

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD**

**Oleh
NELA KHOIRINIDA
NIM 202033216**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD**

SKRIPSI

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

**Oleh
NELA KHOIRINIDA
NIM 202033216**

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

2024

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)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, tapi gelombang-gelombang itu yang nantinya akan bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Karya skripsi ini merupakan bentuk rasa syukur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat, rahmat, karunia, serta pertolongannya yang tiada henti hingga saat ini.

Karya ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta Bapak Sudarman dan yang teristimewa pintu surgaku, Ibu Jumirah yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus penuh keikhlasan mencurahkan kasih sayang. Serta senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat juga dukungan dengan sepenuh hati.

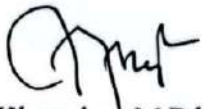
Karya ini juga saya dedikasikan kepada kakak-kakak, keponakan, sahabat, serta keluarga besar yang telah menjadi penyemangat terbaik serta selalu memberikan dukungan baik itu moril maupun materiil.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa SD” oleh Nela Khoirinda NIM. 202033216 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diuji.

Kudus, 30 Mei 2024

Pembimbing I



Dr. Khamdun M.Pd.
NIDN. 0612047001

Pembimbing II



Lintang Kiranoratri, M.Pd.
NIDN. 0614129101

Mengetahui

Ka Prodi PGSD



Siti Masfiah, M.Pd.
NIDN. 0615219001

PERSETUJUAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nela Khoirinida (NIM 202033216) telah disetujui dan dipertahankan dihadapan tim penguji ujian skripsi pada tanggal 23 Juli 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, 1 Agustus 2024

Tim Penguji

Dr. Khamdun, M.Pd
NIDN. 0612047001

Ketua

Lintang Kironoratri, M.Pd.
NIDN. 0614129101

Anggota

Siti Masfiah, M.Pd
NIDN. 0615219001

Anggota

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

Anggota

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

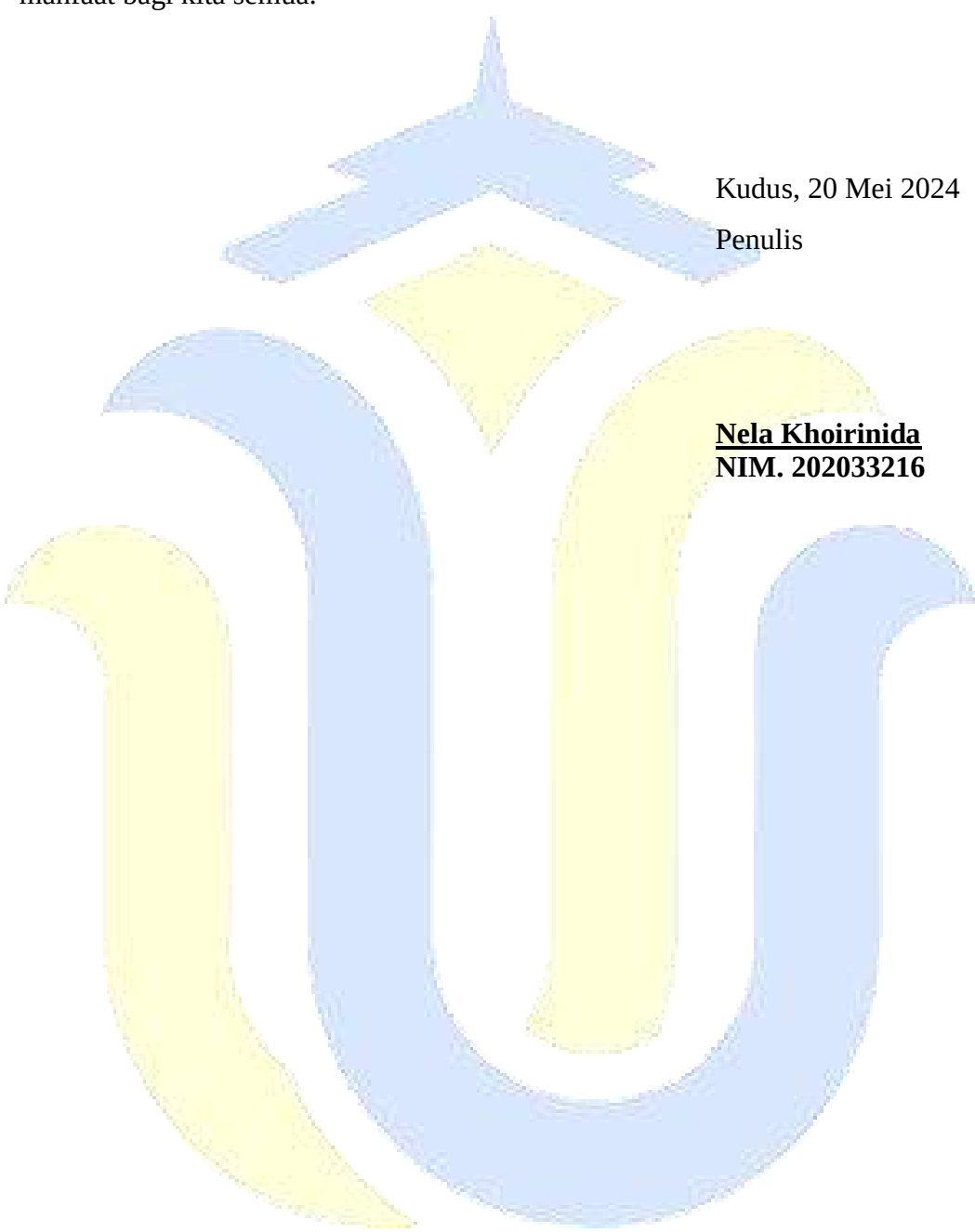
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan anugrah yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs.Sucipto,M.Pd.,Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ibu Siti Masfuah,S.Pd.,M.Pd., Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
3. Bapak Dr. Khamdun,M.Pd (Pembimbing I) dan Ibu Lintang Kironoratri,S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II) yang dengan tulus dan ikhlas memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis demi kebaikan dan terselesaikannya skripsi ini.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan bekal ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
5. Ibu Tri Widiastuti,S.Pd.SD Kepala Sekolah SD 4 Kesambi yang telah memberikan izin serta kesempatan untuk penulis melaksanakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
6. Ibu Sri Sunarti,S.Pd.SD Guru Kelas V yang telah mendampingi dan membimbing penulis selama pelaksanaan penelitian
7. Siswa-siswi kelas V tahun ajaran 2023/2024 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.



Kudus, 20 Mei 2024

Penulis

Nela Khoirinida
NIM. 202033216

ABSTRACT

Khoirinida, Nela 2024. "Application of the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by QR Code-Based Snakes and Ladders Game Media to Improve science Learning Outcomes for Elementary School Students." Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr.Khamdun, S.Pd., M.Pd., (2) Lintang Kironoratri,S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament, Snakes and Ladders Game Media Based on QR Code, science Learning Outcomes*

Learning is said to be effective if students get maximum learning results. Science and Technology learning outcomes for class V students at SD 4 Kesambi are relatively low. This is because classroom learning seems boring and only uses the lecture method. The aim of this research is to improve science learning outcomes and teachers' teaching skills by implementing the Teams Games Tournament learning model assisted by the QR code-based snakes and ladders game media.

The Teams Games Tournament Learning Model is a cooperative learning model where students are able to learn actively and train students' responsibility for the tasks given by their teacher through discussion activities. The QR Code-based Snakes and Ladders game media is a type of visual learning media that can support the learning process by collaborating the learning process with a game.

This Classroom Action Research uses 2 cycles. and each cycle will consist of 2 meetings, data collection techniques using observation, interviews, tests and documentation techniques. The data analysis technique uses descriptive qualitative data analysis techniques and quantitative descriptive statistics.

The results of the research show that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by the QR code-based snakes and ladders game media can improve science learning outcomes for class V students at SD 4 Kesambi as well as teachers' teaching skills. In the first cycle, the science and science learning results for the science and science understanding element obtained classical completion results of 53% "Medium", process skills 65,5% "Good" and teacher teaching skills 74% "Good". Meanwhile, in cycle II, the science and science learning results for the science and science understanding element obtained classical completion results of 82% "very high", process skills 80% "very good", and teacher teaching skills 92% "very good"

Based on the research that has been carried out, the researcher concludes that by implementing the Teams Games Tournament learning model assisted by the QR code-based snakes and ladders game media, it can improve students' science learning outcomes and teachers' teaching skills.

ABSTRAK

Khoirinida, Nela 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd., (2) Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code, Hasil Belajar IPAS

Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa mendapat hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar IPAS Siswa kelas V di SD 4 Kesambi tergolong rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran di kelas terkesan membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS serta keterampilan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR code.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik mampu belajar secara aktif serta melatih tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan oleh gurunya melalui kegiatan berdiskusi. Media permainan Ular tangga berbasis QR Code adalah jenis media pembelajaran visual yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan cara mengkolaborasikan proses pembelajaran dengan sebuah permainan.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan 2 siklus. dan pada setiap siklusnya akan terdiri dari 2 pertemuan. pada setiap siklusnya akan memuat 4 tahapan penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 4 Kesambi yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif serta kuantitatif statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR code dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD 4 Kesambi serta keterampilan mengajar guru. Pada siklus I hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS diperoleh hasil ketuntasan klasikal 53% “Sedang”, keterampilan proses 65,5% “Baik” serta keterampilan mengajar guru 74% “Baik”. sedangkan pada siklus II hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS diperoleh hasil ketuntasan klasikal 82% “sangat Tinggi”, keterampilan proses 80% “Baik”, dan keterampilan mengajar guru 92% “Sangat Baik”

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR code dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dan keterampilan mengajar guru

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep Model Tindakan yang Dilakukan	9
2.2.1 Model Pembelajaran TGT	9
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Hasil Belajar.....	22
2.2.4 Muatan Pembelajaran IPAS	25
2.2.5 Keterampilan Mengajar Guru.....	32
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	35
2.3 Kerangka Berpikir	41

2.4 Hipotesis Tindakan	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.1.1 Tempat Penelitian	44
3.1.2 Waktu Penelitian.....	44
3.2 Rancangan Penelitian.....	44
3.2.1 Siklus 1	48
3.2.2 Siklus II.....	52
3.3 Subjek Penelitian	57
3.4 Data dan Sumber Data	57
3.4.1 Data	57
3.4.2 Sumber Data.....	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data	58
3.5.1 Teknik Tes.....	58
3.5.2 Teknik Non Tes	59
3.6 Instrumen Penelitian	61
3.6.1 Pedoman Wawancara	61
3.6.2 Pedoman Observasi	62
3.6.3 Dokumentasi	63
3.6.4 Lembar soal evaluasi.....	63
3.7 Validasi Data	64
3.8 Teknik Analisis Data	64
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif	65
3.8.2 Analisis Data Kualitatif.....	67
3.9 Indikator Keberhasilan.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Hasil Penelitian.....	70
4.1.1 Prasiklus.....	70
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	73
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	98
4.2 Pembahasan	121

4.2.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	121
4.2.2 Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II	127
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	134
5.1 Simpulan.....	134
5.2 Saran	135
5.2.1 Saran Bagi Siswa	135
5.2.2 Saran Bagi Guru.....	135
5.2.3 Saran Bagi Sekolah.....	135
5.2.4 Saran Bagi Peneliti	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code.....	19
Gambar 2. 2 Organ Sistem Pencernaan pada Manusia	30
Gambar 2. 3 Gambar Piramida Nutrisi Makanan.....	30
Gambar 2. 4 Siklus Perumbuhan Manusia.....	31
Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 3. 1 Bagan Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart	46
Gambar 4. 1 Guru Menerangkan Materi Sistem Pencernaan Manusia	76
Gambar 4. 2 Siswa Mengerjakan LKPD Secara Berkelompok	77
Gambar 4. 3 Siswa Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompoknya	77
Gambar 4. 4 Siswa Berlomba Menjawab Pertanyaan yang diberikan Guru.....	78
Gambar 4. 5 Siswa Bermain Ular Tangga Berbasis QR Code	79
Gambar 4. 6 Siswa Menscan QR Code	80
Gambar 4. 7 Pemberian Hadiah Kepada Juara Pertandingan	80
Gambar 4. 8 Guru dan Siswa Melakukan Refleksi Pembelajaran	81
Gambar 4. 9 Kondisi Awal Pembelajaran.....	82
Gambar 4. 10 Guru Menerangkan Materi Zat Utama yang Diperlukan Tubuh...	83
Gambar 4. 11 Siswa Bereksperimen Zat yang Terkandung dalam Makanan.....	84
Gambar 4. 12 Kelompok Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok.....	84
Gambar 4. 13 Hasil Akhir Games Pada Pertemuan 2	85
Gambar 4. 14 Siswa Bermain Ular Tangga Berbasis QR Code.....	86
Gambar 4. 15 Siswa Menscan Kode QR.....	86
Gambar 4. 16 Kelompok Bediskusi Untuk Menjawab Pertanyaan.....	87
Gambar 4. 17 Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Pertandingan	88
Gambar 4. 18 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi	88
Gambar 4. 19 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus I	90
Gambar 4. 20 Keterampilan Proses Siswa Siklus I.....	91
Gambar 4. 21 Ketuntasan Hasil Belajar Pemahaman IPAS Siklus I	92
Gambar 4. 22 Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	94
Gambar 4. 23 Guru Membuka Pembelajaran.....	100

Gambar 4. 24 Guru Menerangkan Materi	101
Gambar 4. 25 Siswa Mengerjakan LKPD Secara Berkelompok	102
Gambar 4. 26 Perolehan Bintang Pada Games Siklus II Pertemuan 1.....	103
Gambar 4. 27 Siswa menscan Kode QR yang ada Pada Papan Ular Tangga	104
Gambar 4. 28 Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Turnamen	104
Gambar 4. 29 Guru Membuka Pelajaran dengan berdo'a	106
Gambar 4. 30 Guru Menerangkan Materi Pembelajaran	107
Gambar 4. 31 Siswa Berdiskusi Kelompok Untuk Mengerjakan LKPD.....	108
Gambar 4. 32 Siswa Bertanding Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code....	109
Gambar 4. 33 Guru Menutup Pembelajaran	110
Gambar 4. 34 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus II.....	111
Gambar 4. 35 Diagram Peningkatan Keterampilan Proses Siswa Siklus II.....	113
Gambar 4. 36 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	115
Gambar 4. 37 Diagram Peningkatan Keterampilan Proses Siklus I dan II	117
Gambar 4. 38 Peningkatan KPS Tiap Indikator	117
Gambar 4. 39 Diagram Peningkatan Ketuntasan Klasikal Pemahaman IPAS....	118
Gambar 4. 40 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase C	26
Tabel 2. 2 Masa Pubertas Pada Remaja	31
Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian Relvan	37
Tabel 3. 1 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal.....	66
Tabel 3. 2 Kriteria Ketuntasan Belajar Kelas V	66
Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran.....	66
Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru.....	68
Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	68
Tabel 3. 6 Kriteria Penskoran Keterampilan Proses Siswa	69
Tabel 4. 1 Interval Nilai Prasiklus Mata Pelajaran IPAS Kelas V	71
Tabel 4. 2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan II.....	72
Tabel 4. 3 Rekapitulasi KPS Siswa Siklus I	89
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus I	90
Tabel 4. 5 Interval Hasil Tes Evaluasi Siklus I	92
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I....	93
Tabel 4. 7 Hasil Observasi KPS Siswa Siklus II.....	111
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Keterampilan Proses IPAS Siklus II.....	112
Tabel 4. 9 Interval Hasil Tes Evaluasi Siklus II.....	113
Tabel 4. 10 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	114
Tabel 4. 11 Peningkatan Keterampilan Proses Siswa Siklus I dan II	116
Tabel 4. 12 Peningkatan Hasil Belajar IPAS Elemen Pemahaman IPAS	118
Tabel 4. 15 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II...	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	141
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V	142
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Kelas V	143
Lampiran 4 Daftar Nilai STS IPAS Kelas V	144
Lampiran 5 Kisi-kisi Wawancara Prasiklus	145
Lampiran 6 Hasil Wawancara Prasiklus	146
Lampiran 7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	149
Lampiran 8 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	152
Lampiran 9 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	155
Lampiran 10 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siswa	167
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Keterampilan Proses Siswa	169
Lampiran 12 Siklus I	172
Lampiran 13 ATP Siklus I Pertemuan 1	173
Lampiran 14 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	174
Lampiran 15 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1	179
Lampiran 16 LKPD Siklus I Pertemuan 1	182
Lampiran 17 Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan 1	185
Lampiran 18 ATP Siklus I Petemuan 2	188
Lampiran 19 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	189
Lampiran 20 Bahan Ajar Siklus 1 Pertemuan 2	194
Lampiran 21 LKPD Siklus I Pertemuan 2	197
Lampiran 22 Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan 2	202
Lampiran 23 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Pertemuan 1 ...	206
Lampiran 24 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Pertemuan 2 ...	209
Lampiran 25 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	212
Lampiran 26 Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	224
Lampiran 27 Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus I Pertemuan 2	226
Lampiran 28 Pedoman Penskoran Observasi Keterampilan Proses Siswa	228
Lampiran 29 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	231
Lampiran 30 Soal Evaluasi Siklus I	234

Lampiran 31 Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I	237
Lampiran 32 Jawaban Soal Evaluasi Siswa Skor Tertinggi Siklus I	240
Lampiran 33 Jawaban Soal Evaluasi Siswa Skor terendah Siklus I	244
Lampiran 34 Hasil Tes Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus I.....	248
Lampiran 35 Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I	249
Lampiran 36 Lembar Validasi Soal Pemahaman IPAS Siklus I.....	253
Lampiran 37 Siklus II.....	257
Lampiran 38 ATP Siklus II Pertemuan 1	258
Lampiran 39 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	259
Lampiran 40 Bahan Ajar Siklus II Pertemuan 1	264
Lampiran 41 LKPD Siklus II Pertemuan 1	267
Lampiran 42 Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 1	271
Lampiran 43 ATP Siklus II Pertemuan 2.....	275
Lampiran 44 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	276
Lampiran 45 Bahan Ajar Siklus II Pertemuan 2	281
Lampiran 46 LKPD Siklus II Pertemuan 2	285
Lampiran 47 Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 2	289
Lampiran 48 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 2 ..	293
Lampiran 49 Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 2 ..	296
Lampiran 50 Pedoman Penskoran Observasi Keterampilan Mengajar Guru ...	299
Lampiran 51 Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	311
Lampiran 52 Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	313
Lampiran 53 Pedoman Penskoran Observasi Keterampilan Proses Siswa	315
Lampiran 54 Kisi-kisi Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II.....	318
Lampiran 55 Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II	321
Lampiran 56 Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II..	325
Lampiran 57 Jawaban Soal Evaluasi Siswa Skor Tertinggi Siklus II.....	328
Lampiran 58 Jawaban Soal Evaluasi Siswa Skor Terendah Siklus II.....	332
Lampiran 59 Hasil Tes Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II	336
Lampiran 60 Lembar Validasi Expert Judgment Modul Ajar Siklus II.....	337
Lampiran 61 Lembar Validasi Expert Judgment Soal Evaluasi Siklus II.....	341

Lampiran 62 Lembar Validasi Expert Judgment Media Pembelajaran	345
Lampiran 63 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi.....	348
Lampiran 64 Surat Permohonan Izin Penelitian	349
Lampiran 65 Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	350
Lampiran 66 Surat Pernyataan.....	351
Lampiran 67 Biodata Penulis	352

