



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA  
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02  
KECAMATAN SILO JEMBER  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Afiatus Salehah**

**NIM. 080210204136**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2012**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA KOKAMI  
(KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) DI KELAS V  
SDN PACE 02 KECAMATAN SILO  
KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada  
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Oleh

**Afiatus Salehah**

**NIM. 080210204136**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2012**

## HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES*  
*TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA  
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02  
KECAMATAN SILO JEMBER  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

### SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan penguji sebagai syarat  
untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada  
Program Studi S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember  
Oleh

Nama : Afiatus Salehah  
NIM : 080210204136  
Angkatan : 2008  
Tempat/Tanggal Lahir: 20 Desember 1986  
Daerah Asal : Jember  
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/SI PGSD

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Sri Astutik, M.Si**  
NIP.19670610 199203 2 002

**Supeno S.Pd, M.Si**  
NIP. 19741207 199903 1 002

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur alhamdulillah ke hadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Bunda tersayang, yang selalu aku taati dan hormati yang senantiasa memberi dorongan setiap saat.
2. Semua Guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

## MOTTO

“ Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah nasib seseorang atau suatu kaum apabila seseorang atau kaum itu tidak mau mengubah sendiri, dan sesekali tidak ada perlindungan bagi mereka selain Dia”

(terjemahan Surat *Arra'du* ayat 11)\*

---

\* Adlany, Nazri; Hahafi Tamam; Faruq Nasution. 2004. *Al Qur'an Terjemah Indonesia*. Jakarta: PT Sari Agung.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Afiatus Salehah

NIM : 080210204136

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami di kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subtransi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Januari 2012

Yang menyatakan

Afiatus Salehah

NIM 080210204136

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA  
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02  
KECAMATAN SILO JEMBER  
TAHUN PELAJARAN  
2011/2012**

**Oleh:**

**Afiatus Salehah**

**NIM 080210204136**

**Pembimbing:**

**Dosen Pembimbing 1 : Dra. Sri Astutik, M.Si**

**Dosen Pembimbing 2 : Supeno, S.Pd, M.Si**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 20 Januari 2012  
Jam : 08.00 s/d 09.00 WIB  
Tempat : Ruang IP, Gedung 3 FKIP Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Nuriman, Ph. D

Supeno, S.Pd, M.Si

NIP. 19650601 199302 1 001

NIP. 19741207 199903 1 002

Anggota:

- 1) Dra. Sri Astutik, M.Si ( ..... )  
NIP. 19670610 199203 2 002
- 2) Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd ( ..... )  
NIP. 19610824 198601 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum**

NIP. 19540712 198003 1 005



## RINGKASAN

**Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Kokami di Kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012;** Afiatus Salehah, NIM 080210204136; 2011: 51 Halaman Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; proses pembelajaran berpusat pada guru, metode pembelajaran yang monoton (kurang bervariasi), tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, dan praktik pembelajarannya kurang memanfaatkan situasi nyata di lingkungan siswa. Oleh karena itu pemahaman terhadap konsep IPA sulit dicerna dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar. Sehingga rumusan masalah yang timbul yaitu bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember setelah penerapan Pembelajaran menggunakan kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* dengan media kokami (kotak dan kartu misterius).

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2010/2011.

Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember, dimulai pada tanggal 23 Nopember 2011 sampai tanggal 30 Nopember 2011. Subyek penelitian adalah siswa kelas Va dengan jumlah siswa 25 anak, terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif kuantitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPA, dan jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis aktivitas belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember selama proses pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius) diperoleh persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 36,00% dan 80,00% yang termasuk dalam kategori aktif, sedangkan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember selama proses pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami sangat signifikan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persentase hasil belajar yang diperoleh dari siklus I sebesar 44,00%. Persentase hasil belajar pada siklus II yang diperoleh dengan memperbaiki hasil refleksi dari siklus I adalah sebesar 88,00% yang menunjukkan peningkatan sebesar 44,00%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011.

## **PRAKATA**

Syukur Alhamdulillah selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan solawat serta salam yang selalu juga tumpahmelimpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, sehingga skripsi dengan judul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Kokami di Kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan mendapatkan suatu hasil yang baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan, saran, serta do'a dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis tidak lupa menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Muhammad Hasan M.Sc, Ph. D, selaku Rektor Universitas jember.
2. Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Nanik Yulianti M.Pd, sebagai ketua jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Nuriman Ph. D, sebagai ketua program studi SI PGSD.
5. Dra. Sri Astutik, M.Si, Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan.
6. Supeno S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Universitas Jember yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bunda tersayang, yang selalu aku taati dan hormati yang senantiasa memberikan dorongan dan doa setiap saat.
9. Teman-teman prodi PGSD angkatan 2008 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua orang terdekat yang telah membantu serta memacu semangat untuk meraih yang terbaik, terima kasih atas segala bantuan, keceriaan dan motivasinya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat diharapkan penulis untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dan dapat memberi masukan yang berguna bagi semua. Amin

Jember, Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Pembelajaran IPA di SD</b> .....	5
<b>2.2 Pembelajaran Kooperatif</b> .....	6
<b>2.3 Pembelajaran Kooperatif Model <i>Team Games Tournament</i></b> .....	7
<b>2.4 <i>Assesment</i> Pembelajaran IPA</b> .....	7
<b>2.5 Media Pembelajaran</b> .....	8

2.6 Media Kokami.....	9
2.7 Aktivitas Siswa .....	9
2.8 Hasil Belajar .....	11
2.9 Kerangka berpikir .....	13
2.10 Hipotesis Tindakan .....	15
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Daerah dan Subjek Penelitian .....	16
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	17
3.3 Definisi Operasional .....	17
3.4 Desain Penelitian .....	17
3.4.1 Tindakan Pendahuluan .....	19
3.4.2 Perencanaan Siklus .....	19
3.4.3 Pelaksanaan Tindakan .....	20
3.4.4 Observasi .....	20
3.4.5 Refleksi .....	21
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	21
3.5.1 Observasi .....	21
3.5.2 Wawancara.....	22
3.5.3 Dokumentasi.....	22
3.5.4 Tes .....	22
3.8 Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	23
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Gambaran Umum .....	26
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Peneltian .....	26
4.1.2 Gambaran Umum Tentang Proses Belajar Mengajar di Kelas .....	27
4.2 Hasil Penelitian .....	27
4.2.1 Tindakan Pendahuluan.....	27

4.2.2 Siklus I .....	29
4.2.3 Siklus II.....	37
4.3 Pembahasan .....	47
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan .....	51
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Siswa .....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa .....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Aktivitas Siswa Siklus II .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4.5 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.6 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus II.....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4.8 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II .....</b>	<b>45</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 3.1 Modifikasi Model Penelitian Kemmis dan Taggrat .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 4.1 Aktivitas Siswa Siklus I .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 4.4 Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. MATRIK PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
<b>B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>56</b>
<b>B.1 Pedoman Tes .....</b>	<b>56</b>
<b>B.2 Pedoman Wawancara .....</b>	<b>56</b>
<b>B.3 Pedoman observasi.....</b>	<b>57</b>
<b>B.4 Pedoman Dokumentasi .....</b>	<b>57</b>
<b>C. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA .....</b>	<b>58</b>
<b>D. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU.....</b>	<b>60</b>
<b>E. WAWANCARA GURU DAN SISWA .....</b>	<b>61</b>
<b>E.1 Wawancara Dengan Guru (Pendahuluan) .....</b>	<b>61</b>
<b>E.2 Wawancara Dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran         Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan         Media Kokami .....</b>	<b>62</b>
<b>E.3 Wawancara Dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran         Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan         Media Kokami .....</b>	<b>63</b>
<b>F. DAFTAR NAMA SISWA .....</b>	<b>64</b>
<b>F.1 Daftar Nama Siswa Berdasarkan jenis Kelamin .....</b>	<b>64</b>
<b>F.2 Daftar Nama Siswa Berdasarkan Nilai Ulangan Harian.....</b>	<b>65</b>
<b>G. NILAI ULANGAN HARIAN .....</b>	<b>68</b>
<b>H. PEDOMAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT .....</b>	<b>69</b>
<b>H.1 Pedoman Pembelajaran Kooperatif Model TGT .....</b>	<b>69</b>
<b>H.2 Aturan <i>Games</i> Dalam <i>Tournament</i> Menggunakan Kokami .....</b>	<b>72</b>
<b>I. SILABUS.....</b>	<b>74</b>
<b>J. RPP .....</b>	<b>78</b>

<b>J.1 RPP Siklus 1 .....</b>	<b>78</b>
<b>J.2 RPP Siklus 2 .....</b>	<b>91</b>
<b>K. KISI-KISI SOAL .....</b>	<b>103</b>
<b>K.1 Kisi-kisi Soal Siklus I .....</b>	<b>103</b>
<b>K.2 Kisi-kisi Soal Siklus II .....</b>	<b>106</b>
<b>L. LAMPIRAN SOAL-SOAL .....</b>	<b>109</b>
<b>L.1 Lembar penilaian Kognitif Proses (LKS) Siklus I Pertemuan I.....</b>	<b>109</b>
<b>L.2 Lembar penilaian Psikomotorik (LKS) Siklus I Pertemuan II .....</b>	<b>111</b>
<b>L.3 <i>Post-Test</i> Siklus I Pertemuan kedua ( Penilaian Kognitif Produk)</b>	<b>112</b>
<b>L.4 Lembar Penilaian Sikap (Afektif) .....</b>	<b>114</b>
<b>L.5 Siklus II Pertemuan Pertama (Lembar penilaian Kognitif Proses) ..</b>	<b>115</b>
<b>L.6 Siklus II Pertemuan Kedua (Lembar Penilaian Psikomotorik) .....</b>	<b>117</b>
<b>L.7 <i>Post-Test</i> Siklus II Pertemuan kedua ( Penilaian Kognitif Produk) .</b>	<b>118</b>
<b>M. KUNCI JAWABAN .....</b>	<b>119</b>
<b>M.1 Kunci Soal <i>Post-Test</i> Siklus I (Kognitif Produk) .....</b>	<b>119</b>
<b>M.2 Kunci Soal <i>Post-Test</i> Siklus II (Kognitif Produk) .....</b>	<b>121</b>
<b>N. MEDIA KOKAMI .....</b>	<b>123</b>
<b>N.1 Media Pembelajaran Kokami Siklus I .....</b>	<b>123</b>
<b>N.2 Media Pembelajaran Kokami Siklus II .....</b>	<b>125</b>
<b>O. AKTIVITAS SISWA/GURU SIKLUS I DAN SIKLUS II.....</b>	<b>126</b>
<b>O.1a Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....</b>	<b>126</b>
<b>O.1b Analisis Aktivitas Siswa Siklus I .....</b>	<b>128</b>
<b>O.2a Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....</b>	<b>129</b>
<b>O.2b Analisis Aktivitas Siswa Siklus II .....</b>	<b>131</b>
<b>O.3 Analisis Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I &amp;         Siklus II .....</b>	<b>132</b>
<b>O.4 Observasi Guru Siklus I .....</b>	<b>134</b>
<b>O.5 Observasi Guru Siklus II .....</b>	<b>135</b>

<b>P. Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus 1</b> .....	136
<b>P.1a Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus 1</b> ...	136
<b>P.2a Analisis Tes Hasil Belajar Uraian (Kognitif Produk) Siklus 1</b> .....	137
<b>P.3a Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif Proses Siklus 1</b> .....	138
<b>P.4a Analisis Tes Hasil Belajar (Psikomotorik) Siklus I</b> .....	139
<b>P.5a Analisis Penilaian Sikap (Afektif) Siklus I</b> .....	140
<b>P.6a Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I</b> .....	141
<b>P.1b Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus 1I</b> .	142
<b>P.2b Analisis Tes Hasil Belajar Uraian (Kognitif Produk) Siklus 1</b> .....	143
<b>P.3b Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif Proses Siklus 1</b> .....	144
<b>P.4b Analisis Tes Hasil Belajar (Psikomotorik) Siklus I</b> .....	145
<b>P.5b Analisis Penilaian Sikap (Afektif) Siklus I</b> .....	146
<b>P.6b Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I</b> .....	147
<b>P.7b Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II</b> ....	148
<b>P.8b Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, dan Siklus II</b> .	149
<b>Q. HASIL WAWANCARA GURU DAN SISWA</b> .....	150
<b>Q.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan</b> .....	150
<b>Q.2 Wawancara dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran TGT</b>	
<b>Menggunakan Media Kokami</b> .....	152
<b>Q.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan</b> .....	154
<b>Q.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran</b>	
<b>Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan</b>	
<b>Media Kokami</b> .....	155
<b>R. FOTO KEGIATAN</b> .....	158
<b>S. LEMBAR HASIL KERJA SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II</b> .....	161
<b>T. SURAT IZIN PENELITIAN</b> .....	169
<b>U. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN</b> .....	170