

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya 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. Bapak dan Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat dalam berjuang. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, kesabaran, pengorbanan, dan motivasi yang begitu besar selama ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan kebahagiaan dan kemuliaan di dunia dan akhirat kelak;
2. Kakak-kakakku yang senantiasa memberikan kekuatan dan motivasi untukku agar bisa menyelesaikan studiku sampai lulus perguruan tinggi.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA
PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PESAWAT SEDERHANA
MELALUI MODEL *LEARNING GAMES* MENGGUNAKAN
GAMBAR DIAM DI SD NEGERI KARANGANYAR 01
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Oleh:

FENY MAGHFIROH

NIM 080210204265

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. H. Misno, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Drs. Nuriman, Ph. D

5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59

DATAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 4.2 Persentase Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Menggunakan Gambar Diam Siklus I.....	43
Tabel 4.3 Persentase hasil belajar siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Menggunakan Gambar Diam Siklus II.....	48
Tabel 4.4 Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> Dengan Media Gambar Diam.....	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Skema Kemmis dan Mc Taggart.....	27
Gambar 4.1 Histogram Persentase Peningkatan Hasil Belajar siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Games</i> dengan Media Gambar Diam.....	51

25. Lembar hasil wawancara siswa berprestasi sedang.....	97
26. Lembar hasil wawancara siswa berprestasi rendah.....	98
27. Lembar Analisis Hasil Tes Siklus I.	99
28. Lembar Analisis Hasil Tes Siklus II.....	100
29. Lembar Analisis Penilaian Afektif Siklus I.....	101
30. Lembar Analisis Penilaian Afektif Siklus II.....	102
31. Lembar Analisis Penilaian psikomotorik Siklus I.....	103
32. Lembar Analisis Penilaian psikomotorik Siklus II.....	104