

SKRIPSI



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

2021



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *OPEN ENDED*
PROBLEMS BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN LUDO PADA SISWA
KELAS IV SD 1 MIJEN KUDUS**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Selama napas masih dititpkan. Bumi masih diputarkan. Bergerak kita akan bergerak.”

-nkcthi-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Mamak tercinta.
Bapak Jumaidi dan Mamak Suparmi yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti.
2. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
3. Dosen pembimbing Bapak Dr. Drs. Murtono, M.Pd. dan Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A., yang selalu membimbing dan memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Teman dekat saya Ulin, Rivia, Tita, Ana, Epa, Indah , Pita dan Kiki yang selalu memberikan semangat guna menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman SENJA Encut, Ira, Athok yang membuat saya tetap waras saat mengerjakan skripsi ini.
6. Keluarga besar kelas C PGSD angkatan 2016 dan teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan berbagi ilmu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Menggunakan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Pada Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kudus* oleh May Anggraini NIM 201633114 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 18 Agustus 2021

Pembimbing I

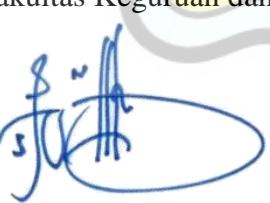

Dr. Murtono, M.Pd.
NIDN. 0007126601

Pembimbing II


Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Siti Masfuah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Menggunakan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Pada Siswa Kelas IV SD I Mijen Kudus* oleh May Anggraini NIM 201633114 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 07 September 2021

Tim Penguji



Dr. Murtono, M.Pd., Ketua
NIDN. 0007126601



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A., Anggota
NIDN. 0623038604



Sekar Dwi Ardianti, M.Pd., Anggota
NIDN. 0623119001



F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd., Anggota
NIDN. 0006108503

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problems* Berbantuan Media Permainan Ludo Pada Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kudus”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat disusun atas bantuan, bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak yang terlibat. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terlibat, yaitu:

1. Drs. H. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberi layanan akademik sehingga penulis mampu menyelesaikan masa belajarnya.
3. Dr. Drs. Murtono, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sampai terselesaiannya skripsi ini.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sampai terselesaiannya skripsi ini.
5. Sri Hariyati, S.Pd., SD., selaku Kepala Sekolah Dasar 1 Mijen Kudus yang telah membri izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Shofia Widyarini, S.Pd., selaku guru kelas IV SD 1 Mijen yang telah memberi izin dan membantu peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian.
7. Siswa kelas IV SD 1 Mijen yang telah ikut berpartisipasi.

8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memebrikan ilmu dan keteladanan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.



ABSTRACT

Anggraini, May. 2021. "Improving Learning Outcomes in Theme 4 Various Jobs Using the Open Ended Problems Model Aided by Ludo Game Media for Fourth Grade Students of SD 1 Mijen Kudus". Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Drs. Murtono, M.Pd. (2) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd. M.A.

This study aims to improve teacher skills in teaching and improve student learning outcomes which include aspects of knowledge and skills aspects of fourth grade students of SD 1 Mijen by applying the Open Ended Problems learning model assisted by the Ludo game media.

The open-ended problems learning model is a learning model that allows students to solve a problem in various ways. Learning outcomes are the results obtained by students after participating in learning activities. Ludo game media is a game media adopted from the Ludo game from India which has been modified by researchers using question cards.

This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the research subjects of teachers and fourth grade students of SD 1 Mijen Kudus totaling 36 students. This research lasted for two cycles with each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable in this study is the Open Ended Problems learning model assisted by the Ludo game media and the dependent variable is the learning outcomes of fourth grade students of SD 1 Mijen Kudus.

The results showed an increase in teacher learning outcomes and teaching skills. The learning outcomes of the first cycle of social studies content knowledge aspect obtained an average of 73.19 with classical completeness of 58.33% and Indonesian language content with an average of 75.41 with classical completeness of 55.5%. In the second cycle, the social studies content increased to an average of 78.61 with 83.3% classical completeness and Indonesian language content with an average of 86.94 with 86.1% classical completeness. The learning outcomes of the first cycle of skills gained a percentage of 52.7% and increased in the second cycle to 91.6%. Teachers' teaching skills in the first cycle obtained a percentage of 87.5% and in the second cycle increased to 94%.

Based on classroom action research that was carried out by applying the Open Ended Problems model with the help of the Ludo game, it could improve the learning outcomes of fourth grade students of SD 1 Mijen Kudus on Theme 4 Various Jobs.

Keywords: Learning outcomes, Open Ended Problems, Various Jobs, Ludo game media.

ABSTRAK

Anggraini, May. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Menggunakan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Media Permainan Ludo Pada Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kudus". Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Drs. Murtono, M.Pd. (2) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd. M.A.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan siswa kelas IV SD 1 Mijen dengan menerapkan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo.

Model pembelajaran *open ended problems* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai cara. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Media permainan Ludo adalah media permainan yang diadopsi dari permainan ludo asal India yang sudah dimodifikasi oleh peneliti dengan menggunakan kartu soal.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan setiap siklus terdiri 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar dan keterampilan mengajar guru. Hasil belajar aspek pengetahuan muatan IPS siklus I memperoleh skor rata-rata 73,19 dengan ketuntasan klasikal 58,33% dan muatan Bahasa Indonesia dengan skor rata-rata 75,41 dengan ketuntasan klasikal 55,5%. Pada siklus II meningkat untuk muatan IPS memperoleh skor rata-rata 78,61 dengan ketuntasan klasikal 83,3% dan muatan Bahasa Indonesia mendapat skor rata-rata 86,94 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,1%. Hasil belajar ranah keterampilan siklus I memperoleh skor 613, 5 dengan persentase 71% dan meningkat pada siklus II menjadi 685,5 dengan persentase 79,3%. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh skor 87,5 persentase 87,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 94 dengan persentase 94%.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Open Ended Problems* berbantuan permainan Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Open Ended Problems*, Berbagai Pekerjaan, Media permainan Ludo.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.5.1 Objek Penelitian	7
1.5.2 Subjek Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	8
1.6.1 Hasil Belajar	8
1.6.2 Tema Berbagai Pekerjaan.....	9
1.6.3 Open Ended Problems	9
1.6.4 Media Permainan Ludo	9
1.6.5 Keterampilan Guru	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Penelitian Tindakan Kelas	11

2.2 Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan.....	11
2.2.1 Hasil Belajar.....	12
2.2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	12
2.2.1.2 Macam-macam Hasil Belajar	12
2.2.1.3 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.2.2 Keterampilan Mengajar Guru	16
2.2.3 Tema Berbagai Pekerjaan.....	19
2.2.3.1 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial	19
2.2.3.2 Materi Bahasa Indonesia.....	24
2.2.4 Model Open Ended Problems.....	26
2.2.4.1 Pengertian Open Ended Problem.....	26
2.2.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Open Ended Problems	27
2.2.4.3 Kelebihan Model Open Ended Problems	29
2.2.5 Media Permainan Ludo	29
2.2.6 Implementasi Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Ludo	30
2.3 Kajian Penelitian Relevan.....	31
2.4 Kerangka Berpikir.....	34
2.5 Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.1.1 Tempat Penelitian	38
3.1.2 Waktu Penelitian	38
3.2 Rancangan Penelitian.....	38
3.2.1 Pelaksanaan Siklus I	39
3.2.2 Pelaksanaan Siklus II.....	44
3.3 Subjek Penelitian	48
3.4 Data dan Sumber Data	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6 Validasi Data.....	51

3.7 Teknik Analisis Data	52
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif.....	53
3.7.2 Analisis Data Kualitatif.....	54
3.8 Indikator Keberhasilan.....	56
BAB IV	
4.1 Deskripsi Penelitian dan Pembahasan Prasiklus.....	57
4.2 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	61
4.2.1 Tahap Perencanaan	61
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	62
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan 1	63
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2	69
4.2.3 Tahap Observasi	76
4.2.4 Tahap Refleksi.....	78
4.3 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	79
4.3.1 Tahap Perencanaan	79
4.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	80
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan 1	80
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan 2.....	84
4.3.3 Tahap Observasi	90
4.3.4 Tahap Refleksi	92
4.4 Peningkatan Hasil Antar Siklus	93
4.5 Pembahasan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	98
4.5.1 Keterampilan Mengajar Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Ludo.....	98
4.5.2 Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Melalui Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Ludo	103
4.5.3 Hasil Belajar aspek Keterampilan Melalui Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Ludo	106
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	110
5.2 Saran	111

DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	116
PERNYATAAN.....	286
RIWAYAT HIDUP.....	289



DAFTAR TABEL

Tabel

2.1	Langkah Kegiatan Pembelajaran <i>Open Ended Problems</i> Berbantuan Media Permainan Ludo.....	31
2.2	Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Ini.....	33
3.1	Indikator Keterampilan Mengajar Guru	51
3.2	Indikator Aspek Keterampilan Siswa	51
3.3	Kriteria Instrumen Tes	52
3.4	Aspek Penilaian Validasi <i>Expert Judgement</i>	52
3.5	KKM SD 1 Mijen	54
3.6	Pedoman Penskoran keterampilan Mengajar Guru	54
3.7	Kriteria Penilaian Keterampilan Mengajar Guru.....	55
3.8	Pedoman Penskoran Aspek Keterampilan.....	55
3.9	Kriteria penilaian Hasil Belajar Aspek Keterampilan	55
4.1	Jadwal Penelitian	57
4.2	Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Aspek Pengetahuan Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kudus	58
4.3	Interval Nilai Prasiklus muatan IPS.....	58
4.4	Interval Nilai Prasiklus Muatan Bahasa Indonesia.....	59
4.5	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	60
4.6	Interval Nilai Siklus I Muatan IPS.....	75
4.7	Interval Nilai Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	75
4.8	Hasil Oservasi Keterampilan Mengajar Guru.....	76
4.9	Interval Nilai Siklus II Muatan IPS	88
4.10	Interval Nilai Siklus II Muatan Bahasa Indonesia.....	89

4.11	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	90
4.12	Persentase Hasil belajar Muatan IPS Aspek Pengetahuan Prasiklus, SiklusI, dan Siklus II	94
4.13	Persentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Pengetahuan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	196



DAFTAR GAMBAR

Gambar

1.1	Media Permainan Ludo.....	10
2.1	Bidang Permainan Ludo	30
4.1	Guru Melakukan <i>Open Ended Problems</i> Siklus I Pertemuan 1	63
4.2	Kegiatan <i>Constructivism</i> Siklus I Pertemuan 1.....	64
4.3	Kegiatan <i>Exploration</i> Siklus I Pertemuan 1	65
4.4	Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 1	66
4.5	Kegiatan <i>Presentation</i> Siklus I Pertemuan 1	67
4.6	Bermain Ludo Siklus I Pertemuan 1.....	68
4.7	Kegiatan Open Ended Problems Siklus I Pertemuan 2	70
4.8	Kegiatan Contructivism Siklus I Pertemuan 2.....	71
4.9	Kegiatan exploration Siklus I Pertemuan 2	72
4.10	Bermaian Ludo Siklus I Pertemuan 2.....	73
4.11	Siswa Mengerjakan Tes akhir Siklus I	74
4.12	Siswa Mengerjakan Tes Akhir Siklus I	74
4.13	Daigram Ketuntasan Klasikal Siklus I.....	74
4.14	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	77
4.15	Kegiatan <i>Open Ended Prolems</i> Siklus II Pertemuan 1	81
4.16	Kegiatan <i>Constructivism</i> Siklus II Pertemuan 1	82
4.17	Kegiatan <i>Exploration</i> Siklus II Pertemuan 1	82
4.18	Permainan Ludo Siklus II Pertemuan 1	83
4.19	Kegiatan <i>Open Ended Problems</i> Siklus II Pertemuan 2	85
4.20	Kegiatan <i>Contructivism</i> Siklus II Pertemuan 2	86
4.21	Kegiatan <i>Exploration</i> Siklus II Pertemuan 2	86

4.22 Kegiatan <i>Presentation</i> Siklus II Pertemuan 2.....	87
4.23 Permainan Ludo siklus II Pertemuan 2.....	88
4.24 Diagram Hasil Obbservasi Keterampilan mengajar Guru siklus II	91
4.25 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II.....	92
4.26 Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru	93
4.27 Diagram Peningkatan Ketuntasan belajar Siswa Muatan IPS	95
4.28 Diagram Ketuntasan belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia	97
4.29 Diagram Ketuntasan Siswa Aspek Keterampilan	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	116
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kudus	117
Lampiran 3 Data Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus Kelas IV SD 1 Mijen Muatan IPS	130
Lampiran 4 Data Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus Kelas IV SD 1 Mijen Muatan Bahasa Indonesia.....	120
Lampiran 5 Daftar Kelompok Kelas IV SD 1 Mijen	122
Lampiran 6 Lembar Wawancara Prasiklus (Guru).....	123
Lampiran 7 Lembar Wawancara Prasiklus (Siswa)	125
Lampiran 8 Lembar Obbservasi Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus	131
Lampiran 9 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	134
Lampiran 10 Daftar Hadir Siswa Siklus I	140
Lampiran 11 Silabus Siklus I Pertemuan 1	141
Lampiran 12 RPP Siklus I Pertemuan 1	148
Lampiran 13 Materi.....	155
Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa	157
Lampiran 15 Instrumen Penilaian	160
Lampiran 16 Contoh Pengerjaan LKS Siklus I Pertemuan 1.....	163
Lampiran 17 Silabus Siklus I Pertemuan 2	165
Lampiran 18 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	170
Lampiran 19 Materi.....	177
Lampiran 20 Lembar Kerja Siswa	178
Lampiran 21 Instrumen Penilaian	180
Lampiran 22 Contoh Pengerjaan LKS Siklus I Pertemuan 2.....	182

Lampiran 23 Daftar Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	183
Lampiran 24 Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siswa Siklus I Pertemuan 1	185
Lampiran 25 Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siswa Siklus I Pertemuan 2	188
Lampiran 26 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siswa Kelas IV SD 1 Mijen pada Siklus I	
Lampiran 27 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	193
Lampiran 28 Soal Evaluasi Siklus I.....	195
Lampiran 29 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I	203
Lampiran 30 Lembar Validasi Soal Siklus I.....	207
Lampiran 31 Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I	213
Lampiran 32 Contoh Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I	215
Lampiran 33 Silabus Siklus II Pertemuan 1	218
Lampiran 34 RPP Siklus II Pertemuan 1	222
Lampiran 35 Materi.....	228
Lampiran 36 Lembar Kerja Siswa	229
Lampiran 37 Instrumen Penilaian	231
Lampiran 38 Contoh Pengerjaan LKS Siklus 2 Pertemuan 1	232
Lampiran 39 Silabus Siklus II Pertemuan 2.....	233
Lampiran 40 RPP Siklus II Pertemuan 2	238
Lampiran 41 Materi.....	245
Lampiran 42 Lembar Kerja Siswa	246
Lampiran 43 Instrumen Penilaian	247

Lampiran 44 Contoh pengerjaan LKS Siklus II Pertemuan 2	250
Lampiran 45 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	251
Lampiran 46 Soal Evaluasi Siklus II.....	253
Lampiran 47 Contoh Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II	255
Lampiran 48 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II.....	261
Lampiran 49 Lembar Validasi Soal Siklus II.....	264
Lampiran 50 Pedoman Validitas Expert Judgement Instrumen Soal Evaluasi Siklus II.....	272
Lampiran 51 Daftar Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	268
Lampiran 52 Daftar Nilai Aspek Pengetahuan Siswa Siklus II.....	270
Lampiran 53 Indikator Penskoran Observasi Aspek Keterampilan Siswa Kelas IV SD Mijen Kudus	274
Lampiran 54 Lembar Observasi Hasil Pembelajaran Aspek keterampilan Siklus II Pertemuan 1	276
Lampiran 55 Lembar Observasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II Pertemuan 2.....	279
Lampiran 56 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siswa Kelas IV SD 1 Mijen pada Siklus II.....	182
Lampiran 57 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Muatan IPS Siswa Kelas IV SD 1 Mijen	284
Lampiran 58 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 1 Mijen	286
Lampiran 59 Lembar Wawancara Guru Kelas IV Setelah Melakukan PenelitianTindakan Kelas	288

Lampiran 60 Lembar Wawancara Siswa Kelas IV Setelah Melakukan Penelitian Tindakan Kalas	290
Lampiran 61 Surat Permohonan Penelitian.....	292
Lampiran 62 Surat Pernyataan Persetuan Kepala Sekolah	293
Lampiran 63 Surat Pernyataan Persetujuan Wali Kelas	294
Lampiran 64 Surat Pernyataan Orang Tua/ Wali Murid.....	295

