



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA KADO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SDN 1 BUGO**

Oleh
DEVY RATNANINGSIH
NIM 201533121

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

2019



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA KADO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SDN 1 BUGO**

SKRIPSI

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



**Oleh
DEVY RATNANINGSIH
NIM 201533121**

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

2019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

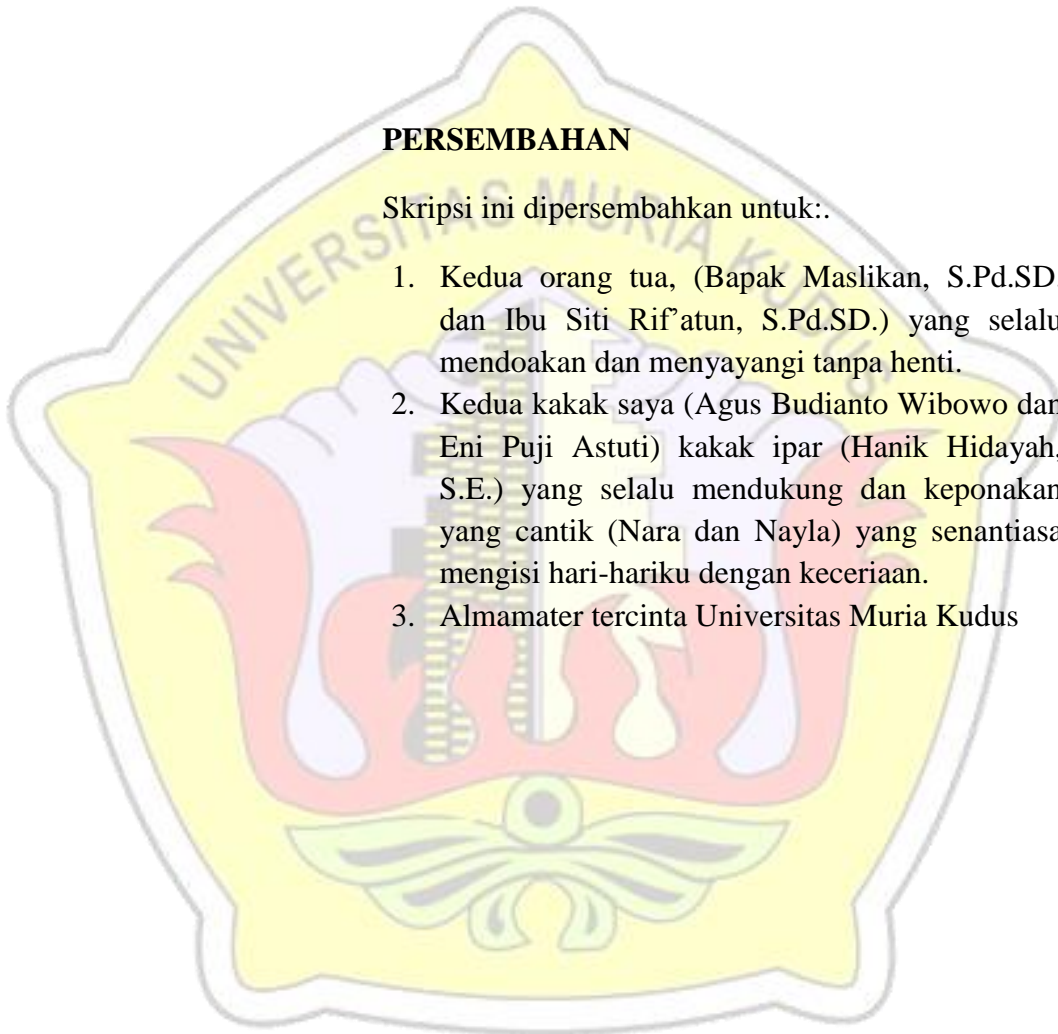
MOTTO

- ❖ Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:.

1. Kedua orang tua, (Bapak Maslikan, S.Pd.SD. dan Ibu Siti Rif'atun, S.Pd.SD.) yang selalu mendoakan dan menyayangi tanpa henti.
2. Kedua kakak saya (Agus Budianto Wibowo dan Eni Puji Astuti) kakak ipar (Hanik Hidayah, S.E.) yang selalu mendukung dan keponakan yang cantik (Nara dan Nayla) yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan.
3. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kado untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Bugo oleh Devy Ratnaningsih (NIM 201533121) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 26 Agustus 2019

Pembimbing I



Dra. Sunarwiyah, M.Pd., Kons.

NIDN 0612085802

Pembimbing II



Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0605048701

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

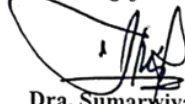
NIDN 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Devy Ratnaningsih NIM 201533121 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 30 Agustus 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 30 Agustus 2019

Tim Penguji



Dra. Sumarvivah, M.Pd., Kons.

(Ketua)

NIDN. 0612085802



M. Noor Ahsin, M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0605048701



Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0607018801



Mila Rovsa, M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0604038702

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

NIDN: 0019126201

PRAKATA

Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kado untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Bugo”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Pada penyusunan skripsi ini sangat menyadari bahwa memperoleh banyak sekali dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu diucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.
2. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Semua dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
4. Nur Kholis, S.Pd. Kepala sekolah SDN 1 Bugo yang telah memberikan izin penelitian.
5. Rifa’i, S.Pd.SD. guru kelas IV SDN 1 Bugo yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Seluruh siswa kelas IV SDN 1 Bugo yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang dan semoga semua pihak yang mendukung mendapatkan balasan dari Allah SWT berupa kebaikan dan rahmat yang melimpah.

Kudus, Agustus 2019
Peneliti



Devy Ratnaningsih
NIM 201533121



ABSTRACT

Ratnaningsih, Devy. 2019. *Application of Teams Games Tournament Model Assisted by Kado to Improve Student Learning Outcomes of Class IV Theme 8 that is the area where i live at SDN 1 Bugo.* Primary teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. (1) Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament, Kado (Doraemon Pocket), Student Learning Outcomes.

This research aims to describe the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by Kado (Doraemon Pocket) as a media on the theme 8 to find out the improvement of student learning outcomes in Indonesian subject that is the characters on fictional texts and PPKn that is the of individual characteristics of the fourth grade students of SDN 1 Bugo Welahan Jepara.

Teams Games Tournament learning model is learning with games that allow the students to learn more relax, beside that need the responsibility, cooperation, and learning involvement also. Kado is a visual-based media in which there are question cards to discuss with the group. The action hypothesis in this research is to improve the teacher skills in managing learning and improve the student learning outcomes through the application of the TGT model assisted by the Kado. The researcher used observation, interview, test, and documentation to collect the data. The designs of this research are qualitative and quantitative data (mix method). This classroom action research will be carried out in the fourth grade students of SDN 1 Bugo with 32 students as research subjects.

The result shows that learning Indonesian and PPKn through the TGT model assisted by Kado increased every cycle. The average percentage of the teacher skills in the first cycle is 59% (low), then increased in the second cycle with a percentage of 75% (sufficient), the average value of Indonesian on pre-cycle cognitive learning outcomes is 67.19 (low), in the PPKn is 66,25 (low), then after the researcher did the research in cycle I increased 62.81 (low), and increased in the cycle II which is 75.94 (sufficient). The final value of affective learning outcomes in the first cycle was 68.10 (low), then in the second cycle increased to 75.13 (sufficient). The percentage of psychomotor learning outcomes in cycle I gained 67.34 (low), then in cycle II it increased to 72.03 (sufficient).

Based on the results of the research that was conducted in fourth grade students of SDN 1 Bugo, it can be concluded that the TGT model assisted by Kado on theme 8 can improve teacher skills and student learning outcomes. The researcher states that teachers can innovate the styles of learning, so that students are more active and enthusiastic in teaching and learning process.

ABSTRAK

Ratnaningsih, Devy. 2019. *Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kado untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Bugo*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Kado, Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Kado (Kantong Doraemon) pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk menemukan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu tokoh-tokoh dalam teks fiksi dan PPKn yaitu keragaman karakteristik individu kelas IV SDN 1 Bugo Welahan Jepara.

Model pembelajaran TGT adalah pembelajaran dengan permainan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar. Media Kado merupakan media berbasis visual di dalamnya terdapat kartu pertanyaan untuk di diskusikan dengan kelompok. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan keterampilan guru mengelola pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media Kado. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pada teknik pengumpulan data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Bugo dengan subjek penelitian 32 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn melalui model TGT berbantuan media Kado meningkat setiap siklusnya. Persentase keterampilan guru siklus I rata-rata yaitu 59% (kurang), kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase 75% (cukup), nilai rata-rata hasil belajar kognitif prasiklus Bahasa Indonesia adalah 67,19 (rendah), muatan PPKn yaitu 66,25 (rendah), kemudian setelah dilaksanakan penelitian siklus I meningkat 62,81 (rendah), dan meningkat di siklus II yaitu 75,94 (cukup). Nilai akhir hasil belajar afektif pada siklus I adalah 68,10 (kurang), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75,13 (cukup). Persentase hasil belajar psikomotorik pada siklus I memperoleh 67,34 (kurang), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 72,03 (cukup)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN 1 Bugo dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan media Kado pada tema 8 dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar siswa peneliti menyatakan agar para guru menginovasikan model pembelajaran supaya siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	vi
PRAKATA.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	12
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.1.1.2 Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	13
2.1.1.3 Keunggulan dan Kelemahan Model TGT.....	14
2.1.1.4 Langkah-langkah Model TGT.....	14

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.1.2.1 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.1.2.2 Media Kado (Kantong Doraemon).....	20
2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.1.3 Keterampilan Guru dalam Mengajar.....	20
2.1.4 Pengertian Hasil Belajar.....	21
2.1.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	24
2.1.5 Pengertian Bahasa Indonesia.....	25
2.1.5.1 Materi Tokoh dan Peran Tokoh dalam Cerita.....	26
2.1.6 Pengertian PPKn	26
2.1.6.1 Materi Keberagaman Karakteristik Individu	27
2.2 Kajian Penelitian Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	31
2.4 Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	35
3.1.1 Setting Penelitian	35
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	35
3.2 Variabel Penelitian.....	35
3.2.1 Variabel Bebas	35
3.2.2 Variabel Terikat	36
3.3 Desain Penelitian.....	36
3.3.1 Perencanaan.....	37
3.3.2 Perlakuan dan Pengamatan	38
3.3.3 Refleksi	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.4.1 Observasi.....	53
3.4.2 Wawancara.....	53
3.4.3 Tes.....	54
3.4.4 Dokumentasi	54
3.5 Instrumen Penelitian.....	54

3.6 Validitas Instrumen	55
3.7 Analisis Data	55
3.7.1 Data Kuantitatif	56
3.7.2 Data Kualitatif	57
3.8 Indikator Keberhasilan	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	62
4.1.1 Deskripsi Prasiklus	62
4.1.2 Deskripsi dan Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas Tiap Siklus	68
4.1.2.1 Siklus I	69
4.1.2.1.1 Tahap Perencanaan	69
4.1.2.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	70
4.1.2.1.3 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I	70
4.1.2.1.4 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II	77
4.1.2.2 Tahap Observasi Siklus I	89
4.1.2.2.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	89
4.1.2.2.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	91
4.1.2.3 Refleksi Siklus I	96
4.1.2.4 Hasil Penelitian Siklus II	98
4.1.2.4.1 Tahap Perencanaan	99
4.1.2.4.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	100
4.1.2.4.3 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I	100
4.1.2.4.4 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II	108
4.1.2.5 Tahap Observasi Siklus II	118
4.1.2.5.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	118
4.1.2.5.2 Observasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	120
4.1.2.6 Refleksi Siklus II	124
4.2 Uji Hipotesis Tindakan	127
4.3 Pembahasan	127
4.3.1 Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif	127
4.3.2 Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif	130

4.3.3 Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik	132
4.3.4 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i>	134
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	136
5.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN	142



DAFTAR TABEL

2.1 Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	17
2.2 Indikator Hasil Belajar	24
2.3 Kajian Penelitian Relevan	29
3.1 Materi Pada Siklus I	38
3.2 Materi Pada Siklus II.....	46
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal di SDN 1 Bugo	56
3.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa.....	57
3.5 Kriteria Penilaian Pengamatan Keterampilan Guru.....	58
3.6 Kriteria Penilaian Pengamatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Aspek Afektif.....	59
3.7 Kriteria Penilaian Pengamatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Aspek Psikomotorik	60
3.8 Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa	60
4.1 Kegiatan Pra Siklus	62
4.2 Daftar Nilai Pra Siklus Ulangan Harian Siswa Kelas IV Muatan PPKn ...	63
4.3 Interval Nilai Pra Siklus Muatan PPKn	65
4.4 Daftar Nilai Pra Siklus Ulangan Harian Siswa Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia	65
4.5 Interval Nilai Prasiklus Muatan Bahasa Indonesia	67
4.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Tema 8 Subtema 1 dan Subtema 2.....	68
4.7 Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	86
4.8 Interval Nilai Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	86
4.9 Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Muatan PPKn.....	87
4.10 Interval Nilai Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Muatan PPKn.....	88
4.11 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	90
4.12 Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I	93

4.13 Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I	95
4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	96
4.15 Daftar catatan kekurangan hasil belajar siswa dan keterampilan guru serta rencana perbaikan tindakan	97
4.16 Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	114
4.17 Interval Nilai Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	115
4.18 Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II Muatan PPKn ..	116
4.19 Interval Nilai Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Muatan PPKn	117
4.20 Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II.....	118
4.21 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	119
4.22 Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus II	121
4.23 Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II	123
4.24 Hasil Belajar Siswa Siklus II	124
4.25 Daftar catatan refleksi hasil belajar siswa dan keterampilan guru	125

DAFTAR GAMBAR

4.1 Diagram nilai Pra siklus Muatan PPKn	65
4.2 Diagram nilai pra siklus Muatan Bahasa Indonesia.....	67
4.3 Tahap 1 Menempatkan siswa kedalam kelompok siklus I pertemuan I....	71
4.4 Tahap 2 Penyampaian materi secara klasikal siklus I pertemuan I.....	72
4.5 Tahap 3 Belajar dalam kelompok heterogen siklus I pertemuan I.....	73
4.6 Tahap 4 Permainan akademik siklus I pertemuan I.....	74
4.7 Tahap 5 Pencatatan skor yang diperoleh siklus I pertemuan I.....	75
4.8 Tahap 6 Pemberian <i>reward</i> terhadap kelompok yang berhasil siklus I pertemuan I	76
4.9 Tahap 1 Menempatkan siswa kedalam kelompok siklus I pertemuan II ...	78
4.10 Tahap 2 Penyampaian materi secara klasikal siklus I pertemuan II	79
4.11 Tahap 3 Belajar dalam kelompok heterogen siklus I pertemuan II	80
4.12 Tahap 4 Permainan akademik siklus I pertemuan II.....	82
4.13 Tahap 5 Pencatatan skor yang diperoleh siklus I pertemuan II	83
4.14 Tahap 6 Pemberian <i>reward</i> terhadap kelompok yang berhasil siklus I pertemuan II	84
4.15 Diagram nilai hasil belajar aspek kognitif siklus I muatan Bahasa Indonesia.....	87
4.16 Diagram nilai hasil belajar aspek kognitif siklus I muatan PPKn.....	89
4.17 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I.....	91
4.18 Diagram peningkatan hasil belajar siswa aspek afektif siklus I.....	93
4.19 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I	95
4.20 Tahap 1 Menempatkan siswa dalam kelompok siklus II pertemuan I....	101
4.21 Tahap 2 Penyampaian materi secara klasikal siklus II pertemuan I	102
4.22 Tahap 3 Belajar dalam kelompok heterogen siklus II pertemuan I	104
4.23 Tahap 4 Permainan akademik siklus II pertemuan I.....	105
4.24 Tahap 5 Pencatatan skor yang diperoleh siklus II pertemuan I	106
4.25 Tahap 6 Pemberian <i>reward</i> terhadap kelompok yang berhasil siklus II pertemuan I	107

4.26 Tahap 1 Menempatkan siswa dalam kelompok siklus II pertemuan II....	108
4.27 Tahap 2 Penyampaian materi secara klasikal siklus II pertemuan II.....	109
4.28 Tahap 3 Belajar dalam kelompok heterogen siklus II pertemuan II.....	110
4.29 Tahap 4 Permainan akademik (<i>Teams Games Tournament</i>) siklus II pertemuan II.....	111
4.30 Tahap 5 Pencatatan skor yang diperoleh siklus II pertemuan II.....	112
4.31 Tahap 6 Pemberian <i>reward</i> terhadap kelompok yang berhasil siklus II pertemuan II.....	113
4.32 Diagram nilai hasil belajar aspek kognitif siklus II muatan Bahasa Indonesia.....	115
4.33 Diagram nilai hasil belajar aspek kognitif siklus II muatan PPKn.....	117
4.34 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus II.....	120
4.35 Diagram peningkatan hasil belajar siswa aspek afektif siklus II.....	122
4.36 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II.....	123
4.37 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	125
4.38 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa siklus I dan siklus II.....	126

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir.....	32
3.1 Contoh Hubungan Variabel Bebas dan Terikat	35
3.2 Model PTK Kemmis dan Taggart.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

1 Jadwal Penelitian.....	142
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN 1 Bugo	143
3 Data Nama Kelompok Kelas IV SDN 1 Bugo.....	145
4 Daftar Nilai Ulangan PPKn Siswa Kelas IV.....	146
5 Pedoman Wawancara Guru Pra Siklus	150
6 Hasil Wawancara dengan Guru Pra Siklus... ..	152
7 Pedoman Wawancara Siswa SDN 1 Bugo.....	154
8 Hasil Wawancara dengan Siswa SDN 1 Bugo.....	155
9 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Pra Siklus	156
10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Pra Siklus	158
11 Silabus Siklus I Pertemuan I	160
12 RPP Siklus I Pertemuan I.....	166
13 Materi Siklus I Pertemuan I	171
14 LKS Siklus I Pertemuan I	173
15 Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	178
16 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	182
17 Rubrik Penskoran Keterampilan Guru	185
18 lembar pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif	190
19 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Hasil Belajar Aspek Afektif	191
20 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	193
21 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik	196
22 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Hasil Belajar Aspek Psikomotorik	197
23 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I Pertemuan I.....	199
24 Silabus Siklus I Pertemuan 2.....	202
25 RPP Siklus I Pertemuan 2	207
26 Materi Siklus I Pertemuan 2.....	212
27 LKS Siklus I Pertemuan 2.....	215
28 Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II	220
29 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.....	224
30 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II	227
31 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I Pertemuan II	230
32 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	233
33 Soal Evaluasi Siklus I	235
34 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Evaluasi Siklus I	239
35 Lembar Validasi Isi Siklus I.....	242
36 Hasil Evaluasi Siklus I	248
37 Daftar Nilai Evaluasi Siklus I Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif..	260
38 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	262
39 RPP Siklus II Pertemuan 1	267

40 Materi Siklus II Pertemuan I.....	272
41 LKS Siklus II Pertemuan I.....	274
42 Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I.....	282
43 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	289
44 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I.....	292
45 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan I.....	295
46 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	298
47 RPP Siklus II Pertemuan 2	303
48 Materi Siklus II Pertemuan 2	308
49 LKS Siklus II Pertemuan 2	311
50 Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II.....	315
51 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II	317
52 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II	320
53 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan II.....	323
54 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	326
55 Soal Evaluasi Siklus II	328
56 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Uji Coba Evaluasi Siklus II	332
57 Lembar Validasi Isi Siklus II.	336
58 Hasil Evaluasi Siklus II.....	342
59 Daftar Nilai Evaluasi Siklus II Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif.	354
60 Gambar Media Kantong Doraemon (Kartu Soal)	356
61 Surat Keputusan Judul	362
62 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	363
63 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Di SDN 1 Bugo	364
64 Surat Berita Acara Bimbingan Dosen	365
65 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	371
66 Surat Permohonan Ujian Skripsi	372
67 Surat Pernyataan.....	373
68 Riwayat Hidup	374