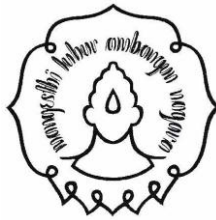


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAME TOURNAMENT (TGT) DISERTAI MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS
V SD NEGERI 4 KUTOSARI TAHUN AJARAN 2014/ 2015**



SKRIPSI

**Oleh:
DESY DWI AYUSARI
K7111038**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini

nama : Desy Dwi Ayusari
NIM : K7111038
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Disertai Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2014/ 2015”** ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, November 2015

Yang membuat pernyataan



Desy Dwi Ayusari

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT)* DISERTAI MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS
V SD NEGERI 4 KUTOSARI TAHUN AJARAN 2014/ 2015**

**Oleh:
DESY DWI AYUSARI
NIM K7111038**

**Skripsi
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Disertai Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2014/ 2015” yang disusun oleh:

Nama : Desy Dwi Ayusari
NIM : K7111038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Sebelas Maret

telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, September 2015

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Suropto, M.Pd.
NIP. 19520705 198203 1 001



Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP 19590625 198703 1 006

PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Desy Dwi Ayusari
NIM : K7111038
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Game Tournament (TGT) Disertai Media
Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran
IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari
Tahun Ajaran 2014/ 2015


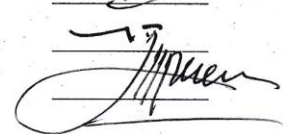
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Kamis, 29 Oktober 2015. Skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji:

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Terang

Ketua : Drs. Suhartono, M.Pd.
Sekretaris : Drs. Joharman, M.Pd.
Anggota I : Drs. Suropto, M.Pd.
Anggota II : Drs. Ngatman, M.Pd.

Tanda Tangan


7-11-2015


Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP 19610124 198702 1 001

ABSTRAK

Desy Dwi Ayusari. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* DISERTAI MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 KUTOSARI TAHUN AJARAN 2014/ 2015**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. September 2015.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS; (2) meningkatkan pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPS.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Validitas data menggunakan teknik triangulasi yang berupa triangulasi sumber data dan teknik pengumpulan data. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru kelas V, dokumen, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non tes. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu: (a) penyajian kelas, (b) belajar dalam kelompok, (c) permainan, (d) pertandingan, dan (e) penghargaan kelompok. (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase ketuntasan pembelajaran IPS dengan KKM ≥ 70 pada siklus I sebesar 33,75%, siklus II 57,5%, dan siklus III 85%. (3) Kendala penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual, yaitu: guru kurang dapat menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan siswa kurang memperhatikan arahan dari guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Solusinya, yaitu: guru sebaiknya mampu menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan siswa memperhatikan arahan dari guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Simpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* disertai media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: *Teams Game Tournament (TGT)*, audio visual, pembelajaran IPS

ABSTRACT

Desy Dwi Ayusari. THE APPLICATION OF TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) MODEL USING AUDIO VISUAL MEDIA IN IMPROVING SOCIAL SCIENCE LEARNING FOR THE FIFTH GRADE STUDENTS OF SDN 4 KUTOSARI IN ACADEMIC YEAR 2014/2015. Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University. September 2015.

The objectives of this research are: (1) to describe the application of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media to improve social science learning; (2) to improve social science by implementing Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media for the fourth grade students of SDN 4 Kutosari in the academic year of 2014/2015; and (3) to find out solutions and problems in the application of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media to improve social science learning.

This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in three cycles, every cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of this research were fifth grade students of SDN 4 Kutosari in the academic year of 2014/2015, totaling 40 students (18 male and 22 female students). Validity of data used triangulation technique in the form of triangulation of data sources and data collecting technique. The sources of data in this research were students, fifth grade teachers, documents, dan peers. Techniques of collecting data were test and non-test. Analysis of data consisted of data reduction, data display, and drawing conclusion.

The results of this research show that: (1) the application of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media has been carried out through five steps, namely: (a) class presentation, (b) teams, (c) game, (d) tournament, and (e) team recognition. (2) The application of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media can improve social science learning. This can be proved by the percentage of learning completeness of social science with the criteria more than 70 in this first cycle 33.75%, 57.5% in the second cycle, and 85% in the third cycle. (3) The main problem of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media, were: the teacher lack in learning steps and students weren't focus in instruction from teacher. The solutions, are: teachers should be able to master the steps of learning well and students pay attention to the instruction of teachers in participating in learning activities.

The conclusion of this research is the application of Teams Game Tournament (TGT) model using audio visual media can improve social science learning for the fifth grade students of SDN 4 Kutosari in the academic year of 2014/2015.

Keywords: *Teams Game Tournament (TGT), audio visual, social science learning*

MOTTO

“Allah (pemberi) cahaya kepada (langit) dan bumi. Perumpamaan cahaya-Nya seperti sebuah lubang yang tidak tembus yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam tabung kaca, (dan) tabung kaca itu bagaikan bintang yang berkilauan, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang diberkahi, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di timur dan tidak pula di barat, yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi, walaupun tidak disentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis), Allah memberi petunjuk kepada cahaya-Nya bagi orang yang Dia Kehendaki, dan Allah membuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

(QS. An-Nur: 35)

“Dan setiap manusia telah Kami kalungkan (catatan) amal perbuatannya di lehernya. Dan pada hari kiamat nanti Kami keluarkan baginya sebuah kitab dalam keadaan terbuka. ‘Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu’.”

(QS. Al Isra’: 13-14)

“Katakanlah (Muhammad), ‘Jika kamu mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mencintaimu dan mengampuni dosa-dosamu. Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang.’”

(QS. Ali ‘Imran: 31)

“Berbagilah, kau akan bahagia. Maafkanlah, kau akan lapang”
(Yus Ibnu Yasin)

“Cintailah ilmu karena ilmu adalah jalan menuju kebenaran yang maha hak kebenarannya.”

(Muhammad Bahrudin)

“Teruslah belajar menjadi wanita syurga bidadari dunia. Walaupun dunia sekitar menertawakan perubahan positif yang tengah kau jalani, tersenyumlah dan katakan pada hati bahwa Allah selalu di sisi untuk menjadikanmu sosok yang berprestasi dan menginspirasi.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas izin Allah, kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang berharga dalam hidup penulis:

❖ ***Ibu dan Bapak Tercinta “Ibu Suharsih dan Bapak Basuki***

Dua orang yang paling kucintai dalam hidup yang menjadikan perantara lahirnya ananda ke dunia ini. Terima kasih atas semua pengorbanan yang tiada pernah bisa ananda balas.

❖ ***Kakak dan adikku tersayang “Mbak Nur dan Mas Bayu”***

Terima kasih atas kasih sayang dan perhatian kalian yang selalu ada untuk adikmu yang nakal ini. Semoga kasih sayang inilah yang akan mempertemukan kita dalam jannah-Nya.

❖ ***Dosen Pembimbingku “Pak Suropto dan Pak Ngatman .”***

Terima kasih atas kesediaan bapak terus memberikan motivasi, dan bimbingan kepada saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Semogalah ilmu yang kalian bagi ini berkah dan mampu mengangkat derajat kita di sisi Allah.

❖ ***Sahabat Penuh Inspirasi***

Terima kasih kepada seluruh sahabat-sahabatku yang selalu meluangkan waktunya untuk bersua, teristimewa kepada sahabatku di organisasi Hima, Biro Asistensi Agama Islam, dan sahabatku di muntijah (Mba Maul, Tika, Trinur, Fitri, Irul, TM, Miss TM, Mega, Reza, Mba Bening, Mba Suci, dan Mba Eva). Semoga ukhuwah yang telah kita bina ini dapat mempertemukan kita di surganya yang penuh kenikmatan.

❖ ***“Almamater Kebanggaan PGSD FKIP UNS”***

Terima kasih ku ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus PGSD FKIP UNS ini. Dari sini telah banyak pelajaran yang bisa diambil mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk terus berkarya.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan ilmu, inspirasi dan kemuliaan sehingga melalui kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Disertai Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2014/ 2015”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Suhartono, M.Pd., selaku Kepala Program Studi PGSD FKIP UNS Kampus Kebumen.
3. Drs. Suropto, M.Pd., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan selama peneliti menjadi mahasiswa S-1 PGSD FKIP UNS khususnya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Ngatman, M.Pd., selaku Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Nurhayati, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 4 Kutosari yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Bapak Helmi Cahyono, S.Pd., SD., selaku Guru Kelas V SD Negeri 4 Kutosari yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam pembuatan skripsi dan pengambilan data penelitian.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca umumnya.

Kebumen, November 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kutosari	9
2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> Disertai Media Audio Visual	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan	37

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
B. Subjek Penelitian	39
C. Data dan Sumber Data	40
D. Pengumpulan Data.....	42
E. Uji Validitas Data	59
F. Analisis Data.....	60
G. Indikator Kinerja Penelitian.....	62
H. Prosedur Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Pratindakan.....	84
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	86
1. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I	86
2. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II.....	107
3. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus III.....	125
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	144
D. Pembahasan	150
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	155
B. Implikasi	157
C. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN	162

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	15
2. 1.2. Kisi-kisi Lembar Observasi (<i>Rating Scale</i>) pada Guru.....	49
3. 1.3. Kisi-kisi Lembar Observasi (<i>Rating Scale</i>) pada Siswa.....	50
4. 1.4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara pada Siswa.....	51
5. 1.5. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1.....	53
6. 1.6. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2.....	54
7. 1.7. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1.....	55
8. 1.8. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 2.....	56
9. 1.9. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus III Pertemuan 1.....	57
10. 1.10. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus 3 Pertemuan 2.....	58
11. 1.11. Indikator Kinerja Penelitian.....	63
12. 1.12. Nilai <i>Pretest</i> IPS	100
13. 1.13. Hasil Observasi pada Guru Siklus I Pertemuan I.....	105
14. 1.14. Hasil Observasi pada Siswa Siklus I Pertemuan I.....	107
15. 1.15. Nilai Tes Pembelajaran IPS pada Siklus I Pertemuan I.....	108
16. 1.16. Hasil Observasi pada Guru Siklus I Pertemuan II.....	116
17. 1.17. Hasil Observasi pada Siswa Siklus I Pertemuan II.....	117
18. 1.18. Nilai Tes Pembelajaran IPS pada Siklus I Pertemuan II.....	119
19. 1.19. Hasil Observasi pada Guru Siklus II Pertemuan I.....	125
20. 1.20. Hasil Observasi pada Siswa Siklus II Pertemuan I.....	126
21. 1.21. Nilai Tes Pembelajaran IPS pada Siklus II Pertemuan I.....	128
22. 1.22.. Hasil Observasi pada Guru Siklus II Pertemuan II.....	134
23. 1.23. Hasil Observasi pada Siswa Siklus II Pertemuan II.	136
24. 1.24. Nilai Tes pada Siklus II Pertemuan II	137
25. 1.25. Hasil Observasi pada Guru Siklus III Pertemuan I.....	145
26. 1.26. Hasil Observasi pada Siswa Siklus III Pertemuan I.....	145
27. 1.27. Nilai Tes Pembelajaran IPS pada Siklus III Pertemuan I.....	146
28. 1. 29. Hasil Observasi pada Guru Siklus III Pertemuan II.....	152

29.	1.30. Hasil Observasi pada Siswa Siklus III Pertemuan II.....	153
30.	1.31. Nilai Tes Pembelajaran IPS pada Siklus III Pertemuan II.....	155
31.	1.32. Perbandingan Hasil Observasi pada Guru.....	158
32.	1.33. Perbandingan Hasil Observasi pada Siswa.....	159
33.	1.34. Perbandingan Rata-rata Nilai Tes Tertulis Pembelajaran IPS...	160
34.	1.35. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 2.1. Cornelis De Houtman	18
2. 2.2. J.P.Coen	19
3. 2.3. Bagan Kerangka Berfikir Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	51
4. 2.4. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas.....	54
5. 2.5. Bagan Model <i>Spiral</i> Tahapan-tahapan dalam PTK.....	78
6. 2.6. Peningkatan Hasil Observasi pada Guru	158
7. 4.3. Peningkatan Hasil Observasi pada Guru	159
8. 4.4. Peningkatan Rata-Rata Nilai Tes.....	161
9. 4.5. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Rekap Nilai <i>Pretest</i> IPS	162
2 Silabus Pembelajaran.....	163
3 Skenario Pembelajaran	164
4 Instrumen Lembar Observasi (<i>Rating Scale</i>) Guru	165
5 Instrumen Lembar Observasi Siswa	169
6 Pedoman Wawancara Terhadap Siswa.....	173
7 Pedoman Catatan Lapangan	175
8 Gambar Penempatan pada Meja Turnamen.....	177
9 Daftar Siswa Kelas V SDN 4 Kutosari.....	186
10 Daftar Hadir Siswa Kelas V Siklus I.....	188
11 RPP Siklus I	190
12 LKS Siklus I	215
13 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus I	216
14 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Siklus I.....	218
15 Hasil Belajar Siswa Siklus I	220
16 Contoh Hasil Belajar Individu Siklus I.....	222
17 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I.....	224
18 Daftar Hadir Siklus II	225
19 RPP Siklus II	227
20 LKS Siklus II	251
21 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus II.....	252
22 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Siklus II.....	254
23 Hasil Belajar IPS Siklus II.....	256
24 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II.....	258
25 Daftar Hadir Siklus III.....	259
26 RPP Siklus III	261
27 LKS Siklus III.....	283
28 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus III.....	284

29	Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Siklus III	286
30	Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	288
31	Dokumentasi Siklus III Surat Keputusan Dekan FKIP	290
32	Surat Keputusan Dekan FKIP.....	291
33	Surat Izin Penelitian.....	293
34	Surat Balasan Izin Penelitian	294
35	Surat Perjanjian Kerjasama.....	295
36	Surat Pernyataan Observer Surat Keterangan Penelitian	296
37	Surat Keterangan Penelitian	297