



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
*TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA MONOGAYA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
IPAS KELAS IV SD N 1 PELEMKEREP**

**Skripsi**

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**DEWI AISAH**

**NIM 201933222**

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

**2023**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
*TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA MONOGAYA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
IPAS KELAS IV SD N 1 PELEMKEREP**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
DEWI AISAH  
NIM 201933222**

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

**2023**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai kadar kesanggupannya.

(QS. Al- Baqarah: 286)

### **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas segala rahmat dan kemudahan yang telah Allah SWT berikan sehingga penelitian dan pengembangan pada tugas akhir ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Umar dan Ibu Mufarokhah yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang dan senantiasa memberikan do'a serta semangat yang menjadikan tujuan dan motivasi utama untuk meraih kesuksesan.
2. Keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih selalu memberikan do'a dan semangat.
3. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
5. Sahabat dan teman-teman PGSD satu angkatan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah menemani dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater Universitas Muria Kudus.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media MONOGAYA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Pelemkerep* oleh Dewi Aisah NIM 201933222 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 31 Juli 2023  
Pembimbing I



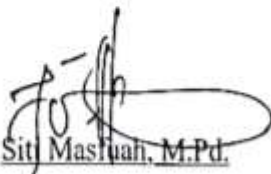
Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.  
NIDN. 0623038604

Pembimbing II



A. Bakhrudin, S.Pd. I., M.Pd.  
NIDN. 0607028801

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



Siti Masfiah, M.Pd.  
NIDN. 0615129001

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monogaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N I Pelemkerep oleh Dewi Aisah NIM 201933222 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2023

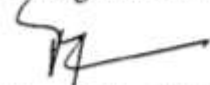
Tim Penguji



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

(Ketua)

NIDN.0623038604



Ahmad Bakhrudin, S.Pd.L., M.Pd.

(Anggota)

NIDN.0607028801



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

(Anggota)

NIDN.0616098701



Ika Afi Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN.0607018801

Mengetahui,

Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd.Kons

NIDN.0629086302

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya. Peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monogaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Pelemkerep”.

Penelitian ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, motivasi, maupun dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan yang berharga ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

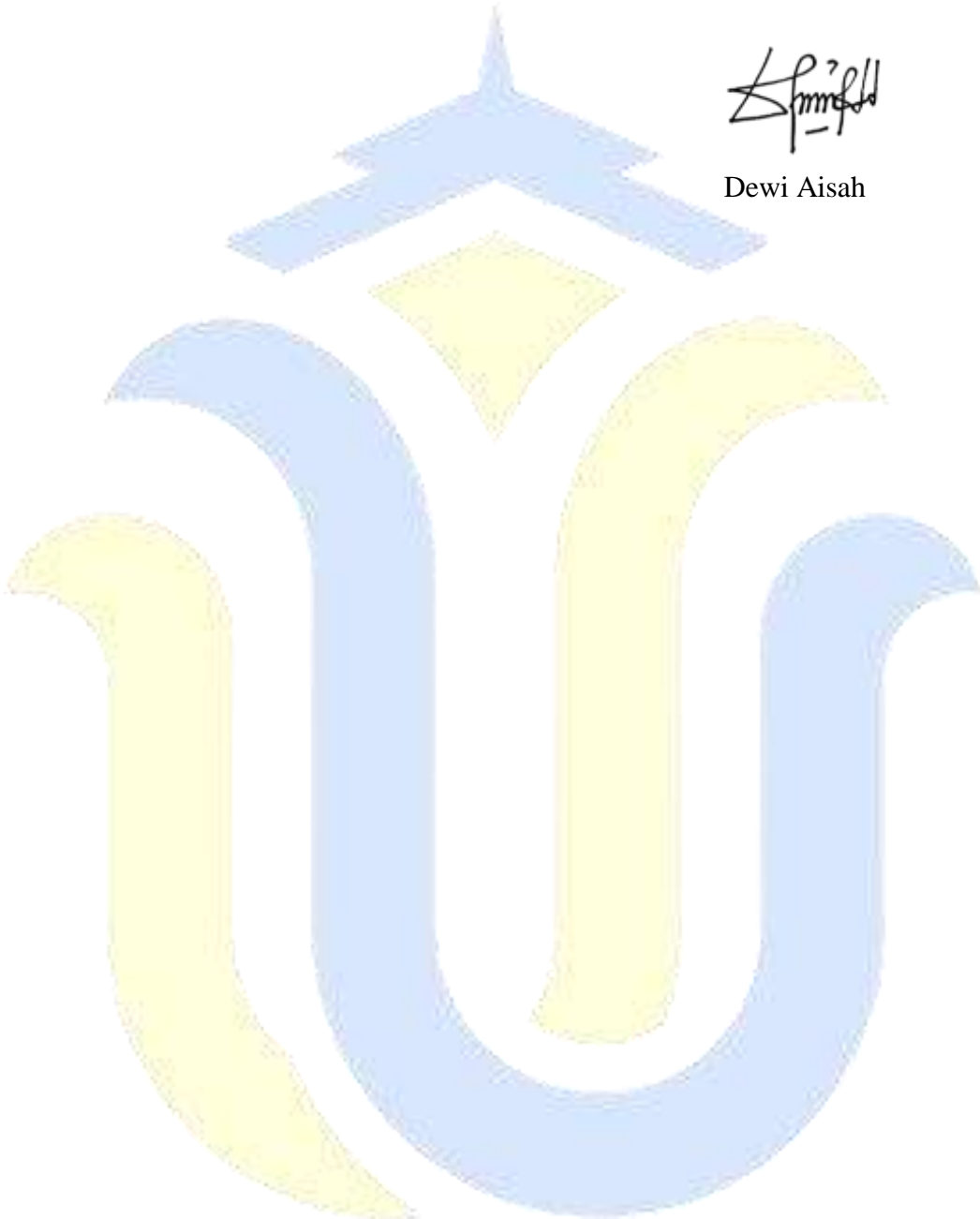
1. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
4. Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Mujiyono, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SD N 1 Pelemkerep yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Prakoso Wiwid Mulyo, S.Pd., Guru Kelas IV SD N 1 Pelemkerep yang telah memberikan informasi kepada peneliti.
8. Siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep yang bersedia menjadi subjek penelitian.

9. Semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

Kudus, 20 Juli 2023



Dewi Aisah





## ABSTRACT

Aisah, D. 2023. **Application Of The Monogaya Media Assisted Teams Games Tournament Learning Model To Improve Student Learning Outcomes In Learning Natural and Social Sciences Class IV Elementary School 1 Pelemkerep.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Tames Games Tournamnet, Learning Outcomes, MONOGAYA*

This study aims to improve teacher teaching skills and student learning outcomes in science learning by applying the Teams Games Tournament learning model assisted by Monogaya media for fourth grade students at SD N 1 Pelemkerep with material on Indonesian cultural diversity

Learning outcomes are results obtained by students during teaching and learning activities, both in cognitive, affective and psychomotor aspects as a result of student activities. Learning model. Teams Games Tournament is a cooperative learning model that places students in groups that involve the activities of all students without any difference in status. Monostyle media is monopoly media of cultural diversity. This media is a visual learning media with a game concept that can introduce Indonesian culture. MONOGAYA media can train students to have a competitive spirit, make learning more interesting, students can learn while playing, think critically, learn and have fun.

This classroom action research was conducted in class IV SD N 1 Pelemkerep with 15 students as subjects consisting of 5 male students, 10 female students and the teacher which lasted for 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The dependent variable in this study is the teacher's teaching skills, student learning outcomes while the independent variable is the Teams Games Tournament learning model assisted by monostyle media. Data collection techniques include interviews, observation, tests, and documentation. The data analysis used is quantitative and qualitative data analysis.

The results of this study indicate an increase in teacher teaching skills and student learning outcomes. The teacher's teaching skills in cycle I cycle I reached 75% and in cycle II experienced an increase of 85%. In the cognitive domain of cycle I experienced an increase with an average percentage of 67%, and in cycle II it increased to 73%. Student learning outcomes in the domain of attitudes in cycle I obtained an average of 67% and in cycle II it increased to 73%. Student learning outcomes in the domain of cycle I skills obtained an average of 70% and increased to 82% in cycle II.

Based on classroom action research carried out by applying the Teams Games Tournament model assisted by MONOGAYA media, it can improve teacher teaching skills and student learning outcomes in class IV SD N 1 Pelemkerep.

## ABSTRAK

Aisah, D. 2023. **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monogaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Pelemkerep.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, MONOGAYA

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar, baik dalam aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* sebagai hasil dari kegiatan siswa. Model pembelajaran. *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa secara berkelompok yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Media monogaya adalah media monopoli keragaman budaya. Media ini merupakan media pembelajaran visual dengan konsep permainan yang dapat mengenalkan budaya Indonesia. Media MONOGAYA dapat melatih siswa untuk berjiwa kompetitif, membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat belajar sambil bermain, berpikir kritis, belajar dan menyenangkan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan subjek penelitian 15 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki, 10 siswa perempuan dan guru yang berlangsung selama 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan mengajar guru, hasil belajar siswa sedangkan variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monogaya. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa. Keterampilan mengajar guru pada siklus I siklus I mencapai 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan 85%. Pada ranah kognitif siklus I mengalami peningkatan dengan presentase rata-rata 67%, dan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Hasil belajar siswa pada ranah sikap siklus I memperoleh rata-rata 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Hasil belajar siswa pada ranah keterampilan siklus I memperoleh rata-rata 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LOGO.....	ii
JUDUL .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRACT .....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Definisi Operasional.....	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.2 Penelitian Relevan .....	30
2.3 Kerangka Berpikir .....	33
2.4 Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
3.2 Rancangan Penelitian .....	37
3.3 Subjek Penelitian .....	54
3.4 Data dan Sumber Data.....	55

3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.6	Instrumen Penelitian .....	58
3.7	Validasi Data .....	61
3.8	Teknik Analisis Data .....	62
3.9	Indikator Keberhasilan .....	67
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>68</b>
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Pra siklus .....	68
4.2	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas .....	70
4.2.1	Siklus I .....	70
4.2.2	Siklus II .....	88
4.3	Peningkatan Hasil Tindakan Antar siklus .....	105
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>119</b>
5.1	Simpulan .....	119
5.2	Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>121</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>125</b>

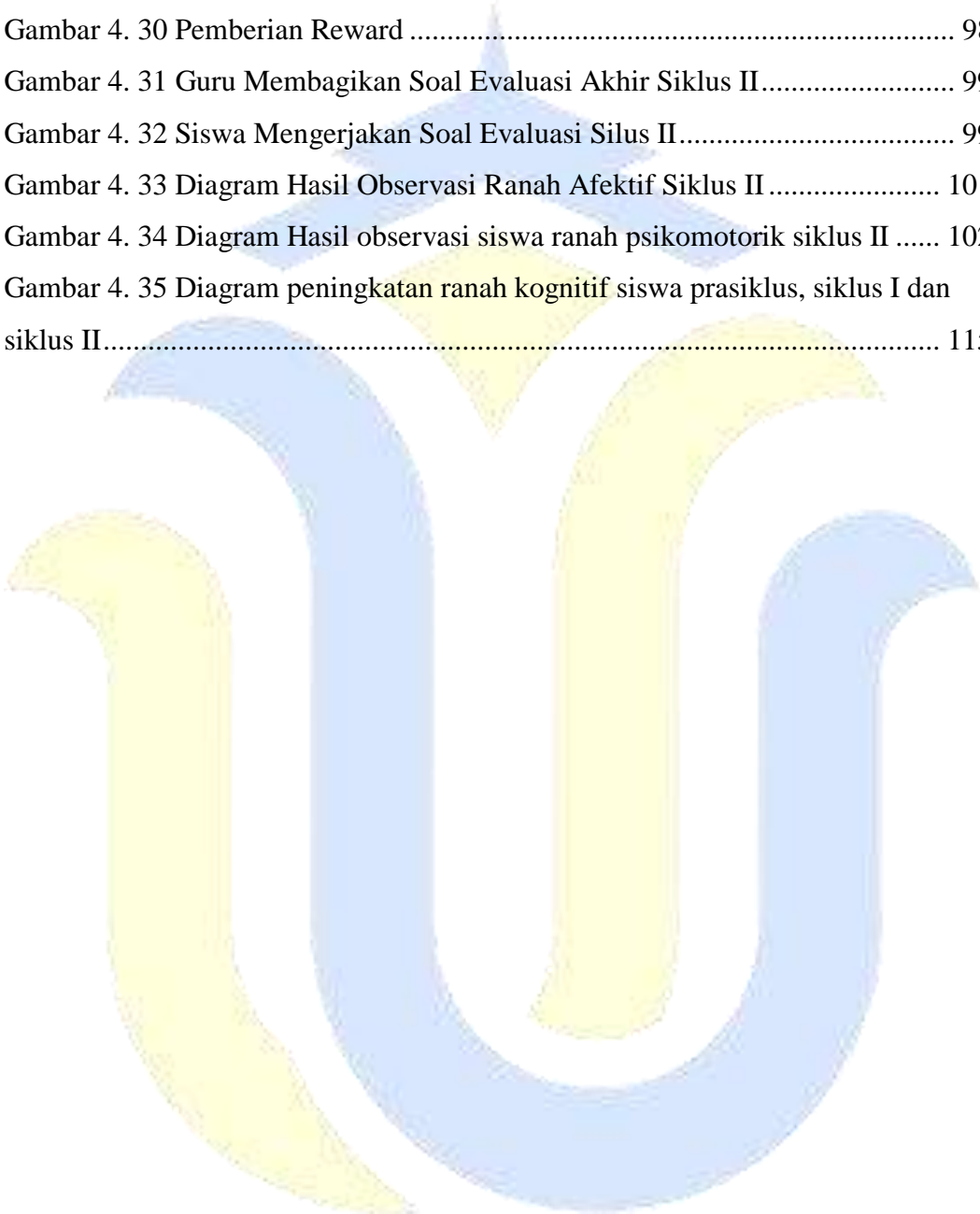
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Suku Bangsa.....	26
Tabel 2. 2 Rumah Adat di Indonesia.....	26
Tabel 2. 3 Kesenian Daerah .....	28
Tabel 2. 4 Penelitian Relevan.....	32
Tabel 3. 1 Aspek Keterampilan Guru .....	59
Tabel 3. 2 Aspek Afektif (Sikap) Siswa.....	60
Tabel 3. 3 Aspek Psikomotorik (Keterampilan) Siswa .....	60
Tabel 3. 4 Presentase Ketuntasan Klasikal .....	64
Tabel 3. 5 Keterampilan Mengajar Guru .....	65
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru .....	65
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Ranah Sikap .....	66
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Ranah Keterampilan.....	66
Tabel 4. 1 Ketuntasan Belajar Klasikal Pra Siklus Siswa Kelas IV SD N 1 Pelemkerep.....	69
Tabel 4. 2 Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	70
Tabel 4. 3 Daftar Anggota Nama Kelompok Siklus I Pertemuan 1 .....	73
Tabel 4. 4 Daftar Anggota Nama Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	79
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	83
Tabel 4. 6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif .....	85
Tabel 4. 7 Daftar Anggota Nama Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	91
Tabel 4. 8 Daftar Anggota Nama Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	96
Tabel 4. 9 ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif.....	103
Tabel 4. 10 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II...	105
Tabel 4. 11 Ketuntasan hasil belajar siswa ranah afektif siklus I dan siklus II...	110
Tabel 4. 12 Ketuntasan hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I dan siklus II.....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Monogaya.....	22
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan.....	38
Gambar 4. 1 kegiatan pendahuluan.....	72
Gambar 4. 2 Penyampaian Materi dan Tanya Jawab .....	73
Gambar 4. 3 Pembentukan Kelompok ( <i>Teams</i> ) .....	73
Gambar 4. 4 Kegiatan Diskusi .....	74
Gambar 4. 5 Penyampaian tata cara permainan Monogaya .....	74
Gambar 4. 6 Pelaksanaan Games .....	75
Gambar 4. 7 Pelaksanaan Tournament.....	76
Gambar 4. 8 Pemberian Reward .....	76
Gambar 4. 9 Kesimpulan.....	77
Gambar 4. 10 Penyajian Kelas Siklus I Pertemuan 2.....	78
Gambar 4. 11 Diskusi kelompok Siklus I pertemuan 2 .....	79
Gambar 4. 12 pelaksanaan Games Siklus I Pertemuan 2.....	80
Gambar 4. 13 Pelaksanaan Tournamnet Siklus I Pertemuan 2 .....	81
Gambar 4. 14 Pemberian Reward .....	81
Gambar 4. 15 Siswa mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I .....	82
Gambar 4. 16 Diagram Hasil Observasi siswa ranah afektif siklus I.....	84
Gambar 4. 17 Hasil observasi siswa ranah psikomotorik siklus I.....	85
Gambar 4. 18 kegiatan awal mengkoordinasikan siswa untuk siap mengikuti kegiatan pembelajaran.....	90
Gambar 4. 19 Penyajian Kelas Siklus II Pertemuan 1 .....	90
Gambar 4. 20 Diskusi Bersama Mengerjakan LKS .....	91
Gambar 4. 21 kegiatan <i>Games</i> siklus II pertemuan 1 .....	92
Gambar 4. 22 pelaksanaan Tournament siklus II pertemuan 2.....	93
Gambar 4. 23 Pemberian Reward .....	93
Gambar 4. 24 siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran .....	94
Gambar 4. 25 kegiatan awal menyampaikan tujuan pembelajaran.....	95

Gambar 4. 26 Kegiatan Penyajian Kelas Tanya Jawab Dengan Siswa.....	95
Gambar 4. 27 guru membimbing siswa berdiskusi kelompok.....	96
Gambar 4. 28 kegiatan permainan siklus II pertemuan 2.....	97
Gambar 4. 29 Kegiatan Tournament siklus II pertemuan 2.....	98
Gambar 4. 30 Pemberian Reward .....	98
Gambar 4. 31 Guru Membagikan Soal Evaluasi Akhir Siklus II.....	99
Gambar 4. 32 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Silus II.....	99
Gambar 4. 33 Diagram Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II.....	101
Gambar 4. 34 Diagram Hasil observasi siswa ranah psikomotorik siklus II .....	102
Gambar 4. 35 Diagram peningkatan ranah kognitif siswa prasiklus, siklus I dan siklus II.....	115



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan .....	126
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik.....	127
Lampiran 3 Daftar Nilai Prasiklus .....	128
Lampiran 4 Daftar Nama Kelompok Kelas IV .....	129
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru Prasiklus.....	130
Lampiran 6 Lembar Hasil Wawancara Guru Prasiklus.....	131
Lampiran 7 Lembar Wawancara Siswa .....	135
Lampiran 8 Lembar Hasil Wawancara Siswa .....	136
Lampiran 9 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	139
Lampiran 10 Kisi Kisi Soal Prasiklus .....	143
Lampiran 11 Soal Prasiklus .....	145
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Prasiklus.....	147
Lampiran 13 Hasil Tes Prasiklus .....	149
Lampiran 14 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	150
Lampiran 15 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	154
Lampiran 16 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif.....	155
Lampiran 17 Lembar Indikator Hasil Belajar Ranah Afektif .....	158
Lampiran 18 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	160
Lampiran 19 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	162
Lampiran 20 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	165
Lampiran 21 Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	175
Lampiran 22 Hasil Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	177
Lampiran 23 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	179
Lampiran 24 Rubik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap.....	184
Lampiran 25 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	187
Lampiran 26 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Keterampilan .....	189
Lampiran 27 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	191
Lampiran 28 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2 .....	193
Lampiran 29 Lembar Kerja Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	202



Lampiran 30 Hasil Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	204
Lampiran 31 Kisi Kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	206
Lampiran 32 Soal Evaluasi Siklus I.....	209
Lampiran 33 Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran.....	212
Lampiran 34 Lembar Validasi Isi Siklus I .....	216
Lampiran 35 Hasil Evaluasi Siklus I.....	222
Lampiran 36 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	228
Lampiran 37 Rubik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap.....	233
Lampiran 38 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	236
Lampiran 39 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Keterampilan .....	238
Lampiran 40 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	240
Lampiran 41 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I.....	242
Lampiran 42 hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I.....	243
Lampiran 43 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	244
Lampiran 44 Modul Ajar Siklus II Pertemua 1.....	246
Lampiran 45 Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	255
Lampiran 46 Hasil Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	257
Lampiran 47 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	259
Lampiran 48 Rubik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap.....	264
Lampiran 49 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	267
Lampiran 50 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Keterampilan .....	269
Lampiran 51 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	271
Lampiran 52 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	273
Lampiran 53 Lembar Kerja Kelompok .....	281
Lampiran 54 Hasil Diskusi Kelompok Siklus Ii Pertemuan 1 .....	283
Lampiran 55 Kisi Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	285
Lampiran 56 Soal Evaluasi Siklus II.....	288
Lampiran 57 Kunci Jawaban Dan Penskoran .....	291
Lampiran 58 Lembar Validasi Isi Siklus II.....	296
Lampiran 59 Pedoman Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	302
Lampiran 60 Rubik Penskoran Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap.....	307

Lampiran 61 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	310
Lampiran 62 Rubik Penskoran Hasil Belajar Ranah Keterampilan.....	312
Lampiran 63 Lembar Indikator Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	314
Lampiran 64 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II .....	316
Lampiran 65 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II .....	317
Lampiran 66 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II .....	318
Lampiran 67 Peningkatan Ranah Afektif Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	319
Lampiran 68 Peningkatan Ranah Psikomotorik Siswa Pada Siklus I dan Siklus II .....	320
Lampiran 69 Peningkatan Ranah Afektif Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	321
Lampiran 70 Lembar Validasi Media .....	322
Lampiran 71 Hasil Wawancara Guru dan Siswa Setelah Penelitian.....	329
Lampiran 72 Surat Surat .....	333