

SKRIPSI



**PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA KARTU UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SD 5 GONDOSARI KUDUS**

Oleh
LAILA NOR FITA
NIM 201533033

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

2019



**PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA KARTU UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SD 5 GONDOSARI KUDUS**

SKRIPSI

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



**Oleh
LAILA NOR FITA
NIM 201533033**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Allah akan meninggikan derajat orang-orang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan (QS. Al-Mujadillah: 11).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut.


1. Ibu dan Bapak tercinta, Bapak Sumanin dan Ibu Hidayah yang senantiasa memberikan dukungan materi dan do'a, serta menjadi tujuan yang memotivasi disetiap pilihan.
2. Bapak Dosen Program Studi PGSD terutama kepada Bapak Dr. Moh. Kanzunnudin, M.Pd dan Bapak Santoso, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan, arahan dan memberi motivasi kepada saya.
3. Kepada sahabat-sahabat, serta teman seangkatan Progd di PGSD.
4. Teman-teman organisasi PR Tanjungrejo yang memberikan dukungan.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

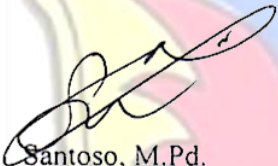
Skripsi dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus” oleh Laila Nor Fita NIM 201533033 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Kudus, Juli 2019


Pembimbing I


Dr. Mohammad Kanzunudin, M.Pd.
NIDN 0607016201

Pembimbing II


Santoso, M.Pd.
NIDN 0608038502

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD



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

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Laila Nor Fita NIM 201533033 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 8 Agustus 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2019

Tim Penguji




Dr. Mohammad Kanzunudin, M.Pd. (Ketua)
NIDN 0607016201


Santoso, M.Pd. (Anggota)
NIDN 0608038502


Dr. Murtono, M.Pd. (Anggota)
NIDN 0007126601


Ika Ari Pratiwi, M.Pd. (Anggota)
NIDN 0607018801

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus” . Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Universitas Muria Kudus.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH. MS Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ika Oktavianti, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Mohammad Kanzunudin, M.Pd Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Santoso, M.Pd Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Maskurin, S.Pd., SD Kepala SD 5 Gondosari Gebog Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Siti Baro'ah, S.Pd., SD Guru Kelas IV SD 5 Gondosari Gebog Kudus yang telah membantu dan mengarahkan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV SD 5 Gondosari Gebog Kudus yang sudah berpartisipasi.

9. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu yang sangat bermanfaat.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Kudus, 23 Juli 2019

Peneliti



Laila Nor Fita
NIM 201533033



ABSTRACT

Fita, Laila Nor. 2019. The use of Teams Games Tournament Model Asisted by Media Cards for Improving Learning Outcomes of the Fourth Grade Students in the Eight Theme that located in area Where I live in SD 5 Gondosari Kudus. Primary School Teacher Education at Muria Kudus University. Guidance Lecturer I Dr. Mohammad Kanzunudin, M.Pd., II Santoso, M.Pd.

This study aims to improve teacher skills, student activities and student learning outcomes throught the learning model of the games tournament assisted by media in the fifth grade of eight theme that located close to where I ive, in SD 5 Gondosari Kudus academic year 2018/2019. Teams Games Tournament learning model is a learning model consisting of five components, namely class presentation, group division, games, toournaments, awards. Learning outcomes are students's abilities after going through learning activities including cognitive domain value, affective domain and psychomotor domain.

This classroom action research will be conducted in the fourth grade of SD 5 Gondosari with research subjects that consist of 15 students. This study took place for two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variables in this study were Teams Games Tournament. While the dependent variable in this study was student learning outcomes. Data collection techniques in this study is quantitative and qualitative.

This results of thw research with the application of the Teams Games Tournament model assisted by media cards can imrove the learning theme of the area where I live in the subjects of Civic education and Indonesian Language. The average percentage of teacher skills in the first cycle was 63,8% (less) and in the second cycle in increased to 83,3% (good). The average percentage of student activity in the first cycle was 68,4% (enough) and increased in the second cycle which was 76,8% (good). The percentage of classical completeness in prasiklus cognitive learning PPKn outcomes is 26,7% then after the first cycle of action in increases by 60% and increases in the second cycle to 80%. The percentage of classical completeness in prasiklus cognitive learning language indonesian outcomes is 33,3% then after the first cycle of action in increases by 46,7% and increases in the second cycle to 87% The percentage of affective domains in cycle I was 70% (enough) and increased un cycle II to 79,5% (good). The average percentage of psychomotor domains in the first cycle wa 76,1% (good) and increased in the second cycle to 81,1% (good).

Based on the results of classroom action research conducted in the fourth grade of SD 5 Gondosari Kudus it can be concluded that the Teams Games Tournament model assisted by media cards can improve teacher skills, student activities and student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, Media Cards, Learning Outcomes

ABSTRAK

Fita, Laila Nor. 2019. *Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing I Dr. Mohammad Kanzunudin, M.Pd., II Santoso, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu di kelas IV tema 8 daerah tempat tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus tahun ajaran 2018/2019. *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang terdiri lima komponen yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, *game*, turnamen, penghargaan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah melalui kegiatan belajar meliputi domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotorik.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD 5 Gondosari dengan subjek penelitian 15 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Teams Games Tournament*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian dengan penerapan *model Teams Games Tournament* berbantuan media kartu dapat meningkatkan pembelajaran tema daerah tempat tinggalku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Persentase rata-rata keterampilan guru pada siklus I 63,8% (kurang) dan pada siklus II meningkat menjadi 83,3% (baik). Persentase rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 68,4% (cukup) dan meningkat pada siklus II yaitu 76,8% (baik). Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar ranah kognitif prasiklus muatan PPKn yaitu 26,7% kemudian setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 60% dan meningkat pada siklus II menjadi 80%. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar ranah kognitif prasiklus muatan Bahasa Indonesia yaitu 33,3% kemudian setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 46,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 87% Presentase ranah afektif siklus I 70% (cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 79,5%(baik). Persentase rata-rata ranah psikomotorik siklus I yaitu 76,1% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 81,1% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV di SD 5 Gondosari Kudus dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Media Kartu, Hasil Belajar*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	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 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Model Pembelajaran TGT.....	10
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.1.1.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif	11
2.1.1.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif	12
2.1.1.4 Pengertian Model Pembelajaran	13
2.1.1.5 Pengertian Model TGT	14
2.1.1.6 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT	15

2.1.1.7 Kelebihan Model Pembelajaran TGT	20
2.1.1.8 Kekurangan Model Pembelajaran TGT	20
2.1.2 Media Kartu	21
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
2.1.3 Kartu Sebagai Media Pembelajaran.....	25
2.1.3.1 Uraian Media Kartu.....	25
2.1.3.2 Kelebihan Media Kartu	26
2.1.3.3 Implementasi Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Kartu Pada Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia	26
2.1.4 Hasil Belajar.....	27
2.1.4.1 Pengertian Belajar	27
2.1.4.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	28
2.1.4.3 Pengertian Hasil Belajar.....	31
2.1.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	35
2.1.5 Aktivitas Belajar Siswa.....	35
2.1.5.1 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar Siswa.....	36
2.1.6 Keterampilan Guru.....	37
2.1.7 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	41
2.1.7.1 Hakikat PPKn.....	41
2.1.7.2 Tujuan PPKn	41
2.1.7.3 Ruang Lingkup PPKn	42
2.1.8 Bahasa Indonesia.....	43
2.1.8.1 Hakikat Bahasa Indonesia	43
2.1.8.2 Tujuan Bahasa Indonesia	44
2.1.9 Materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan PPKn	44
2.1.10 Materi Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Bahasa Indonesia	45
2.2 Penelitian Relevan.....	47
2.3 Kerangka Berpikir	48

2.4	Hipotesis Tindakan.....	51
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Setting Dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	52
3.1.1	Setting Penelitian	52
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	52
3.2	Variabel Penelitian	53
3.2.1	Variabel Bebas	53
3.2.2	Variabel Terikat	53
3.3	Prosedur Penelitian.....	53
3.3.1	Pra Siklus	55
3.3.2	Siklus I	56
3.3.3	Siklus II.....	61
3.3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.4.1	Data	67
3.4.2	Sumber Data.....	67
3.4.3	Metode Pengumpulan Data.....	68
3.4	Instrumen Penelitian.....	70
3.4.1	Instrumen Tes.....	70
3.4.2	Instrumen Nontes	72
3.4.2.1	Lembar Wawancara	72
3.4.2.2	Lembar Observasi	74
3.4.2.3	Dokumentasi	75
3.5	Validitas Dan Reliabilitas.....	76
3.5.1	Validitas	76
3.5.2	Reliabilitas	78
3.6	Teknik Analisis Data.....	78
3.6.1	Kuantitatif	79
3.6.2	Kualitatif	80
3.7	Indikator Keberhasilan	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Prasiklus	82

4.2 Siklus I.....	86
4.2.1 Perencanaan	87
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	87
4.2.3 Pengamatan (observasi)	110
4.2.3.1 Keterampilan Guru.....	111
4.2.3.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	113
4.2.3.2.1 Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif.....	115
4.2.3.2.2 Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik.....	117
4.2.4 Refleksi	118
4.3 Siklus II.....	121
4.3.1 Perencanaan	122
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	122
4.3.3 Pengamatan (observasi)	144
4.3.3.1 Keterampilan Guru.....	145
4.3.3.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	146
4.3.3.2.1 Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif.....	148
4.3.3.2.2 Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik.....	150
4.3.4 Refleksi	151
4.4 Progres Hasil Penelitian.....	152
4.4.1 Keterampilan Guru.....	152
4.4.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	153
4.4.3 Hasil Belajar.....	147
4.4.3.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	154
4.4.3.2 Hasil Belajar Ranah Afektif.....	159
4.4.3.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	160
4.5 Uji Hipotesis	161
4.6 Pembahasan.....	161
4.6.1 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Kartu	162

4.6.2	Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Kartu	166
4.6.3	Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Kartu	170

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	180
5.2	Saran	181

DAFTAR PUSTAKA182

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siklus I.....	71
3.2 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siklus II.....	71
3.3 Indikator Wawancara Guru Sebelum Penelitian	72
3.4 Indikator Wawancara Guru Setelah Penelitian	73
3.5 Indikator Wawancara Siswa Sebelum Penelitian.....	73
3.6 Indikator Wawancara Siswa Setelah Penelitian.....	74
3.7 Indikator Observasi Keterampilan Guru	74
3.8 Indikator Aktivitas Belajar Siswa	75
3.9 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif.....	75
3.10 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	75
3.11 Instrument Soal Uraian (Validitas)	77
3.12 Indikator Penilaian (Validitas)	78
3.13 KKM SD 5 Gondosari.....	79
3.14 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	80
3.15 Kriteria Keterampilan Guru	80
3.16 Kriteria Aktivitas Siswa	81
4.17 Hasil Belajar PPKn Prasiklus Siswa	82
4.18 Hasil Belajar Bahasa Indonesia Prasiklus Siswa	83
4.19 Ketuntasan Klasikal Prasiklus.....	84
4.20 Jadwal Penelitian Siklus I	86
4.21 Perolehan Skor Turnamen Siklus I Pertemuan 1	94
4.22 Perolehan Skor Turnamen Siklus I Pertemuan 2	102
4.23 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	104
4.24 Ketuntasan Klasikal Siklus I.....	105
4.25 Tingkat Kemampuan Siswa muatan PPKn Siklus I.....	107
4.26 Tingkat Kemampuan Siswa muatan Bahasa Indonesia Siklus I.....	109
4.27 Observasi Keterampilan Guru Siklus I	111
4.28 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	113
4.29 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	116

4.30 Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	117
4.31 Jadwal Penelitian Siklus II	121
4.32 Perolehan Skor Turnamen Siklus II Pertemuan 1	129
4.33 Perolehan Skor Turnamen Siklus II Pertemuan 2	137
4.34 Hasil Belajar Siswa Siklus II	139
4.35 Ketuntasan Klasikal Siklus II.....	139
4.36 Tingkat Kemampuan Siswa Muatan PPKn Siklus II.....	141
4.37 Tingkat Kemampuan Siswa Muatan Bahasa Indonesia Siklus II	143
4.38 Observasi Keterampilan Guru Siklus II	145
4.39 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	146
4.40 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	149
4.41 Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	150
4.42 Hasil Peningkatan Keterampilan Guru.....	152
4.43 Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	153
4.44 Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	154
4.45 Progres Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Muatan PPKn.....	156
4.46 Progres Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Muatan Bahasa Indonesia....	158
4.47 Hasil Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	159
4.48 Hasil Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	160

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
3.1 Gambar Media Kartu.....	26
4.1 Gambar Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus Muatan PPKn	84
4.2 Gambar Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus Muatan Bahasa Indonesia	85
4.3 Kegiatan Awal Siklus I Pertemuan I.....	88
4.4 Tahap 1 Siklus I Pertemuan 1	89
4.5 Tahap 2 Siklus I Pertemuan 1	91
4.6 Tahap 3 Siklus I Pertemuan 1	92
4.7 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 1	93
4.8 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 1	94
4.9 Tahap 5 Siklus I Pertemuan 1	95
4.10 Kegiatan Awal Siklus I Pertemuan 2	96
4.11 Kegiatan Awal Siklus I Pertemuan 2	97
4.12 Tahap 1 Siklus I Pertemuan 2	98
4.13 Tahap 2 Siklus I Pertemuan 2	99
4.14 Tahap 3 Siklus I Pertemuan 2	100
4.15 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 2	101
4.16 Tahap 4 Siklus I Pertemuan 2	102
4.17 Tahap 5 Siklus I Pertemuan 2	103
4.18 Tes Evaluasi Muatan PPKn Siklus I.....	106
4.19 Diagram Persentase Kemampuan Akademik Siklus I	107
4.20 Tes Evaluasi Muatan Bahasa Indonesia Siklus I.....	108
4.21 Diagram Persentase Kemampuan Akademik Siklus I	110
4.22 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I.....	112
4.23 Diagram Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	115
4.24 Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siklus I	118
4.25 Diagram Rekapitulasi Data Siklus I.....	120
4.26 Kegiatan Awal Siklus II Pertemuan I	123

4.27 Tahap 1 Siklus II Pertemuan 1	120
4.28 Tahap 2 Siklus II Pertemuan 1	125
4.29 Tahap 3 Siklus II Pertemuan 1	126
4.30 Tahap 4 Siklus II Pertemuan 1	127
4.31 Tahap 4 Siklus II Pertemuan 1	128
4.32 Tahap 5 Siklus II Pertemuan 1	129
4.33 Kegiatan Awal Siklus II Pertemuan 2	130
4.34 Tahap 1 Siklus II Pertemuan 2	131
4.35 Tahap 2 Siklus II Pertemuan 2	133
4.36 Tahap 3 Siklus II Pertemuan 2	134
4.37 Tahap 4 Siklus II Pertemuan 2	135
4.38 Tahap 4 Siklus II Pertemuan 2	135
4.39 Tahap 4 Siklus II Pertemuan 2	136
4.40 Tahap 5 Siklus II Pertemuan 2	137
4.41 Kegiatan Tes Evaluasi Siklus II	138
4.42 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Muatan PPKn Siklus II	140
4.43 Diagram Kemampuan Akademik Muatan PPKn Siklus II	141
4.44 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Muatan Bahasa Indonesia Siklus II	142
4.45 Diagram Kemampuan Akademik Muatan Bahasa Indonesia Siklus II	144
4.46 Diagram Presentase Keterampilan Guru Siklus II	146
4.47 Diagram Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	148
4.48 Diagram Presentase Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siklus II	151
4.49 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru	153
4.50 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa	154
4.51 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Muatan PPKn	155
4.52 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Muatan Bahasa Indonesia	156
4.53 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif	160
4.54 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	161

DAFTAR BAGAN

Tabel	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	50
3.1 Bagan Model Ptk Menurut Kemmis Dan Mc Taggart.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	186
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 5 Gondosari	187
3. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas IV	188
4. Daftar Nama Kelompok	189
5. Lembar Wawancara Guru	190
6. Lembar Wawancara Siswa.....	192
7. Daftar Hadir Siswa Siklus I	194
8. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	195
9. RPP Siklus I Pertemuan 1	201
10. Materi Siklus I Pertemuan 1	208
11. LKS Siklus I Pertemuan 1.....	210
12. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1.....	211
13. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	214
14. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	216
15. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Afektif Siklus 1 Pertemuan 1.....	219
16. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	221
17. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan 1....	222
18. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	224
19. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	226
20. RPP Siklus I Pertemuan 2	232
21. Materi Siklus I Pertemuan 2	240
22. LKS siklus 1 pertemuan 2.....	242
23. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2.....	243
24. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	246
25. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	248
26. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Afektif Siklus 1 Pertemuan 2.....	251
27. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	253
28. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan 2....	254

29. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	256
30. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus I.....	258
31. Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus I	259
32. Kunci Jawaban dan Penskoran Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus I	265
33. Hasil Tes Evaluasi Siklus I	268
34. Validitas Isi Siklus I.....	269
35. Daftar Hadir Siswa Siklus II	276
36. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	277
37. RPP Siklus II Pertemuan 1	284
38. Materi Siklus II Pertemuan 1	292
39. LKS siklus II pertemuan 1	294
40. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	295
41. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	298
42. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	300
43. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1	303
44. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	305
45. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1 ...	306
46. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	308
47. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	310
48. RPP Siklus II Pertemuan 2.....	316
49. Materi Siklus II Pertemuan 2	324
50. LKS Siklus II Pertemuan 2	326
51. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	327
52. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	330
53. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	332
54. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2	335
55. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	337
56. Lembar Observasi Aktivitas Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2 ...	338
57. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	340
58. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus II	342
59. Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus II.....	343

60. Kunci Jawaban Dan Penskoran Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus II	349
61. Hasil Tes Evaluasi Siklus II	354
62. Validitas Isi Siklus II	355
63. Dokumentasi Penelitian	361
64. Wawancara Guru Setelah Penelitian	365
65. Wawancara Siswa Setelah Penelitian	366
66. Surat Izin Penelitian	367
67. SK Judul	368
68. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	369
69. Surat Permohonan Ujian Skripsi	370
70. Surat Pernyataan	371
71. Surat Keterangan Selesai Penelitian	372
72. Berita Acara Bimbingan Skripsi	373
73. Daftar Riwayat Hidup	377

