

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA CITA-CITAKU
BERBANTUAN MEDIA *LUDO PINTAR* KELAS 4
SD NEGERI WINONG 01 PATI**

**Oleh
RAKA BAGAS KARA
NIM 201633216**

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



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA CITA-CITAKU
BERBANTUAN MEDIA LUDO PINTAR KELAS 4
SD NEGERI WINONG 01 PATI**

SKRIPSI

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

**Oleh
RAKA BAGAS KARA
NIM 201633216**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak ada yang tidak mungkin didunia ini, yang tidak bisa dilakukan selagi masih bisa dilihat oleh anggota tubuh kita. Teman yang paling setia, hanyalah tekad dan semangat yang tinggi” (Raka Bagas Kara).

PERSEMBAHAN

1. Sujud dan syukur kepada Allah SWT, Tuhan pencipta semesta alam, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayahNya. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Dengan penuh perjuangan yang diiringi doa dan kesabaran, kupersembahkan skripsi ini kepada Bapakku (Subari), dan ibuku (Retno Astuti Rahayaningsih), serta kepada kakakku (Muhammad Reza Marfidianto), dan temanku (Sita Imroatul Azizah), yang selalu mendukung, memberikan motivasi, semangat, kasih sayang, dan mecurahkan doa yang tulus.
3. Terimakasih kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen Pengejar di Progdi PGSD, terutama kepada Bapak Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd, dan Nur Fajrie, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi atas ilmu, bimbingan, motivasi, arahan, dan pengalaman yang sangat bermakna.
4. Terimakasih kepada teman-teman PGSD angkatan 2016 atas kebersamaan dan dukungannya.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Berbantuan Media Ludo Pintar Kelas 4 SD Negeri Winong 01 Pati” oleh Raka Bagas Kara NIM 201633216 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk ujian terakhir.

Kudus, 23 Juli 2020

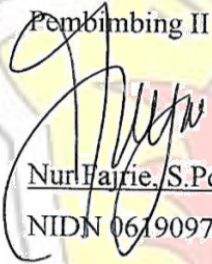
Pembimbing I



Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0718098502

Pembimbing II



Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0619097803

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

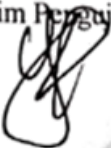
NIDN 0619128801

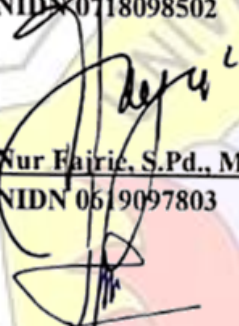
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Berbantuan Media *Ludo Pintar* Kelas IV SD Negeri Winong 01 Pati oleh Raka Bagas Kara NIM 201633216 Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 19 Agustus 2020

Tim Penguji


Dr. Irfaj Fathurohman, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIDN 0718098502


Nur Fairic, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN 0619097803

Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN 0619128801

M. Syafruddin K., S.Si., M.Or. (Anggota)
NIDN 0604059102

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan, rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Berbantuan *Media Ludo* Pintar Kelas IV SD Negeri Winong 01 Pati”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapat bantuan, dorongan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. 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 Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan dan motivasi demi terwujudnya skripsi ini.
4. Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa sabar memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa sabar memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Endang Sulistianingsih, S.Pd., Kepala SD Negeri 01 Winong Pati yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Sri Kartini, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Winong 01 Pati yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa Kelas IV SD Negeri Winong 01 Pati, yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran dan penelitian dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam terselesainya penyusunan skripsi ini.

Kudus,
Peneliti



Raka Bagas Kara
NIM 201633216



ABSTRACT

Kara, Raka Bagas. 2020. **The Implementation of *Teams Games Tournament* Model to Improve Student Learning Outcomes Theme of Cita-Citaku Assisted by Ludo Smart Class IV SD Negeri Winong 01 Pati.** Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd. (2) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, Ludo Smart, *Teams Games Tournament*

This study aims to: (1) Describe the *Teams Games Tournament* model to improve learning outcomes and teacher skills. (2) Describe student learning outcomes with the *Teams Games Tournament* model assisted by Ludo Smart.

Teams Games Tournament is a model of group learning that each group involves all student activities so as to foster responsibility, cooperation healthy competition and learning involvement. Learning outcomes are the ability to change behavior obtained after going through learning activities. Smart Ludo is a traditional game that is fun, entertaining and easily done by students using boards suitable for active learning in groups by answering picture question cards. The action hypothesis in this study is the teacher's skill in improving student learning outcomes through the *Teams Games Tournament* model assisted by Ludo Smart.

Classroom action research was carried out in class IV SDN Winong 01 Pati with 23 research was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II. In each cycle consists of four stages including planning, implementation, and reflection. The dependent variable of this study is learning outcomes. The independent variable in this study is the *Teams Games Tournament* model. Data collection techniques in this study were tests, interview guides, observation guidelines, and documentation. Data analysis techniques using quantitative and qualitative analysis.

The results of research conducted by researchers showed an increase in student learning outcomes and the skills of the teacher theme 6 Cita-Citaku. Learning outcomes aspects of knowledge has increased in social studies load cycle I gained classical completeness 65,22% and cycle II increased by 91,30%. On the Indonesian load cycle I got 69,56% classical completeness and cycle II gained 86,96%. Teachers' teaching skills have increased from cycle I gained 69,56% with good criteria and cycle II gained 91,30% with very good criteria. Based on the results of classroom action research that has been carried out on grade IV students of SDN Winong 01 Pati, it can be concluded that through the application of the *Teams Games Tournament* model assisted by Ludo Smart media can improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Kara, Raka Bagas. 2020. **Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Berbantuan Media Ludo Pintar Kelas IV SD Negeri Winong 01 Pati**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd. (2) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Ludo Pintar, Model *Teams Games Tournament*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan guru. (2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Ludo Pintar.

Teams Games Tournament adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompok melibatkan seluruh aktivitas siswa sehingga menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persingan sehat dan keterlibatan belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Ludo pintar adalah permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh siswa dengan menggunakan papan yang cocok untuk pembelajaran yang aktif secara berkelompok dengan menjawab kartu soal bergambar. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah keterampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media Ludo Pintar.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV SDN Winong 01 Pati dengan subjek penelitian 23 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. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dan keterampilan guru tema 6 Cita-Citaku. Hasil belajar aspek pengetahuan mengalami peningkatan pada muatan IPS siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 65,22% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 91,30%. Pada muatan Bahasa Indonesia siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 69,56% dan siklus II memperoleh 86,96%. Keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh 69,56% dengan kriteria baik dan siklus II memperoleh 91,30% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Winong 01 Pati, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Ludo Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBEHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Model Tindakan yang Dilakukan	8
1. Model Pembelajaran TGT	8
a. Definisi Model Pembelajaran TGT	8
b. Tahap-Tahap Model Pembelajaran TGT	9
c. Kelebihan Model Pembelajaran TGT	11
d. Kekurangan Model Pembelajaran TGT	12
e. Solusi untuk Mengatasi Model Pembelajaran TGT	13
2. Hasil Belajar	13
a. Definisi Hasil Belajar	13
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
c. Indikator Hasil Belajar	18
3. Media <i>Ludo Pintar</i>	20
a. Definisi Media Pembelajaran	20
b. Fungsi Media Pembelajaran	21
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
d. Definisi Media <i>Ludo Pintar</i>	23
4. Keterampilan Mengajar Guru	25
a. Definisi Keterampilan Mengajar Guru	25

b. Macam-Macam Keterampilan Mengajar Guru	26
5. Tema Cita-Citaku	28
a. Kompetensi Inti	28
b. Kompetensi Dasar	29
6. Sumber Daya Alam	29
a. Definisi Sumber Daya Alam	29
b. Macam-Macam Sumber Daya Alam	30
7. Puisi	32
a. Definisi Puisi	32
b. Jenis-Jenis Puisi	32
8. Implementasi Model TGT Berbantuan Media <i>Ludo Pintar</i>	33
B. Kajian Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
1. Tempat Penelitian	41
2. Waktu Penelitian	41
B. Rancangan Penelitian	41
1. Tahap Perencanaan	43
2. Tahap Pelaksanaan	43
3. Tahap Pengamatan	44
4. Tahap Refleksi	45
C. Subjek Penelitian	53
D. Data dan Sumber Data	54
1. Data	54
2. Sumber Data	54
E. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Tes	55
2. Wawancara	55
3. Observasi	56
4. Dokumentasi	56
F. Validasi Data	58
1. Validitas	60
2. Reliabilitas	60
G. Teknik Analisis Data	60
1. Analisis Data Kuantitatif	61
2. Analisis Data Kualitatif	63
H. Indikator Keberhasilan	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66

A. Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan	66
B. Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus	68
C. Peningkatan Hasil Tindakan Antarsiklus	129
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	143
A. Simpulan	142
B. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN	148



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Ludo Pintar</i>	34
Tabel 2.2	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian peneliti	36
Tabel 3.1	Pedoman Wawancara Guru Pra Siklus	57
Tabel 3.2	Pedoman Wawancara Guru setelah Siklus	57
Tabel 3.3	Pedoman Wawancara Siswa Pra Siklus	58
Tabel 3.4	Pedoman Wawancara Siswa setelah Siklus	58
Tabel 3.5	Aspek Keterampilan Mengajar Guru	59
Tabel 3.6	Pedoman Keterampilan Menulis Puisi	59
Tabel 3.7	Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas IV SDN Winong 01 Pati	62
Tabel 3.8	Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa dalam Persen ...	63
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Keterampilan Mengajar Guru	64
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Keterampilan Siswa	65
Tabel 4.1	Nilai Hasil Ranah Pengetahuan Prasiklus Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Winong 01 Pati Tahun Pelajaran 2019/2020	67
Tabel 4.2	Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Ludo Pintar</i>	87
Tabel 4.3	Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus I Kelas IV SDN Winong 01 Pati	91
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I Kelas IV SDN Winong 01 Pati	93
Tabel 4.5	Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Ludo Pintar</i>	115
Tabel 4.6	Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus II Kelas IV SDN Winong 01 Pati	119
Tabel 4.7	Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus II Kelas IV SDN Winong 01 Pati	121
Tabel 4.8	Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan IPS Kelas IV SDN Winong 01 Pati dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II .	126
Tabel 4.9	Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Winong 01 Pati dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1	Desain Penelitian Tindakan Kelas	42
Gambar 4.1	Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	72
Gambar 4.2	Pembagian Kelompok TGT	73
Gambar 4.3	Permainan atau Game	74
Gambar 4.4	Memainkan Ludo Pintar	76
Gambar 4.5	Memberikan Penghargaan Kelompok	77
Gambar 4.6	Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	80
Gambar 4.7	Pembagian Kelompok TGT	81
Gambar 4.8	Permainan atau Game	82
Gambar 4.9	Memainkan Ludo Pintar	84
Gambar 4.10	Memberikan Penghargaan Kelompok	85
Gambar 4.11	Guru Memberikan Soal Evaluasi Akhir Siklus I	86
Gambar 4.12	Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	101
Gambar 4.13	Pembagian Kelompok TGT	102
Gambar 4.14	Permainan atau Game	104
Gambar 4.15	Memainkan Ludo Pintar	105
Gambar 4.16	Memberikan Penghargaan Kelompok	106
Gambar 4.17	Guru Memberikan Soal Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	109
Gambar 4.18	Pembagian Kelompok TGT	110
Gambar 4.19	Permainan atau Game	111
Gambar 4.20	Memainkan Ludo Pintar	112
Gambar 4.21	Memberikan Penghargaan Kelompok	113
Gambar 4.22	Guru Memberikan Soal Evaluasi Akhir Siklus II	114

DAFTAR DIAGRAM

Diagram Batang 4.1 Nilai Prasiklus Siswa Kelas IV SDN Winong 01 Pati	68
Diagram Batang 4.2 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru SDN Winong 01 Pati Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II	90
Diagram Batang 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siklus I	93
Diagram Lingkaran 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I Muatan IPS	95
Diagram Lingkaran 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	95
Diagram Batang 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I	96
Diagram Batang 4.7 Persentase Keterampilan Mengajar Guru SDN Winong 01 Pati Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II	118
Diagram Batang 4.8 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siklus II	121
Diagram Lingkaran 4.9 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II Muatan IPS	123
Diagram Lingkaran 4.10 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	124
Diagram Batang 4.11 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II	125
Diagram Batang 4.12 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	149
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa	150
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok	151
Lampiran 4 Daftar Nilai Prasiklus Muatan IPS	152
Lampiran 5 Daftar Nilai Prasiklus Muatan Bahasan Indonesia	154
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Prasiklus Guru Kelas IV	156
Lampiran 7 Hasil Wawancara Prasiklus Guru Kelas IV	159
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Prasiklus Siswa Kelas IV	162
Lampiran 9 Hasil Wawancara Prasiklus Siswa Kelas IV	164
Lampiran 10 Pedoman Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru	166
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	169
Lampiran 12 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Prasiklus	178
Lampiran 13 Indikator Hasil Belajar Ranah Pengetahuan	181
Lampiran 14 Indikator Hasil Belajar Ranah Keterampilan	182
Lampiran 15 Pedoman Pengamatan Hasil Ranah Keterampilan	183
Lampiran 16 Pedoman Penskoran Ranah Keterampilan	186
Lampiran 17 Daftar Hadir Siswa	190
Lampiran 18 Silabus Siklus I Pertemuan 1	191
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 ...	200
Lampiran 20 Materi Siklus I Pertemuan 1	212
Lampiran 21 Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 1	215
Lampiran 22 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	217
Lampiran 23 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	219
Lampiran 24 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus I Pertemuan 1	220
Lampiran 25 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 1	222
Lampiran 26 Nilai Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 1	223
Lampiran 27 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 1 Keterampilan Mengajar Guru	224
Lampiran 28 Silabus Siklus I Pertemuan 2	227
Lampiran 29 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 ...	237
Lampiran 30 Materi Siklus I Pertemuan 2	248
Lampiran 31 Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2	251
Lampiran 32 Kisi-Kisi Soal Eevaluasi Siklus I Pertemuan 2	252
Lampiran 33 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	254
Lampiran 34 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus I Pertemuan 2	255
Lampiran 35 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2	257

Lampiran 36 Nilai Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2	258
Lampiran 37 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 2 Keterampilan Mengajar Guru	259
Lampiran 38 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Akhir Siklus I	262
Lampiran 39 Soal Evaluasi Akhir Siklus I	264
Lampiran 40 Kunci Jawaban dan Penskoran Akhir Siklus I	267
Lampiran 41 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia	271
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Ips ..	272
Lampiran 43 Hasil Evaluasi Akhir Siklus I Ranah Pengetahuan	273
Lampiran 44 Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus I Muatan IPS	274
Lampiran 45 Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	276
Lampiran 46 Daftar Hadir Siswa	279
Lampiran 47 Silabus Siklus II Pertemuan 1	280
Lampiran 48 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 ...	287
Lampiran 49 Materi Siklus II Pertemuan 1	297
Lampiran 50 Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1	300
Lampiran 51 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	301
Lampiran 52 Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	303
Lampiran 53 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus II Pertemuan 1	304
Lampiran 54 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1	306
Lampiran 55 Nilai Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1	307
Lampiran 56 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 1 Keterampilan Mengajar Guru	308
Lampiran 57 Silabus Siklus II Pertemuan 2	311
Lampiran 58 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2 ...	319
Lampiran 59 Materi Siklus II Pertemuan 2	328
Lampiran 60 Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 2	331
Lampiran 61 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2	333
Lampiran 62 Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2	335
Lampiran 63 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus II Pertemuan 2	336
Lampiran 64 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 2	338
Lampiran 65 Nilai Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 2	340
Lampiran 66 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 Keterampilan Mengajar Guru	341
Lampiran 67 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Akhir Siklus 2	344
Lampiran 68 Soal Evaluasi Akhir Siklus 2	346
Lampiran 69 Kunci Jawaban dan Penskoran Akhir Siklus 2	349

Lampiran 70 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia	353
Lampiran 71 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan Ips ..	354
Lampiran 72 Hasil Evaluasi Akhir Siklus II Ranah Pengetahuan	355
Lampiran 73 Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus II Muatan IPS	356
Lampiran 74 Lembar Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus II Muatan Bahasa Indonesia	357
Lampiran 75 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II	360
Lampiran 76 Hasil Lembar Kerja Siswa Ranah Pengetahuan	362
Lampiran 77 Hasil Lembar Kerja Siswa Ranah Keterampilan	374
Lampiran 78 Surat Pernyataan	376
Lampiran 79 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	377
Lampiran 80 Surat Permohonan Ujian Skripsi	378
Lampiran 81 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	379
Lampiran 82 Surat Keterangan LoA Artikel	380
Lampiran 83 Daftar Riwayat Hidup	381