

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL *TEAM GAME*
TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *MAGIC PENTAGON BOARD*
PADA KELAS IV SD 1 PRAMBATAN LOR KUDUS**

Oleh
MUHAMMAD SOFYAN ASSAURI
2001533261


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



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL TEAM GAME
TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MAGIC PENTAGON BOARD
PADA KELAS IV SD 1 PRAMBATAN LOR KUDUS**

SKRIPSI

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

The logo of Universitas Muria Kudus is a shield-shaped emblem. It features a central tower with a staircase, flanked by two stylized figures in red and white. The text "UNIVERSITAS MURIA KUDUS" is written across the top of the shield. Below the shield, there is a decorative floral or leaf-like motif.

**Oleh
Muhammad Sofyan Assauri
NIM 201533261**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al-Insyirah: 5-6)
- ❖ Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi, saya menang (Penulis)

PERSEMBAHAN

1. Untuk dosen-dosen, terutama pembimbingku (Bapak Dr. Murtono, M.Pd dan Ibu Sekar Dwi Ardianti S.Pd., M.Pd) yang selalu dengan sabar membimbing dan memberikan arahan.
2. Untuk kedua orang tua terhormat Bapak Supriyanto dan Ibu Sri Wahyuni yang senantiasa memberikan do;a ikhlas dan materi serta mencurahkan kasih sayang
3. Untuk adikku Novia Indriana Larassati yang telah memberikan semangat
4. Untuk teman-teman kelas F dan semua teman PGSD angkatan 2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Model *Team Game Turnamnet* Berbantuan Media *Magic Pentagon Board* pada Kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus” oleh Muhammad Sofyan Assauri NIM 201533261 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diujikan.

Kudus, Juli 2019

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd
NIDN. 0614055701

Pembimbing II



Sekay Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0623119001

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Muhammad Sofyan Assauri (NIM 201533261) 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. Murtono, M.Pd.
NIDN 0007126601

(Ketua)



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0623119001

(Anggota)



Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.
NIDN 0718098502

(Anggota)



Khamdun, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0612047003

(Anggota)

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Team Game Turnament Berbantuan Media Magic Pentagon Board pada Kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang Stata Satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada

1. Dr. Suparno, S.H, M.S. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di 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.
3. Ika Oktavianti, S.Pd. M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Dr. Murtono, M.Pd. Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

5. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd. M.Pd. Dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
6. Sapuwan, S.Pd. Kepala Sekolah SD 1 Prambatan Lor Kudus.
7. Suyoto, S.Pd. Guru kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh peserta didik kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
9. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan

Kudus, Juli 2019
Peneliti



Muhammad Sofyan Assauri
201533261

ABSTRACT

Assauri, Muhammad Sofyan. 2019. *The improvement of students learning outcomes of science and bahasa through the Team Game Turnament model assisted by Magic Pentagon Board media in theme 7 Indahnya Keragaman Di negeriku in grade IV students of SD 1 Prambatan Lor Kudus.* teacher training and education faculty in elementary school education. Supervisor (1) Dr. Murtono, M.Pd (2) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

This Study aims to improve teachers' teaching skills in managing students learning activities and learning outcome (knowledge, attitude, and skills) in the process of learning science and *bahasa* using the Team Game Turnament (TGT) learning model assisted by Magic Pentagon Board media on theme 7 *Indahnya Keragaman Di negeriku* For fourth grade students of SD 1 Prambatan Lor Kudus.

Learning outcome are an achivement obtained by student in the process of teaching and learning activities by knowledge, attitudes, and skills. Students learning outcome can be improved through the Team Game Turnament (TGT) assisted by the Magic Pentagon Board media. TGT ia a learning model that combines aspect of team, games, and turnament which aim to make fun and meaningful learning activities. Magic Penntagon Board media ia a pentagon shaped medium which each segment represent 5 type of style, namely, muscle force, electric force, magnetic force, gravitational force, and friction force. This study took theme 7 *Indahnya Keragaman Di negeriku* and two sub themes, namely the sub-theme 1: *Keragaman Suku Bangsa dan Agama DI negeriku* and the sub-theme 2 : *Indahnya Budaya Di negeriku* the action hypothesis in this study is the improvement of students' outcomes, activities, and teacher teaching skills using TGT model assisted by Magic Pentagon Board media on theme 7 *Indahnya Keragaman Di negeriku* for fourth grade students of SD 1Prambatan Lor Kudus.

Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles. Each cycle consists of two meeting. The stage of each are planning, implementation, observation, and reflection. The study is conducted in fourth grade of SD 1 Prambatan Lor Kudus with 25 students as participants. The independent variables of this study are TGT learning model and Magic Pentagon Board media, while dependent variables in this study are learning outcomes, students activiy, and teachers teaching skills. Data collection techniques are test, interview, observation, and documentation. The test instruments used are multiple choise test questions, essays, and observation sheets. Quantitative and qualitative data analysis are used to analyze the data.

The result of this study showed that there was an improvement in the percentage of teacher skills in managing learning activities in cycle I by 55% and cycle II to 75%. Students learning activities increase from 60% in the cycle I to 80% in the cycle II. Learning outcome of students (1) aspects of knowledge in cycle 64% to 80% in the cycle II., (2) aspect of attitude in cycle I of 56% to 80% in cycle II, (3) aspect of skills in the cycle I of 64% to 84% in cycle II.

Based on the result of study conducted in grade of SD 1 Prambatan Lor Kudus, it can be concluded that through the Team Game Tournament learning model assisted by Magic Pentagon Board media ^{can} improve teachers skills, student learning activities, and learning outcomes (knowledge, attitudes, and skills) of students in science learning material types of force, and *Bahasa* material explores new information from nonfiction texts. Suggestion of this study, the teachers should use learning models that are in accordance with the characteristics of students, so students will not feel bored in learning.

Key words : Learning Outcome, TGT, Magic Pentgaon Board, Science and *Bahasa*



ABSTRAK

Assauri, Muhammad Sofyan. 2019. Peningkatan Hasil belajar Peserta Didik IPA dan Bahasa Indonesia Melalui Model *Team Game Turnament* (TGT) Berbantuan Media *Magic Pentagon Board* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada Peserta Didik Kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dosen Pembimbing (1) Dr. Murtono, M.Pd (2) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas peserta didik serta meningkatkan hasil belajar (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) peserta didik dalam proses pembelajaran muatan IPA dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) berbantuan media *Magic Pentagon Board* Tema 7 Indahnya Keragaman Di negeriku pada peserta didik kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus.

Hasil belajar merupakan suatu hasil prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan melalui model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) berbantuan media *Magic Pentagon Board*. TGT merupakan model pembelajaran yang memadukan aspek tim (*team*), permainan (*game*), turnamen (*turnament*) yang bertujuan agar peserta didik memperoleh kegiatan pembelajaran yang yang menyenangkan dan bermakna. Media *Magic Pentagon Board* merupakan media yang berbentuk segilima dimana tiap seginya mewakili 5 jenis gaya yaitu, gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek. Peneliti ini mengambil Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dan dua subtema yaitu subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik serta keterampilan mengajar guru dengan model TGT berbantuan media *Magic Pentagon Board* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SD 1 Prambatan Lor.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dikelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus dengan subjek penelitian 25 peserta didik. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dan *Magic Pentagon Board*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar, aktivitas peserta didik dan keterampilan mengajar guru. Teknik pengumpulan data yaitu tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan berupa soal tes berbentuk pilihan ganda, essay dan lembar observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus 1 sebesar 55% dan

siklus II menjadi 75%. Aktivitas belajar peserta didik meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik (1) aspek pengetahuan pada siklus I sebesar 64% menjadi 84% pada siklus II, (2) aspek sikap pada siklus I sebesar 56% menjadi 80% pada siklus II, (3) aspek keterampilan pada siklus I sebesar 64% menjadi 84% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus dapat disimpulkan bahwa melalui model *Team Game Turnamnet* berbantuan media *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar peserta didik, dan hasil belajar (penegtahuan, sikpa, dan keterampilan) peserta didik dalam pembelajaran IPA materi jenis-jenis gaya, dan Bahasa Indonesia materi menggali informasi baru dari teks nonfiksi. Saran dalam penelitian ini, guru hendaknya menggunakan model pemebelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam pemebelajaran.

Kata kunci: Hasil belajar, TGT, *Magic Pentagon Board*, IPA dan Bahasa Indonesia



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN SAMPUL	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.1.1 Model <i>Team Game Turnament</i>	14
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Team Game Turnament</i>	14
2.1.1.2 Langkah-langkah Model <i>Team Game Turnament</i>	15
2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Team Game Turnament</i>	18
2.1.2 Media <i>Magic Pentagon Board</i>	19
2.1.2.1 Diskripsi Media <i>Magic Pentagon Board</i>	19
2.1.3 Hasil Belajar.....	21
2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	22
2.1.3.2 Ruang Lingkup Hasil Belajar.....	22
2.1.4 Uraian Materi Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku.....	27
2.1.4.1 Materi Jenis-jenis Gaya Dalam Mata Pelajaran IPA.....	27
2.1.4.2 Materi Menggali Pengetahuan Baru dari Teks Nonfiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	31
2.1.5 Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	33
2.1.6 Keterampilan Mengajar Guru.....	35
2.2 Penelitian Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian	41
3.1.1 Setting dan Waktu Penelitian	41
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	42
3.2 Variabel Penelitian.....	42
3.2.1 Variabel Bebas	42
3.2.2 Variabel Terikat	43
3.3 Rancangan Penelitian.....	43
3.3.1 Perencanaan	45
3.3.2 Pelaksanaan	45
3.3.3 Pengamatan.....	45
3.3.4 Refleksi.....	46
3.3.4.1 Siklus I.....	46
3.3.4.2 Siklus II.....	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data	58
3.4.1 Observasi	58
3.4.2 Wawancara	59
3.4.3 Dokumentasi.....	60
3.4.4 Tes	61
3.5 Instrumen Penelitian	61
3.5.1 Instrumen Tes	62
3.5.2 Instrumen Nontes.....	62
3.5.2.1 Pedoman Wawancara.....	62
3.5.2.2 Pedoman Observasi	62
3.5.2.3 Dokumentasi.....	63
3.6 Validitas Instrumen Penelitian.....	63
3.6.1 Validitas	63
3.7 Teknik Analisis Data	66
3.7.1 Teknik Analisi Data Kuantitatif.....	66
3.7.2 Teknik Analisis Data Kualitatif.....	68
3.8 Indikator Keberhasilan.....	71

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Prasiklus.....	73
4.2 Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	75
4.2.1 Hasil Penelitian Siklus I	76
4.2.1.1 Tahap Perencanaan	76
4.2.1.2 Tahap Pelaksanaan.....	77
4.2.1.3 Tahap Observasi	86
4.2.1.4 Tahap Refleksi.....	93
4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II	99
4.2.2.1 Tahap Perencanaan	99
4.2.2.2 Tahap Pelaksanaan	100
4.2.2.3 Tahap Observasi	109
4.2.2.4 Tahap Refleksi.....	116

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Keterampilan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Melalui Model *Team Game Turnament* Berbantuan Media *Magic Pentagon Bord*..... 126

5.2 Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Model *Team Game Turnament* Berbantuan Media *Magic Pentagon Board*..... 133

5.3 Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Game Turnament* Berbantuan Media *Magic Pentagon Board*..... 141

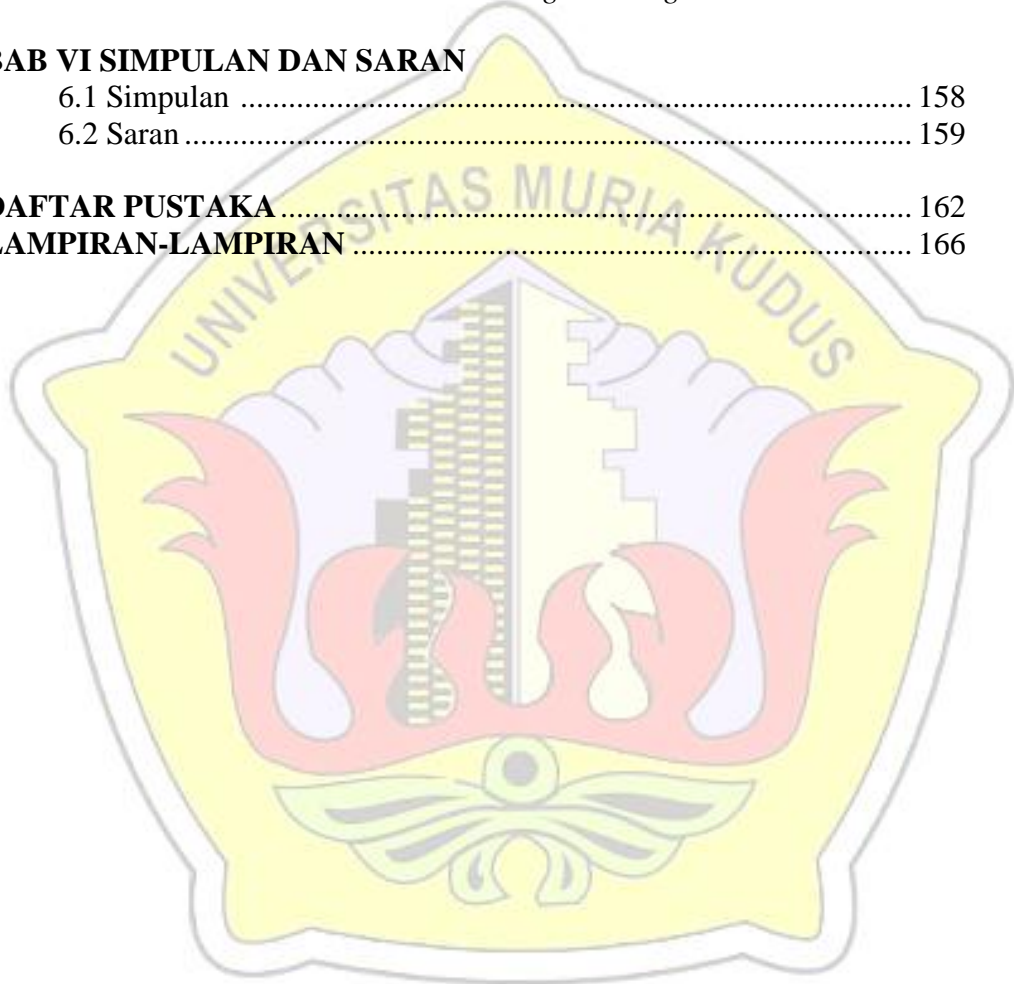
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan 158

6.2 Saran 159

DAFTAR PUSTAKA 162

LAMPIRAN-LAMPIRAN 166



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	37
3.1 Kriteria Penilaian Validitas Instrumen Soal.....	65
3.2 Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta Didik	67
3.3 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	68
3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Mengajar Guru	69
3.5 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Peserta Didik	69
3.6 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	70
3.7 Kriteria Hasil Belajar Aspek Pengetahuan.....	70
3.8 Kriteria Hasil Belajar Aspek Sikap.....	70
3.9 Kriteria Hasil Belajar Aspek Keterampilan	71
4.1 Jadwal Kegiatan Prasiklus.....	73
4.2 Rekapitulasi Nilai Prasiklus Kelas IV SD 1 Prambatan Lor.....	74
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	75
4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	75
4.5 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Pengetahuan Siklus I	88
4.6 Rekapitulasi Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Sikap Siklus I	89
4.7 Rekapitulasi Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Keterampilan Siklus I.....	90
4.8 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I	91
4.9 Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I	93
4.10 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Pengetahuan Siklus II.....	110
4.11 Rekapitulasi Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Sikap Siklus II.....	112
4.12 Rekapitulasi Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Keterampilan Siklus II	113
4.13 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II	114
4.14 Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus II	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Langkah-langkah <i>Team Game Turnament</i>	16
2.2 <i>Media Magic Pentagon Board</i>	20
2.3 Contoh Gaya Otot	28
2.4 Contoh Gaya Listrik.....	28
2.5 Contoh Gaya Gravitasi.....	29
2.6 Contoh Gaya Magnet	30
2.7 Contoh Gaya Gesek.....	31
2.8 Bagan Kerangka Berpikir.....	39
3.1 Model Tahapan-tahapan Pelaksanaan PTK	44
4.1 Menyanyikan Lagu Indonesia Raya.....	78
4.2 Guru Menyampaikan Materi	78
4.3 Peserta Didik Berkelompok	79
4.4 Guru Menerangkan Media Permainan	80
4.5 Peserta Didik Mempresentasikan Kerja Kelompoknya	81
4.6 Guru Melakukan Konfirmasi Pembelajaran.....	82
4.7 Guru Menyampaikan Materi	83
4.8 Peserta Didik Berkelompok	84
4.9 Guru Menerangkan Media Permainan	84
4.10 Peserta Didik Membacakan Hasil Presentase Kelompok	85
4.11 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I.....	86
4.12 Diagram Peningkatan Nilai Prasiklus DAN Siklus I	95
4.13 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.....	101
4.14 Peserta Didik Berkelompok	102
4.15 Peserta Didik Praktik Bermain Media.....	102
4.16 Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok.....	103
4.17 Guru Melakukan Konfirmasi	104
4.18 Guru Menyampaikan tujuan Pembelajaran.....	105
4.19 Peserta Didik Berkelompok	106
4.20 Peserta Didik Bermain Media	107
4.21 Peserta Didik Mempresentasikan Kerja Kelompoknya	108
4.22 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi	109
4.23 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	118
4.24 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I dan Siklus II.....	120
4.25 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I dan Siklus II	121
4.26 Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II.....	122
4.27 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas 2018/2019.....	166
2. Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV SD 1 Prambatan Lor	167
3. Daftar Nama Kelompok Belajar Kelas IV SD 1 Pramabatan Lor	168
4. Hasil Wawancara Pra Penelitian dengan Guru Kelas IV	169
5. Hasil Wawancara Pra Penelitian dengan Peserta Didik Kelas IV.....	171
6. Daftar Nilai Prasiklus Bahasa Indonesia dan IPA	175
7. Silabus Siklus I Pertemuan 1.....	179
8. RPP Siklus I Pertemuan 1	184
9. Materi Siklus I Pertemuan 1.....	189
10. Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan I.....	190
11. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus 1 Pertemuan 1	192
12. Kisi-kisi Keterampilan Guru	194
13. Rubrik Penskoran Keterampilan Guru	195
14. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siklus I Pertemuan I	200
15. Kisi-kisi Aktivitas Belajar.....	203
16. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar.....	204
17. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I Pertemuan 1... 207	
18. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Sikap.....	209
19. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Sikap.....	210
20. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I Pertemuan 1.....	212
21. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	214
22. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Keterampilan	215
23. Silabus Siklus I Pertemuan 2.....	218
24. RPP Siklus I Pertemuan 2	223
25. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	228
26. Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2	229
27. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Petemuan 2	221
28. Kisi-kisi Keterampilan guru	233
29. Rubrik Penskoran Keterampilan Guru	234
30. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siklus Siklus I Pertemuan 2.....	239
31. Kisi-kisi Aktivitas Belajar.....	242
32. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar.....	243
33. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I Pertemuan 2... 246	
34. Kisi-kisi Hasil Belajar Asepk Sikap.....	248
35. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek sikap	249
36. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I Pertemuan II.....	251
37. Kisi-Kisi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	253
38. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Keterampilan	254
39. Nilai Tes Evaluasi Siklus I Per-skor	257
40. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	259

41. Soal Evaluasi Siklus I.....	262
42. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I.....	265
43. Hasil Validasi Tes Siklus I Validator I	267
44. Hasil Validasi Tes Siklus I Validator 2.....	270
45. Silabus Siklus II Peremuan I.....	273
46. RPP Siklus II Perttemuan I	278
47. Materi Siklus II Pertemuan I.....	283
48. Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan I	284
49. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	286
50. Kisi-kisi Keterampilan Guru	288
51. Rubrik Penskoran Ketrampilan Guru.....	289
52. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siklus II Pertemuan I.....	294
53. Kisi-kis Aktivitas Belajar	297
54. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar.....	298
55. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus II Pertemuan I..	301
56. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Sikap.....	303
57. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Sikap.....	304
58. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II Pertemuan I	306
59. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	308
60. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Keterampilan	309
61. Silabus Siklus II Pertemuan II.....	312
62. RPP Siklus II Pertemuan II	317
63. Materi Siklus II Pertemuan II.....	322
64. Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan II	323
65. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	325
66. Kisi-kisi Keterampilan Guru	327
67. Rubrik Penskoran Keterampilan Guru	328
68. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siklus II Pertemuan II.....	333
69. Kisi-kisi Aktivitas Belajar.....	336
70. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar.....	337
71. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus II Pertemuan II.....	340
72. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Sikap.....	342
73. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Sikap.....	343
74. Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II Pertemuan II.....	345
75. Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	347
76. Rubrik Penskoran Hasil Belajar Aspek Keterampilan	348
77. Nilai Tes Evaluasi Siklus II Per-skor	351
78. Kisi-kisi Soal Evaluasi Sikus II.....	353
79. Soal Evaluasi Siklus II	355
80. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II	359
81. Hasil Validasi Tes Siklus II Validator 1	361
82. Hasil Validasi Tes Siklus II Validator 2	364
83. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	367

84. Surat Pemohon Ijin Penelitian.....	368
85. Surat Keterangan Penelitian SD.....	369
86. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	370
87. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	371
88. Surat Pernyataan.....	372
89. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	373
90. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing II	375
91. Riwayat Hidup	377

