

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA SEHAT ITU
PENTING MUATAN IPS DAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TIME TOKEN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
AKSI SOPAN DI SD 4 GRIBIG**

Oleh

AHMAD SYAIFUL

NIM 201533135

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

2019



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA SEHAT ITU
PENTING MUATAN IPS DAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
AKSI SOPAN DI SD 4 GRIBIG**

SKRIPSI

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

Oleh

AHMAD SYAIFUL

201533135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Kebahagiaan bukan hadiah yang turun dari langit, tetapi sebuah perjuangan yang terus diperjuangkan sampai akhir nafas. (Anne Avantie)
2. Kegagalan bukanlah akhir dari perjalanan hidupmu dan penghalang impianmu, tetapi ingatlah tuhanmu dan orangtuamu maka jadikan sebagai motivasi bagimu kemudian bangkitlah dan berjuang sampai kamu benar-benar tidak mampu untuk bernafas lagi. (Ahmad Syaiful)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat, ridho dan hidayahnya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Teruntuk kedua orang tua saya bapak kasudi, dan ibu khalimah yang selalu mendukung, memberi semangat, kasih sayang, dan doa restu.
2. Adik tersayang Shela Amalia Putri Maharani yang selalu memberikan semangat, dan semoga dapat menjadikan spirit untuk terus belajar demi cita-cita mulia.
3. Kekasih saya Arsita Yunia Sarwono yang tak henti-hentinya selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi.
4. Terimakasih teman-teman PGSD Kelas A dan C yang telah memberikan pengalaman dan berjuang bersama.
5. Keluaga besar PGSD angkatan 2015 yang saling memotivasi satu dan yang lain.
6. Keluarga besar Teater Tigakoma atas ilmu, pengalaman dan motivasi yang luar biasa.
7. Almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Sehat Itu Penting Muatan IPS Dan Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Puzzle Aksi Sopan Di SD 4 GRIBIG*” oleh Ahmad Syaiful NIM 201533135 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diperiksa.

Kudus, 5 Januari 2019

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0604038702

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD

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

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ahmad Syaiful (NIM 201533135) ini telah dipertahankan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 11 Januari 2019

Tim Penguji

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

(Ketua)

Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0604038702

(Anggota)

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

(Anggota)

Ristiyani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0615068604

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



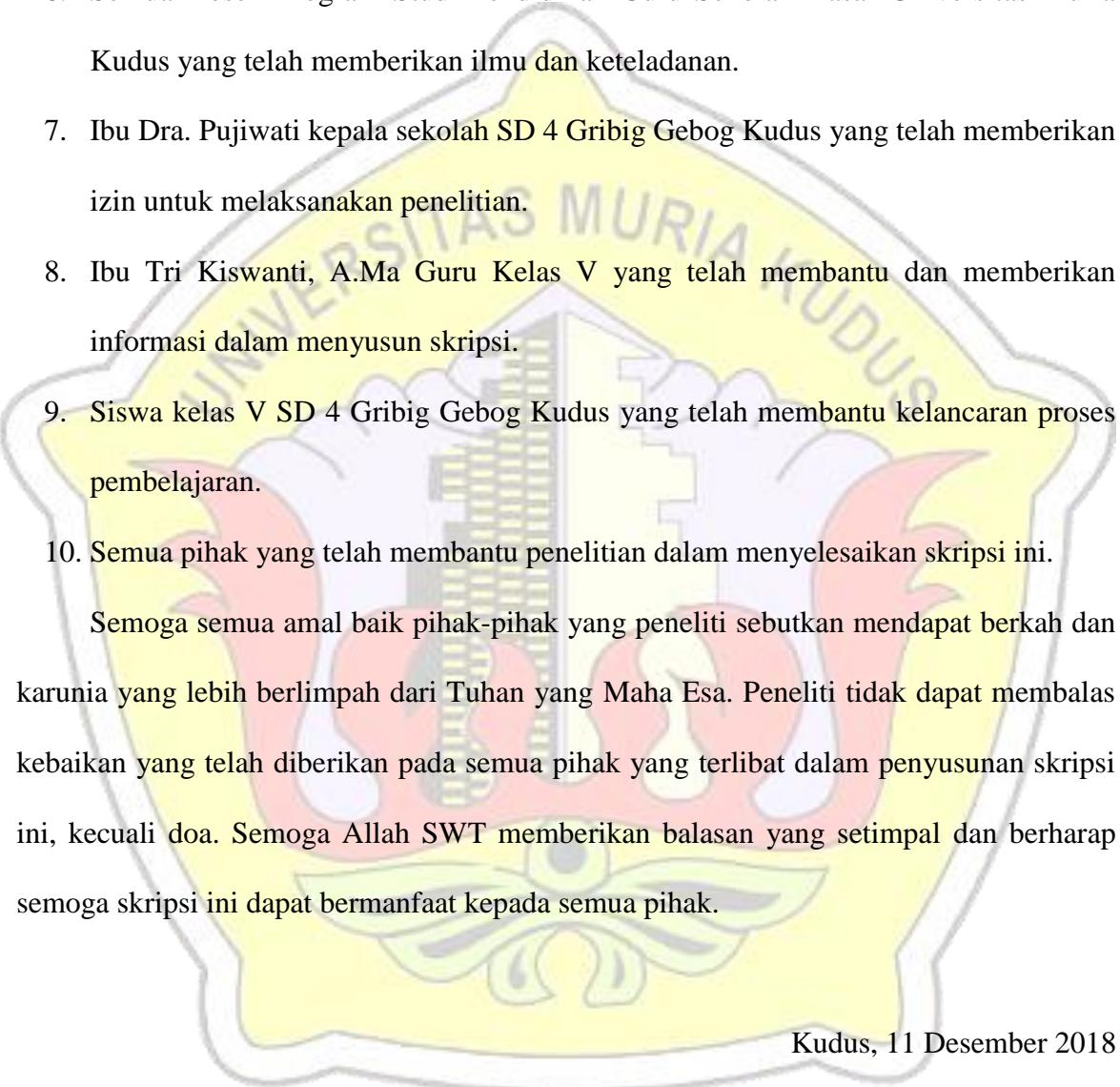
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji sukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Sehat Itu Penting Muatan IPS Dan Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Puzzle Aksi Sopan Di SD 4 GRIBIG*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Bapak Dr. Suparnyo,SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan menyetujui pengesahan skripsi.
3. Ibu 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. Ibu Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

- 
5. Ibu Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
 6. Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
 7. Ibu Dra. Pujiwati kepala sekolah SD 4 Gribig Gebog Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
 8. Ibu Tri Kiswanti, A.Ma Guru Kelas V yang telah membantu dan memberikan informasi dalam menyusun skripsi.
 9. Siswa kelas V SD 4 Gribig Gebog Kudus yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran.
 10. Semua pihak yang telah membantu penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua amal baik pihak-pihak yang peneliti sebutkan mendapat berkah dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan yang Maha Esa. Peneliti tidak dapat membalas kebaikan yang telah diberikan pada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, kecuali doa. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada semua pihak.

Kudus, 11 Desember 2018

Ahmad Syaiful
201533135

ABSTRACT

Syaiful, Ahmad. 2018. *Improving Learning Achievement of the Students about Social Studies and Indonesian Language, the Importance of Living Healthy Aided by Aksi Sopan Puzzle Media in Gribig 4 Preliminary School.* Skripsi. Preliminary School Teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisor (1) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd, (2) Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Time Token* Model, Student Learning Achievement, Aksi Sopan *Puzzle* Media

This research has purpose to describe the improvement of students' learning achievement in cognitive and skill domain taught by using *time token* learning model aided by aksi sopan *Puzzle* media in Social Studies and Indonesian language lessons of fifth grade of Gribig 4 primary school.

The learning achievement is an individual attitude change gained from learning experience. *Time Token* learning model uses speaking coupon as media to prevent students to dominate the learning. *Puzzle* media is a serial game to arrange pieces of a picture, shape, or specific complete and patterned object. The actional hypothesis is *time token* leaning model aided by aksi sopan *puzzle* can improve the learning achievement of the fifth graders about the importance of living healthy.

This classroom action research was done in 19 fifth graders of Gribig 4 preliminary school Kudus, consisting of two cycles. Each cycle consisted of four steps: planning, implementing, observing and reflecting. The independent variable is *time token* aided by aksi sopan *puzzle*. Meanwhile, the dependent variable is learning achievement of the students. The technique of collecting the data were interview, observation, documentation, and test. The analysis were qualitative and quantitative.

The findings show the implementation of *time token* model aided by aksi sopan *puzzle* can improve learning achievement of the students both in cognitive and skill domains. The learning achievement in the material improved significantly between cycle I 63.16 (well), into 78.94% in cycle II (well). Dealing with Indonesian language, the minimum passing grades between cycle I 73.68% (well) and cycle II 84.22% (very well). The skills of the students improved significantly in Social Studies lesson with percentage between cycle I 78,94% (well), cycle II 94% (very well). In Indonesian language lesson has minimum passing grade between cycle I 76.75% (well) and cycle II 83,75% (very well).

Based on the findings of the fifth graders of Gribig 4 preliminary school, the conclusion is the implementation of *time token* model can improve the learning achievement of the students both in cognitive and skill domains. The suggestions are (1) teacher should struggle to improve learning quality to make it interesting when it is delivered and to improve the students' learning achievements, (2) students should be active while learning.

ABSTRAK

Syaiful, Ahmad. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Tema Sehat Itu Penting Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Puzzle Aksi Sopan Di SD 4 Gribig.* Skripsi. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. (2) Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model *Time Token*, Hasil Belajar Siswa, Media *Puzzle* Aksi Sopan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan ranah keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas V SD 4 Gribig.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang merubah perilaku seseorang yang didapat setelah melalui proses pengalaman belajar mengajar. Model pembelajaran *Time Token* merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan kupon berbicara sebagai salah satu media untuk mencegah siswa mendominasi pembelajaran. Media *puzzle* merupakan permainan merangkai suatu potongan-potongan gambar, bangun-bangun, ataupun bentuk tertentu menjadi suatu bentuk yang utuh dan berpola. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penggunaan model pembelajaran *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sehat itu penting kelas V SD 4 Gribig,

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SD 4 Gribig Gebog Kudus dengan subjek penelitian 19 siswa. Penelitian ini menggunakan II siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah *time token* dengan berbantuan media *puzzle* aksi sosial, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan ranah keterampilan. Hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada muatan IPS meningkat cukup signifikan antara siklus I 63,15% (baik), dan siklus II 78,94% (baik). Pada muatan Bahasa Indonesia dengan ketuntasan antara siklus I 73,68%(baik), dan siklus II 84,22% (sangat baik). Keterampilan siswa pada muatan IPS juga meningkat cukup signifikan dengan presentase antara siklus I 78,94% (baik), siklus II 94% (sangat baik). Pada muatan Bahasa Indonesia dengan ketuntasan antara siklus I 76,75% (baik), dan siklus II 83,75% (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SD 4 Gribig disimpulkan bahwa melalui penerapan model *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan ranah keterampilan siswa. Peneliti memberikan saran kepada (1) guru, harus terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran supaya penyampaian materi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa, (2) siswa, hendaknya aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	12
1.6 Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	17
2.1 Kajian Pustaka	17

2.1.1 Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	17
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	17
2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	18
2.1.1.3 Keunggulan Model <i>Time Token</i>	20
2.1.1.4 Kekurangan Model <i>Time Token</i>	21
2.1.1.5 Langkah-langkah Model <i>Time Token</i>	21
2.1.2 Hasil Belajar	22
2.1.2.1 Pengertian Belajar	22
2.1.2.2 Pengertian Hasil Belajar	23
2.1.2.3 Ruang Lingkup Hasil Belajar	24
2.1.2.4 Indikator Hasil Belajar	26
2.1.2.4.1 Ranah Pengetahuan	26
2.1.2.4.2 Ranah Keterampilan	29
2.1.2.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	32
2.1.3 Pembelajaran Tematik Terpadu	33
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Sosial	36
2.1.4.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	36
2.1.4.2 Tujuan IPS di SD	38
2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS	39
2.1.5 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial	40
2.1.5.1 Definisi Interaksi Sosial	40
2.1.5.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	41
2.1.5.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	43
2.1.6 Bahasa Indonesia	44
2.1.6.1 Definisi Bahasa Indonesia	44
2.1.6.2 Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	45

2.1.2 Materi Bahasa Indonesia	45
2.1.7.1 Definisi Pantun	46
2.1.7.2 Ciri-ciri Pantun	46
2.1.7.3 Jenis Pantun	47
2.1.7.4 Langkah-langkah Menulis Pantun	48
2.1.8 Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	49
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran	49
2.1.8.2 Manfaat Media Pembelajaran	51
2.1.8.3 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	52
2.1.8.4 Tujuan Media <i>Puzzle</i>	53
2.1.8.5 Keunggulan Media <i>Puzzle</i>	54
2.1.8.6 Bentuk Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan	54
2.1.9 Implementasi Pembelajaran Interaksi dan Pantun Menggunakan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Aksi Sopan	56
2.2 Penelitian Relevan	57
2.3 Kerangka Berpikir	63
2.4 Hipotesis Tindakan	66
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	67
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	67
3.1.1 Setting Penelitian	67
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	68
3.2 Variabel Penelitian	68
3.2.1 Variabel Bebas	69
3.2.2 Variabel Terikat	69
3.3 Rancangan Penelitian	69
3.4 Teknik Pengumpulan Data	89
3.4.1 Observasi	90

3.4.2 Wawancara	91
3.4.3 Tes	92
3.4.4 Dokumentasi	92
3.5 Instrumen Penelitian	93
3.5.1 Instrumen Tes	93
3.5.1.1 Validitas dan Reliabilitas	94
3.5.1.1.1 Validitas	94
3.5.1.1.2 Reliabilitas	97
3.5.2 Lembar Pedoman Wawancara	98
3.5.3 Lembar Observasi.....	99
3.5.4 Dokumentasi	102
3.6 Teknik Analisis Data Dan Sumber Data.....	102
3.6.1 Analisis Data.....	102
3.6.1.1 Kuantitatif	103
3.6.1.2 Kualitatif	110
3.6.2 Sumber Data	110
3.7 Indikator Keberhasilan	111
BAB IV HASIL PENELITIAN	112
4.1 Data Prasiklus	112
4.2 Data Penelitian Siklus I	116
4.2.1 Tahap Perencanaan	116
4.2.2 Tahap Pelaksanaan	118
4.2.3 Tahap Observasi	138
4.2.4 Tahap Refleksi	142
4.3 Data Penelitian Siklus II	146
4.3.1 Tahap Perencanaan	147

4.3.2 Tahap Pelaksanaan	149
4.3.3 Tahap Observasi	169
4.3.4 Tahap Refleksi	172
4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	177
4.4.1 Peningkatan Hasil Belajar Pada Ranah Pengetahuan	177
4.4.2 Peningkatan Hasil Belajar Pada Ranah Keterampilan	182
BAB V PEMBAHASAN	186
5.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan dengan Penerapan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle Aksi Sopan</i>	186
5.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan dengan Penerapan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle Aksi Sopan</i>	196
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	200
6.1 Simpilan	200
6.2 Saran	201
DAFTAR PUSTAKA	203
LAMPIRAN-LAMPIRAN	206

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	74
Tabel 3.2 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	81
Tabel 3.3 Kategori Validitas Butir Soal	96
Tabel 3.4 Hasil Rata-rata Skor Validitas Intrumen Tes	97
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Guru Pra Siklus	98
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Siswa Pra Siklus	98
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian	99
Tabel 3.8 Pedoman Wawancara Siswa Setelah Penelitian	99
Tabel 3.9 Pedoman Observasi Ranah Keterampilan Pra Siklus	100
Tabel 3.10 Kriteria Penskoran Keterampilan Siswa Prasiklus	100
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Minimum	105
Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal	106
Tabel 3.13 Pedoman Penskoran Keterampilan Siswa Muatan IPS	106
Tabel 3.14 Kriteria Penskoran Keterampilan Siswa Muatan IPS	106
Tabel 3.15 Kriteria Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa Muatan IPS	108
Tabel 3.16 Format Penilaian Keterampilan Menulis Puisi	108
Tabel 3.17 Pedoman Penskoran Menulis Pantun	109
Tabel 3.18 Kriteria Penskoran keterampilan Menulis Pantun	109
Tabel 3.19 Rambu-rambu penskoran keterampilan menulis pantun	110
Tabel 4.1 Kegiatan Prasiklus Penelitian	112
Tabel 4.2 Data Nilai UTS IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD 4 Gribig	113
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II	116
Tabel 4.4 Nilai LKK Siklus I Pertemuan I dengan Menerapkan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle Aksi Sopan</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 4 Gribig	126

Tabel 4.5 Nilai LKK Siklus I Pertemuan II dengan Menerapkan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 4 Gribig	134
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas V SD 4 Gribig	136
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II Siswa Kelas V SD 4 Gribig	138
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus I Siswa Kelas V SD 4 Gribig	141
Tabel 4.9 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan IPS	144
Tabel 4.10 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	144
Tabel 4.11 Nilai LKK Siklus II Pertemuan I dengan Menerapkan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 4 Gribig	157
Tabel 4.12 Nilai LKK Siklus II Pertemuan I dengan Menerapkan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 4 Gribig	165
Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa Siklus II kelas V SD 4 Gribig	167
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa Siklus II Muatan IPS Siswa Kelas V SD 4 Gribig	169
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus II Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD 4 Gribig	171
Tabel 4.16 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus Idan Siklus II Muatan IPS	174
Tabel 4.17 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	175
Tabel 4.18 Progres Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas V SD 4 Gribig	178
Tabel 4.19 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II Muatan IPS	179
Tabel 4.20 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	181
Tabel 4.21 Progres Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus I dan Siklus II Kelas V SD 4 Gribig	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bentuk Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan Pada Siklus I.....	55
Gambar 2.2 Bentuk media <i>puzzle</i> aksi sopan pada Siklus II	56
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Nilai UTS Kelas V Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	115
Gambar 4.2 Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia raya	120
Gambar 4.3 Guru membagikan media <i>puzzle</i> aksi sopan kepada masing-masing kelompok	122
Gambar 4.4 siswa maju kedepan memaparkan hasil diskusinya	122
Gambar 4.5 siswa mengumpulkan lembar permasalahan dan media <i>puzzle</i> aksi sopan	123
Gambar 4.6 Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	125
Gambar 4.7 Guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran	128
Gambar 4.8 Guru menjelaskan tentang materi dan siswa memperhatikan	129
Gambar 4.9 Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan nomor <i>puzzle</i> aksi sopan	130
Gambar 4.10 Guru memantau jalannya diskusi	131
Gambar 4.11 perwakilan kelompok maju memaparkan hasil diskusinya	132
Gambar 4.12 Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	133
Gambar 4.13 Siswa Sedang Mengerjakan Soal Evaluasi	135
Gambar 4.14 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	137
Gambar 4.15 Diagram Nilai Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus I	140
Gambar 4.16 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan IPS	145
Gambar 4.17 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	145
Gambar 4.18 Guru dan siswa melakukan tepuk semangat	150
Gambar 4.19 Siswa dan guru melakukan Tanya jawab terkait materi yang belum dipahami	151

Gambar 4.20 Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan nomor <i>puzzle</i> dan mengambil kupon bicara	152
Gambar 4.21 Guru membagikan papan temple media <i>puzzle</i> aksi sopan	152
Gambar 4.22 Siswa melakukan tanya jawab kepada kelompok yang maju	154
Gambar 4.23 Guru memberikan bintang kapada siswa yang berani berpendapat	155
Gambar 4.24 Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran	156
Gambar 4.25 Guru bersama dengan siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa ..	159
Gambar 4.26 Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	160
Gambar 4.27 Siswa melakukan hompimpa menentukan nomor <i>puzzle</i> aksi sopan	161
Gambar 4.28 perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi didampingi oleh guru	162
Gambar 4.29 siswa mengumpulkan lembar hasil diskusi	163
Gambar 4.30 Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran	164
Gambar 4.31 Siswa Sedang Mengerjakan Soal Evaluasi	166
Gambar 4.32 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	168
Gambar 4.33 Diagram Nilai Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus II	171
Gambar 4.34 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Muatan IPS	176
Gambar 4.35 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	176
Gambar 4.36 Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II Muatan IPS	180
Gambar 4.37 Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	181
Gambar 4.38 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Siklus I, dan Siklus II Siswa Kelas V SD 4 Gribig	184

DAFTAR BAGAN

Bagan

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas 65

Bagan 3.1 Model PTK Kemmis dan MC taggart 71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Jadwal Penelitian	206
Lampiran 2. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester	207
Lampiran 3. Daftar Siswa Kelas V	208
Lampiran 4. Daftar Kelompok Siswa	209
Lampiran 5. Lembar Pedoman Wawancara Guru Pra Penelitian	210
Lampiran 6. Lembar Pedoman Wawancara Siswa Pra Penelitian	213
Lampiran 7. Lembar Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian	215
Lampiran 8. Lembar Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian	218
Lampiran 9. Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa Pra Penelitian	220
Lampiran 10. Kriteria Penilaian Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa	222
Lampiran 11. Lembar Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa	224
Lampiran 12. Kriteria Penilaian Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa	226
Lampiran 13. Silabus Siklus I	233
Lampiran 14. RPP Siklus I Pertemuan I	231
Lampiran 15. Materi Ajar Siklus I Pertemuan I	240
Lampiran 16. LKK Siklus I Pertemuan I	243
Lampiran 17. Kunci Jawaban LKK Siklus I Pertemuan I	244
Lampiran 18. Lembar Pedoman Penilaian LKK Siklus I Pertemuan I	245
Lampiran 19. Kriteria Penilaian LKK Siklus I Pertemuan I	246
Lampiran 20. Lembar Hasil Pengamatan Keterampilan siswa Siklus I Pertemuan I	248
Lampiran 21. RPP Siklus I Pertemuan II	250

Lampiran 22. Materi Ajar Siklus I Pertemuan II	257
Lampiran 23. LKK Siklus I Pertemuan II	261
Lampiran 24. Kunci Jawaban LKK Siklus I Pertemuan II	262
Lampiran 25. Lembar Pedoman Penilaian LKK Siklus I Pertemuan II	263
Lampiran 26. Kriteria Penilaian LKK Siklus I Pertemuan II	264
Lampiran 27. Lembar Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siklus I Pertemuan II ...	265
Lampiran 28. Daftar Nilai Kelompok Siswa Kelas V Siklus I	267
Lampiran 29. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Pantun Siklus I	268
Lampiran 30. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	269
Lampiran 31. Soal Evaluasi Siklus I	271
Lampiran 32. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	273
Lampiran 33. Lembar Penilaian Hasil Evaluasi Siklus I	276
Lampiran 34 Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan Siklus I	277
Lampiran 35 Lembar Pedoman Validitas Isi Siklus I	278
Lampiran 36. Lembar Hasil Validitas Isi Siklus I	284
Lampiran 37. Silabus Siklus II	290
Lampiran 38. RPP Siklus II Pertemuan I	295
Lampiran 39. Materi Ajar Siklus II Pertemuan I	303
Lampiran 40. LKK Siklus II Pertemuan I	306
Lampiran 41. Kunci Jawaban LKK Siklus II Pertemuan I	308
Lampiran 42. Lembar Pedoman Penilaian LKK Siklus II Pertemuan I	309
Lampiran 43. Kriteria Penilaian LKK Siklus II Pertemuan I	310
Lampiran 44 Lembar Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siklus II Pertemuan II ...	311
Lampiran 45. RPP Siklus II Pertemuan II	313

Lampiran 46. Materi Ajar Siklus II Pertemuan II	320
Lampiran 47. LKK Siklus II Pertemuan II	323
Lampiran 48. Kunci Jawaban LKK Siklus II Pertemuan II	324
Lampiran 49. Lembar Pedoman Penilaian LKK Siklus II Pertemuan II	325
Lampiran 50. Kriteria Penilaian LKK Siklus II Pertemuan II	326
Lampiran 51. Lembar Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siklus II Pertemuan II ..	327
Lampiran 52. Daftar Nilai Kelompok Siswa Siklus II	329
Lampiran 53. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Pantun Siklus II	330
Lampiran 54. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II	331
Lampiran 55. Soal Evaluasi Siklus II	334
Lampiran 56. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	336
Lampiran 57. Lembar Penilaian Hasil Evaluasi Siklus II	339
Lampiran 58. Progres Penilaian Ranah Pengetahuan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II ..	340
Lampiran 59. Media <i>Puzzle</i> Aksi Sopan Siklus II	342
Lampiran 60. Pedoman Validitas Isi Siklus II	343
Lampiran 61. Lembar Hasil Validitas Isi Siklus II	349
Lampiran 62. Progres Penilaian Ranah Keterampilan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II .	355
Lampiran 63. Lembar Hasil Wawancara Guru Setelah Penelitian	357
Lampiran 64. Lembar Hasil Wawancara Siswa Setelah Penelitian	358