

## **SKRIPSI**



**PENERAPAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* MELALUI PERMAINAN  
SMART PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK KELAS V TEMA 1 SD 1 BAE KUDUS**

Oleh

**LISA INDRAWATI**

**NIM 201433050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2018**



**PENERAPAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* MELALUI PERMAINAN  
*SMART PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK KELAS V TEMA 1 SD 1 BAE KUDUS**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**LISA INDRAWATI**

**NIM 201433050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2018**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Setiap orang adalah teka-teki. Kamu adalah sebuah puzzle, tidak hanya dirimu sendiri, tetapi juga untuk orang lain, dan misteri besar di zaman kita, adalah bagaimana kita menembus puzzle (teka-teki) ini” Theodore Zeldin.*

### PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas rahmat dan hidayah dari Allah SWT Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

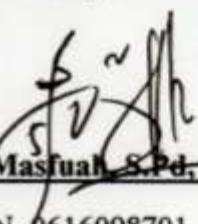
1. Kedua orang tuaku Bapak Adi Burnadi dan Ibu Supriyanti yang senantiasa mendo'akan, memberikan dukungan, motivasi, serta restu dalam menuntut ilmu.
2. Calon imamku Mochammad Ulil Albab yang selalu mendo'akanku, membantuku, memberikan semangat dan selalu mendukungku dalam menyelesaikan skripsi.
3. Sahabat-sahabatku Sasmi, Rosa, Adik, Lufi, Redita, Ihda, Devi, dan Riana yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya.
4. Dosen pembimbingku Ibu Siti Masfuah,S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Fina Fakhriyah,S.Pd.,M.Pd. yang senantiasa sabar dalam membimbing skripsi.
5. Seluruh dosen PGSD Universitas Muria Kudus yang telah mendidik dan membagikan ilmunya.
6. Seluruh guru, karyawan dan peserta didik SD 1 Bae Kudus.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Skripsi oleh LISA INDRAWATI NIM 201433050 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.

Kudus, 25 Agustus 2018

Pembimbing I

  
Siti Masfauah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0616098701

Pembimbing II

  
Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0615129001

Mengatahui

Ka. Prodi PGSD

  
Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

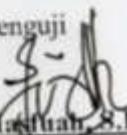
NIDN. 0631108401

## **PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi oleh Lisa Indrawati NIM 201433050 ini telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 1 September 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

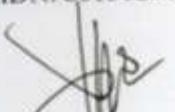
Kudus, 1 September 2018

Tim Penguji

  
Siti Masduha, S.Pd., M.Pd

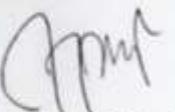
(Ketua)

NIDN. 4615129001

  
Fina Fahrizyah, S.Pd., M.Pd

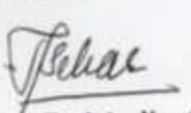
(Sekretaris)

NIDN. 0616098701

  
Khamdun, S.Pd., M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0612047001

  
Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd (Anggota)

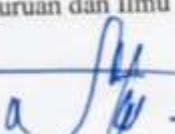
NIDN. 0623119001

Mengatahui,

Dekan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd

NIDN. 0019126201

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi ini berjudul “Penerapan Model *Direct Instruction* Melalui Permainan *Smart Puzzle* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Tema 1 Sd 1 Bae Kudus”. Sholawat serta salam selalu kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan pada jenjang strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Terimakasih atau bantuan, bimbingan, serta dukungannya dalam bentuk do'a dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Dr. Suparnyo, S.H.,M.S., Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan dan memberikan kesempatan bagi peneliti menjadi mahasiswa di Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan FKIP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Ika Oktavianti, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Muria Kudus.
4. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya dalam membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.

5. Ibu Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabarannya dalam membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmunya.
7. Ibu Sri Murniati, S.Pd., kepala SD 1 bae dan Ibu Erna Agustina, S.Pd., selaku guru kelas V SD 1 Bae yang telah memberikan waktu dan kesempatanya bagi peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Seluruh peserta didik kelas V SD 1 Bae yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Kudus, 24 Agustus 2018

Peneliti

Lisa Indrawati

NIM 201433050

## ABSTRACT

Indrawati, L. 2018. Application of the Direct Instruction Model Through Smart Puzzle Games to Improve Creative Thinking of Students in Class V Theme 1 SD 1 Bae Kudus. Muria Kudus University Teaching and Education Faculty Primary School Teacher Education. Supervisor (1) Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd (2) Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd.

**Keywords:** Direct Instrucion, Smart Puzzle, Creative Thinking, Theme 1

This study aims to measure the increase in students' creative thinking and improvement of teacher teaching skills through the application of direct instruction learning models assisted by the media of smart puzzle games on theme 1 class V SD 1 Bae Kudus.

The ability to think creatively is a teaching that provides opportunities for students to produce a new idea or idea. The action hypothesis in the study is the application of direct instruction model assisted by smart puzzle games for students in grade V Theme 1 in SD 1 Bae and teacher teaching skills are increased in the application of direct instruction models assisted by smart puzzle game media to improve the creative thinking skills of grade V Themes 1 at SD 1 Bae.

This classroom action research was carried out in grade V SD 1 Bae with 24 research subjects. This research is planned for two cycles, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variables of this study are direct instruction model and smart puzzle media, while the dependent variable is creative thinking. This research instrument is interview, observation, test, and documentation. Analysis of the data used is quantitative and qualitative data analysis.

The results of the study showed that there was a significant increase in creative thinking between cycle I (67.7%) with sufficient categories, and cycle II (78.25%) with good categories. Learning management with direct instruction models also increased in the first cycle (76%) with good categories, and increased in the second cycle (86.95%) with very good categories. This proves that the use of direct instruction models assisted by smart puzzle media can improve creative thinking in grade V students at SD 1 Bae.

Based on the results of classroom action research conducted in grade V SD 1 Bae it can be concluded that the implementation of direct instruction model can improve creative thinking in grade V students at SD 1 Bae. For this reason, it is suggested in the implementation of the direct instruction model, the teacher must invite students to take direct learning step by step so that students can develop their creative thinking skills.

---

## ABSTRAK

Indrawati, L. 2018. *Penerapan Model Direct Instruction Melalui Permainan Smart Puzzle untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Tema 1 SD 1 Bae Kudus.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd (2) Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd.

**Kata kunci:** *Direct Instrucion, Smart Puzzle, Berpikir Kreatif, Tema 1*

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan berpikir kreatif peserta didik dan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan media permainan *smart puzzle* pada tema 1 kelas V SD 1 Bae Kudus.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan sebuah ide atau gagasan yang baru. Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah penerapan model *direct instruction* berbantuan permainan *smart puzzle* pada peserta didik kelas V Tema 1 di SD 1 Bae dan keterampilan mengajar guru meningkat dalam penerapan model *direct instruction* berbantuan media permainan *smart puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V Tema 1 di SD 1 Bae.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD 1 Bae dengan subjek penelitian 24 peserta didik. Penelitian ini direncanakan selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas penelitian ini yaitu model *direct instruction* dan media permainan *smart puzzle*, sedangkan variabel terikatnya adalah berpikir kreatif. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan berpikir kreatif yang cukup signifikan antara siklus I (67.7%) dengan kriteria cukup, dan siklus II (78. 25%) dengan kriteria baik. Pengelolaan pembelajaran dengan model *direct instruction* juga mengalami peningkatan pada siklus I (76%) dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus II (86.95%) dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *direct instruction* berbantuan media permainan *smart puzzle* dapat meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik kelas V di SD 1 Bae.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SD 1 Bae dapat disimpulkan bahwa penerapan model *direct instruction* dapat meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik kelas V di SD 1 Bae. Untuk itu disarankan dalam penerapan model *direct instruction*, guru harus mengajak peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara langsung tahap demi tahap agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

## DAFTAR ISI

Halaman

### SAMPUL

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 .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
<hr/>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.4.1 Manfaat Teoris .....	11
1.4.2 Manfaat Praktis .....	12
1.4.2.1 Bagi Peserta Didik .....	12
1.4.2.2 Bagi Guru .....	12
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	12
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	13
1.6 Definisi Operasional.....	13
1.6.1 Model <i>Direct Instruction</i> (DI) .....	13
1.6.2 Smart Puzzle .....	14
1.6.3 Berpikir Kreatif .....	16
1.6.4 Aktivitas Peserta Didik .....	16
1.6.5 Keterampilan Guru .....	17
1.6.6 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia .....	18
<hr/>	

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	20
2.1 Kajian Pustaka .....	20
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	20
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Direct Instruction</i> .....	20
2.1.1.2 Sintaks Model <i>Direct Instruction</i> .....	21
2.1.1.3 Kelebihan Model <i>Direct Instruction</i> .....	27
2.1.1.4 Kekurangan Model <i>Direct Instruction</i> .....	28
2.1.1.5 Solusi Model <i>Direct Instruction</i> .....	28
2.1.2 <i>Smart Puzzle</i> .....	30
2.1.2.1 Pengetian Dan Fungsi Media .....	30
2.1.2.2 Penggunaan <i>Smart Puzzle</i> .....	32
2.1.2.3 Kelebihan <i>Smart Puzzle</i> .....	33
2.1.3 Berpikir Kreatif .....	34
2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif .....	34
2.1.3.2 Indikator Berpikir Kreatif .....	35
2.1.4 Aktivitas Peserta Didik .....	36
2.1.5 Keterampilan Guru .....	40
2.1.6 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia .....	44
2.1.7 Materi Pembelajaran .....	45
2.1.7.1 Muatan Ilmu Pengetahuan Alam .....	45
2.1.7.2 Muatan Bahasa Indonesia .....	48
2.1.7.2.1 Paragraf Deduktif .....	49
2.1.7.2.2 Paragraf Induktif .....	50
2.1.7.2.3 Paragarf Deduktif-Induktif .....	50
2.1.7.2.4 Paragraf Induktif-Deduktif .....	51
2.2 Kerangka Berpikir .....	51
2.3 Penelitian Relevan .....	56
2.4 Hipotesis .....	60
Bab III Metode Penelitian .....	62
3.1 <i>Setting</i> Dan Karakteristik Subjek Penelitian .....	62



3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian .....	62
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	63
3.2 Variabel Penelitian .....	64
3.2.1 Variabel Bebas .....	64
3.2.2 Variabel Terikat .....	64
3.3 Rancangan Penelitian .....	65
3.3.1 Siklus I .....	69
3.3.1.1 Perencanaan .....	69
3.3.1.2 Pelaksanaan .....	70
3.3.1.2.1 Pertemuan 1 .....	70
3.3.1.2.2 Pertemuan 2 .....	74
3.3.1.3 Observasi .....	76
3.3.1.4 Refleksi .....	77
3.3.2 Siklus II .....	78
3.3.2.1 Perenacanaan .....	78
3.3.2.2 Pelaksanaan .....	79
3.3.2.2.1 Pertemuan I .....	79
3.3.2.2.2 Pertemuan II .....	82
3.3.2.3 Observasi .....	86
3.3.2.4 Refleksi .....	86
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	87
3.4.1 Data Dan Sumber Data .....	87
3.4.1.1 Data .....	87
3.4.1.2 Sumber Data .....	88
3.4.1.2.1 Sumber Data Primer .....	88
3.4.1.2.2 Sumber Data Sekunder .....	89
3.4.2 Metode Pengumpulan Data .....	89
3.4.2.1 Wawancara .....	89
3.4.2.2 Observasi .....	90
3.4.2.3 Dokumentasi .....	91
3.4.3 Instrumen Penelitian .....	92

3.4.3.1 Instrumen Tes .....	92
3.4.3.2 Instrumen Non Tes .....	93
3.4.3.2.1 Wawancara .....	93
3.4.3.2.2 Observasi.....	94
3.4.3.2.3 Dokumentasi .....	95
3.5 Validitas .....	95
3.6 Analisis Data .....	96
3.6.1 Data Kuantitatif .....	97
3.6.2 Data Kualitatif .....	99
3.7 Indikator Keberhasilan .....	101
Bab IV Hasil Penelitian.....	102
4.1 Kondisi Awal (Pra Siklus) .....	102
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	104
4.2.1 Perencanaan Siklus I .....	104
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I .....	106
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan I .....	107
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan II .....	115
4.2.3 Pengamatan Siklus I .....	122
4.2.3.1 Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	122
4.2.3.2 Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I .....	124
4.2.4 Refleksi Siklus I .....	127
4.2.4.1 Berpikir Kreatif .....	127
4.2.4.2 Aktivitas Peserta Didik .....	129
4.2.4.3 Keterampilan Guru .....	132
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	133
4.3.1 Perencanaan Siklus II .....	134
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II .....	135
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I .....	135
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan II .....	142
4.3.3 Pengamatan Siklus II.....	149

4.3.3.1 Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II .....	150
4.3.3.2 Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....	151
4.3.4 Refleksi Siklus II .....	154
4.3.4.1 Berpikir Kreatif .....	154
4.3.4.2 Aktivitas Peserta Didik .....	156
4.3.4.3 Keterampilan Guru .....	158
Bab V Pembahasan .....	161
5.1 Berpikir Kreatif .....	161
5.1.1 Berpikir Kreatif Ranah Kognitif .....	162
5.1.2 Aktivitas Peserta Didik Aspek Afektif .....	167
5.1.3 Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	171
5.2 Keterampilan Guru .....	175
Bab VI Simpulan dan Saran .....	182
6.1 Simpulan .....	182
6.2 Saran .....	182
6.2.1 Bagi Peserta Didik .....	182
6.2.2 Bagi Guru .....	182
6.2.3 Bagi Sekolah .....	183

---

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
2.1 Sintaks Model <i>Direct Instruction</i> .....	24
3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Berpikir Kreatif.....	98
3.2 Persentase Ketuntasan Berpikir Kreatif Peserta Didik Klasikal .....	98
3.3 Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	100
3.4 Kriteria Penilaian Pengamatan Keterampilan Guru .....	101
4.1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Prasiklus .....	102
4.2 Jadwal Penelitian Siklus I dan Siklus II .....	104
4.3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	123
4.4 Rekapitulasi Nilai Berpikir Kreatif Peserta Didik Ranah Kognitif .....	124
4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Afektif .....	125
4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserte Didik Psikomorik .....	126
4.7 Rekapitulasi Hasil Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I .....	128
4.8 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus I .....	130
4.9 Rekaitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	150
4.10 Rekapitulasi Nilai Berpikir Kreatif Aspek Kognitif Siklus II .....	151
4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Aspek Afektif Siklus II .....	152
4.12 Rekapitulasi Hasil Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	153
4.13 Rekapitulasi Hasil Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus II .....	155
4.14 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....	156

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Organ Gerak Manusia .....	46
2.2 Kerangka Berpikir.....	55
3. Siklus Penilaian Tindakan Kelas Kemmis and Taggart.....	66
4.1 Fase Orientasi Siklus I Pertemuan I .....	108
4.2 Fase Presentasi Siklus I Pertemuan I .....	110
4.3 Fase Latihan Terbimbing Siklus I Pertemuan I.....	111
4.4 Fase Mengecek Pemahaman Siklus I Pertemuan I .....	113
4.5 Fase Latihan Mandiri Siklus I Pertemuan I .....	114
4.6 Fase Orientasi Siklus I Pertemuan II.....	116
4.7 Fase Presentasi Siklus I Pertemuan II .....	117
4.8 Fase Latihan Terbimbing Siklus I Pertemuan II .....	118
4.9 Fase Mengecek Pemahaman Siklus I pertemuan II .....	120
4.10 Fase Latihan Mandiri Siklus I Pertemuan II .....	121
4.11 Diagram Hasil Akhir Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I .....	131
4.12 Diagram Hasil Keterampilan Guru Siklus I .....	132
4.13 Fase Orientasi Siklus II Pertemuan I .....	136
4.14 Fase Presentasi Siklus II Pertemuan I .....	137
4.15 Fase Latihan Terbimbing Siklus II Pertemuan I .....	138
4.16 Fase Mengecek Pemahaman Siklus II Pertemuen I .....	140
4.17 Fase Latihan Mandiri Siklus II Pertemuan I .....	141
4.18 Fase Orientasi Siklus II Pertemuan II .....	143
4.19 Fase Presentasi Siklus II Pertemuan II .....	145
4.20 Fase Latihan Terbimbing Siklus II Pertemuan II .....	146
4.21 Fase Mengecek Pemahaman Siklus II Pertemuan II .....	147
4.22 Fase Latihan Terbimbing Siklus II Pertemuan II .....	148
4.23 Diagram Hasil Akhir Berpikir Kreatif dan Aktivitas Siklus II .....	158
4.24 Diagram Hasil Keterampilan Guru Siklus II .....	159
4.25 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Setiap Siklus .....	160

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas V SD N 1 Bae .....	105
2 Daftar Nama Peserta Didik Kelas V SD N 1 Bae .....	106
3 Daftar Hasil Prasiklus Peserta Didik Kelas V Muatan IPA .....	107
4 Daftar Hasil Prasiklus Peserta Didik Kelas V Muatan Bahasa Indonesia ...	108
5 Pembagian Kelompok Tema 1 Kelas V .....	109
6 Hasil Wawancara Pra Siklus Guru Kelas V SD N 1 Bae.....	110
7 Hasil Wawancara Pra Siklus Peserta Didik Kelas V SD N 1 Bae .....	113
8 Hasil Wawancara Pra Siklus Peserta Didik Kelas V SD N 1 Bae .....	115
9 Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Mengajar Guru.....	117
10 Soal Prasiklus Peserta Didik Kelas V SD 1 Bae .....	120
11 Kunci Jawaban Soal Prasiklus Peserta Didik Kelas V SD 1 Bae .....	122
12 Kisi-kisi Lembar Pengamatan Keterampilan Guru .....	124
13 Lembar Pengamatan Guru .....	126
14 Rubrik Penskoran Keterampilan Guru .....	129
15 Kisi-kisi Lembar Observasi Berpikir Kreatif Aspek Afektif .....	138
16 Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik .....	139
17 Rubrik Penskoran Aktivitas Aspek Afektif.....	141
18 Kisi-kisi Lembar Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	145
19 Lembar Pengamatan Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	147
20 Rubrik Penskoran Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	149
21 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I .....	155
22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	162
23 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I .....	167
24 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	171
25 Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan I .....	174
26 Lembar Kerjan Peserta Didik .....	175
27 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I .....	177
28 Hasil Observasi Aktivitas Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I .....	180
29 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor .....	183

30 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....	186
31 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II .....	195
32 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....	200
33 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	203
34 Validitas Isi Soal Evaluasi Siklus I .....	205
35 Kisi-kisi Soal Berpikir Kreatif Siklus I .....	207
36 Soal Evaluasi Berpikir Kreatif Siklus I .....	210
37 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi .....	213
38 Hasil Tes Siklus I .....	217
39 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II .....	224
40 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Peserta Didik Aspek Kognitif Siklus I..	227
41 Hasil Observasi Aktivitas Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	229
42 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor Siklus I .....	232
43 Hasil Observasi Aktivitas Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II .....	235
44 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor Siklus I .....	236
45 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I .....	238
46 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I .....	245
47 Materi Ajar Siklus II Pertemuan I .....	250
48 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan I .....	253
49 Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Peserta Didik Siklus II Pertemuan I....	256
50 Hasil Kerja Peserta Didik.....	258
51 Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I .....	260
52 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Afektif Siklus II .....	263
53 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Aspek Psikomotor Siklus II .....	266
54 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	269
55 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II .....	279
56 Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	284
57 Lembar Kegiatan Peserta Didik Siklus II Pertemuan II.....	287
58 Validitas Isi Soal Evaluasi Siklus II .....	290
59 Kisi-kisi Soal Berpikir Kreatif Siklus II.....	292
60 Soal Evaluasi Berpikir Kreatif Siklus II .....	295

61 Kunci Jawaban dan Pendoman Penskoran Soal Evaluasi .....	297
62 Hasil Tes Peserta Didik Siklus II .....	302
63 Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .....	308
64 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Peserta Didik Aspek Kognitif Siklus II.	311
65 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Afektif Siklus II .....	313
66 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Psikomotor Siklus II.....	316
67 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Afektif Siklus II .....	319
68 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Aspek Psikomotor Siklus II.....	320
69 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I .....	321
70 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II .....	323
71 Surat Ijin Penelitian .....	325
72 Surat Keterangan .....	326
73 SK Penetapan Pembimbing Skripsi .....	327
74 Kartu Bimbingan Skripsi .....	328
75 Pernyataan .....	328
76 Riwayat Hidup .....	329

---

