



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV**

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**Disusun Oleh
AFIFATUN NAFSIYAH
NIM 201933107**

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

2023



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV**

SKRIPSI

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

Oleh

AFIFATUN NAFSIYAH

NIM 201933107

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

2023

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Tidak ada yang mustahil bagi mereka yang beriman”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Jumadi, Ibu Mursiti, kakak-kakak saya Indah Febrianingtyas, Suwarno (Alm), dan kedua keponakan saya Khansa Lavina Mahanani, Khalisa Almeera Ashfahani yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta semangat dan kasih sayang.
2. Dosen pembimbing Ibu F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd., dan Bapak M. Syafruddin Kuryanto., S.Si., M.Or. yang selalu membimbing dan memberi masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat saya sejak dari maba sampai saat ini Mudrikah, Miyosi, Iren, Ana, dan Dhea yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Keluarga besar kelas C angkatan 2019 serta teman-teman seperjuangan.
6. Tempat saya menimba ilmu Universitas Muria Kudus.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV” Oleh Afifatun Nafsiyah NIM 201933107 ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan.

Kudus, **23** Agustus 2023

Pembimbing I



F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0006108503

Pembimbing II

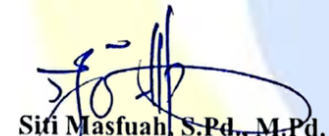


M. Syafrudin Kuryanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604059102

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



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

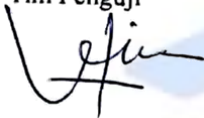
NIDN. 0615129001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Afifatun Nafsiyah (NIM 201933107) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 31 Agustus 2023, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 12 September 2023


Tim Penguji



F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

(Ketua)


NIDN. 0006108503



M. Syafuluddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

(Anggota)


NIDN. 0604059102



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0615129001



Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.


(Anggota)

NIDN. 0627039105

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Suopito, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV”.

Skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian dan menyetujui pengesahan skripsi.
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
3. F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Kasih, S.Pd.SD, kepala sekolah SD Negeri Langgar yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Riana Yunitaningrum, S.Pd.SD, guru kelas IV SD Negeri Langgar yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti.
7. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Langgar yang telah membantu dalam kelancaran proses pembelajaran.
8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan contoh yang baik.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti tidak dapat membalas kebaikan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, peneliti hanya bisa mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Rembang, 27 Agustus 2023

Peneliti



Afifatun Nafsiyah

ABSTRACT

Nafsiyah, Afifatun. 2023. **Application of the Teams Games Tournament Learning Model assisted by Crossword Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Grade IV Students.** Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor (1) F. Shoufika Hilyana, S.Sc., M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Key Words: *Teams Games Tournament, Media Crosswords, Learning Outcomes and Student Learning Activities*

A monotonous learning process using conventional learning models can cause low student learning outcomes. This is proven by the reality found at Langgar State Elementary School. This research aims to improve learning outcomes, student learning activities and teacher skills by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzles in Pancasila Education lessons on the Constitution and Norms in Society.

The Teams Games Tournament (TGT) model is a learning model that places students in small groups consisting of 5-6 heterogeneous students. Crossword media is a game of filling in empty spaces in the form of boxes with letters that form a word which is the answer to the question. Learning outcomes are changes that occur in students after going through learning processes and experiences which are expressed in the form of grades or scores obtained by students.

This research is a class action research (PTK) conducted in class IV of SD Negeri Langgar, Sluke District, Rembang Regency with 33 students as research subjects. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of two meetings. The independent variable in this study is the Teams Games Tournament learning model assisted by crossword puzzles. While the dependent variable is learning outcomes, student learning activities, and teacher skills. Data collection techniques in this study used interviews, observation, tests, and documentation. Data analysis techniques using quantitative and qualitative data analysis.

The results of the data analysis show that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by crosswords media can improve learning outcomes, learning activities, and teacher skills. This can be seen from the percentage of student learning outcomes in cycle I (66%) with an average value of 68, and increased in cycle II (100%) with an average value of 80. Student learning activities in cycles I (69%) and increased in cycle II (85%). Teacher skills in the first cycle (81%) and increased in the second cycle (93%).

It can be concluded that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by crossword media can improve learning outcomes, learning activities, and teacher skills in Pancasila Education lessons for fourth grade students of SD Negeri Langgar.

ABSTRAK

Nafsiyah, Afifatun. 2023. **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Teka-teki Silang, Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa

Proses pembelajaran yang monoton dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan yang ditemui di SD Negeri Langgar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Konstitusi dan Norma di Masyarakat.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa didalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa yang bersifat heterogen. Media teka-teki silang merupakan permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses dan pengalaman belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Langgar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang dengan subjek penelitian 33 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan keterampilan guru. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa pada siklus I (66%) dengan nilai rata-rata 68, dan meningkat pada siklus II (100%) dengan nilai rata-rata 80. Aktivitas belajar siswa Pada siklus I (69%) dan meningkat pada siklus II (85%). Keterampilan guru pada siklus I (81%) dan meningkat pada siklus II (93%).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan keterampilan guru pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Langgar.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
2.1.1.2 Komponen Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	10
2.1.1.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	11
2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i>	15
2.1.1.5 Aturan Permainan Model <i>Teams Games Tournament</i>	15

2.1.2	Media Teka-teki Silang	16
2.1.2.1	Pengertian Media Teka-teki Silang	16
2.1.2.2	Alasan Menggunakan Media Teka-teki Silang	17
2.1.2.3	Cara Menggunakan Media Teka-teki Silang	18
2.1.2.4	Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-teki Silang	19
2.1.3	Hasil Belajar	19
2.1.3.1	Pengertian Hasil Belajar	19
2.1.3.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
2.1.4	Aktivitas Belajar	21
2.1.4.1	Pengertian Aktivitas Belajar	21
2.1.4.2	Jenis-jenis Aktivitas Belajar	21
2.1.5	Keterampilan Guru	22
2.1.5.1	Pengertian Keterampilan Guru	22
2.1.5.2	Macam-macam Keterampilan Guru Mengajar	23
2.1.6	Konstitusi dan Norma di Masyarakat	26
2.1.6.1	Bentuk Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari ...	26
2.1.6.2	Hak dan Kewajiban Sebagai Peserta Didik dan Anggota Keluarga	27
2.1.6.3	Tata Cara Menyampaikan Pendapat Secara Sistematis	28
2.1.6.4	Musyawarah di Lingkungan Sekitar	28
2.2	Kajian Penelitian Relevan	29
2.3	Kerangka Berpikir	32
2.4	Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2	Subjek Penelitian	36
3.3	Variabel Penelitian	36
3.3.1	Variabel Bebas	37
3.3.2	Variabel Terikat	37
3.4	Rancangan Penelitian	37
3.4.1	Siklus I	39

3.4.2 Siklus II.....	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1 Observasi	46
3.5.2 Wawancara.....	46
3.5.3 Tes.....	47
3.5.4 Dokumentasi	47
3.6 Instrumen Penelitian.....	47
3.6.1 Lembar Observasi	47
3.6.2 Pedoman Wawancara	49
3.6.3 Tes.....	51
3.7 Validitas.....	51
3.8 Teknik Analisis Data	52
3.8.1 Data Kuantitatif.....	52
3.8.2 Data Kualitatif.....	54
3.9 Indikator Keberhasilan	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Kondisi Awal Pra Siklus	56
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	59
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	75
4.2 Pembahasan.....	90
4.2.1 Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Teka-teki Silang	91
4.2.2 Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Teka-teki Silang	92
4.2.3 Keterampilan Guru Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Teka-teki Silang	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Simpulan.....	97
5.2 Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA99
LAMPIRAN.....102



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3.1 Pemetaan Materi Siklus I	40
Tabel 3.2 Pemetaan Materi Siklus II	43
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	48
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterampilan Guru	49
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Guru Pra Siklus	49
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Guru Pasca Penelitian	50
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Siswa Pra Siklus.....	50
Tabel 3.8 Pedoman Wawancara Siswa Pasca Penelitian	50
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD Negeri Langgar	53
Tabel 3.10 Kriteria Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal.....	53
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Guru dan Aktivitas Belajar Siswa	54
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II.....	58
Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	71
Tabel 4.3 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media Teka-teki Silang	34
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart	38
Gambar 4.1 Diagram Hasil Ketuntasan Ulangan Harian Pendidikan Pancasila	57
Gambar 4.2 Diagram Hasil Ketuntasan Nilai Pra Siklus	57
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus	58
Gambar 4.4 Kegiatan Apersepsi Guru dan Siswa Melakukan Tanya Jawab	61
Gambar 4.5 Guru Menjelaskan Materi	61
Gambar 4.6 Siswa Berdiskusi dengan Anggota Kelompok	62
Gambar 4.7 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok	62
Gambar 4.8 Guru Menjelaskan Aturan Permainan	63
Gambar 4.9 Siswa Melakukan Turnamen	63
Gambar 4.10 Guru Menghitung Skor yang diperoleh Siswa	64
Gambar 4.11 Guru bersama Siswa Menyimpulkan Pembelajaran	65
Gambar 4.12 Siswa Berdiskusi Kelompok	67
Gambar 4.13 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	67
Gambar 4.14 Guru Menjelaskan Aturan Permainan	68
Gambar 4.15 Siswa Melaksanakan Turnamen	69
Gambar 4.16 Guru Menghitung Skor yang diperoleh Siswa	69
Gambar 4.17 Guru Memberikan Reward Kepada Kelompok yang Menang	70
Gambar 4.18 Siswa Mengerjakan Soal Tes Evaluasi Siklus I	71
Gambar 4.19 Aktivitas Belajar Siswa	72
Gambar 4.20 Diagram Keterampilan Guru Siklus I	73
Gambar 4.21 Kegiatan Apersepsi Guru dan Siswa Melakukan Tanya Jawab	77
Gambar 4.22 Siswa Membaca Materi	77
Gambar 4.23 Siswa Berdiskusi Kelompok	78
Gambar 4.24 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	78
Gambar 4.25 Siswa Melaksanakan Turnamen	79
Gambar 4.26 Guru Menghitung Skor yang diperoleh Siswa	80

Gambar 4.27 Siswa Membaca Materi.....	82
Gambar 4.28 Guru Membimbing Kelompok yang Kesulitan Mengerjakan.....	82
Gambar 4.29 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	83
Gambar 4.30 Siswa Melaksanakan Turnamen.....	84
Gambar 4.31 Guru Menghitung Skor yang diperoleh Siswa	84
Gambar 4.32 Guru Memberikan Reward Kepada Kelompok yang Menang.....	85
Gambar 4.33 Siswa Mengerjakan Soal Tes Evaluasi Siklus II	85
Gambar 4.34 Diagram Hasil Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	87
Gambar 4.35 Diagram Hasil Ketuntasan Aktivitas Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	88
Gambar 4.36 Diagram Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	103
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Langgar	104
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas IV SD Negeri Langgar	105
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV SDN Langgar.....	108
Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Guru Pasca Penelitian	109
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Siswa Pasca Penelitian	110
Lampiran 8 Daftar Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila	111
Lampiran 9 Daftar Nilai Pra Siklus Pendidikan Pancasila.....	113
Lampiran 10 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	115
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus.	116
Lampiran 12 Data Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus.....	121
Lampiran 13 Kisi-kisi Observasi Keterampilan Guru Kelas IV SDN Langgar...	123
Lampiran 14 Lembar Obervasi Keterampilan Guru Pra Siklus	125
Lampiran 15 Lembar Validasi Tes Siklus I	129
Lampiran 16 Lembar Validasi Tes Siklus I	131
Lampiran 18 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	136
Lampiran 19 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	139
Lampiran 20 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	142
Lampiran 21 Lembar Validasi Media Pembelajaran Teka-teki Silang.....	145
Lampiran 22 Lembar Validasi Media Pembelajaran Teka-teki Silang.....	148
Lampiran 23 Alur Tujuan Pembelajaran Siklus I.....	151
Lampiran 24 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	153
Lampiran 25 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	160
Lampiran 26 Teka-teki Silang Siklus I Pertemuan 1.....	164
Lampiran 27 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	167
Lampiran 28 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2.....	172
Lampiran 30 Kunci Jawaban Teka-teki Silang Siklus I.....	178
Lampiran 31 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I	179
Lampiran 32 Soal Evaluasi Siklus I.....	180

Lampiran 33 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I...	184
Lampiran 34 Hasil Tes Evaluasi Siklus I.....	187
Lampiran 35 Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I...	193
Lampiran 36 Data Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	198
Lampiran 37 Lembar Obervasi Keterampilan Guru Siklus I.....	200
Lampiran 38 Lembar Validasi Tes Siklus II.....	204
Lampiran 39 Lembar Validasi Tes Siklus II.....	206
Lampiran 40 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	208
Lampiran 41 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	211
Lampiran 42 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	214
Lampiran 43 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	217
Lampiran 44 Alur Tujuan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 dan 2.....	220
Lampiran 46 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1	227
Lampiran 47 Teka-teki Silang Siklus II Pertemuan 1	231
Lampiran 48 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	233
Lampiran 49 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2	239
Lampiran 50 Teka-teki Silang Siklus II Pertemuan 2	243
Lampiran 51 Kunci Jawaban Teka-teki Silang Siklus II.....	246
Lampiran 52 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	247
Lampiran 53 Soal Evaluasi Siklus II.....	249
Lampiran 54 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II..	252
Lampiran 55 Hasil Tes Evaluasi Siklus II.....	255
Lampiran 56 Progres Hasil Belajar Siswa	260
Lampiran 57 Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .	262
Lampiran 58 Data Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	267
Lampiran 59 Progres Aktivitas Belajar Siswa	269
Lampiran 60 Lembar Obervasi Keterampilan Guru Siklus II.....	271
Lampiran 61 Progres Keterampilan Guru	274
Lampiran 62 Dokumentasi Pembelajaran	275