

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
<i>ABSTRAK</i>	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area Fokus Penelitian.....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	7
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Hasil Belajar PKn.....	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Pengertian Hasil Belajar.....	15
3. Pengertian PKn SD.....	22
4. Pengertian Harga Diri	24
5. Tujuan dan Fungsi PKn	25
6. Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas III SD.....	27
a. Perkembangan Kognitif.....	27

b. Perkembangan Bahasa.....	32
c. Perkembangan Sosial.....	33
d. Perkembangan Emosi.....	34
B. Metode <i>Role Playing</i>	35
1. Pengertian metode	35
2. Pengertian metode <i>role playing</i>	37
3. Langkah-Langkah menggunakan metode <i>role playing</i> ...	41
C. Bahasan Penelitian yang Relevan.....	48
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	51
E. Hipotesis Tindakan.....	52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Metode dan Design Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian.....	54
D. Subjek yang Terlibat Dalam Penelitian.....	57
E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian.....	57
F. Tahapan Intervensi Tindakan.....	58
1. Perencanaan Tindakan (<i>Planning</i>)	59
2. Pelaksanaan Tindakan.....	59
3. Pengamatan Observaser.....	59
4. Refleksi Tindakan.....	59
G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	61
H. Data dan Sumber Data.....	62
I. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data.....	64
1. Variabel Hasil Belajar PKn.....	64
a. Definisi Konseptual	64
b. Definisi Operasional	65

c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn.....	65
2. Definisi Konseptual dan Operasional Metode <i>Role Playing</i> ..	67
a. Definisi Konseptual	67
b. Definisi Operasional	68
c. Kisi-kisi Instrumen role playing	69
J. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang Digunakan ..	73
K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan.....	73
L. Teknik Analisis Data	74
M. Tindak Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	75

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data Hasil Intervensi Tindakan.....	76
1. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan.....	76
a. Kemampuan awal siswa dalam Meningkatkan hasil belajar PKn	77
2. Deskripsi Hasil Intervensi tindakan siklus I	77
a. Perencanaan Tindakan	77
b. Pelaksanaan Tindakan.....	79
c. Pengamatan Tindakan	87
d. Refleksi Tindakan	90
3. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan Siklus II	91
a. Perencanaan Tindakan	91
b. Pelaksanaan Tindakan	95
c. Observasi Tindakan	108
d. Refleksi Tindakan	109
B. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	111
C. Analisis Data.....	112
D. Interpretasi Hasil Analisis.....	119
E. Pembahasan.....	121

F. Keterbatasan Penelitian.....	124
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	126
B. Implikasi.....	129
C. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	134
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	312

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Taksonomi Bloom Hasil Belajar	18
Tabel 3.1	Perencanaan Tindakan Siklus I.....	59
Tabel 3.2	Perencanaan Tindakan Siklus II.....	60
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn.....	66
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen pembelajaran Tindakan guru dalam metode <i>role playing</i>	69
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen pembelajaran siswa dalam metode <i>role playing</i>	71
Tabel 4.1	Perencanaan Pembelajaran Siklus I	78
Tabel 4.2	Hasil penilaian siklus I	90
Tabel 4.3	Perencanaan Pembelajaran siklus II.....	93
Tabel 4.4	Data nilai hasil belajar PKn siklus I	113
Tabel 4.5	Data nilai hasil belajar PKn pada siklus II	116
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Pembelajaran metode <i>role playing</i>	118
Tabel 4.7	Rekapitulasi data hasil belajar PKn materi memiliki harga diri dengan metode bermain peran (<i>role playing</i>)	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Pendidikan Untuk Mencapai Hasil Belajar	16
Gambar 2.2	Taksonomi Blom Yang Telah Direvisi.....	20
Gambar 3.1	Langkah-langkah penelitian.....	56
Gambar 4.1	Siswa Berdoa Sebelum Memulai Pelajaran.....	80
Gambar 4.2	Guru Mengabsen Siswa.....	80
Gambar 4.3	Siswa sedang menunjukkan contoh gambar memiliki harga diri	82
Gambar 4.4	Siswa sedang mendengarkan pertanyaan yang disampaikan oleh guru.....	84
Gambar 4.5	Siswa melakukan simulasi bermain peran (<i>role playing</i>)...	85
Gambar 4.6	Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu pada siklus I.....	87
Gambar 4.7	Siswa memperhatikan materi yang di jelaskan oleh guru....	96
Gambar 4.8	Siswa membentuk kelompok	97
Gambar 4.9	Guru dan siswa sedang bermain peran (<i>role playing</i>)	98
Gambar 4.10	Suasana diskusi pada kelompok dalam kelas.....	99
Gambar 4.11	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara berkelompok	100
Gambar 4.12	Guru dan siswa secara berkelompok sedang bermain peran (<i>role playing</i>)	101
Gambar 4.13	Siswa mengerjakan LKS secara berkelompok	102
Gambar 4.14	Siswa aktif saat mengerjakan tugas kelompok	103
Gambar 4.15	Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan ...	104

Gambar 4.16 Siswa menampilkan hasil kerja kegiatan kelompok siswa...	105
Gambar 4.17 Siswa mengerjakan latihan soal	106
Gambar 4.18 Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu	107

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan dan Hasil Belajar PKn Materi Memiliki Sikap Harga Diri Melalui Metode (Role Playing) Pada Siswa Kelas III SDN Wijaya Kusuma 03 Pagi Grogol Jakarta Barat	107
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	134
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	165
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	197
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	234
Lampiran 5	Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan I	271
Lampiran 6	Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan II	274
Lampiran 7	Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan I	276
Lampiran 8	Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan II	278
Lampiran 9	Materi Ajar Siklus I Pertemuan II	280
Lampiran 10	Materi Ajar Siklus II Pertemuan II	286
Lampiran 11	Kisi-kisi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	294
Lampiran 12	Instrumen Pengamatan Proses <i>Role Playing</i>	296
Lampiran 13	Data Hasil Nilai Penguasaan Hasil Belajar PKn Materi Memiliki Sikap Harga Diri Siklus I dan Siklus II	302
Lampiran 14	Data Tes Penguasaan Hasil Belajar PKn Siklus I	303
Lampiran 15	Data Tes Penguasaan Hasil Belajar PKn Siklus II	305
Lampiran 16	Diagram Batang	307
Lampiran 17	Grafik Polygon	308

