

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1	
A. Latar Belakang	1
B. Rukusam Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat	8
D. Definisi Operasional	10
E. Hipotesis Tindakan	12
BAB II PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS DENGAN TEMA PERMAINAN	13
A. Pembelajaran IPS di SD	13
B. Pembelajaran Tematik	16
C. Media Pembelajaran	22
D. Teori-teori yang Mendukung Pembelajaran Tematik	24
E. Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan	26

F. Materi Tentang Memahami Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang dengan Menggunakan Pembelajaran Tematik	28
G. Hasil Belajar Siswa	29
H. Bermain / Permainan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Metodologi Penelitian	36
1. Desain Penelitian	37
2. Model Penelitian	41
B. Subyek Penelitian	44
C. Instrumen Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	75
C. Sintesis dan Konfirmasi	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP	86



DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	42
4.1	Daftar Nilai Ulangan IPS Kelas III Sebelum PTK	49
4.2	Data Mengenai Minat Siswa Terhadap Pelajaran IPS dengan Tema Permainan Siklus I Tindakan 1	54
4.3	Data Mengenai KBM Siswa Siklus I Tindakan 1	54
4.4	Data Mengenai Minat Siswa Terhadap Pelajaran IPS Dengan Tema Permainan Siklus I Tindakan 2	60
4.5	Data Mengenai Aktivitas Siswa Selama KBM Siklus I Tindakan 2	61
4.6	Data Mengenai Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS dengan Tema Permainan Siklus II Tindakan 1	66
4.7	Data Mengenai Aktivitas Siswa Selama KBM	67
4.8	Data Mengenai Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS dengan Tema Permainan Siklus II Tindakan 2	71
4.9	Data Mengenai Aktivitas Siswa Selama KBM Siklus II Tindakan 2	72

DAFTAR GAMBAR

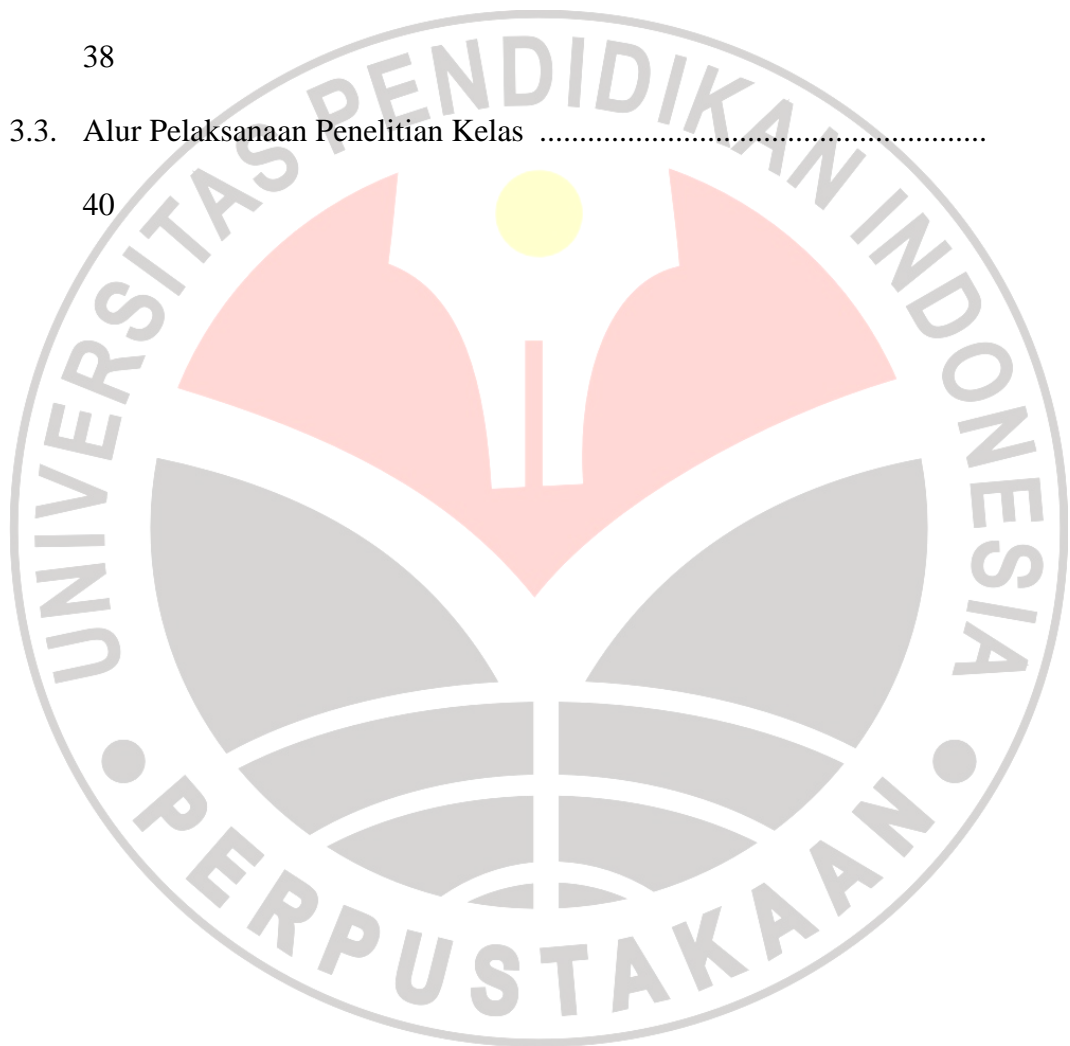
Gambar

Halaman

3.1. 4 Tahap Penelitian Tindakan Kelas
37

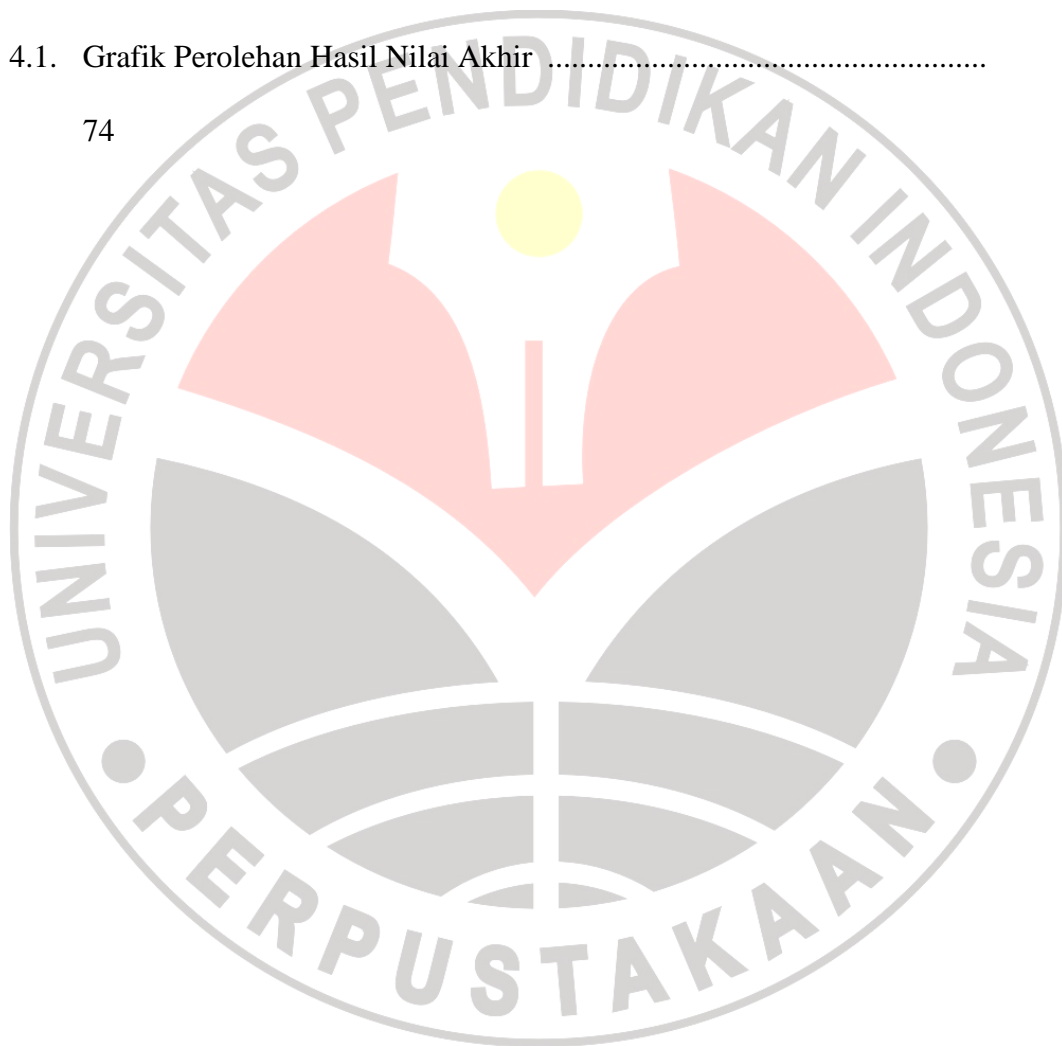
3.2. Alur Desain dalam Penelitian Kelas
38

3.3. Alur Pelaksanaan Penelitian Kelas
40



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1. Grafik Perolehan Hasil Nilai Akhir	
74	



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN

- Silabus Tematik Siklus I dan Siklus II
- Jaring Laba-laba Siklus I dan Siklus II
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II
- Lembar Kerja Siswa Siklus I dan II
- Lembar Evaluasi Siklus I dan III
- Lembar, Observasi, Wawancara dan Angket

LAMPIRAN 2 HASIL PENELITIAN

- Contoh Hasil Lembar Minat Siswa Siklus I dan II
- Contoh Hasil Lembar Aktivitas Siswa Selama KBM
- Contoh Hasil Wawancara
- Contoh Hasil Angket
- Contoh Hasil Lembar Kerja Siswa
- Contoh Hasil Lembar Evaluasi Siswa Siklus I dan II
- Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I dan II.

LAMPIRAN 3 FOTO KEGIATAN PENELITIAN

- Foto-foto Kegiatan
- Surat-surat

