

**SKRIPSI**



**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN CODAKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA TEMA 6 CITA-CITAKU DI KELAS IV SDN SAMBUNG**

**OLEH  
ENDANG ENI LESTARI  
NIM 201633131**

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

**2020**



**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN CODAKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA TEMA 6 CITA-CITAKU DI KELAS IV SDN SAMBUNG**

**SKRIPSI**

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

**OLEH  
ENDANG ENI LESTARI**

**NIM 201633131**

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

**2020**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’d:11)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa.
2. Dosen pembimbing Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd dan Ibu Mila Roysa, S.Pd., M. Pd yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
3. Sahabat terdekat Puspa, Hayah, Nazila, Mila, Dandini, dan Faiz yang selalu memberikan semangat kepada peneliti.
4. Teman-teman kelas C PGSD angkatan 2016 yang telah membantu dan berbagi ilmu selama ini.
5. Almamater Universitas Muria Kudus.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Codaka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SDN Sambung” oleh Endang Eni Lestari (NIM. 201633131) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) telah diperiksa dan disetujui.

Kudus, Agustus 2020

Pembimbing I



**Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN 0604038702**

Pembimbing II



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

**NIDN 0619128801**

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



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

**NIDN 0619128801**




## LEMBAR PERNGESAHAN

Skripsi oleh Endang Eni Lestari (NIM. 201633131) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada Tanggal 5 Agustus 2020 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2020

Tim Penguji

  
Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIDN 0604038702

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

(Sekertaris)

NIDN 0619128801

  
Moh Syafruddin K, S.Si., M.Or.

(Anggota)

NIDN 0604059102

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

(Anggota)

NIDN 0605048701

Mengetahui, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMK

Dekan



  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

NIDN 0019126201

## PRAKATA

Peneliti mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Make A Match Berbatuan Media Permainan Codaka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SDN Sambung”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian memperoleh gelar sarjana jenjang strata satu (S1) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muria kudus.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat motivasi, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti dalam kesempatan ini ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd. selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muria kudus yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di universitas muria kudus
2. Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberi layanan akademik, bimbingan serta masukan.
3. Ibu Mila Roysa, S.Pd., M. Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah yang telah memberikan ilmu dan sabar mendidik peneliti.
6. Bapak Kusyono, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Sambung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

7. Ibu Sohibur Rohmah, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN Sambung yang telah memberikan kesempatan untuk mengajar dan membantu dalam melakukan penelitian.
8. Seluruh guru SDN Sambung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian.
9. Seluruh siswa kelas IV SDN Sambung tahun ajaran 2019/2020 yang telah membantu sebagai subjek penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
11. Kedua orang tua, yang telah bekerja keras dalam memberikan doa, dukungan dan bantuan yang tidak dapat ternilai bagi peneliti.

Semoga semua bantuan dari semua pihak yang telah terlibat mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin.

Kudus, Juli 2020  
Peneliti

Endang Eni Lestari  
201633131



## ABSTRACT

Lestari, Endang Eni. 2020. **The Application of Make A Match Model Assisted by Codaka Game Media To Improve Student Learning Outcomes In Theme 6 Of My Ideals In 4th Garade SDN Sambung.** Elementary Teacher Education Faculty Of Teacher Training And Education. Advisors:(I) Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. (II) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning outcomes, make a match model, codaka game media

This study aims to describe the skills of teachers and student learning outcomes in the application of the make a match model assisted by the codaka game media theme 6 my ideals in grade IV SDN Sambung. The make a match model is a cooperative learning model carried out by 2 groups, one group gets a card. questions and other groups get answer cards. Codaka game media is a game medium that combines traditional congklak and card games.

This type of research is a classroom action research. as well as using a research model from Kemis and Mc. Taggart. This research was conducted in grade IV SDN Sambung.. The independent variable of this research is make a match model assisted by codaka game media. The dependent variable of the study is the learning outcomes of the 6 Cita-Citaku theme. This research was conducted for two cycles. Each cycle in the study consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were 23 students of grade IV SDN Sambung.. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation and tests. The data analysis technique used quantitative data analysis and qualitative data analysis. Quantitative data were obtained from the evaluation results. Qualitative data in the form of observations of teacher skills and observations of student skills and attitudes.

The results of the research that have been carried out it is concluded that there is an increase in learning outcomes in the theme of 6 my ideals and teacher skills. The results of learning in the realm of knowledge have two contents, namely Indonesian and social science. The result of learning Indonesian in cycle I got a percentage of 52% and cycle II got 78%. In social science, learning outcomes in cycle I obtained a percentage of 57% while in cycle II obtained 83%. The learning outcomes of the attitude of the first cycle obtained a percentage of 52.2% while the second cycle obtained 78.2%. Student learning outcomes in the realm of skills obtained a percentage of 48.0% while the second cycle was 78.2%. Teacher teaching skills in the first cycle obtained a percentage of 76.9% while the second cycle was 84.3%. Based on the results of research that has been carried out in class IV SDN Sambung, it can be concluded that there is an increase in learning outcomes in the theme of 6 my ideals through the application of the make a match model assisted by codaka game media.

## ABSTRAK

Lestari, Endang Eni. 2020. **Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Codaka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV SDN Sambung.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. (2) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Make A Match, Media Permainan Codaka.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan guru dan hasil belajar siswa dalam penerapan model *make a match* berbantuan media permainan codaka tema 6 cita-citaku di kelas IV SDN Sambung, Model *make a match* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh 2 kelompok, satu kelompok mendapatkan kartu soal dan kelompok lain mendapatkan kartu jawaban. Media permainan codaka adalah media permainan yang mengkombinasikan antara permainan tradisional congklak dan kartu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas. serta menggunakan model penelitian dari Kemis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Sambung. Variabel bebas penelitian yaitu model *make a match* berbantuan media permainan codaka. Variabel terikat penelitian ialah hasil belajar tema 6 Cita-Citaku. Penelitian ini dilaksakan selama dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Sambung berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi. Data kualitatif berupa observasi keterampilan guru dan observasi keterampilan dan sikap siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar tema 6 cita-citaku dan keterampilan guru. Hasil belajar ranah pengetahuan terdapat dua muatan yaitu bahasa Indonesia dan ilmu pengetahuan sosial. Hasil belajar bahasa Indonesia siklus I memperoleh persentase 52% dan siklus II memperoleh 78%. Pada ilmu pengetahuan sosial, hasil belajar siklus I memperoleh persentase 57% sedangkan siklus II memperoleh 83%. Hasil belajar ranah sikap siklus 1 memperoleh persentase 52,2% sedangkan siklus II memperoleh 78,2%. Hasil belajar siswa ranah keterampilan memperoleh persentase 48,0% sedangkan siklus II 78,2%. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 76,9% sedangkan siklus II 84,3%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Sambung, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar tema 6 cita-citaku melalui penerapan model *make a match* berbantuan media permainan codaka.

## DAFTAR ISI

<b>Sampul.....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Persetujuan Pembimbing Proposal Skripsi .....</b>	<b>v</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>ix</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xvi</b>
<b>Bab I Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>Bab II Kajian Pustaka .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Penelitian Pendidikan.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.1 Media Permainan Codaka .....	10
2.1.1.1.1 Permainan Congklak .....	10
2.1.1.1.1 Kartu.....	11
2.1.2 Hasil Belajar.....	11
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	11
2.1.2.2 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	12
2.1.3 Keterampilan Mengajar .....	13
2.1.4 Sumber Daya Alam.....	14
2.1.5 Puisi.....	16
2.2 Konsep Model Tindakan yang Dilakukan .....	17
2.2.1 Model <i>Make A Match</i> .....	17
2.2.1.1 Pengertian Model <i>Make A Match</i> .....	17



2.2.1.2 Langkah-langkah Model <i>Make A Match</i> .....	18
2.2.1.3 Implementasi Media Pembelajaran .....	21
2.3 Kajian Penelitian Relevan .....	22
2.4 Kerangka Berfikir.....	25
2.5 Hipotesis Tindakan.....	27
<b>Bab III Metodologi Penelitian.....</b>	<b>28</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
3.1.1 Lokasi Penelitian .....	28
3.1.2 Waktu Penelitian .....	28
3.2 Rancangan Penelitian .....	28
3.2.1 Siklus I .....	30
3.2.2 Siklus II .....	37
3.3 Subjek Penelitian.....	43
3.3.1 Variabel Penelitian .....	44
3.4 Data dan Sumber Data .....	44
3.4.1 Data .....	44
3.4.2 Sumber Data.....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.6 Validasi Data.....	47
3.7 Analisis Data .....	49
3.8 Indikator Keberhasilan .....	53
Lampiran .....	54
<b>Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>55</b>
4.1 Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan.....	55
4.2 Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	58
4.2.1 Siklus I .....	59
4.2.1.1 Perencanaan.....	59
4.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	59
4.2.1.2.1 Hasil Evaluasi Siklus I .....	81
4.2.1.3 Observasi Siklus I .....	84
4.2.1.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	85



4.2.1.3.2 Hasil Observasi Siswa Ranah Sikap .....	87
4.2.1.3.3 Hasil Observasi Siswa Ranah Keterampilan.....	89
4.2.1.4 Refleksi .....	91
4.2.2 Siklus II.....	93
4.2.2.1 Perencanaan.....	93
4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	93
4.2.2.3.1 Hasil Evaluasi Siklus II.....	112
4.2.2.3 Observasi Siklus II.....	115
4.2.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	116
4.2.2.3.2 Hasil Observasi Siswa Ranah Sikap .....	118
4.2.2.3.3 Hasil Observasi Siswa Ranah Keterampilan.....	119
4.2.2.4 Refleksi .....	121
4.3 Pembahasan.....	122
4.4 Peningkatan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	133
4.4.1 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	135
4.4.2 Hasil Belajar.....	138
<b>Bab V Penutup .....</b>	<b>144</b>
5.1 Simpulan.....	144
5.2 Saran .....	146
Daftar Pustaka .....	147
Lampiran .....	152

## DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya .....	23
3.1 Validitas Butir Soal Siklus I dan Siklus II .....	49
3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Sambung .....	51
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal IPS Kelas IV SDN Sambung .....	51
3.4 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Guru .....	52
3.5 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Siswa .....	53
4.1 Data Nilai Ulangan Harian Prasiklus Kelas IV SDN Sambung .....	56
4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pada Siklus I dan Siklus II .....	58
4.3 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I .....	82
4.4 Hasil observasi keterampilan guru siklus I .....	85
4.5 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Guru .....	85
4.6 Hasil Observasi Keterampilan Sikap Siklus I .....	87
4.7 Kriteria Penilaian Siswa Ranah Sikap .....	87
4.8 Hasil observasi ranah keterampilan siklus I .....	89
4.9 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Guru .....	89
4.10 Hasil belajar ranah pengetahuan siklus I .....	113
4.11 Hasil observasi keterampilan guru siklus II .....	116
4.12 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Guru .....	116
4.13 Hasil Observasi Keterampilan Sikap Siklus II .....	118
4.14 Kriteria Penilaian Siswa Ranah Sikap .....	118
4.15 Hasil observasi ranah keterampilan siklus II .....	120
4.16 Kriteria Penilaian Ranah Keterampilan Guru .....	120
4.17 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II .....	136
4.20 Perbandingan hasil belajar ranah pengetahuan Siklus I & Siklus II .....	142

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Permainan Congklak .....	21
2.2 Kartu .....	21
2.3 Kerangka Berfikir.....	26
3.1 Siklus PTK .....	30
4.1 Data Nilai Ulangan Harian Kelas IV SDN Sambung .....	57
4.2 Guru Mengucapkan Salam dan Membimbing Berdoa.....	61
4.3 Guru Menyampaikan Materi .....	62
4.4 Siswa Berdiskusi Untuk Mengerjakan LKS .....	63
4.5 Siswa dibagi menjadi 4 kelompok .....	65
4.6 Siswa melakukan demonstrasi .....	66
4.7 siswa memainkan permainan codaka .....	67
4.8 Siswa saling berhadapan dan memikirkan kartu soal/jawaban .....	68
4.9 Siswa mencari pasangan kartu dengan batas waktu tertentu .....	69
4.10 Siswa mempresentasikan hasil pencocokan kartu.....	70
4.11 Siswa dan guru menarik kesimpulan .....	71
4.12 siswa berani menjawab ketika guru melakukan apersepsi .....	73
4.13 Guru menyampaikan materi pembelajaran .....	74
4.14 Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS .....	75
4.15 Siswa diminta berkelompok.....	76
4.16 Siswa memainkan permainan codaka .....	77
4.17 Siswa saling berhadapan dan memikirkan kartu .....	78
4.18 siswa diminta berkeompok dengan pasangan kartunya .....	79
4.19 Siswa mempresentasikan hasil pencocokkan kartunya.....	80
4.20 Guru melakukan penguatan atau kesimpulan .....	81
4.21 Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I Bahasa Indonesia.....	83
4.22 Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I IPS .....	84

4.23 Diagram Presentase hasil keterampilan mengajar pada siklus I .....	86
4.24 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Siklus I.....	88
4.25 Diagram Presentase hasil ranah keterampilan siklus I.....	90
4.26 Guru melakukan apersepsi .....	95
4.28 Siswa mempresentasikan hasil diskusi kemplompoknya.....	97
4.29 siswa memainkan permainan codaka .....	99
4.30 Siswa saling berhadapan dan memikirkan kartu soal/jawaban .....	100
4.31 Siswa mencari pasangan kartu dengan batas waktu tertentu .....	101
4.32 Siswa mempresentasikan hasil pencocokan kartu.....	102
4.33 Siswa dan guru menarik kesimpulan .....	103
4.34 Guru membimbing siswa dalam berdiskusi .....	105
4.35 Siswa melakukan presentasi.....	106
4.36 Siswa dibagi menjadi 4 kelompok .....	107
4.37 siswa memainkan permainan codaka .....	108
4.38 Siswa saling berhadapan dan memikirkan kartu soal/jawaban .....	109
4.39 Siswa mencari pasangan kartu dengan batas waktu tertentu .....	110
4.40 Siswa mempresentasikan hasil pencocokan kartu.....	111
4.41 Guru melakukan penguatan atau kesimpulan .....	112
4.42 Persentase ketuntasan hasil belajar siklus II Bahasa Indonesia .....	114
4.43 Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I IPS .....	115
4.44 Presentase hasil keterampilan mengajar pada siklus II.....	117
4.45 Persentase Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Siklus II .....	119
4.46 Diagram Presentase hasil ranah keterampilan siklus II.....	121
4.47 Presentase peningkatan keterampilan guru siklus I dan Siklus II.....	139
4.48 Diagram persentase peningkatan Hasil Belajar Sikap Siklus I & Siklus II ..	140
4.49 Presentase pembahasan hasil belajar ranah sikap siklus I & siklus II.....	141
4.50 Peningkatan hasil belajar pengetahuan siklus I & Siklus II.....	143



## DAFTAR LAMPIRAN

1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	153
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Sambung.....	154
3 Daftar Nama Kelompok Kelas IV SDN Sambung.....	155
4 Daftar Nilai Ulangan Harian Prasiklus .....	156
5 Hasil Wawancara Prasiklus Guru Kelas IV SDN Sambung.....	157
6 Hasil Wawancara Prasiklus Siswa Kelas IV SDN Sambung.....	159
7 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I.....	161
8 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II .....	162
9 Hasil Belajar Ranah Sikap Siklus I Pertemuan I.....	163
10 Hasil Belajar Ranah Sikap Siklus I Pertemuan II .....	164
11 Hasil Belajar Ranah Sikap Siklus II Pertemuan I .....	165
12 Hasil Belajar Ranah Sikap Siklus II Pertemuan II .....	166
13 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus I Pertemuan I.....	167
14 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus I Pertemuan II.....	168
15 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus II Pertemuan I.....	169
16 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus II Pertemuan II .....	170
17 Lembar Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru.....	171
18 Lembar Penskoran Keterampilan Guru.....	174
19 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Prasiklus .....	182
20 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	185
21 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.....	188
22 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	191
23 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .....	194
24 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I .....	197
25 RPP Siklus I Pertemuan I.....	203
26 Materi Pembelajaran .....	210

27 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....	226
28 RPP Siklus I Pertemuan II .....	231
29 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	246
30 Soal Evaluasi Siklus I .....	247
31 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	251
32 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	254
33 RPP Siklus II Pertemuan I .....	259
34 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	276
35 RPP Siklus II Pertemuan II .....	281
36 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	297
37 Soal Evaluasi Siklus II .....	298
38 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	302
39 Lembar Validitas Siklus I.....	305
40 Lembar Validasi Siklus II .....	311
41 Media Permainan Codaka .....	317
42 Daftar Pustaka	

