



SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 PAYAMAN
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MENGGUNAKAN
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ECU**

**Oleh
MIA NOVITA ANNUR
NIM 201633240**

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

2020



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 PAYAMAN
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MENGGUNAKAN
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ECU**

SKRIPSI

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

**Oleh
MIA NOVITA ANNUR
NIM 201633240**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2020**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan anda dapat mengubah dunia.”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua orang tuaku Bapak Mugiyono dan Ibu Rusmiyati yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan serta kasih sayang.
2. Adikku Kurniawan Dwi Rustyono yang telah menjadi penyemangat dan sumber inspirasi.
3. Seluruh keluarga yang telah memberikan semangat serta energi positif untuk berjuang meraih cita-cita.
4. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan warna dalam hidup saya.
5. Teman teman seperjuangan kelas E PGSD 2016 UMK.
6. Seluruh almamater UMK 2016 yang saya banggakan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Mia Novita Annur (201633240) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, Agustus 2020

Pembimbing I



Dra. Sumarwiyah, M. Pd. Kons.
NIDN.0612085802

Pembimbing II



Imaniar Purbasari, M.Pd
NIDN. 0619128801

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD




Imaniar Purbasari, M.Pd
NIDN. 0619128801


PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi oleh Mia Novita Annur NIM 201633240 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Kudus, Agustus 2020

Tim Penguji


Dra. Sumarwiyah, M. Pd. Kons. (Ketua)
NIDN.0617085802


Imamah Purbasari, M. Pd (Anggota)
NIDN. 0619128801


Dr. Erik Aditia Ismaya, M.A (Anggota)
NIDN. 0623038604


Dr. Irfai Fathurohman, M. Pd (Anggota)
NIDN. 0718098502

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Dr. Slamet Utomo, M. Pd
NIDN. 0019126201



PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media EKU .”

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan peneliti dalam memperoleh gelar sarjana Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini peneliti dapat bantuan dari berbagai pihak baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparno, SH. MS. Selaku rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk belajar.
2. Bapak Dr. Slamet Utomo , S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk penelitian.
3. Ibu Imaniar Purbasari, S. Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus dan juga sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dra Sumarwiyah, M.Pd. Kons selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti.
6. Bapak Sutopo, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Payaman yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Neni Sulistyaningrum, S.Pd selaku guru kelas V SDN 1 Payaman yang telah mengarahkan dan membantu penelitian.

8. Peserta didik kelas V SDN 1 Payaman yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
9. Saudara-saudara dan sahabat yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak di atas yang telah memberikan motivasi, inspirasi serta semangatnya dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, Agustus 2020

Peneliti



Mia Novita Annur



ABSTRACT

Annur, Mia Novita. 2020. **Improvement of Student Learning Outcomes in Grade V SDN 1 Payaman on the Theme of events in Life Using the Teams Games Tournament Model of Media Assisted By Eku.** Muria Kudus University Teaching and Education Faculty Primary School Teacher Education. Supervisor (1) Dra Sumarwiyah, M.Pd. Kons, (2) Imaniar Purbasari, M.Pd.

Keyword : Learning Outcomes, Teams Games Tournament Model , Eku Media

This study aims to describe the application of the Teams Games Tournament model Eku media assisted toward improving the basic teaching skills of the teachers and students learning outcomes. This research is devoted to theme 7 Life Events of social studies and Indonesian language.

Teams Games Tournament models is one of the learning models which in its implementation involves all students without differences and contains elements of play that are useful for improving student learning outcomes. Eku is an media made of banners with the shape of a traditional toy mountain crank that has 8 footing fields where each field contains a number of question to be answered that can be useful to improve the ability to remember students. The action hypothesis in this study is an increase in the basic skills of the teaching teachers and increased student learning outcomes through the Teams Games Tournament learning model assisted by Eku media.

This classroom action research will be carried out in class V SDN 1 Payaman with research subjects 29 students. This research will take place in two cycles, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, action, observation, and reflection. The dependent variable in this study is the Teams Games Tournament model, while the independent variable in this study is learning outcomes. The data collection techniques used interview, observation, documentation and test. The validity data techniques used Expert Judgement. The research data analysis used quantitative and qualitative.

The result of basic teaching skills of teachers in research first cycle obtained an average of 75,5% and there was a second cycle to be an average of 86%. Student learning outcomes in the social studies content first cycle study obtained percentage of students completing 44,82%. Indonesian language content obtained a percentage of students completing 58,62%. Increased in the second cycle content Social Studies, a percentage of students completing 82,76%. While Indonesian language content obtained percentage of students completing 75,87%. While in the outcomes of student learning in the aspect of skills in the first gained 55,34% and increased in the second with 78,20%.

Based on the result of classroom action research that has been carried out on five grade students of SDN 1 Payaman using the Teams Games Tournament model assisted by Eku media can improve the teacher teaching skills and student learning outcomes.

ABSTRAK

Annur, Mia Novita. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Eku*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dra Sumarwiyah, M.Pd. Kons, (2) Imaniar Purbasari, M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Teams Games Tournament, Media Eku

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Eku terhadap peningkatan keterampilan dasar mengajar guru dan hasil belajar belajar siswa. Penelitian ini dikhususkan pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan serta mengandung adanya unsur permainan yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media Eku merupakan media yang terbuat dari *banner* dengan bentuk seperti mainan tradisional engklek gunung yang memiliki 8 bidang pijakan dimana disetiap bidangnya berisi nomor soal pertanyaan untuk dijawab yang dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan dasar mengajar guru dan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media Eku.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SDN 1 Payaman dengan subjek penelitian 29 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model TGT (*Teams Games Tournament*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pedoman observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil keterampilan dasar mengajar guru pada penelitian siklus I memperoleh rata-rata sebesar 75,5% dan pada siklus II sebesar 86%. Hasil belajar siswa pada penelitian ini siklus I muatan IPS persentase siswa tuntas sebesar 44,82%. Bahasa Indonesia memperoleh persentase siswa tuntas sebesar 58,62%. Meningkat pada siklus II muatan IPS memperoleh persentase siswa tuntas sebesar 82,76%. Sedangkan Bahasa Indonesia memperoleh persentase siswa tuntas sebesar 75,87%. Hasil belajar keterampilan pada siklus I sebesar 55,34% dan mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 78,20%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Payaman dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Eku dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Penelitiakan Tindakan.....	11
2.1.1 Pengertian PTK	11
2.1.2 Tujuan PTK	12
2.1.3 Karakteristik PTK	13
2.1.4 Langkah-langkah PTK	15
2.2 Konsep Model Tindakan	16
2.2.1 Hasil Belajar.....	17
2.2.2 Pembelajaran Tematik Terintegratif	21
2.2.3 Model Teams Games Tournament	26
2.2.4 Media Pembelajaran	30
2.2.5 Keterampilan Guru.....	35
2.2.6 Penerapan Model Teams Games Tournament	37
2.3 Kajian Penelitian Relevan	38
2.4 Kerangka Berpikir	42
2.5 Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	45
3.1.1 Tempat Penelitian.....	45
3.1.2 Waktu Penelitian	45
3.2 Rancangan Penelitian	45
3.2.1 Tahap Perencanaan	47
3.2.2 Tahap Pelaksanaan	48
3.2.3 Tahap Pegamatan	57
3.2.4 Tahap Refleksi	58

3.3 Subjek Penelitian.....	58
3.4 Data dan Sumber Data	59
3.4.1 Data	59
3.4.2 Sumber Data.....	60
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.6 Validasi Data.....	66
3.7 Analisis Data	68
3.7.1 Kuantitatif	68
3.7.2 Kualitatif	69
3.8 Indikator Keberhasilan	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi penelitian dan Pembahasan Prasiklus	71
4.2 Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	80
4.2.1 Data Penelitian Siklus I.....	80
4.2.1.1 Tahap Perencanaan.....	80
4.2.1.2 Tahap pelaksanaan	83
4.2.1.2.1 Siklus I Pertemuan 1	83
4.2.1.2.2 Siklus I Pertemuan 2	90
4.2.1.2.3 Hasil Siklus I.....	98
4.2.1.3 Tahap Pengamatan	103
4.2.1.4 Tahap Refleksi	108
4.2.2 Data Penelitian Siklus II.....	110
4.2.2.1 Tahap Perencanaan.....	110
4.2.2.2 Tahap Pelaksanaan	112
4.2.2.2.1 Siklus II Pertemuan 1	112
4.2.2.2.2 Siklus II Pertemuan 2	119
4.2.2.2.3 Hasil Siklus II.....	125
4.2.2.3 Tahap Pengamatan	130
4.2.2.4 Tahap Refleksi	135
4.3 Peningkatan Hasil antar Siklus	137
4.3.1 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	137
4.3.2 Peningkatan Hasil Pengetahuan Siswa.....	139
4.3.3 Peningkatan Hasil Keterampilan Siswa	146
4.3.4 Uji Hipotesis	150
4.3.5 Pembahasan Hasil Tindakan antar Siklus	150
4.3.5.1 Keterampilan Mengajar Guru	151
4.3.5.2 Hasil Belajar Aspek Pengetahuan	156
4.3.5.3 Hasil Belajar Aspek Keterampilan.....	161
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	162
5.2 Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan materi setiap pertemuan.....	34
Tabel 2.2 Penerapan model Teams Games Tournament.....	38
Tabel 2.3 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan	42
Tabel 3.1 Materi Siklus	48
Tabel 3.2 Materi Silus I	49
Tabel 3.3 Materi Siklus II	53
Tabel 3.4 Indikator Wawancara Guru Prasiklus	63
Tabel 3.5 Indikator Wawancara Siswa Prasiklus	63
Tabel 3.6 Indikator Wawancara Guru Pasca Siklus.....	64
Tabel 3.7 Indikator Wawancara Siswa Pasca Siklus	64
Tabel 3.8 Indikator Pedoman Keterampilan Mengajar Guru.....	65
Tabel 3.9 Indikator Pedoman Keterampilan Siswa.....	65
Tabel 3.10 Hasil Penilaian Validator 1	66
Tabel 3.11 Hasil Penilaian Validptor 2.....	67
Tabel 3.12 KKM Pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.....	68
Tabel 3.13 Persentase Ketuntasan Klasikal	69
Tabel 3.14 Kriteria Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru	69
Tabel 3.15 Kriteria Pengamatan Keterampilan Siswa	70
Tabel 4.1 Data Ketuntasan Belajar Siswa IPS Prasiklus.....	72
Tabel 4.2 Data Ketuntasan Belajar Siswa Bahasa Indonesia Prasiklus	73
Tabel 4.3 Interval Nilai Prasiklus Muatan Pelajaran IPS.....	76
Tabel 4.4 Intervasl Nilai Prasiklus Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia.....	76
Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	79
Tabel 4.6 Data Ketuntasan IPS siklus I.....	99
Tabel 4.7 Data Ketuntasan Bahasa Indonesia siklus II.....	100
Tabel 4.8 Interval Nilai IPS Siklus I.....	101
Tabel 4.9 Interval Nilai Bahasa Indonesia Siklus II	102
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	104
Tabel 4.11 Hasil Obeservasi Keterampilan Siswa Siklus 1	106
Tabel 4.12 Tabel Refleksi Siklus I.....	109
Tabel 4.13 Data Ketuntasan IPS siklus II	126
Tabel 4.14 Data Ketuntasan Bahasa Indonesia siklus II.....	137
Tabel 4.15 Interval Nilai IPS Siklus I.....	128
Tabel 4.16 Interval Nilai Bahasa Indonesia Siklus II	129
Tabel 4.17 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	131
Tabel 4.18 Hasil Obeservasi Keterampilan Siswa Siklus 1	133
Tabel 4.19 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan II	138
Tabel 4.20 Peningkatan Hasil Belajar IPS	141
Tabel 4.21 Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	142
Tabel 4.22 Persentase Hasil Belajar IPS	143
Tabel 4.23 Persentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	145
Tabel 4.24 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siklus I	146
Tabel 4.25 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siklus II	146
Tabel 4.26 Persentase Hasil Belajar Keterampilan	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.2 Bagan Model PTK.....	47
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan IPS Prasiklus	75
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Bahasa Indonesia Prasiklus	75
Gambar 4.3 Diagram Interval IPS Prasiklus	77
Gambar 4.4 Diagram Interval Bahasa Indonesia Prasiklus	77
Gambar 4.5 Presentasi Kelas Pertemuan 1 Siklus 1	84
Gambar 4.6 Belajar Tim Pertemuan 1 Siklus I.....	85
Gambar 4.7 Permainan Pertemuan 1 Siklus I	86
Gambar 4.8 Menjawab Pertanyaan Soal Pertemuan 1 Siklus I.....	87
Gambar 4.9 Kegiatan Turnamen Pertemuan 1 Siklus 1	88
Gambar 4.10 Pemberian Sertifikat Pertemuan 1 Siklus I.....	89
Gambar 4.11 Siswa Menjawab Apresiasi Pertemuan 2 Siklus I.....	90
Gambar 4.12 Presentasi Kelas Pertemuan 2 Siklus I.....	91
Gambar 4.13 Belajar Tim Pertemuan 2 Siklus I.....	93
Gambar 4.14 Permainan Pertemuan 2 Siklus I	94
Gambar 4.15 Membaca Soal Pertanyaan Pertemuan 2 Siklus I.....	95
Gambar 4.16 Kegiatan Turnamen Pertemuan 2 Siklus I.....	96
Gambar 4.17 Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I.....	97
Gambar 4.18 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I	98
Gambar 4.19 Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	101
Gambar 4.20 Diagram Keterampilan Siswa Siklus I.....	105
Gambar 4.21 Presentasi Kelas Pertemuan 1 Siklus II.....	108
Gambar 4.22 Belajar Tim Pertemuan 1 Siklus II.....	113
Gambar 4.23 Permainan Pertemuan 1 Siklus II.....	114
Gambar 4.24 Menjawab Pertanyaan Pertemuan 1 Siklus II	115
Gambar 4.25 Kegiatan Turnamen Pertemuan 1 Siklus II	116
Gambar 4.26 Pemberian Sertifikat Pertemuan 1 Siklus II.....	117
Gambar 4.27 Presentasi Kelas Pertemuan 2 Siklus II.....	118
Gambar 4.28 Belajar Tim Pertemuan 2 Siklus II.....	121
Gambar 4.29 Permainan Pertemuan 2 Siklus II.....	122
Gambar 4.30 Turnamen Pertemuan 2 Siklus II.....	123
Gambar 4.31 Penghargaan Kelompok Pertemuan 2 Siklus II	124
Gambar 4.32 Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II.....	125
Gambar 3.33 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus II.....	128
Gambar 3.34 Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	132
Gambar 3.35 Diagram Keterampilan Siswa Siklus II.....	135
Gambar 3.36 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru	139
Gambar 4.37 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Klasikal Siswa	141
Gambar 4.38 Diagram Peningkatan Hasil Belajar IPS	144
Gambar 4.39 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	145
Gambar 4.40 Diagram Peningkatan Keterampilan Klasikal Siswa	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	168
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas	169
Lampiran 3 Daftar Nilai Pra Siklus.....	170
Lampiran 4 Daftar Nama Kelompok Siswa.....	171
Lampiran 5 Hasil Wawancara Pra Siklus Guru Kelas	172
Lampiran 6 Hasil Wawancara Pra Siklus dengan Siswa	174
Lampiran 7 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	175
Lampiran 8 Pedoman Penilaian Keterampilan Guru	177
Lampiran 9 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Pra Siklus	183
Lampiran 10 Silabus Pertemuan 1 Siklus I.....	186
Lampiran 11 RPP Pertemuan 1 Siklus I.....	191
Lampiran 12 Materi Pelajaran Pertemuan 1 Siklus I.....	197
Lampiran 13 Hasil LKS Pertemuan 1 Siklus I.....	200
Lampiran 14 Kunci Jawaban Pertemuan 1 Siklus 1.....	201
Lampiran 15 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	202
Lampiran 16 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru	203
Lampiran 17 Lembar Observasi Keterampilan Siswa	210
Lampiran 18 Pedoman Penilaian Keterampilan Siswa	213
Lampiran 19 Silabus Pertemuan 2 Siklus I.....	215
Lampiran 20 RPP Pertemuan 2 Siklus I.....	220
Lampiran 21 Materi Pelajaran Pertemuan 2 Siklus I.....	226
Lampiran 22 Hasil LKS Pertemuan 2 Siklus I.....	228
Lampiran 23 Kunci Jawaban Pertemuan 2 Siklus I	229
Lampiran 24 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	230
Lampiran 25 Pedoman Penilaian Keterampilan Guru	232
Lampiran 26 Lembar Observasi Keterampilan Siswa	238
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Keterampilan Siswa	241
Lampiran 28 Kisi-Kisi Evaluasi Siklus I	243
Lampiran 29 Validasi Soal Evaluasi Siklus 1 Validator 1	244
Lampiran 30 Validasi Soal Evaluasi Siklus I Validator 2.....	247
Lampiran 31 Hasil Tes Soal Evaluasi Siklus I.....	250
Lampiran 32 Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi	258
Lampiran 33 Nilai Evaluasi Siklus I.....	261
Lampiran 34 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	263
Lampiran 35 Silabus Pertemuan 1 Siklus II.....	271
Lampiran 36 RPP Pertemuan 1 Siklus II	276
Lampiran 37 Materi Pelajaran Pertemuan 1 Siklus II.....	282
Lampiran 38 Hasil LKS Pertemuan 1 Siklus II	285
Lampiran 39 Kunci Jawaban Pertemuan 1 Siklus II	286
Lampiran 40 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	287
Lampiran 41 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru	289
Lampiran 42 Lembar Observasi Keterampilan Siswa	295
Lampiran 43 Pedoman Penilaian Keterampilan Siswa	298
Lampiran 44 Silabus Pertemuan 2 Siklus II.....	300
Lampiran 45 RPP Pertemuan 2 Siklus II	305

Lampiran 46 Materi Pelajaran Pertemuan 2 Siklus II.....	311
Lampiran 47 Hasil LKS Pertemuan 2 Siklus II	314
Lampiran 48 Kunci Jawaban Pertemuan 2 Siklus II.....	315
Lampiran 49 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	316
Lampiran 50 Pedoman Penilaian Keterampilan Guru	318
Lampiran 51 Lembar Observasi Keterampilan Siswa	324
Lampiran 52 Pedoman Penilaian Keterampilan Siswa	327
Lampiran 53 Kisi-Kisi Evaluasi Siklus II	329
Lampiran 54 Validasi Soal Evaluasi Siklus II Validator 1.....	331
Lampiran 55 Validasi Soal Evaluasi Siklus II Validator 2	334
Lampiran 56 Hasil Tes Soal Evaluasi Siklus II	337
Lampiran 57 Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi	349
Lampiran 58 Nilai Evaluasi Siklus II.....	353
Lampiran 59 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	355
Lampiran 60 Hasil Wawancara Guru Pasca Siklus.....	360
Lampiran 61 Hasil Wawancara Siswa Pasca Siklus	361
Lampiran 62 Penetapan Pembimbing Skripsi	362
Lampiran 63 Permohonan Izin Observasi.....	363
Lampiran 64 Permohonan Izin Penelitian.....	364
Lampiran 65 Keterangan Selesai Penelitian	365
Lampiran 66 Pernyataan Orisinil Skripsi	367
Lampiran 67 Keterangan Selesai Bimbingan	368
Lampiran 68 Permohonan Ujian Skripsi.....	369
Lampiran 69 Berita Acara Pembimbing 1	370
Lampiran 70 Berita Acara Pembimbing 2	373
Lampiran 71 Keterangan LoA Artikel	375
Lampiran 72 Daftar Riwayat Hidup.....	376