklus II.....	60
3.3.2.4 Refleksi Siklus II.....	61
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	61
3.4.1 Data dan Sumber Data.....	61
3.4.1.1 Data.....	61
3.4.1.2 Sumber Data.....	62
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.4.2.1 Tes.....	63
3.4.2.2 Observasi.....	64
3.4.2.3 Wawancara.....	64
3.4.2.4 Dokumentasi.....	65
3.5 Instrumen Penelitian.....	65
3.5.1 Tes.....	65
3.5.2 Lembar Observasi.....	66
3.5.3 Pedoman Wawancara.....	68
3.5.4 Dokumentasi.....	69
3.5.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes.....	69
3.5.5.1 Validitas.....	69
3.5.5.2 Reliabilitas.....	72
3.6 Analisis Data.....	73
3.6.1 Data Kuantitatif.....	73

3.6.2 Data Kualitatif.....	75
3.7 Indikator Keberhasilan.....	78
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	80
4.1 Pra Siklus.....	80
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	83
4.2.1 Pertemuan I.....	84
4.2.1.1 Perencanaan.....	84
4.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	86
4.2.2 Pertemuan II.....	95
4.2.3 Observasi Siklus I.....	102
4.2.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru.....	102
4.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar PKn Siswa.....	103
4.2.3.3 Hasil Belajar Siswa.....	104
4.2.3.3.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	104
4.2.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	107
4.2.3.3.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	109
4.2.4 Refleksi.....	111
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	116
4.3.1 Pertemuan I.....	116
4.3.1.1 Perencanaan.....	116
4.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	117
4.3.2 Pertemuan II.....	126
4.3.3 Observasi Siklus II.....	133
4.3.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru.....	133
4.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	134
4.3.3.3 Hasil Belajar.....	135
4.3.3.3.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	135
4.3.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	141
4.3.3.3.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	143
4.3.4 Refleksi.....	145
4.4 Simpulan.....	147

BAB V PEMBAHASAN	148
5.1 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	148
5.2 Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	152
5.3 Hasil Belajar PKn Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	154
5.3.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	156
5.3.2 Hasil Belajar Afektif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	160
5.3.3 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	163
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	166
6.1 Simpulan.....	166
6.2 Saran.....	167
6.2.1 Bagi Guru.....	167
6.2.2 Bagi Siswa.....	168
6.2.3 Bagi Peneliti yang Akan Datang.....	168
DAFTAR PUSTAKA	169
LAMPIRAN	172
PERNYATAAN	313
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	324

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Indikator Materi Tes.....	66
Tabel 3.3 Aspek Pengamatan Keterampilan Guru.....	67
Tabel 3.4 Aspek Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa.....	67
Tabel 3.5 Indikator Pengamatan Hasil Belajar ranah Afektif.....	67
Tabel 3.6 Indikator Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	67
Tabel 3.7 Indikator Pedoman Wawancara Guru (Pra Siklus).....	68
Tabel 3.8 Indikator Pedoman Wawancara Siswa (Pra Siklus).....	68
Tabel 3.9 Indikator Pedoman Wawancara Guru (Pasca Siklus).....	68
Tabel 3.10 Indikator Pedoman Wawancara Siswa (Pasca Siklus).....	69
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Minimal di SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.....	74
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam %.....	75
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Belajar Siswa.....	77
Tabel 3.14 Pedoman Penskoran Pengelolaan Pembelajaran Guru.....	77
Tabel 3.15 Kriteria Analisis Hasil.....	78
Tabel 4.1 Data Nilai Awal Siswa Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus.....	81
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	102
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	103
Tabel 4.4 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	104
Tabel 4.5 Persentase Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I.....	106
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa Ranah Afektif.....	108
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Ranah Psikomotorik.....	109
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	110
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	134
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	134
Tabel 4.11 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	135
Tabel 4.12 Persentase Hasil Ketuntasan Belajar kasikal Siswa Siklus II.....	137

Tabel 4.13 Kemajuan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Mata	
Pelajaran PKn Metari Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama	138
Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	142
Tabel 4.15 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	144
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Penelitian	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.2 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc.Tegart	47
Gambar 4.1 Diagram Batang Persentase Ketuntasan Nilai Awal Siswa Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus	80
Gambar 4.2 Guru Menyusun skenario yang akan ditampilkan	87
Gambar 4.3 Guru Menunjuk Siswa untuk Mempelajari Skenario Dua Hari Sebelum Kegiatan Pembelajaran	88
Gambar 4.4 Guru Membentuk Siswa Yang Anggotanya 4-5 Orang	88
Gambar 4.5 Memberikan Penjelasan Kompetensi Yang Ingin Dicapai	89
Gambar 4.6 Siswa Melakokkan Skenario Bermain Peran	90
Gambar 4.7 Siswa Lain Memperhatikan Skenario Bermain Peran	90
Gambar 4.8 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Siswa	91
Gambar 4.9 Menyampaikan Hasil Kesimpulannya	92
Gambar 4.10 Memberikan Hasil Kesimpulannya Secara Umum	92
Gambar 4.11 Evaluasi Terhadap Pembelajaran	93
Gambar 4.12 Penutup	93
Gambar 4.13 Menyusun Skenario Yang Akan Ditampilkan	95
Gambar 4.14 Menunjuk Siswa Untuk Mempelajari Skenario	96
Gambar 4.15 Membentuk Kelompok Siswa Yang Anggotanya 4-5 Orang	96
Gambar 4.16 Memberikan Penjelasan Kompetensi Yang Ingin Dicapai	97
Gambar 4.17 Siswa Memerankan Skenario Bermain Peran	97
Gambar 4.18 Memperhatikan Skenario Bermain Peran	98
Gambar 4.19 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja	98
Gambar 4.20 Siswa Menyampaikan Hasil Kesimpilannya	99
Gambar 4.21 Guru Menyampaikan Hasil Kesimpulan Secara Umum	99
Gambar 4.22 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I	100
Gambar 4.23 Penutup	100
Gambar 4.24 Diagram Batang Perolehan Hasil Belajar PKn Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor Kudus	105

Gambar 4.25 Diagram Batang Persentase Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siklus I.....	106
Gambar 4.26 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Afektif.....	107
Gambar 4.27 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	109
Gambar 4.28 Menyusun Skenario yang akan ditampilkan.....	118
Gambar 4.29 Menunjuk Siswa untuk Memelajari Skenario.....	119
Gambar 4.30 Membentuk Kelompok Siswa yang Anggotanya 4-5 Orang.....	119
4.31 Menjelaskan Kompetensi yang Ingin dicapai.....	120
4.32 Siswa Melakonkan Skenario Bermain Peran.....	121
4.33 Siswa yang Lain Memperhatikan Skenario Bermain Peran.....	121
4.34 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja.....	122
4.35 Siswa Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	123
4.36 Guru Menyampaikan Kesimpulannya Secara Umum.....	123
4.37 Evaluasi Terhadap Pembelajaran.....	124
4.38 Penutup.....	124
4.39 Menyusun Skenario yang akan ditampilkan.....	126
4.40 Menunjuk Siswa untuk Mempelajari Skenario.....	127
4.41 Guru Membentuk Kelompok.....	127
4.42 Memberikan Penjelasan Kompetensi yang Ingin dicapai.....	128
4.43 Siswa Melakonkan Skenario Bermain Peran.....	128
4.44 Siswa Memperhatikan Skenario yang ditampilkan.....	129
4.45 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja.....	129
4.46 Siswa Menyampaikan Hasil Kesimpulannya.....	130
4.47 Guru Memberikan Kesimpulan Secara Umum.....	131
4.48 Siswa Mengerjakan Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	131
4.49 Penutup.....	136
4.50 Diagram Batang ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II.....	139
4.51 Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar PKn Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	140

4.52 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	141
4.53 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II.....	143
4.54 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II.....	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	174
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa.....	175
Lampiran 3 Pembentukan Kelompok.....	176
Lampiran 4 Daftar Nilai Pra Siklus.....	177
Lampiran 5 Observasi Guru Pra Siklus.....	178
Lampiran 6 Wawancara Terstruktur dengan Guru.....	181
Lampiran 7 Wawancara Terstruktur dengan Siswa.....	183
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	184
Lampiran 9 Soal Evaluasi Uji Coba Siklus I.....	185
Lampiran 10 Jawaban Soal Evaluasi Uji Coba Siklus I.....	190
Lampiran 11 Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Siklus I.....	191
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II.....	192
Lampiran 13 Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II.....	193
Lampiran 14 Jawaban Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II.....	199
Lampiran 15 Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	200
Lampiran 16 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	202
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	205
Lampiran 18 Materi Siklus I Pertemuan I.....	209
Lampiran 19 Skenario Bermain Peran I.....	210
Lampiran 20 Pengerjaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).....	212
Lampiran 21 Jawaban Lembar Kegiatan Siswa (LKS).....	213
Lampiran 22 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	214
Lampiran 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	217
Lampiran 24 Materi Siklus I Pertemuan II.....	221
Lampiran 25 Skenario Bermain Peran II.....	223
Lampiran 26 Pengerjaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).....	225
Lampiran 27 Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I.....	226
Lampiran 28 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	227

Lampiran 29 Jawaban Soal Evaluasi Tes Siklus I.....	235
Lampiran 30 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	236
Lampiran 31 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Pertemuan II.....	239
Lampiran 32 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	242
Lampiran 33 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	244
Lampiran 34 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	246
Lampiran 35 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I.....	248
Lampiran 36 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II.....	251
Lampiran 37 Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif.....	254
Lampiran 38 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan I.....	256
Lampiran 39 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan II.....	259
Lampiran 40 Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	262
Lampiran 41 Dokumentasi Penelitian Siklus I.....	265
Lampiran 42 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	269
Lampiran 43 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	272
Lampiran 44 Materi Siklus II Pertemuan I.....	276
Lampiran 45 Pengerjaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).....	277
Lampiran 46 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	278
Lampiran 47 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	281
Lampiran 48 Materi Siklus II Pertemuan II.....	285
Lampiran 49 Skenario Bermain Peran III.....	286
Lampiran 50 Pengerjaan Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	287
Lampiran 51 Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	295
Lampiran 52 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	296
Lampiran 53 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	299
Lampiran 54 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	302
Lampiran 55 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	304
Lampiran 56 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	306

Lampiran 57 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I.....	308
Lampiran 58 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan II.....	310
Lampiran 59 Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif.....	313
Lampiran 60 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan I.....	315
Lampiran 61 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan II.....	317
Lampiran 62 Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	319
Lampiran 63 Dokumentasi Penelitian Siklus II.....	322
Lampiran 64 Wawancara Terstruktur dengan Guru Pasca Siklus.....	325
Lampiran 65 Wawancara Terstruktur dengan Siswa Pasca Siklus.....	327
Lampiran 66 Penetapan Pembimbing Skripsi.....	328
Lampiran 67 Berita Acara Bimbingan Pembimbing I.....	329
Lampiran 68 Berita Acara Bimbingan Pembimbing II.....	332
Lampiran 69 Surat Ijin Penelitian.....	334
Lampiran 70 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	335
Lampiran 71 Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	336
Lampiran 72 Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	337
Lampiran 73 Surat Pernyataan Keaslian Skripsi.....	338
Lampiran 74 Riwayat Hidup.....	339