

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS
BERBANTUAN MEDIA GAME CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 9 KAYANYA
NEGRIKU DI SD 2 MLATINOROWITO**

Oleh

KIASATINA QISTHI IMAMAH

NIM. 201533276

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

**PENERAPAN MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA GAME CARD
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MUATAN IPS DAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD 2 MLATINOROWITO**



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

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Kiasatina Qisthi Imamah (NIM 201533276) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 29 November 2019

Pembimbing I


Dr. Murtono, M.Pd
NIDN. 0007126601

Pembimbing II


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

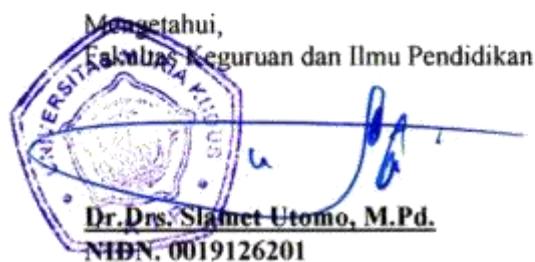
Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK


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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Kiasatina Qisthi Imamah (NIM 201533276) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji pada tanggal 7 Desember 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus,



ABSTRAK

Imamah, Qisthi Kiasatina. 2019. *Application of Game Card Based Learning model STAD to improve student learning outcome in Social Studies and Indonesian language class IV theme 9 at SD 2 Mlatinorowito..* With supervisor 1: Dr.Murtono, M.Pd. supervisor 2 : Ika Oktavianti, M.Pd

This study aims to improve teacher teaching skills and learning outcome of Social Studies and Indonesian language students include aspects of knowledge, aspects of attitude, and aspect of skills through the application of learning methods *STAD* assisted by media game card on theme 9 (rich my country) class IV to SD 2 Mlatinorowito

Learning outcome in this research includes knowledge and skill aspects. *STAD* learning model is a development of the discussion learning model. The action hypothesis in this study was an increase in teacher skill and student learning outcomes in grade IV SD 2 Mlatinorowito

Classroom action research from *Kemmis and Mc Taggart* with two cycles, each cycle consisting of two meetings. The stages of each cycle are planning, implementing, observing, and evaluating actions, and reflecting. Carried out in grades IV SD 2 Mlatinorowito with the subject of researchers 15 students. The independent variable of this study is the *STAD* learning model and the dependent variable of this study is the learning outcome. Data collection techniques namely observation, interviews, and documentation. Data analysis used is quantitative data and qualitative data analysis.

The result showed that the application of the learning model *STAD* assisted by the *game card* media could improve the teaching skills of teachers in managing learning in cycle I to cycle II from a percentage of 75,83 to 83,33. The learning outcome in the realm of Social Studies content have increased from cycle I to cycle II, from a percentage of 87% to 93%. While for Indonesian content from 80% to 87%. The learning outcomes of Social Studies content skills also increased in cycle I and cycle II, from 70% to 89%, while for Indonesian content from 74,3% increase of 88%.

It can be concluded that the application of the *STAD* model assisted by the *Game Card* media can improve teacher skills, learning outcomes in the realm of skills. The advice given in the teacher gives remedies to students who are not yet finished and students practice more.

Keyword : STAD, *Game Card*, Social Studies and Indonesian Learning, SD 2 Mlatinorowito.

ABSTRAK

Imamah, Qisthi Kiasatina. 2019. *Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media Game Card untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV Tema 9 di SD 2 Mlatinorowito.* Dengan pembimbing 1 : Dr. Murtono, M.Pd. Dosen pembimbing 2 : Ika Oktavianti, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar IPS dan Bahasa Indonesia siswa mencakup aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan melalui diterapkannya model pembelajaran STAD berbantuan media *Game Card* pada tema 9 (Kayanya Negriku) kelas IV SD 2 Mlatinorowito.

Hasil belajar pada penelitian ini meliputi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Model Pembelajaran STAD merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari salah satu model pembelajaran kooperatif. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan guru dan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mlatinorowito.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Mc Taggart dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahap tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi tindakan, dan refleksi. Dilaksanakan di kelas IV SD 2 Mlatinorowito dengan subjek peneliti 15 siswa. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran STAD dan variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *Game Card* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II dari presentase 75,83 menjadi 83,33. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan IPS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari presentase 87 % menjadi 93%. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia dari presentase 80 % menjadi 87%. Hasil belajar ranah keterampilan muatan IPS juga mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II yaitu dari presentase 70 % menjadi 89 %, sedangkan untuk mutan Bahasa Indonesia yaitu dari presentase 74,3 % menjadi 88%.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model STAD berbantuan media *Game Card* dapat meningkatkan keterampilan guru, hasil belajar ranah pengetahuan dan hasil belajar ranah keterampilan. Saran yang diberikan yaitu guru memberikan remidi yang belum tuntas dan siswa lebih banyak berlatih.

Keyword : STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), *Game Card*, Hasil belajar IPS dan Bahasa Indonesia, SD 2 Mlatinorowito.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Ubahlah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu. (Norman Vincent Peale).
2. Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada kedua orangtuaku yakni Bapak Mei Rejeki dan Ibu Sumiati yang telah menjadi motivasi, inspirasi, dan tiada henti selalu memberikan doanya buat saya.
2. Terima kasih buat Bapak Ibu Dosen, terutama pembimbingku (Dr.Murtono,M.Pd) dan Ibu Ika Oktavianti, M.Pd) yang tidak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada saya.
3. Terima kasih juga kepada sahabat-sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani di setiap hariku.
4. Teruntuk teman-teman PGSD angkatan 2015 yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terima kasih banyak.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *STAD* Berbantuan Media *Game Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mlatinorowito”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Suparnyo, SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Murtono, M.Pd Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi ini.
5. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan pengarahan,

saran, kemudahan, dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.

6. Noor Wakhidah, S.Pd., SD. Kepala Sekolah SD 2 Mlatinorowito Kudus atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Purwati, S.Pd., SD. Guru Kelas IV SD 2 Mlatinorowito Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa kelas IV SD 2 Mlatinorowito Kudus yang telah membantu kelancaran proses kegiatan pembelajaran dengan baik.
9. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah senantiasa membimbing, melayani, dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
10. Semua Teman- teman seangkatan 2015 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam terselesainya penyusunan skripsi ini.

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

Kudus, 29 November 2019

Peneliti



(Kiasatina Qisthi Imamah)

DAFTAR ISI

COVER	i
SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	9
1.6.1 Model STAD	9
1.6.2 Media Game Card	10
1.6.3 Hasil Belajar Siswa	10
1.6.4 Materi IPS	11
1.6.5 Materi Bahasa Indonesia	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.1 Model Pembelajaran	13
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	13

2.1.1.2 Model Pembelajaran STAD	14
2.1.1.3 Langkah- langkah Model Pembelajaran STAD.....	17
2.1.1.4 Kelebihan dan Kelemahan model STAD	19
2.1.2 Media Pembelajaran	22
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	22
2.1.2.2 Ciri- ciri Media Pembelajaran	23
2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.1.2.4 Game Card	26
2.1.3 Hasil Belajar	27
2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar	27
2.1.3.2 Indikator Hasil Belajar	28
2.1.3.3 Tujuan Belajar	29
2.1.3.4 Hakikat Belajar	30
2.1.3.5 Penilaian Hasil Belajar	31
2.1.3.6 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	34
2.1.4 Pembelajaran IPS di SD	35
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS	35
2.1.4.2 Fungsi Pembelajaran IPS di SD	35
2.1.4.3 Penerapan Pembelajaran IPS di SD	36
2.1.4.4 Materi Sumber Daya Alam di Indonesia	37
2.1.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	39
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	39
2.1.5.2 Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	39
2.1.5.3 Penerapan Bahasa Indonesia di SD	40
2.1.5.4 Materi Wawancara	40
2.1.6 Keterampilan Mengajar Guru	41
2.2 Penelitian Relevan	44
2.3 Kerangka Berpikir	46
2.4 Hipotesis Tindakan	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian	49

3.1.1 Setting Penelitian	49
3.1.2 Karakteristik Subyek Penelitian	49
3.2 Variabel Penelitian	49
3.2.1 Variabel Terikat	50
3.2.2 Variabel Bebas	50
3.3 Prosedur Penelitian	50
3.3.1 Siklus I Pertemuan 1	52
3.3.2 Siklus I Pertemuan 2	54
3.3.3 Siklus II Pertemuan 1	57
3.3.4 Siklus II Pertemuan 2	59
3.4 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data	61
3.4.1 Jenis Data	61
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	62
3.4.2.1 Sumber data Penelitian	62
3.4.2.2 Metode Pengumpulan Data	63
3.5 Instrumen Penelitian	67
3.5.1 Pedoman Wawancara	68
3.5.2 Pedoman Observasi	69
3.5.3 Tes Hasil Belajar	71
3.5.3.1 Validitas	71
3.6 Teknik Analisis Data	74
3.6.1 Analisis Kuantitatif	74
3.7 Indikator Keberhasilan	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1 Hasil Penelitian.....	77
4.1.1 Data Prasiklus	77
4.1.2 Data Penelitian Siklus I	80
4.1.2.1 Tahap Perencanaan	81
4.1.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I	82
4.1.2.3 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan.....	106
4.1.2.4 Tahap Observasi	108

4.1.3 Data Penelitian Siklus II	116
4.1.3.1 Tahap Perencanaan	116
4.1.3.2 Tahap Pelaksanaan	118
4.1.3.3 Hasil Belajar Kognitif.....	145
4.1.3.4 Observasi	148
4.1.3.5 Peningkatan hasil belajar siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	156
4.1.3.6 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan	160
4.2 Pembahasan	164
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dalam mengelola pembelajaran dengan Penerapan Model <i>STAD</i> Berbantuan Media <i>Game Card</i>	164
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan dengan Penerapan Model <i>STAD</i> Berbantuan Media <i>Game Card</i>	167
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan dengan Penerapan Model <i>STAD</i> Berbantuan Media <i>Game Card</i>	171
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	178
5.1 Simpulan.....	178
5.2 Saran	179
5.2.1 Bagi Siswa	179
5.2.2 Bagi Guru	179
5.2.3 Bagi Sekolah	179
DAFTAR PUSTAKA	181
LAMPIRAN	184

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pemetaan Siklus I	52
Tabel 3.2 Pemetaan Siklus II	57
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan	68
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru Sebelum dan Sesudah Tindakan	68
Tabel 3.5 Observasi Aspek Siswa Ranah Psikomotorik	69
Tabel 3.6 Indikator Keterampilan Mengajar Guru	70
Tabel 3.7 Kategori Validitas butir soal	73
Tabel 3.8 Hasil validitas butir soal Expert Judgment	73
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan Bahasa Indonesia dan IPS	75
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru	75
Tabel 3.11 Kriteria Hasil Keterampilan Siswa	75
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian kelas IV SD 2 Mlatinorowito	78
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Prasiklus Ranah Pengetahuan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 2 Mlatinorowito	78
Tabel 4.3 Nilai LKK Siklus I Pertemuan I	92
Tabel 4.4 Nilai LKK Siklus I Pertemuan II	104
Tabel 4.5 Nilai Tes Evaluasi Muatan IPS dan Bahasa Indonesia SI	106
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I dan II	108
Tabel 4.7 Hasil Belajar Ranah Keterampilan siswa muatan IPS Siklus I Pertemuan I dan II	108
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan siswa muatan Bahasa Indonesia Siklus I Pertemuan I dan II.....	111
Tabel 4.9 Peningkatan Ketuntasan Belajar siswa Prasiklus dan siklus I muatan IPS	114
Tabel 4.10 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	114

Tabel 4.11 Nilai Tes Evaluasi Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siklus II ..	146
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Keterampilan guru siklus II Pertemuan I dan II	148
Tabel 4.13 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus II PI dan PII	150
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan siswa Muatan Bahasa Indonesia Siklus II Pertemuan I dan II	151
Tabel 4.15 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II muatan IPS	154
Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II muatan Bahasa Indonesia	154
Tabel 4.17 Progres Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia	157
Tabel 4.18 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Muatan IPS	158
Tabel 4.19 Peningkatan Belajar siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	159
Tabel 4.20 Peningkatan Hssil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Siklus I dan II Kelas IV	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	47
Gambar 3.1 Diagram Konsep Pokok Penelitian Tindakan Kelas	51
Gambar 3.2 Diagram Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	51
Gambar 4.1 Diagram ketuntasan Prasiklus kelas IV Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	80
Siklus I Pertemuan I	83
Gambar 4.2 Guru dan Siswa menyanyikan lagu	83
Gambar 4.3 Siswa Mengamati Media Game card	84
Gambar 4.4 Guru Menjelaskan dan Membagikan Media Game Card	85
Gambar 4.5 Siswa bergiliran menjawab kartu Game Card	86
Gambar 4.6 Siswa mengerjakan LKK	87
Gambar 4.7 Siswa mempresentasikan hasil LKK	88
Gambar 4.8 Siswa menjawab kuis	89
Gambar 4.9 Siswa menyimpulkan pembelajaran	90
Gambar 4.10 Guru memberikan Reward kepada siswa	91
Gambar 4.11 Lembar LKK Siswa	92
Siklus I Pertemuan II	94
Gambar 4.12 Guru menginformasikan Materi dan tujuan	94
Gambar 4.13 Guru menjelaskan Materi	95
Gambar 4.14 Siswa bergiliran Membaca Teks	96
Gambar 4.15 Guru membagikan LKK	97
Gambar 4.16 Siswa berdiskusi bersama kelompok	98
Gambar 4.17 Guru membimbing diskusi kelompok	99

Gambar 4.18 Siswa menyimpulkan hasil diskusi	100
Gambar 4.19 Guru memberikan kuis kepada siswa	101
Gambar 4.20 Guru menyimpulkan hasil diskusi	102
Gambar 4.21 Guru memberikan Reward kepada kelompok	103
Gambar 4.22 Guru menutup pelajaran dengan berdoa	104
Gambar 4.23 Kegiatan Tes Akhir Siklus I	105
Gambar 4.24 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Mutan IPS dan Bahasa Indonesia	107
Gambar 4.25 Diagram Batang Keterampilan Guru Siklus I	109
Gambar 4.26 Diagram Keterampilan Siswa Siklus I PI dan PII	111
Gambar 4.27 Diagram Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia Siklus I	113
Gambar 4.28 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan IPS	115
Gambar 4.29 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	115
Siklus II Pertemuan I	119
Gambar 4.30 Siswa menyanyikan lagu	119
Gambar 4.31 Guru menginformasikan Materi pembelajaran	120
Gambar 4.32 Guru menjelaskan Materi	121
Gambar 4.33 Siswa Mengamati Game Card	122
Gambar 4.34 Siswa membaca teks	123
Gambar 4.35 Sidang mengerjakan tugas individu	124
Gambar 4.36 Siswa mengamati Gambar	125
Gambar 4.37 Siswa membagikan LKK	126
Gambar 4.38 Siswa mengerjakan LKK	127
Gambar 4.39 Guru membimbing diskusi	128

Gambar 4.40 Mempresentasikan hasil diskusi	129
Gambar 4.41 Guru memberikan kuis kepada siswa	130
Gambar 4.42 Siswa menyimpulkan Materi pembelajaran	131
Gambar 4.43 Guru memberikan Reward	132
Gambar 4.44 Guru memberikan Tindak Lanjut	133
Gambar 4.45 Guru Menutup Pembelajaran	134
Siklus II Pertemuan II	136
Gambar 4.46 Guru Melakukan Tanya Jawab	136
Gambar 4.47 Menulis Laporan wawancara	137
Gambar 4.48 Membaca Teks	138
Gambar 4.49 Berdiskusi	139
Gambar 4.50 Mempresentasikan Hasil Diskusi	140
Gambar 4.51 Guru menyimpulkan pembelajaran	141
Gambar 4.52 Guru memberikan soal Game Card dan Siswa menjawab	142
Gambar 4.53 Siswa mendapatkan Reward oleh Guru	143
Gambar 4.54 Siswa mengerjakan Evaluasi	144
Gambar 4.55 Guru menutup pembelajaran	145
Gambar 4.56 Diagram batang keterampilan GuruSiklus II	147
Gambar 4.57 Diagram Keterampilan Siswa Siklus II Pertemuan I dan II IPS	151
Gambar 4.58 Diagram Keterampilan Siswa Siklus II Pertemuan I dan II B.Indonesia	153
Gambar 4.59 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II Materi IPS	155
Gambar 4.60 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II Materi Bahasa Indonesia	155

- Gambar 4.61 Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus Siklus I, Siklus II Muatan IPS 158
- Gambar 4.62 Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II Muatan Bahasa Indonesia 160
- Gambar 4.63 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas IV SD 2 Mlatinorowito 162



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tahun Ajaran 2018/2019	184
2.	Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas IV SD 2 Mlatinorowito	185
3.	Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 2 Mlatinorowito	186
4.	Lembar Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus	187
5.	Lembar Wawancara dengan Guru Kelas IV SD 2 Mlatinorowito	189
6.	Daftar Nilai PTS Mapel Bahasa Indonesia Kelas IV	192
7.	Daftar Nilai PTS Mapel IPS Kelas IV	193
8.	Daftar Nilai Keterampilan IPS dan Bahasa Indonesia	194
9.	Hasil Wawancara dengan Siswa Prasiklus	195
10.	Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	197
11.	Silabus Siklus I Pertemuan 1	204
12.	RPP Siklus I Pertemuan 1	213
13.	Materi Siklus I Pertemuan 1	221
14.	LKS Siklus I Pertemuan 1(Kelompok 1)	225
15.	LKS Siklus I Pertemuan I (Kelompok 2)	226
16.	LKS Siklus I Pertemuan 1 (Kelompok 3)	227
17.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran LKS Siklus I P1	228
18.	Lembar Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia Siklus I P1 ...	229
19.	Lembar Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus I P1	231
20.	Rubrik Penskoran Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus I P1	233
21.	Rubrik Penskoran Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia	236
22.	Silabus Siklus I Pertemuan 2	239
23.	RPP Siklus I Pertemuan 2	244
24.	Materi Siklus I Pertemuan 2	251
25.	LKS Siklus I Pertemuan 2 (Kelompok 1)	254
26.	LKS Siklus I Pertemuan 2 (Kelompok 2)	255
27.	LKS Siklus I Pertemuan 2 (Kelompok 3)	256
28.	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran LKS Siklus I P2	257

29. Lembar Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia Siklus I P2 ...	259
30. Lembar Observasi Keterampilan Siswa Muatan IPS Siklus I P2	261
31. Rubrik Penskoran Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus I P2	263
32. Rubrik Penskoran Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia.....	266
33. Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa muatan IPS Siklus I PII..	269
34. Hasil Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa muatan Bahasa Indonesia	270
35. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I PI	271
36. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I PII	274
37. Pedoman penskoran Keterampilan Mengajar Guru	277
38. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I PI dan II.....	283
39. Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus I	285
40. Soal Evaluasi Siklus I	288
41. Jawaban Evaluasi Siklus I (Siswa Nilai Tertinggi)	289
42. Jawaban Evaluasi Siklus I (Siswa Nilai Terendah)	290
43. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I	291
44. Hasil Tes Evaluasi Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siklus I.....	293
45. Silabus Siklus II Pertemuan 1	294
46. RPP Siklus II Pertemuan 1	304
47. Materi Siklus II Pertemuan 1	313
48. LKS Siklus II Pertemuan 1 (Kelompok 1).....	321
49. LKS Siklus II Pertemuan 1 (Kelompok 2)	322
50. LKS Siklus II Pertemuan 1 (Kelompok 3)	323
51. Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan 1	324
52. Lembar Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia Siklus II P1 .	325
53. Lembar Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus II P1	327
54. Rubrik Pedoman Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus II P1	329
55. Rubrik Pedoman Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia.....	332
56. Silabus Siklus II Pertemuan 2	335
57. RPP Siklus II Pertemuan 2	340
58. Materi Siklus II Pertemuan 2	347
59. LKS Siklus II Pertemuan 2 (Kelompok 1)	350

60. LKS Siklus II Pertemuan 2 (Kelompok 2)	351
61. LKS Siklus II Pertemuan 2 (Kelompok 3)	352
62. Kunci Jawaban dan Penskoran LKS Siklus II Pertemuan 2	353
63. Hasil belajar ranah keterampilan siswa muatan IPS Siklus II	354
64. Hasil belajar ranah keterampilan siswa muatan B.Indo Siklus II	355
65. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	356
66. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	359
67. Lembar Observasi Keterampilan Siswa B.Indonesia Siklus II P2	362
68. Lembar Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus II P2.....	364
69. Rubrik Pedoman Observasi Keterampilan Siswa IPS Siklus II P2	366
70. Rubrik Pedoman Observasi Keterampilan Siswa Bahasa Indonesia.....	369
71. Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus II	372
72. Soal Evaluasi Siklus 2	375
73. Jawaban Evaluasi Siklus 2 (Nilai Siswa Tertinggi)	376
74. Jawaban Evaluasi Siklus 2 (Nilai Siswa Terendah)	377
75. Kunci Jawaban Evaluasi Akhir Siklus 2	378
76. Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	380
77. Nilai Tes Evaluasi Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siklus II	386
78. Progres Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	387
79. Progres Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Muatan IPS dan Bahasa Indonesia	388
80. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Silus II Pertemuan I dan II	389
81. Media Game Card	391
82. Validitas Siklus I Dosbing 1	392
83. Validasi Siklus I Dosbing 2	396
84. Validasi Siklus II Dosbing 1	400
85. Validasi Siklus II Dosbing 2	404

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN

BERITA ACARA BIMBINGAN

**SURAT PERNYATAAN
PERMOHONAN IJIN PENELITIAN
SURAT KETERANGAN PENELITIAN
RIWAYAT HIDUP**

