

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA 3D UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN DEMANGAN**

Oleh

NOVIA ANASTASYA

NIM 201933059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA 3D UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN DEMANGAN**

SKRIPSI

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

Oleh

NOVIA ANASTASYA

NIM 201933059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Everyone’s version of their best is different, so don’t ever let anyone tell you or make you feel like you’re not enough”

-Jeno Lee-

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

-Umar bin Khattab-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada ayah, ibu, dan adik kecilku, terima kasih untuk dukungan dan ketulusan doa kalian yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Demangan" oleh Novia Anastasya (NIM 201933059) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 30 Agustus 2023


Pembimbing I



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

NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0616098701

Mengetahui

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



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Novia Anastasya (NIM 201933059) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 8 September 2023

Tim Penguji



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

Ketua

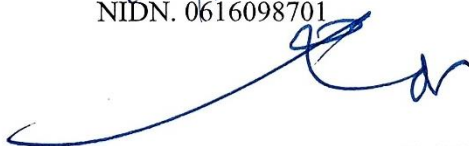
NIDN. 0623038604



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Anggota

NIDN. 0616098701



Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd.

Anggota

NIDN. 0615037901



Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.

Anggota

NIDN. 0623119001

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Demangan” dapat diselesaikan dengan baik guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dalam penyusunan skripsi ini, tentu saja peneliti mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd.Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A., Dosen Pembimbing I, yang telah bersabar dalam memberikan saran, bantuan, masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia untuk membimbing peneliti dan memberi masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan di Universitas Muria Kudus.
7. Orang tua dan keluarga peneliti yang tak henti-hentinya dalam mencurahkan doa, semangat, bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
8. Noor Rochis, S.Pd., M.Pd., Kepala SD Demangan, serta Bapak/Ibu Guru SD Demangan yang sangat ramah dan baik hati telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas IV SD Demangan yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian.

10. Serta teman-teman yang telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan.

Kudus, 30 Agustus 2023

Peneliti,



Novia Anastasya

NIM. 201933059

ABSTRAK

Anastasya, Novia. 2023. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Demangan.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak adanya inovasi pada pembelajaran di kelas. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi Bab 1 tumbuhan sumber kehidupan di bumi, tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, serta proses fotosintesis, melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga 3D.

Hasil belajar merupakan segala kemampuan yang ada dalam diri siswa meliputi ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dinilai berdasarkan hasil tes setelah mempelajari suatu materi tertentu. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang di dalamnya terkandung unsur permainan akademik serta turnamen, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status. Ular tangga 3D adalah sebuah media permainan papan yang di dalamnya terdapat nomor yang saling berurutan dengan berbagai gambar "ular" dan "tangga" sebagai penghubungnya dan disajikan dalam bentuk tiga dimensi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Demangan Tahun Pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, yang tiap siklusnya memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebesar 56,30 dengan persentase ketuntasan sebesar 38,46%, sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 64,23 dan persentase sebesar 53,84%. Selain itu pada siklus II kembali terjadi peningkatan menjadi 77,88 dengan persentase sebesar 84,61%. Pada aspek keterampilan proses siswa mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase 23,07% menjadi sebesar 84,61% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament* (TGT), hasil belajar, tumbuhan, fotosintesis

ABSTRACT

Anastasya, Novia. 2023. Application of the Team Games Tournament Learning Model Aided by 3D Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students at SDN Demangan. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by the low student learning outcomes. This can happen because there is no innovation in learning in the classroom. The existence of this research aims to describe the increase in student learning outcomes. The material that be taught in this study is Chapter 1 material about plants as the source of life on earth, about the parts of the plant body and their functions, as well as the process of photosynthesis, through the Team Games Tournament (TGT) learning model and 3D snakes and ladders media.

Learning outcomes are all abilities that exist within students including the realm of knowledge, attitudes, and skills that are assessed based on test results after studying a particular material. The Team Games Tournament (TGT) learning model is a learning model which contains elements of academic games and tournaments, which involve the activities of all students regardless of status. Snakes and Ladders 3D is a board game media in which there are consecutive numbers with various "snake" and "ladder" images as a link and are presented in three dimensions.

The type of research used in this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were fourth grade students at SDN Demangan for the 2023/2024 academic year, which consisted of 6 male students and 7 female students. This research lasted for two cycles, each cycle having four stages, namely planning, implementing action, observing, and reflecting. Data collection techniques in this study are using interviews, observation, tests, and documentation. Data analysis techniques using quantitative data analysis techniques and qualitative data analysis techniques.

The results of the study show that the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by 3D snakes and ladders media can improve student learning outcomes. This can be seen from the average score of 56.30 with a completeness percentage of 38.46%, while in cycle I there was an increase with an average score of 64.23 and a percentage of 53.84%. In addition, in cycle II, there was an increase again to 77.88 with a percentage of 84.61%. In the process skill aspect, students experienced an increase in cycle I with a percentage of 23,07% to 84,61% in cycle II.

Based on the research that has been carried out, the researchers concluded that by applying the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by 3D snakes and ladders media it can improve student learning outcomes.

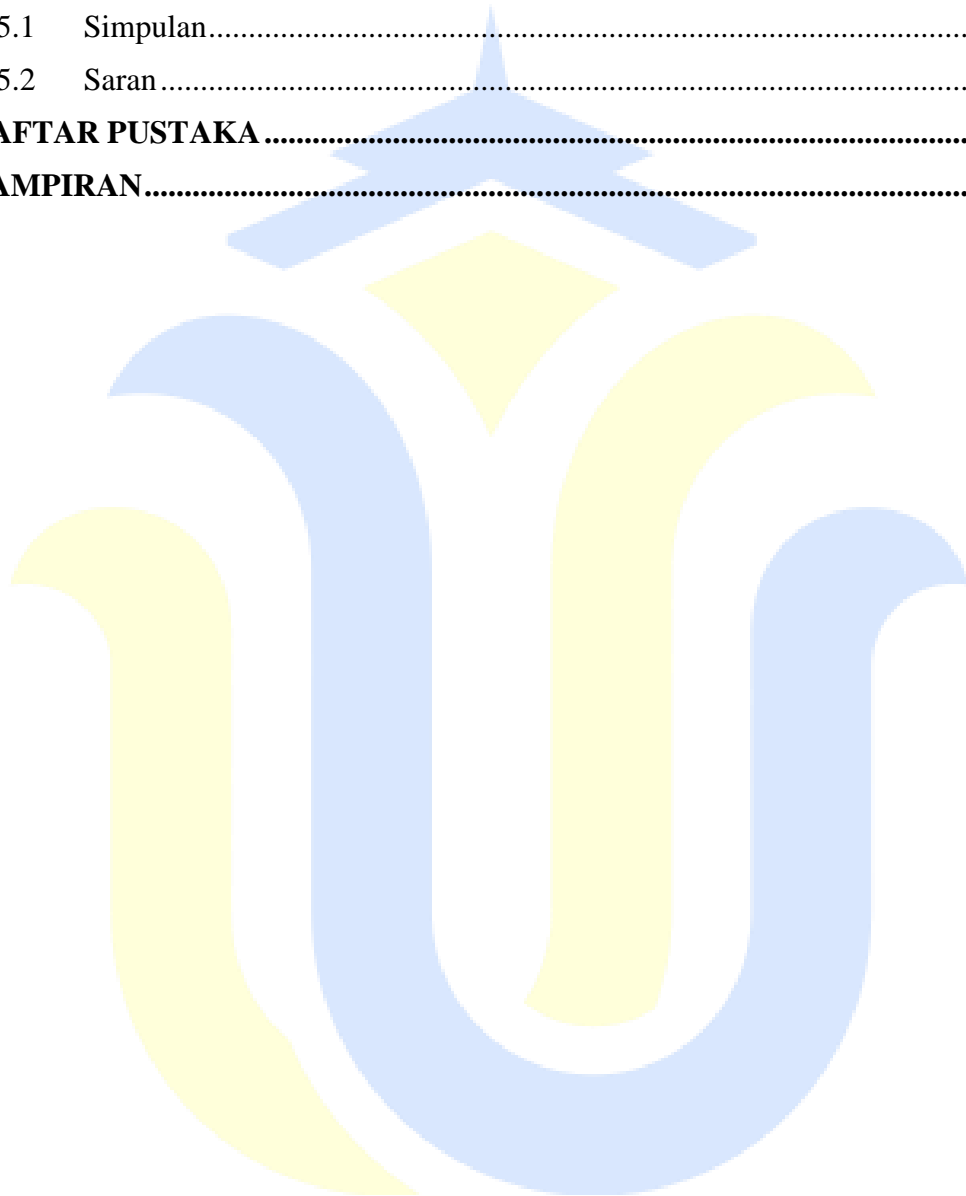
Keywords: *Team Games Tournament (TGT), learning outcomes, plants, photosynthesis*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Definisi Operasional.....	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Konsep Penelitian Tindakan.....	11
2.2 Konsep Model Tindakan yang Dilakukan.....	11
2.2.1 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	11
2.2.2 Media Pembelajaran.....	16
2.2.3 Keterampilan Mengajar Guru	19
2.2.4 Hasil Belajar.....	23
2.2.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	26
2.2.6 Elemen IPAS	30
2.2.7 Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga 3D.....	33
2.3 Kajian Penelitian Relevan	34

2.4	Kerangka Penelitian.....	38
2.5	Hipotesis Tindakan.....	41
BAB III.....		42
METODOLOGI PENELITIAN		42
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2	Rancangan Penelitian	42
3.2.1	Perencanaan.....	43
3.2.2	Pelaksanaan Tindakan.....	44
3.2.3	Pengamatan atau Observasi.....	44
3.2.4	Analisis dan Refleksi.....	45
3.2.5	Siklus I	45
3.2.6	Siklus II.....	50
3.3	Subjek Penelitian.....	56
3.4	Data dan Sumber Data.....	56
3.4.1	Data Penelitian	56
3.4.2	Sumber Data.....	57
3.5	Teknik Pengumpulan Data	58
3.5.1	Teknik Tes.....	58
3.5.2	Teknik Nontes	58
3.5.3	Instrumen Penelitian.....	59
3.6	Validasi Data	63
3.7	Teknik Analisis Data	64
3.7.1	Teknik Analisis Data Kuantitatif	64
3.7.2	Teknik Analisis Data Kualitatif	67
3.8	Indikator Keberhasilan	68
BAB IV		69
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan.....	69
4.2	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus	71
4.2.1	Siklus I	71
4.2.2	Siklus II.....	91
4.3	Peningkatan Hasil Tindakan Antar Siklus.....	108

4.3.1	Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	108
4.3.2	Peningkatan Elemen IPAS	109
4.4	Pembahasan Hasil Tindakan Antar Siklus	110
BAB V	117
SIMPULAN DAN SARAN	117
5.1	Simpulan.....	117
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	122



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Peneliti.....	37
Tabel 3. 1 Materi Siklus	44
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi Siklus I.....	46
Tabel 3. 3 Pemetaan Materi Siklus II.....	51
Tabel 3. 4 Indikator Pertanyaan Wawancara Guru Prasiklus	60
Tabel 3. 5 Indikator Pertanyaan Wawancara Siswa Prasiklus	60
Tabel 3. 6 Indikator Pertanyaan Wawancara Guru Pasca Siklus.....	61
Tabel 3. 7 Indikator Pertanyaan Wawancara Siswa Pasca Siklus.....	61
Tabel 3. 8 Indikator Pedoman Keterampilan Mengajar Guru.....	62
Tabel 3. 9 Indikator Pedoman Ranah Keterampilan Proses Siswa	63
Tabel 3. 10 Penilaian Validasi Pengujian Test Expert Judgement.....	64
Tabel 3. 11 Kriteria Ketuntasan Minimal Pelajaran IPAS	65
Tabel 3. 12 Persentase Ketuntasan Klasikal	66
Tabel 3. 13 Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Siswa	66
Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru	67
Tabel 4. 1 Rekap Nilai Prasiklus Siswa Kelas IV SDN Demangan.....	70
Tabel 4. 2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	72
Tabel 4. 3 Interval Nilai Pemahaman IPAS Siklus I Kelas IV SDN Demangan ..	86
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	88
Tabel 4. 5 Interval Nilai Keterampilan Proses Siklus I Kelas IV SDN Demangan	89
Tabel 4. 6 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	91
Tabel 4. 7 Interval Nilai Pemahaman IPAS Siklus II Siswa Kelas IV SDN Demangan	105
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	106
Tabel 4. 9 Interval Nilai Keterampilan Proses Siklus II Kelas IV SDN Demangan	107
Tabel 4. 10 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II.....	109
Tabel 4. 11 Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman IPAS Antar Siklus.....	109
Tabel 4. 12 Peningkatan Hasil Keterampilan Proses Siswa Siklus I dan II.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 4. 1 Guru Menyajikan Materi Siklus I Pertemuan 1	74
Gambar 4. 2 Kegiatan Kerja Kelompok (Teams) Siklus I Pertemuan 1	75
Gambar 4. 3 Siswa Melakukan Presentasi Kelompok Siklus I Pertemuan 1	76
Gambar 4. 4 Siswa Melakukan Tahap Permainan Siklus I Pertemuan 1	77
Gambar 4. 5 Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus I Pertemuan 1	77
Gambar 4. 6 Siswa Melakukan Turnamen Siklus I Pertemuan 1	78
Gambar 4. 7 Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 1	79
Gambar 4. 8 Guru Menyajikan Materi Siklus I Pertemuan 2	81
Gambar 4. 9 Siswa Menjawab Pertanyaan Pada Penyajian Materi Siklus I Pertemuan 2.....	81
Gambar 4. 10 Kegiatan Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2	82
Gambar 4. 11 Siswa Melakukan Permainan Siklus I Pertemuan 2.....	83
Gambar 4. 12 Siswa Melakukan Turnamen Siklus I Pertemuan 2	84
Gambar 4. 13 Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	85
Gambar 4. 14 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I.....	86
Gambar 4. 15 Guru Menyajikan Materi Siklus II Pertemuan 1	94
Gambar 4. 16 Kegiatan Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1	95
Gambar 4. 17 Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 1	95
Gambar 4. 18 Siswa Melakukan Permainan Siklus II Pertemuan 1	96
Gambar 4. 19 Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus II Pertemuan 1	96
Gambar 4. 20 Siswa Melakukan Turnamen Siklus II Pertemuan 1	97
Gambar 4. 21 Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus II Pertemuan 1	98
Gambar 4. 22 Guru Menyajikan Materi Siklus II Pertemuan 2	100
Gambar 4. 23 Kegiatan Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 2.....	101
Gambar 4. 24 Presentasi Kelompok Siklus II Pertemuan 2.....	101
Gambar 4. 25 Siswa Melakukan Permainan Siklus II Pertemuan 2	102
Gambar 4. 26 Siswa Melakukan Turnamen Siklus II Pertemuan 2.....	103
Gambar 4. 27 Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus II Pertemuan 2	103
Gambar 4. 28 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	123
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Demangan	124
Lampiran 3 Daftar Nilai Prasiklus Siswa Kelas IV SDN Demangan	125
Lampiran 4 Daftar Nama Kelompok.....	126
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara Guru Prasiklus.....	127
Lampiran 6 Lembar Hasil Wawancara Siswa Prasiklus	129
Lampiran 7 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus.....	132
Lampiran 8 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus	135
Lampiran 9 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	144
Lampiran 10 Materi Siklus I Pertemuan 1	148
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	150
Lampiran 12 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus I	151
Lampiran 13 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus I.....	153
Lampiran 14 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	157
Lampiran 15 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	160
Lampiran 16 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	168
Lampiran 17 Materi Siklus I Pertemuan 2	172
Lampiran 18 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	174
Lampiran 19 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus I	176
Lampiran 20 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus I.....	178
Lampiran 21 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	182
Lampiran 22 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	185
Lampiran 23 Kisi-kisi Soal Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus I	193
Lampiran 24 Soal Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus I	195
Lampiran 25 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I ..	201
Lampiran 26 Nilai Evaluasi Siklus I	204
Lampiran 27 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1	206
Lampiran 28 Materi Siklus II Pertemuan 1	210
Lampiran 29 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	212
Lampiran 30 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus II.....	213
Lampiran 31 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus II.....	215
Lampiran 32 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	219
Lampiran 33 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	222
Lampiran 34 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	230
Lampiran 35 Materi Siklus II Pertemuan 2.....	234
Lampiran 36 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	236
Lampiran 37 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus II.....	238
Lampiran 38 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus II.....	240
Lampiran 39 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	244
Lampiran 40 Pedoman Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	247
Lampiran 41 Kisi-kisi Soal Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus II	255

Lampiran 42 Soal Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus II.....	257
Lampiran 43 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II.	259
Lampiran 44 Lembar Wawancara Guru Pasca Siklus.....	261
Lampiran 45 Nilai Evaluasi Siklus II.....	264
Lampiran 46 Lembar Wawancara Guru Pasca Siklus	265
Lampiran 47 Lembar Wawancara Siswa Pasca Siklus	268
Lampiran 48 Lembar Validasi Expert Judgment Tes Pemahaman Konsep.....	270
Lampiran 49 Lembar Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga 3D	276

