



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA TEMA 9 KELAS V SDN 1 DORANG**

**Skripsi  
Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
PUJI LESTARI  
NIM 201933228**

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

**2023**



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA TEMAS 9 KELAS V SDN 1 DORANG**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**PUJI LESTARI**

**NIM 201933228**

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

**2023**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa (Ridwal Kamil).
2. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS. Al- Insyirah: 6-8).

### **PERSEMBAHAN**

Syukur alhamdulillah atas rahmat dari Allah SWT peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

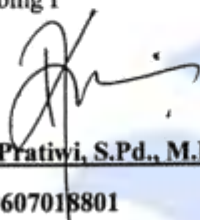
1. Kedua orang tua Bapak Soliful Hadi dan Ibu Widiyanti yang senantiasa memberikan kasih sayang, mendoakan, memberikan dukungan, motivasi dan memberikan restu kepada peneliti untuk menuntut ilmu.
2. Dosen pembimbingku Ibu Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd yang senantiasa sabar memberikan arahan dan bimbinganya dalam menyusun skripsi.
3. Sahabat-sahabatku terimakasih sudah menemani peneliti selama perkuliahan dan memberikan semangat.
4. Teman-teman seperjuangan kelas F terimakasih atas kekeluargaannya dan telah menemani selama di bangku perkuliahan.
5. Teman-teman program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas muria kudas angkatan 2019 yang telah berjuang bersama dan telah berbagi ilmu yang bermanfaat.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang" oleh Puji Lestari NIM.201933228 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Kudus, 14 Agustus 2023

Pembimbing I



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0607018801

Pembimbing II

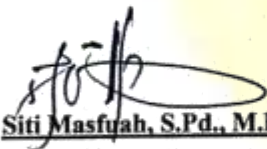


Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801

Mengetahui,

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



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


NIDN. 0615129001

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Puji Lestari NIM 201933228 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Agustus 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, September 2023

Tim Penguji

  
Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIDN. 0607018801

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

(Anggota)

NIDN. 0619128801

  
Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0607036901

  
Ahmad Bakhruddin, S.Pd.L., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0607028801

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

  
Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302



## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Temas 9 Kelas V SDN 1 Dorang”. Skripsi ini disusun peneliti guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

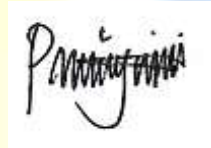
Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini peneliti memperoleh banyak sekali dukungan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti sangat mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu sebagai berikut.

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus atas segala kebijakan dan memberikan kesempatan peneliti menjadi mahasiswa di Universitas Muria Kudus hingga sekarang.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., selaku Dekan FKIP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Siti Masfuah S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin penelitian.
4. Ibu Ika Ari Pratiwi, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Imaniar Pubasari, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang senantiasa telah memberikan ilmunya kepada peneliti.

7. Bapak Darwan, S.Pd dan Ibu Dwi Arry Emawati, S.Pd selaku kepala sekolah dan guru kelas V SDN 1 Dorang yang telah memberikan waktu dan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa siswi kelas V SDN 1 Dorang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
9. Seluruh pihak yang terlibat membantu terselesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti tidak dapat membalas segala jasa, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan. Peneliti berharap semoga kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, Agustus 2023  
Peneliti



**Puji Lestari**  
**NIM. 201933228**



## ABSTRACT

Lestari, Puji. 2023. *Application of the Teams Games Tournament (TGT) Model Assisted by Crossword Puzzle Media to Improve Student Learning Outcomes in Theme 9 Class V SDN 1 Dorang*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor (1) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. (2) Imaniar Purbasari S.Pd., M.Pd.

This research was motivated by problems in the learning process that were found by researchers, namely the low learning outcomes of students in class V SDN 1 Dorang. This study aims to improve teachers' teaching skills, student learning activities, and student learning outcomes by applying the Teams Games Tournament (TGT) model to Theme 9 Things Around Us for class V SDN 1 Dorang.

The Teams Games Tournament (TGT) model is a cooperative learning model that encourages all to actively participate in carrying out learning where groups will carry out matches with other group members and contain game elements. Media Crossword Puzzle is a game-based media that aims to remind the material that has been conveyed by the teacher by filling in the answers correctly so that they match the boxes provided in the crossword puzzle. Student learning outcomes are the abilities students acquire during the learning process and are evaluated through tests on the cognitive, affective and psychomotor domains.

This classroom action research will be carried out in class V SDN 1 Dorang with 14 students as research subjects. This research will be carried out in two cycles using the Kemis and Mc. Taggart design source from Arikunto, goes through four stages in each cycle, namely planning, action, observation, and reflection. The dependent variable in this study is student learning outcomes, and the independent variables in this study are the Teams Games Tournament (TGT) model and the Crossword Puzzle media. Data collection techniques in research used include interview techniques, observation, tests and documentation. Data analysis used in this research is quantitative and qualitative data analysis.

The results of this study indicate that social studies and civics learning through the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by crossword puzzle media has increased from cycle I to cycle II. The teacher's teaching skills in cycle I obtained a percentage of 78.12% (enough), cycle II increased to 93.22% (very good). Student learning activities in cycle I obtained a percentage of 77.58% (enough), cycle II increased to 89.73% (very good). Student learning outcomes in the pre-cycle cognitive domain get 29% (need guidance), experience an increase in cycle I to get a percentage of 64% (enough), cycle II increase to 93% (very good). Student learning outcomes in the affective domain in the first cycle were 72.85% (enough), the second cycle increased to 86.60% (good). Student learning outcomes in the psychomotor domain of cycle I obtained a percentage of 76.64% (enough) cycle II increased to 87.14% (good).

Based on the results of research conducted on fifth grade students at SDN 1 Dorang, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by crossword puzzle media can improve teacher teaching skills, student learning activities and student learning outcomes in social studies and civics content.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), Media Crossword Puzzle, Learning Outcomes

## ABSTRAK

Lestari, Puji. 2023. *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. (2) Imaniar Purbasari S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan pada proses pembelajaran yang ditemukan peneliti yaitu rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SDN 1 Dorang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita kelas V SDN 1 Dorang.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong semua untuk berpartisipasi aktif melaksanakan pembelajaran dimana para kelompok akan melaksanakan pertandingan dengan anggota kelompok lain dan mengandung unsur permainan. Media *Crossword Puzzle* adalah media berbasis permainan yang bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan guru dengan mengisi jawaban dengan benar agar sesuai dengan kotak yang tersedia dalam *crossword puzzle*. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran dan dievaluasi melalui tes pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 1 Dorang dengan subjek penelitian 14 siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yang menggunakan desain Kemis dan Mc. Taggart sumber dari Arikunto dengan melalui empat tahapan di setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, dan variabel bebas penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Crossword Puzzle*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang digunakan antara lain teknik wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran IPS dan PPKn melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 78,12% (cukup), siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,22% (sangat baik). Aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase 77,58% (cukup), siklus II meningkat menjadi, 89,73% (sangat baik). Hasil belajar siswa ranah kognitif prasiklus mendapatkan 29% (perlu bimbingan), mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh persentase 64% (cukup), siklus II meningkat menjadi 93% (sangat baik). Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I 72,85% (cukup), siklus II meningkat memperoleh 86,60 % (baik). Hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I memperoleh persentase 76,64% (cukup) siklus II meningkat menjadi 87,14% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Dorang dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada muatan IPS dan PPKn.

**Kata Kunci :** *Teams Games Tournament* (TGT), *Media Crossword Puzzle*, Hasil Belajar

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACK .....	ix
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
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
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.6.1 Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu media <i>Crossword Puzzle</i> .....	7
1.6.2 Keterampilan Mengajar Guru .....	8
1.6.3 Aktivitas Belajar Siswa.....	8
1.6.4 Hasil Belajar .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....	9
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.1.1 Model Pembelajaran .....	9
2.1.2 Media Pembelajaran .....	15
2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	19

2.1.4 Tema 9 Benda-Benda disekitar Kita (Materi IPS).....	21
2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) .....	22
2.1.6 Tema 9 Benda-Benda disekitar Kita (Materi PPKn) .....	24
2.1.7 Keterampilan Mengajar Guru .....	25
2.1.8 Aktivitas Belajar Siswa.....	29
2.1.9 Hasil Belajar .....	33
2.2 Kajian Penelitian Relevan .....	36
2.3 Kerangka Berfikir .....	40
2.4 Hipotesis Tindakan.....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
3.1.1 Tempat Penelitian .....	44
3.1.2 Waktu Penelitian.....	44
3.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	44
3.3 Variabel Penelitian .....	44
3.4 Rancangan Penelitian Data.....	45
3.4.1 Perencanaan .....	46
3.4.2Tindakan .....	47
3.4.3 Observasi .....	47
3.4.4 Refleksi .....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	58
3.5.1 Data dan Sumber Data Penelitian .....	58
3.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	60
3.6 Instrumen Penelitian.....	63
3.6.1 Lembar Observasi .....	63
3.6.2 Pedoman Wawancara.....	64
3.6.3 Tes.....	64
3.6.4 Dokumentasi .....	65
3.7 Uji Validitas.....	65
3.8 Teknik Analisis Data .....	65
3.8.1 Data Kuantitatif .....	66
3.8.2 Data Kualitatif .....	67

3.9 Indikator Keberhasilan .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
4.1 Hasil Penelitian Prasiklus .....	71
4.2 Hasil Penelitian Siklus I .....	74
4.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I.....	74
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	75
4.2.3 Observasi .....	94
4.2.4 Refleksi.....	109
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	111
4.3.1 Perencanaan Siklus II .....	111
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	112
4.3.3 Observasi .....	131
4.3.4 Refleksi.....	146
4.3.5 Progres Hasil Penelitian.....	147
4.4 Uji Hipotesis Tindakan.....	156
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	157
4.5.1 Keterampilan Mengajar Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	157
4.5.2 Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dan PPKn Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu Media <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	160
4.5.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran IPS dan PPKn dengan Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> . .....	162
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>171</b>
5.1 Simpulan.....	171
5.2 Saran .....	172
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>173</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>178</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Aktivitas Belajar Siswa .....	32
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian Relevan .....	38
Tabel 3. 1 Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan IPS dan PPKn .....	66
Tabel 3. 2 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa .....	67
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	68
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa.....	69
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif .....	69
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	70
Tabel 4. 1 Hasil Belajar Prasiklus Muatan IPS dan PPKn .....	72
Tabel 4. 2 Diagram Persentase Ketuntasan Nilai Siswa Prasiklus.....	73
Tabel 4. 3 Nilai Interval Prasiklus.....	73
Tabel 4. 4 Jadwal Penelitian Tindakan Siklus I .....	74
Tabel 4. 5 Pembagian Kelompok (Teams).....	78
Tabel 4. 6 Tabel Pembagian Kelompok (Teams).....	87
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	101
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I .....	103
Tabel 4. 9 Ketuntasan Belajar Klasikal Ranah Kognitif Siklus I.....	103
Tabel 4. 10 Nilai Interval Ranah Kognitif Siklus I .....	104
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I .....	106
Tabel 4. 12 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I .....	108
Tabel 4. 13 Permasalahan dan Solusi Pada Pembelajaran Siklus I.....	110
Tabel 4. 14 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	111
Tabel 4. 15 Pembagian Kelompok (Teams).....	115
Tabel 4. 16 Pembagian Kelompok (Teams).....	124
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	134
Tabel 4. 18 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	137
Tabel 4. 19 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II .....	139
Tabel 4. 20 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Klasikal Ranah Kognitif Siklus II .....	139
Tabel 4. 21 Nilai Intervasl Ranah Kognitif Siklus II .....	140
Tabel 4. 22 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II.....	142
Tabel 4. 23 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II.....	144
Tabel 4. 24 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II... ..	147
Tabel 4. 25 Penngkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II .....	149
Tabel 4. 26 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif .....	150
Tabel 4. 27 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	151
Tabel 4. 28 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	153
Tabel 4. 29 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	154

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Crossword Puzzle.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc.Taggrt .....	46
Gambar 4. 1 Grafik Nilai Interval Prasiklus .....	73
Gambar 4. 2 Kegiatan Pendahuluan Siklus I pertemuan 1 .....	76
Gambar 4. 3 Presentasi Kelas Siklus I Pertemuan 1 .....	77
Gambar 4. 4 Teams Siklus I Pertemuan 1 .....	79
Gambar 4. 5 Games Siklus I Pertemuan 1 .....	79
Gambar 4. 6 Tournament Siklus I Pertemuan 1 .....	80
Gambar 4. 7 Rekognisi Tim Siklus I Pertemuan 1.....	81
Gambar 4. 8 Kegiatan Penutup Siklus I Pertemuan 1 .....	83
Gambar 4. 9 Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	83
Gambar 4. 10 Kegiatan Pendahuluan Siklus I Pertemuan 2 .....	85
Gambar 4. 11 Presentasi Kelas Siklus I Pertemuan 2 .....	86
Gambar 4. 12 Teams Siklus I Pertemuan 2.....	88
Gambar 4. 13 Games Siklus I Pertemuan 2 .....	88
Gambar 4. 14 Tournament Siklus I Pertemuan 2.....	89
Gambar 4. 15 Rekognisi tim Siklus I Pertemuan 2.....	90
Gambar 4. 16 Kegiatan Menyimpulkan Pembelajaran .....	91
Gambar 4. 17 Kegiatan Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I.....	92
Gambar 4. 18 Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	92
Gambar 4. 19 Rekapitulasi Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	97
Gambar 4. 20 Presentase Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	99
Gambar 4. 21 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	102
Gambar 4. 22 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I .....	104
Gambar 4. 23 Grafik Nilai Interval Kognitif Siklus I .....	104
Gambar 4. 24 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I .....	107
Gambar 4. 25 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I .....	109
Gambar 4. 26 Kegiatan Pendahuluan Siklus II Pertemuan 1 .....	113
Gambar 4. 27 Presentasi Kelas Siklus II Pertemuan 1 .....	114
Gambar 4. 28 Teams Siklus II Pertemuan 1 .....	116
Gambar 4. 29 Games Siklus II Pertemuan 1 .....	117
Gambar 4. 30 Tournament Siklus II Pertemuan 1.....	118
Gambar 4. 31 Rekognisi Tim Siklus II Pertemuan 1 .....	119

Gambar 4. 32 Kegiatan Penutup Siklus II Pertemuan 1.....	120
Gambar 4. 33 Kegiatan Siklus II Pertemuan 1.....	120
Gambar 4. 34 Kegiatan Pendahuluan Siklus II Pertemuan 2.....	122
Gambar 4. 35 Presentasi Siklus II Pertemuan 2.....	123
Gambar 4. 36 Games Siklus II Pertemuan 2.....	124
Gambar 4. 37 Tournament Siklus II Pertemuan 2.....	126
Gambar 4. 38 Rekognisi Tim Siklus II Pertemuan 2.....	127
Gambar 4. 39 Menyimpulkan Materi Siklus II Pertemuan 2.....	128
Gambar 4. 40 Mengerjakan Soal Evaluasi II.....	128
Gambar 4. 41 Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	129
Gambar 4. 42 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	135
Gambar 4. 43 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	138
Gambar 4. 44 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II.....	140
Gambar 4. 45 Grafik Interval Ranah Kognitif Siklus II.....	140
Gambar 4. 46 Persentase Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II.....	143
Gambar 4. 47 Persentase Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II.....	145
Gambar 4. 48 Grafik Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	148
Gambar 4. 49 Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	150
Gambar 4. 50 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	151
Gambar 4. 51 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	154
Gambar 4. 52 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	155



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	179
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN 1 Dorang .....	181
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas V SDN 1 Dorang .....	182
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas V SDN 1 Dorang .....	184
Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	186
Lampiran 6 Rubrik Penskoran Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus .....	187
Lampiran 7 Lembar Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus ..	192
Lampiran 8 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus.....	195
Lampiran 9 Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus .....	196
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus .....	199
Lampiran 11 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus .....	201
Lampiran 12 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Prasiklus ..	202
Lampiran 13 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Prasiklus..	204
Lampiran 14 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Prasiklus.....	206
Lampiran 15 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	207
Lampiran 16 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	209
Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Prasiklus.....	211
Lampiran 18 Soal Prasiklus .....	212
Lampiran 19 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Prasiklus.....	214
Lampiran 20 Daftar Nilai Prasiklus .....	216
Lampiran 21 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	217
Lampiran 22 Rubrik Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru .....	218
Lampiran 23 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	225
Lampiran 24 Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar Siswa.....	226
Lampiran 25 Kisi-Kisi Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif .....	230
Lampiran 26 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif .....	231
Lampiran 27 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	233
Lampiran 28 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	234
Lampiran 29 Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Siklus I Pertemuan 1.....	236
Lampiran 30 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1 ....	242
Lampiran 31 Materi Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	247
Lampiran 32 Crossword Puzzle Siklus I Pertemuan 1.....	252
Lampiran 33 Kunci Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 1 .....	253
Lampiran 34 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	254
Lampiran 35 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.	257
Lampiran 36 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus I .....	259
Lampiran 37 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	261
Lampiran 38 Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Siklus I Pertemuan 2.....	263
Lampiran 39 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan .....	268
Lampiran 40 Materi Ajar Siklus I Pertemuan 2.....	273
Lampiran 41 <i>Crossword Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 2.....	277

Lampiran 42 Kunci Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 2 .....	278
Lampiran 43 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	279
Lampiran 44 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.	282
Lampiran 45 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus I .....	284
Lampiran 46 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	286
Lampiran 47 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	288
Lampiran 48 Soal Evaluasi Siklus I .....	291
Lampiran 49 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I ..	295
Lampiran 50 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus I ...	298
Lampiran 51 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus I ...	302
Lampiran 52 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus I ...	306
Lampiran 53 Hasil Tes Evaluasi Siklus I .....	310
Lampiran 54 Langkah-Langlaj Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	311
Lampiran 55 Media <i>Crossword Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 1 dan 2 .....	312
Lampiran 56 Perolehan Skor Siklus I Pertemuan 1 dan 2 .....	313
Lampiran 57 Hasil Evaluasi Siswa Siklus I .....	314
Lampiran 58 Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Siklus II Pertemuan 1 .....	322
Lampiran 59 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 1 ...	327
Lampiran 60 Materi Ajar Siklus II Pertemuan 1 .....	332
Lampiran 61 <i>Crossword Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 1 .....	336
Lampiran 62 Kunci Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 1 .....	337
Lampiran 63 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	338
Lampiran 64 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	341
Lampiran 65 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus II .....	343
Lampiran 66 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	345
Lampiran 67 Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Siklus II Pertemuan 2 .....	347
Lampiran 68 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 2 ...	352
Lampiran 69 Materi Ajar Siklus II Pertemuan 2 .....	357
Lampiran 70 <i>Crossword Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 2 .....	361
Lampiran 71 Kunci Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 2 .....	362
Lampiran 72 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	363
Lampiran 73 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	366
Lampiran 74 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus II .....	368
Lampiran 75 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik .....	370
Lampiran 76 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	372
Lampiran 77 Soal Evaluasi Siklus II .....	375
Lampiran 78 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II.	379
Lampiran 79 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus II..	382
Lampiran 80 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus II..	385
Lampiran 81 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Tes Evaluasi Siklus II..	389
Lampiran 82 Hasil Tes Evaluasi Siklus I .....	393
Lampiran 83 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	394
Lampiran 84 Media <i>Crossword Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 1 dan 2 .....	395

Lampiran 85 Perolehan Skor Siklus II Pertemuan 1 dan 2 .....	396
Lampiran 86 Hasil Evaluasi Siklus II .....	397
Lampiran 87 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Media Pembelajaran ....	405
Lampiran 88 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Media Pembelajaran ....	409
Lampiran 89 Validitas Isi Expert Judgment Instrumen Media Pembelajaran ....	413
Lampiran 90 Hasil Wawancara Guru Setelah Diterapkan Model <i>Teams Games Torunament</i> (TGT) Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	417
Lampiran 91 Hasil Wawancara Siswa Setelah Diterapkan Model <i>Teams Games Torunament</i> (TGT) Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	419

