

SKRIPSI



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PEPIBOX (*PUZZLE
PROFESION BOX*) PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU
KELAS IV SDN 2 SADANG**

Oleh

**DWI ARIYANI
NIM. 201833017**

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

2022

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PEPIBOX (PUZZLE
PROFESION BOX) PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU
KELAS IV SDN 2 SADANG**

SKRIPSI

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

Oleh

DWI ARIYANI

NIM. 201833017

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

2022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Tak pernah ada kata terlambat untuk menjadi apa yang kamu inginkan (Henry Stanley Haskins)
- Perjuangkan apapun itu selagi dalam hal kebaikan dan tetap berdiri meskipun banyak orang yang menjatuhkan (Dwi Ariyani)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan oleh Allah SWT sehingga penelitian ini yang bertujuan sebagai tugas akhir dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang tercinta yang telah memberikan do'a, motivasi, dukungan serta semangat.
2. Kakak dan adik tercinta yang telah memberikan support moril maupun materiil.
3. Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan bimbingan serta memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Sahabat saya Heti Handayani dan Yuniar Setiya Ayuningrum yang telah membantu dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “**Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Sadang**” oleh Dwi Ariyani NIM 201833017 Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,
Pembimbing I

Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0615037901

Kudus,
Pembimbing II

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

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

Siti Masfuah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan PEPIBOX (*PUZZLE PROFESION BOX*) Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Sadang”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa telah memperoleh banyak dukungan, bimbingan, arahan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, sebagai berikut:

1. Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada saya dalam menjalani Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Siti Masfuah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus yang telah memberikan fasilitas serta layanan akademik.
3. Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing serta mengarahkan penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
6. Tri Handayani, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 02 Sadang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

7. Villa Dyah A. S.Pd selaku guru kelas IV SDN 02 Sadang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Peserta didik kelas IV SDN 02 Sadang yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran.
9. Semua pihak yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini sehingga penulis tidak dapat menyebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, Juni 2022
Peneliti



Dwi Ariyani
201833017

ABSTRAK

Ariyani, Dwi. 2022. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan PEPIBOX (Puzzle Profesion Box) Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Sadang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd (2) Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box), Motivasi Belajar, Keterampilan Mengajar Guru*

Pendidikan merupakan proses memperbaiki diri yang dilalui oleh manusia disepanjang hidupnya. Pengaruh pendidikan yang rendah salah satunya yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan keterampilan guru dan menganalisis model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya tanpa adanya perbedaan status, serta memuat unsur permainan yang berbantuan media. Motivasi belajar yaitu suatu dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik yang memiliki perkembangan dan memberikan arahan dalam kegiatan belajar secara langsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Sadang yang terdiri 2 siklus dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*), sedangkan Variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner (Angket), dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dilihat berdasarkan (1) keterampilan mengajar siklus I mencapai rata-rata presentase 81% dengan kategori baik, sedangkan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93% dengan kategori sangat baik. (2) Motivasi belajar peserta didik pada Siklus I menunjukkan bahwa 42% peserta didik masuk dalam kriteria baik dan 58% masuk dalam kriteria cukup. Sedangkan pada Siklus II, 74% peserta didik masuk dalam kriteria sangat baik dan 26% masuk dalam kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan media pembelajaran dan model yang variatif sesuai dengan kurikulum yang terbaru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.



ABSTRACT

Ariyani, Dwi. 2022. Increasing Learning Motivation Through the Teams Games Tournament Model Assisted by PEPIBOX (Puzzle Profession Box) on the Theme of the Region I Live in Class IV SDN 2 Sadang. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd (2) Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model, PEPIBOX Media (Puzzle Profession Box), Learning Motivation, Teacher Teaching Skills*

Education is a process of self-improvement that is passed by humans throughout their lives. One of the influences of low education is the lack of motivation for learning students. The purpose of this study is to describe the skills of teachers and analyze the learning model of teams games tournament in increasing the learning motivation of students assisted by PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) media.

The Teams Games Tournament learning model is a cooperative learning model that involves the role of all students as peer tutors without any difference in status, and contains media-assisted game elements. Learning motivation is an encouragement that arises from within students who have development and provide direction in direct learning activities so that learning objectives can be achieved optimally.

This research uses the type of Class Action Research (PTK) which is carried out in class IV SDN 2 Sadang which consists of 2 cycles and each cycle there are 2 meetings. The free variable in this study is the Teams Games Tournament learning model using PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) media, while the bound variable is the learning motivation of students. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires (Questionnaires), and documentation. The data analysis used is qualitative and quantitative data analysis.

The results showed that the application of the Teams Games Tournament learning model can increase the learning motivation of students, judging from (1) the teaching skills of cycle I reached an average percentage of 81% with good categories, while cycle II increased to 93% with excellent categories. (2) The learning motivation of learners in Cycle I shows that 42% of learners fall into the criteria of good and 58% fall into the criteria of sufficient. Meanwhile, in Cycle II, 74% of students were included in the excellent criteria and 26% were included in the good criteria.

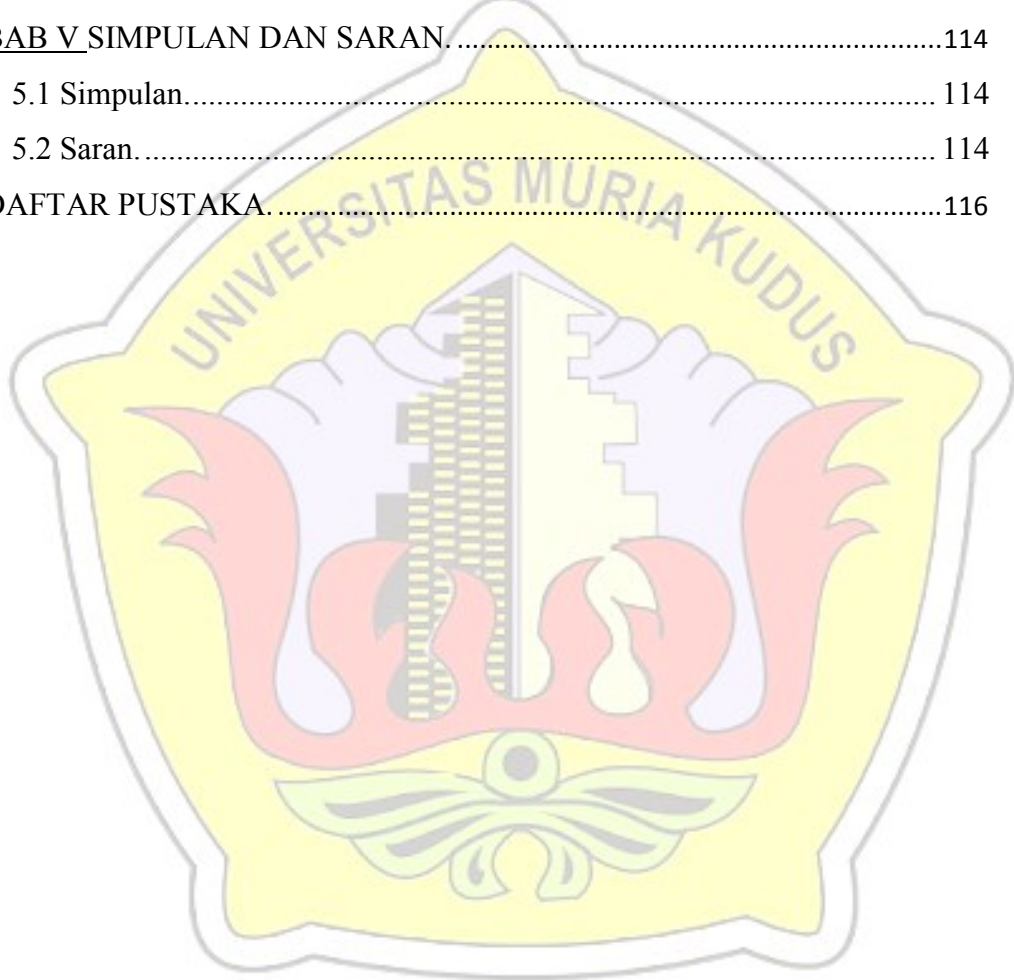
Based on the results of this study, it is hoped that researchers can then use learning media and varied models in accordance with the renewable curriculum, so that learning goals can be achieved optimally.

DAFTAR ISI

Hal	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Definisi Operasional Variabel	11
1.6.1 Keterampilan Guru	12
1.6.2 Motivasi Belajar	12
1.6.3 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	12
1.6.4 Media PEPIBOX (<i>Puzzle Profesion Box</i>)	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	3
2.1 Kajian Pustaka	3
2.1.1 Keterampilan Guru	3
2.1.2 Motivasi Belajar Peserta Didik	12
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	17
2.1.4 Media Pembelajaran	23

2.1.5	Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema Lingkungan Tempat .Tinggalku.....	36
2.2	Penelitian Relevan.....	45
2.3	Kerangka Berpikir.....	47
2.4	Hipotesis Tindakan.....	50
BAB III	METODE PENELITIAN.....	51
3.1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	51
3.1.1	Setting Penelitian.....	51
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	51
3.2	Variabel Penelitian.....	51
3.2.1	Variabel Bebas.....	52
3.2.2	Variabel Terikat.....	52
3.3	Rancangan Penelitian.....	52
3.3.1	Siklus I.....	56
3.3.2	Siklus II.....	61
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5	Instrumen Penelitian.....	67
3.6	Validitas dan Realibilitas.....	71
3.7	Teknik Analisis Data.....	72
3.8	Indikator Keberhasilan.....	75
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	77
4.1	Prasiklus.....	77
4.2	Hasil Penelitian Siklus I.....	79
4.2.1	Perencanaan Siklus I.....	79
4.2.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	80
4.2.3	Observasi.....	90
4.2.4	Refleksi.....	93
4.3	Hasil Penelitian Siklus II.....	94
4.3.1	Perencanaan Siklus II.....	95
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	95
4.3.3	Observasi.....	107

4.4	Pembahasan.....	109
4.4.1	Keterampilan Mengajar Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media PEPIBOX (<i>Puzzle Profesion Box</i>).....	110
4.4.2	Peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yang berbantuan media PEPIBOX (<i>Puzzle Profesion Box</i>).....	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		114
5.1	Simpulan.....	114
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Pekerjaan Penduduk.....	40
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	49
Gambar 3. 1 Model PTK Menurut Kemmis dan MC Taggart.....	54
Gambar 4. 1 Peserta Didik Berdoa dan Dilanjutkan Absensi Peserta Didik.	81
Gambar 4. 2 Peneliti Memberi Arahan Kepada Peserta Didik Terkait Tugas Kelompoknya.	81
Gambar 4. 3 Peserta Didik Mengamati Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	83
Gambar 4. 4 Peserta Didik Menyusun Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	84
Gambar 4. 5 Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Diskusi dan Mendapat Reward dari Guru.	85
Gambar 4. 6 Guru Membagikan Buku Panduan.....	86
Gambar 4. 7 Peserta Didik Membentuk Kelompok.....	87
Gambar 4. 8 Guru Menjelaskan Cara Memainkan Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	88
Gambar 4. 9 Peserta Didik Menyusun Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	88
Gambar 4. 10 Pemberian Penghargaan Kepada Kelompok Pemenang.	89
Gambar 4. 11 Peserta Didik Mengisi Angket Siklus 1.	90
Gambar 4. 12 Peserta Didik dan Guru Melakukan Tepuk Tangan.....	96
Gambar 4. 13 Peserta Didik Mengamati Media PEPIBOX Secara Berkelompok.	98
Gambar 4. 14 Peserta Didik Mendengarkan Penjelasan dari Guru.....	99
Gambar 4. 15 Menyusun media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	100
Gambar 4. 16 Presentasi Hasil Dikusi Kelompok.....	101
Gambar 4. 17 Guru Mengkondisikan Kelas.....	102
Gambar 4. 18 Belajar dalam kelompok.....	103

Gambar 4. 19 Peserta Didik Mengamati Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box).....	104
Gambar 4. 20 Peserta Didik Beserta Kelompoknya Menyusun Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	105
Gambar 4. 21 Presentasi dari Kelompok Yang Menang.....	106
Gambar 4. 22 Peserta Didik Mengisi Angket Motivasi Belajar.....	107



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku.	36
Tabel 2. 2 Manfaat Menghargai Keberagaman.....	38
Tabel 2. 3 Penelitian Relevan.....	46
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Keterampilan Guru.	68
Tabel 3. 2 Indikator Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik.....	69
Tabel 3. 3 Indikator Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	70
Tabel 3. 4 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik.....	74
Tabel 3. 5 Kriteria Keterampilan Guru.	75
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.	79
Tabel 4. 2 Kelompok Belajar dengan menggunakan model Teams Games Tournament berbantuan PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	82
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	91
Tabel 4. 4 Kriteria Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	92
Tabel 4. 5 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	94
Tabel 4. 6 Kelompok Belajar Menggunakan Model Teams Games Berbantuan Media PEPIBOX (Puzzle Profesion Box)	97
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	108
Tabel 4. 8 Kriteria Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi – Kisi Wawancara Terstruktur Dengan Guru Pra Siklus .	122
Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru Pra Siklus.....	123
Lampiran 3 Kisi – Kisi Wawancara Terstruktur Dengan Peserta Didik Kelas IV Prasiklus.....	125
Lampiran 4 Lembar Wawancara Terstruktur Dengan Peserta Didik Kelas IV Prasiklus.....	126
Lampiran 5 Kisi – Kisi Lembar Observasi Keterampilan Guru Mengelola Kelas Prasiklus.....	128
Lampiran 6 Lembar Observasi Keterampilan Guru Prasiklus.....	129
Lampiran 7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Prasiklus.....	131
Lampiran 8 Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Prasiklus.....	132
Lampiran 9 Daftar Nama Peserta Didik.....	134
Lampiran 10 Silabus Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1.....	136
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	141
Lampiran 12 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I..	144
Lampiran 13 Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	144
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	148
Lampiran 15 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan I.	149
Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Siklus I Pertemuan I.....	151
Lampiran 17 Silabus Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan II.....	152
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II.....	157
Lampiran 19 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.	160

Lampiran 20 Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.	144
Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.	164
Lampiran 22 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan II.	165
Lampiran 23 Rekapitulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Siklus I Pertemuan II.	167
Lampiran 24 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik SIKLUS I.	168
Lampiran 25 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.	170
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I.	175
Lampiran 27 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.	178
Lampiran 28 Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.	144
Lampiran 29 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.	182
Lampiran 30 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.	183
Lampiran 31 Rekapitulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Siklus II Pertemuan I.	185
Lampiran 32 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.	186
Lampiran 33 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II.	197
Lampiran 34 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.	200
Lampiran 35 Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik Siklus II Pertemuan II	202
Lampiran 36 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan II.	204
Lampiran 37 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan II.	205

Lampiran 38 Rekapitulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Siklus II Pertemuan II.....	205
Lampiran 39 Penghitungan Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	206
Lampiran 40 Pedoman Penilaian Lembar Validasi Expert Judgement Siklus I dan Siklus II.....	207
Lampiran 41 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar (Instrumen Kuesioner) Siklus I dan Siklus II.....	213
Lampiran 42 Lembar Validasi Media Bahan Ajar (Ahli Media) Siklus I dan Siklus II.....	216
Lampiran 43 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar (Instrumen Kuesioner) Siklus I dan Siklus II.....	219
Lampiran 44 Lembar Validasi Media Bahan Ajar (Ahli Media) Siklus I dan Siklus II.....	222

