

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
BERBANTU PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD 1 JEPANG PAKIS JATI KUDUS**

Oleh  
**ATIKA KHILMI**  
**NIM 201333160**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2017**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
BERBANTU PERMAINAN UALAR TANGGA UNTUK  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD 1 JEPANG PAKIS JATI KUDUS**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**ATIKA KHILMI  
NIM 201333160**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2017**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kamu sudah selesai (mengerjakanlah yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu (Q.S Al Insyirah: 6-8).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini merupakan karunia Allah SWT, sebuah persembahan bagi.

1. Orang tua tercinta, Bapak Sugito dan Ibu Maftukah yang senantiasa memberikan dukungan materi dan do'a.
2. Kakak, adik, dan keponakanku Lia Zulfianti, Muhammad Arofiq, Khamdan Zubaidi, dan bayi kecil Maziya Naura Akhsana.
3. Dosen pembimbingku Bapak Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. dan Bapak Erik Aditia Ismaya, M. A.
4. Sahabat-sahabatku Ida, Ajik, Desi, Wulan, Adiklia, Ardiana.
5. Teman-teman kos Azza da teman-teman PGSD angkatan 2013.

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD I Jepang Pakis Jati Kudus oleh Atika Khilmi. NIM. 201333160 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui untuk diuji.

Kudus, 29 Juli 2017

Pembimbing I

  
**Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd**

NIDN. 0607016201

Pembimbing II

  
**Erik Aditia Ismaya, M.A**

NIDN. 0623038604

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

  
**Ika Oktavianti, M.Pd**

NIDN. 0631108401

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Atika Khilmi (NIM. 201333160) telah dipertahankan di depan Tim Pengaji pada tanggal 19 Agustus 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 19 Agustus 2017

Dewan Pengaji

Drs. Moh. Kanzunnudin, M. Pd

(Ketua)

NIDN. 0607016201

Erik Aditia Ismaya, M. A

(Anggota)

NIDN. 0623038604

Ika Oktavianti, M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0631108401

Himmatul Ulya, M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0621099001

Mengetahui,

Dekan FKIP UMK



Dr. Slamet Utomo, M.Pd

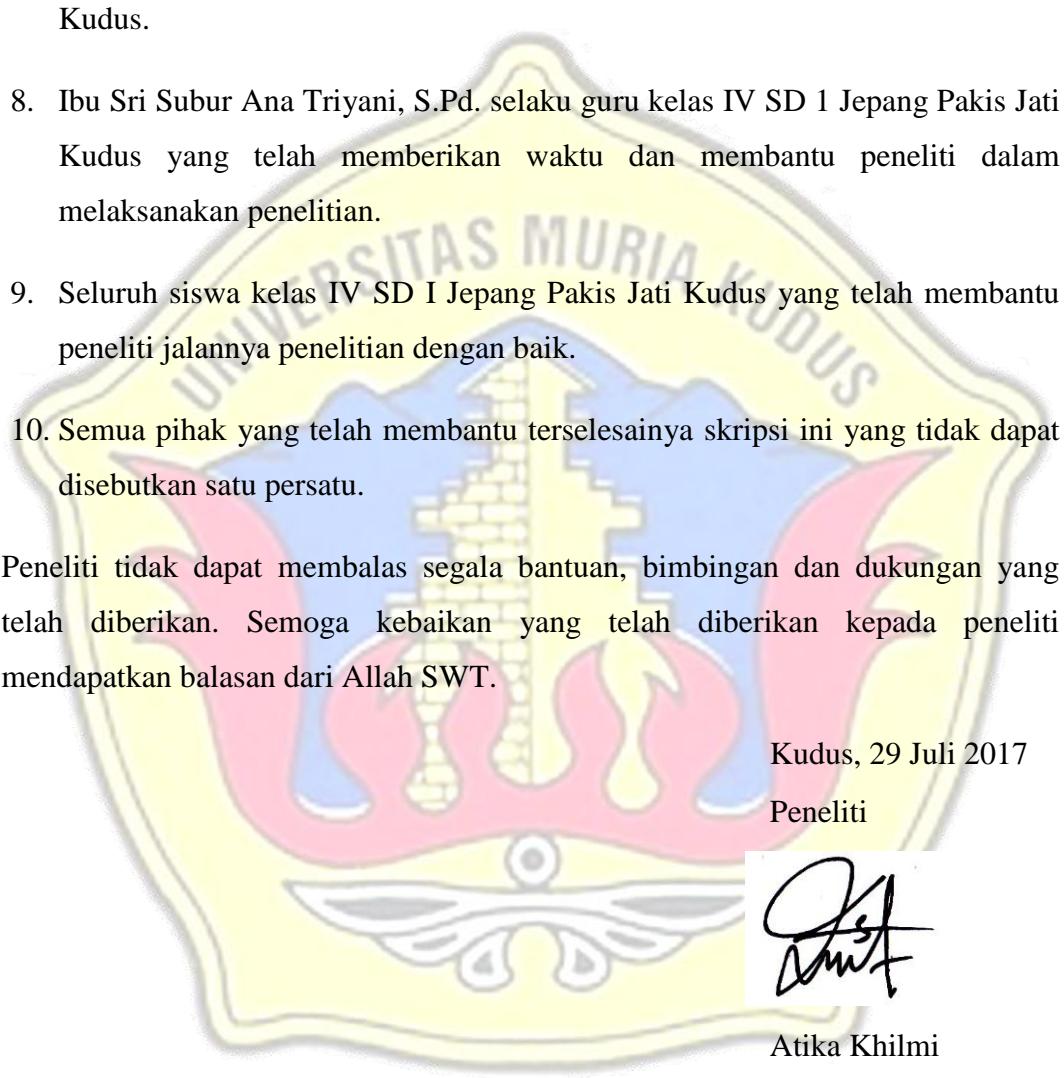
NIDN. 0019126201

## PRAKATA

Peneliti panjatkan puji syukur atas ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti memperoleh dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan termakasih kepada.

1. Dr. Suparnyo, S.H., M.S., Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus hingga sekarang.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan FKIP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan telah menyetujui pengesahan skripsi ini.
3. Ibu Ika Oktavianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat kepada peneliti sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Erik Aditia Ismaya, M.A., selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat kepada peneliti sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

- 
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang senantiasa membimbing dan memberikan bekal pengetahuan kepada peneliti.
  7. Bapak Sukirno, S.Pd. selaku kepala sekolah SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus.
  8. Ibu Sri Subur Ana Triyani, S.Pd. selaku guru kelas IV SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus yang telah memberikan waktu dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
  9. Seluruh siswa kelas IV SD I Jepang Pakis Jati Kudus yang telah membantu peneliti jalannya penelitian dengan baik.
  10. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti tidak dapat membalas segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Kudus, 29 Juli 2017

Peneliti



Atika Khilmi

## ABSTRACT

Khilmi, Atika. 2017. *Learning Model Application of make a match assisted snakes stair game to enhancement student learning result of IV grader in SD I Jepang Pakis Jati Kudus.* Skripsi. Elementary School Teacher Education Departement, Teacher Training and Education Faculty Muria Kudus University. Advisors (I) Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd (II) Erik Aditia Ismaya, M.A.

Keywords: *Make A Match*, Snake Stair, Social Studies learning result, Technology Development

This research aims to describe learning application of *make a match* assisted snake ladder game to improve teacher's teaching skill, describe student learning activities, and to describe the improvement of social studies of grade IV SD I Jepang Pakis Jati Kudus.

Learning model of *make a match* in learning which students in learning by using answer and question card. This learning model will be applied to the subjects of social studies subject to the development of production technology, communication, and transportation in grade IV SD 1 Jepang Pakis.

The kind of model that used in this research user classroom action research. This research was conducted in 2 cycles each cycle consisting of 2 meetings. every cycles consists of 4 steps, there planning, implementing, and reflection. This research was conducted fourth grader of SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus with total subject 22 students. Instruments in this research is the interview guide, observation, students activity sheet and result learning.

The result of the research in first cycle 1 teacher teaching skill obtained 75,5% increased in cycle 2 rising 84% student activity in cycle 1 got score 59,82%, in cycle 2 increased to 76,53%. The result of learning cognitive in cycle had got percentase 72,73% in cycle 2 increased become 86,38%. The result of affective cycle had got percentase 58,97% in cycle 2 increased become 78,18%. The result of psychomotor cycle had got percentase 56,85% and in cycle 2 increased become 76,38%.

Based the result of classroom action research conducted grader IV SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus using learning model *make a match* assisted snake stairs can improve the skills of teacher teaching skill, students activities, student learning cognitive, affective, psychomotor in social studies learning material technology development production, communication, transportation of fourth grade of SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus. Suggestion in this research learning, the teacher better did not apply innovative learning will feel interesting, so students will also feel eager in learning and not feel easy boring.

## ABSTRAK

Khilmi, Atika. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD I Jepang Pakis Jati Kudus.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (I) Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd (II) Erik Aditia Ismaya.

Kata Kunci: *Make A Match*, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar IPS, Perkembangan Teknologi

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, mendeskripsikan aktivitas belajar siswa, dan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus.

Model Pembelajaran *make a match* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan kartu jawaban dan kartu soal. Model pembelajaran ini akan diterapkan pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi di kelas IV SD I Jepang Pakis Jati kudus.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 1 Jepang Pakis Jati Kudus dengan jumlah subjek 22 siswa. Instrumen dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar kegiatan siswa dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian pada siklus I keterampilan mengajar guru memperoleh 75,5% meningkat pada siklus II yakni menjadi 84%. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 59,82% pada siklus II meningkat menjadi 76,53%. Hasil belajar ranah kognitif pada siklus I memperoleh persentase 72,73% pada siklus II meningkat menjadi 86,36%. Hasil belajar siswa ranah afektif memperoleh persentase 58,97% meningkat pada siklus II menjadi 78,18%. Hasil belajar ranah psikomotorik siklus I memperoleh persentase 56,85% dan meningkat pada siklus II menjadi 76,38%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD 1 Jepang Pakis menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan guru mengajar, aktivitas siswa, hasil belajar siswa ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi di kelas IV SD 1 Jepang Pakis. Saran pada penelitian ini dalam melakukan pembelajaran guru tidak menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional saja, guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang bersifat inovatif agar pembelajaran akan lebih terasa menarik sehingga siswa juga akan merasa bersemangat dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	5
1.5. Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.6. Definisi Operasional .....	7

### **BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	9
2.1.1.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	9
2.1.1.2 Langkah-langkah Model <i>Make A Match</i> .....	10

2.1.2 Permainan Ular Tangga .....	12
2.1.2.1 Hakikat Permainan .....	12
2.1.2.2 Ular Tangga .....	15
2.1.2.3 Tabel Implementasi Pembelajaran Model <i>Make A Match</i> .....	18
2.1.3 Hasil Belajar .....	20
2.1.3.1 Hakikat Belajar .....	20
2.1.3.2 Prinsip-prinsip Belajar .....	21
2.1.3.3 Hakikat Hasil Belajar.....	24
2.1.3.4 Faktor-faktor Hasil Belajar .....	25
2.1.3.5 Ranah Hasil Belajar .....	26
2.1.4 Katerampilan Mengajar Guru .....	26
2.1.5 Aktivitas Belajar .....	27
2.1.6 Pembelajaran IPS .....	28
2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran IPS .....	28
2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS .....	29
2.1.7 Ruang Lingkup IPS .....	31
2.1.8 Perkembangan Teknologi .....	32
2.1.8.1 Hakikat Teknologi .....	32
2.1.8.2 Perkembangan Teknologi Produksi .....	33
2.1.8.2.1 Jenis-Jenis Produksi .....	36
2.1.8.2.3 Perkembangan Teknologi Komunikasi .....	36
2.1.8.2.4 Perkembangan Teknologi Transportasi .....	37
2.1.8.2.4.1 Pengertian Teknologi Transportasi .....	37
2.1.8.2.4.2 Fungsi Transportasi .....	38
2.1.8.2.4.3 Jenis-Jenis Transportasi .....	39
2.1.8.2.4.3.1 Transportasi Darat .....	39
2.1.8.2.4.3.2 Transportasi Laut .....	39
2.1.8.2.4.3.3 Transportasi Udara .....	40
2.1.9 Implementasi Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Peramainan Ular Tangga .....	40
2.2 Penelitian Relevan .....	41

2.3 Kerangka Berpikir .....	43
2.4 Hipotesis Tindakan .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Setting dan Karakteristik Penelitian .....	47
3.1.1 Setting Penelitian .....	47
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	47
3.2 Variabel Penelitian .....	48
3.2.1 Variabel Terikat .....	48
3.2.2 Variabel Bebas .....	48
3.3 Prosedur Penelitian .....	48
3.3.1 Siklus I .....	50
3.3.2 Siklus II .....	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	65
3.4.1 Metode Pengumpulan Data .....	65
3.4.1.1 Metode Observasi .....	65
3.4.1.2 Metode Tes .....	67
3.4.1.3 Metode Wawancara .....	67
3.4.1.4 Dokumentasi .....	68
3.4.2 Sumber Data .....	68
3.4.2.1 Sumber Data Primer .....	68
3.4.2.2 Sumber Data Sekunder .....	69
3.4.3 Instrumen Penelitian .....	69
3.4.3.1 Lembar Observasi .....	69
3.4.3.2 Pedoman Wawancara .....	70
3.4.3.3 Tes Hasil Belajar .....	70
3.5 Validitas dan Reliabilitas .....	70
3.5.1 Validitas .....	70
3.5.2 Reliabilitas .....	74
3.6 Analisis Data .....	75
3.6.1 Data Kuantitatif .....	75
3.6.2 Data Kualitatif .....	77

3.7 Indikator Keberhasilan .....	79
----------------------------------	----

## BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Prasiklus .....	80
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	82
4.2.1 Perencanaan .....	83
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan .....	83
4.2.3 Observasi .....	97
4.2.4 Refleksi .....	107
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	109
4.3.1 Perencanaan .....	109
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....	110
4.3.3 Observasi .....	122
4.3.4 Refleksi .....	134
4.4 Simpulan .....	135

## BAB V PEMBAHASAN

5.1 Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	136
5.2 Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	141
5.3 Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	146
5.3.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	147
5.3.2 Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	149
5.3.3 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantu Permainan Ular Tangga .....	152

## BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan .....	155
6.2 Saran .....	156

6.2.1 Bagi Guru .....	156
6.2.2 Bagi Siswa .....	157
6.2.3 Bagi Sekolah .....	158
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>159</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>161</b>



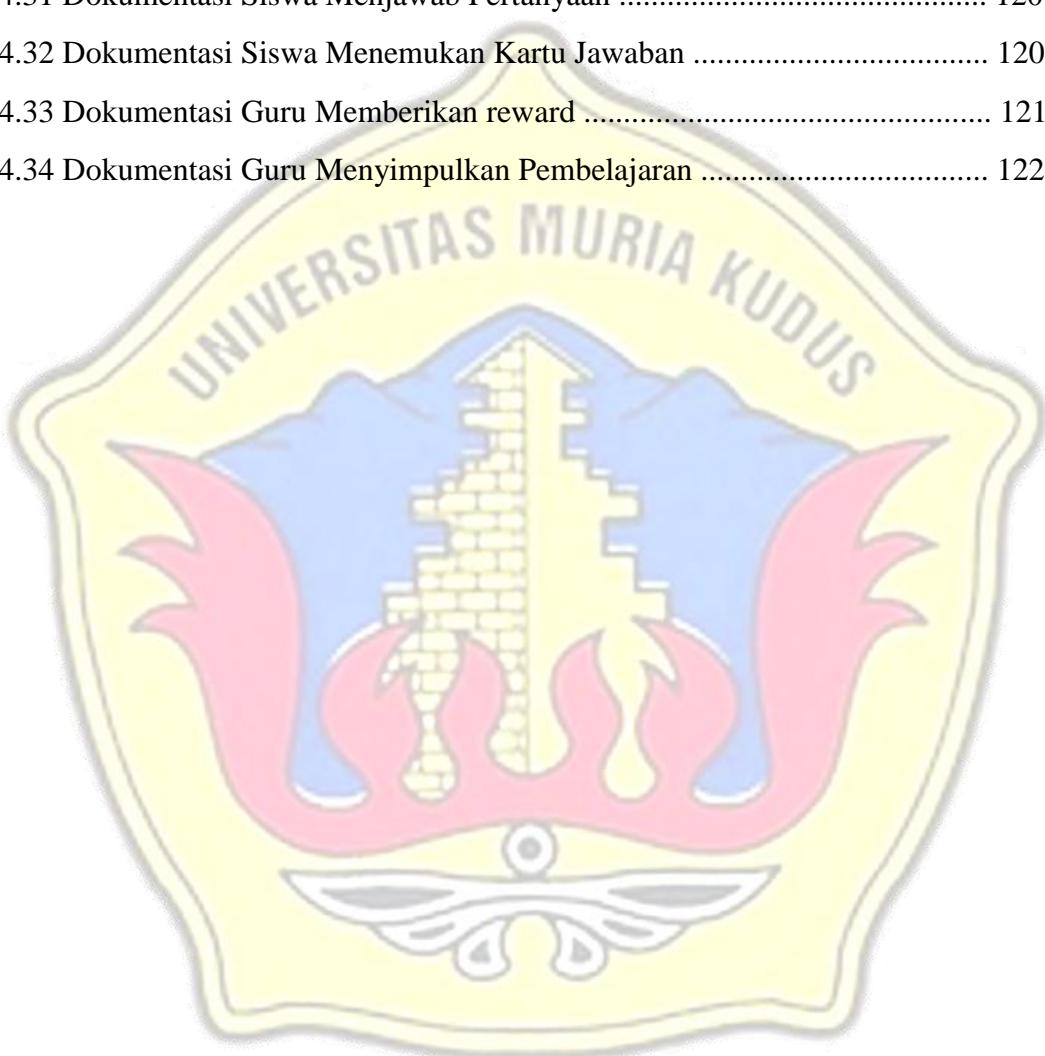
## DAFTAR TABEL

2.1 Implementasi Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	18
3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar .....	76
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa .....	77
3.3 Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	78
3.4 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru .....	78
4.1 Hasil Ketuntasan Nilai Prasiklus .....	80
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I .....	82
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I .....	82
4.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	97
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	99
4.6 Hasil Tes Akhir Siklus I Ranah Kognitif .....	100
4.7 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I .....	104
4.8 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I .....	106
4.9 hasil observasi keterampilan guru siklus II .....	123
4.10 hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II .....	124
4.11 Hasil Tes Akhir Siklus II Ranah Kognitif .....	125
4.12 Kemajuan Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	127
4.13 Hasil observasi ranah afektif siklus II .....	131
4.14 Hasil observasi ranah psikomotorik siklus I .....	133
4.15 Hasil Penelitian .....	135

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir .....	45
3.1 Model Siklus Kemmis dan Mc Taggart .....	50
4.1 Dokumentasi Guru Membagi Kelompok Siklus I Pertemuan I .....	84
4.2 Dokumentasi Siswa Melakukan Suit Sebelum Memulai Permainan .....	85
4.3 Dokumentasi Siswa Melaksanakan Permainan .....	86
4.4 Dokumentasi Siswa Memilih Kartu Soal .....	87
4.5 Dokumentasi Siswa Mendiskusikan Jawaban .....	87
4.6 Dokumentasi Siswa Menemukan Kartu Jawaban .....	88
4.7 Dokumentasi Kelompok Mendapatkan Penghargaan Kartu Bintang .....	88
4.8 Dokumentasi Guru Memberikan Reward .....	89
4.9 Dokumentasi Guru Membagi Kelompok Siklus I Pertemuan II .....	91
4.10 Dokumentasi Siswa Melakukan Suit Sebelum Memulai Permainan.....	91
4.11 Dokumentasi Siswa Melaksanakan Permainan Ular Tangga .....	92
4.12 Dokumentasi Siswa Memilih Kartu Soal .....	93
4.13 Dokumentasi Siswa Mendiskusikan Jawaban .....	94
4.14 Dokumentasi Siswa Menemukan Kartu Jawaban .....	94
4.15 Dokumentasi Kelompok Mendapatkan Kartu Bintang .....	95
4.16 Dokumentasi Guru Memberikan Reward .....	95
4.17 Dokumentasi Guru Menyimpulkan Pembelajaran .....	96
4.18 Dokumentasi Guru Mengajak Siswa Menyanyi Siklus II Pertemuan I....	110
4.19 Dokumentasi Guru Menjelaskan Peraturan Permainan .....	111
4.20 Dokumentasi Siswa Melakukan Suit .....	112
4.21 Dokumentasi Siswa Melaksanakan Permainan .....	112
4.22 Dokumentasi Siswa Memilih Kartu Soal .....	113
4.23 Dokumentasi Siswa Mendiskusikan Jawaban .....	114
4.24 Dokumentasi Siswa Menjawab Pertanyaan .....	114
4.25 Dokumentasi Kelompok Menjawab Soal .....	115

4.26 Dokumentasi Guru Memberikan Reward .....	115
4.27 Dokumentasi Guru Mengajak Siswa Menyanyi Siklus II Pertemuan II ....	117
4.28 Dokumentasi Siswa Melaksanakan Permainan Ular Tangga .....	118
4.29 Dokumentasi Siswa Memilih Kartu Jawaban .....	119
4.30 Dokumentasi Siswa Mendiskusikan Jawaban .....	119
4.31 Dokumentasi Siswa Menjawab Pertanyaan .....	120
4.32 Dokumentasi Siswa Menemukan Kartu Jawaban .....	120
4.33 Dokumentasi Guru Memberikan reward .....	121
4.34 Dokumentasi Guru Menyimpulkan Pembelajaran .....	122



## DAFTAR DIAGRAM

4.1 Digram Ketuntasan Nilai Prasiklus .....	81
4.2 Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	98
4.3 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	99
4.4 Diagram Data Presentase Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif .....	102
4.5 Diagram Data Presentase Hasil Belajar Siswa Ranah kognitif .....	102
4.6 Diagram Peningatan hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I .....	103
4.7 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif .....	104
4.8 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	106
4.9 Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus .....	123
4.10 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	125
4.11 Diagram Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus II .....	127
4.12 Diagram Hasil Belajar Siswa Kognitif Prasiklus, Siklus I, Siklus II .....	129
4.13 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Prasiklus Hingga Siklus II ...	129
4.14 Diagram Hasil Observasi Afektif Siklus II .....	131
4.15 Diagram Hasil Observasi Psikomotorik Siklus II .....	133

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Jadwal Pelaksanaan .....	161
2.	Daftar Nama Inisial Siswa Kelas IV .....	162
3.	Daftar Nilai Harian .....	163
4.	Lembar Wawancara Dengan Guru .....	165
5.	Lembar Wawancara Dengan Siswa Kelas IV .....	166
6.	Lembar Wawancara Dengan Siswa Kelas IV .....	167
7.	Lembar Observasi Keterampilan Guru Mengajar Pra Siklus.....	168
8.	Pedoman Penilaian Observasi Keterampilan Mengajar .....	171
9.	Kisi-Kisi Uji Coba Siklus I .....	175
10.	Soal Uji Coba Siklus I .....	176
11.	Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I .....	179
12.	Uji Validitas Uji Coba Siklus I .....	180
13.	Uji Reliabilitas Uji Coba Siklus I .....	181
14.	Kisi-Kisi Uji Coba Siklus II .....	182
15.	Soal Uji Coba Siklus II .....	183
16.	Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II .....	186
17.	Uji Validitas Uji Coba Siklus II .....	187
18.	Uji Reliabilitas Uji Coba Siklus II .....	188
19.	Papan Permainan Ular Tangga IPS .....	189
20.	Materi Ajar Siklus I dan Siklus II .....	190
21.	Silabus Siklus I Pertemuan I .....	201
22.	RPP Siklus I Pertemuan I .....	205
23.	Kartu Soal Siklus I Pertemuan I .....	208
24.	Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan I .....	210
25.	Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I .....	212
26.	Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I .....	215
27.	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	219
28.	Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I .....	223
29.	Lembar Observasi Psikomotorik Siklus I Pertemuan I.....	227

30. Silabus Siklus I Pertemuan II.....	231
31. RPP Siklus I Pertemuan II .....	234
32. Kartu Soal Siklus I Petemuan II .....	237
33. Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan II .....	239
34. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II .....	241
35. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II .....	244
36. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	248
37. Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan II .....	253
38. Lembar Observasi Psikomotorik Siklus I Pertemuan II .....	257
39. Kisi-kisi Tes Evaluasi Siklus I .....	261
40. Tes Evaluasi Siklus I .....	262
41. Hasil Belajar Siswa Soal Evaluasi Siklus I .....	264
42. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I .....	270
43. Daftar Nilai Kognitif Siswa Siklus I .....	271
44. Dokumentasi Penelitian Siklus I .....	272
45. Silabus Siklus II Pertemuan I.....	275
46. RPP Siklus II Pertemuan I.....	279
47. Kartu Soal Siklus II Pertemuan I .....	283
48. Kartu Jawaban Siklus II Pertemuan I .....	285
49. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I .....	287
50. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .....	290
51. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	295
52. Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan I .....	300
53. Lembar Observasi Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan I .....	304
54. Silabus Siklus II Pertemuan II.....	308
55. RPP Siklus II Pertemuan II.....	312
56. Kartu Soal Siklus II Pertemuan II .....	316
57. Kartu Jawaban Siklus II Pertemuan II .....	318
58. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	320
59. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .....	323
60. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	328

61. Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan II .....	333
62. Lembar Observasi Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan II .....	337
63. Kisi-Kisi Soal Siklus II .....	341
64. Tes Evaluasi Siklus II .....	342
65. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II .....	344
66. Kunci Jawaban Uji Coba Siklus II .....	350
67. Daftar Nilai Kognitif Siswa Siklus II .....	351
68. Dokumentasi Penelitian Siklus II .....	353
69. Wawancara Dengan Guru Setelah Diterapkan Model <i>Make A Match</i> ....	357
70. Wawancara Dengan Siswa Setelah Diterapkan Model <i>Make A Match</i> ....	358
71. Penetapan Pembimbing Skripsi .....	359
72. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing 1 .....	360
73. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing 2 .....	363
74. Permohonan Ijin Penelitian .....	365
75. Surat Selesai Penelitian .....	366
76. Keterangan Selesai Bimbingan .....	367
77. Permohonan Ujian Skripsi .....	368
78. Pernyataan .....	369
79. Riwayat Hidup .....	370