

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA  
TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI SMK  
NEGERI 6 SURAKARTA**



**SKRIPSI**

**Oleh:**

**AYUN RATNASARI PUTRI**

**K7614013**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayun Ratnasari Putri  
NIM : K7614013  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil 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, Juli 2019  
Yang membuat pernyataan



Ayun Ratnasari Putri

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA  
TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI SMK  
NEGERI 6 SURAKARTA**



**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapat gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi**

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

**Juli 2019**

## PERSETUJUAN

Nama : Ayun Ratnasari Putri

NIM : K7614013

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)  
Berbantuan Media Teka-teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Surakarta

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

### Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



**Prof. Dr. Soetarno Jyoatmojo, M.Pd.**

NIK. 194807132018101

Pembimbing II



**Dr. Dewi Kusuma W., M.Si.**



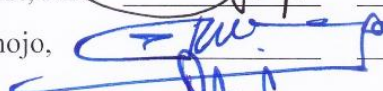
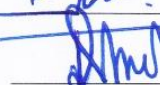
NIP. 197003261998022001

## PENGESAHAN

Nama : Ayun Ratnasari Putri  
NIM : K7614013  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Teka-teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Surakarta

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret pada hari Selasa, 6 Agustus 2019 dengan hasil **LULUS** dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi ini telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh tim penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Mintasih Indriayu, M.Pd		_____
Sekretaris	: Jonet Ariyanto Nugroho, SE., MM		_____
Anggota I	: Prof. Dr. Soetarno Joyoatmojo, M.Pd		_____
Anggota II	: Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si		_____

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi pada :

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
Dekan  
Dr. Mandiyana, M.Si.  
NIP. 196602251993021002

Kepala Program Studi Pendidikan

Ekonomi



Sudarno, S.Pd., M.Pd

NIP. 196811251994031002

## ABSTRAK

Ayun Ratnasari Putri. K7614013. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKISILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 SURAKARTA.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Juli 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Marketing melalui pelaksanaan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang di kelas X PM-2 SMK Negeri 6 Surakarta. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas X PM-2 di SMK Negeri 6 Surakarta yang berjumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, *interview*, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data dan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis komparatif dan deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketercapaian hasil belajar peserta didik aspek kognitif siklus I sebesar 74,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 94,29%. Aspek afektif, ketercapaian hasil belajar peserta didik siklus I sebesar 75,71% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,57%. Aspek psikomotorik, ketercapaian hasil belajar peserta didik siklus I sebesar 80,00% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,57%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X PM-2 SMK Negeri 6 Surakarta pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

**Kata kunci :** TGT (*Teams Games Tournament*), Teka-teki Silang, Hasil Belajar.

## ABSTRACT

Ayun Ratnasari Putri. K7614013. **APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODELS OF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TYPE HELPED CROSSWORD PUZZLES MEDIA TO INCREASE LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS AT SMK NEGERI 6 SURAKARTA..** Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University. July 2019.

*This study aims to improve student learning outcomes in Marketing subjects through the implementation of actions by implementing cooperative learning of TGT (Teams Games Tournament) type helped crossword puzzles media in class X PM-2 of SMK Negeri 6 Surakarta. This research is a Classroom Action Research. The research subjects were students of class X PM-2 at SMK Negeri 6 Surakarta, amounting to 35 students. Data collection techniques used in this study were observation, tests, interviews, and documentation. Data validity using data triangulation techniques and source triangulation techniques. The data analysis technique uses comparative and qualitative descriptive analysis techniques. Research procedures include planning, implementing actions, observing and reflecting.*

*The results of the study with the application cooperative learning of TGT (Teams Games Tournament) models helped crossword puzzles media can improve student learning outcomes in terms of cognitive, affective, and psychomotor aspects. The achievement of learning outcomes in cognitive aspects of student in the first cycle was 74.29% and in the second cycle increased to 94.29%. Affective aspects, achievement of learning outcomes of students in the first cycle of 75.71% and in the second cycle increased to 88.57%. Psychomotor aspects, achievement of student learning outcomes in cycle I was 80.00% and in cycle II it increased to 88.57%.*

*Based on the results of the study, it can be concluded that through the application of the cooperative learning TGT(Teams Games Tournament) model helped crossword puzzles media on marketing study can improve the learning outcomes of X-PM-2 class students of SMK Negeri 6 Surakarta in the second semester of the 2018/2019 academic year.*

*Keywords : TGT (Teams Games Tournament), Crossword Puzzles, Learning Outcomes*

## MOTTO

*“When you feel you lost everything, remind yourself that you haven’t lost Allah” -*

Unknown

*“Jangan mempersulit urusan oranglain, Insyaallah urusan kita juga tidak akan dipersulit sama Allah” - Ibu*

*“Grateful for where I’m at, excited where God takes me next” - Penulis*



## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta, Bapak dan Ibuk

Terima kasih untuk ketulusan doa yang selalu teriring untukku, perhatian, pengertian, cinta kasih dan kerja kerasnya sehingga aku bisa selalu semangat untuk mewujudkan impian dan harapan kalian. Semoga aku bisa membuat kalian bangga dan bahagia setiap saat.

Adik-adikku Tersayang, Hapsari Novita Dewi dan Enggal Rahayu Purbasari

Terima kasih untuk doa dan semangatnya. Terima kasih kalian selalu baik dan sabar menghadapiku. Sukses selalu untuk kalian juga.

Teman-teman terdekatku yang sudah seperti keluargaku sendiri, Adelia, Titania, Rina, Rafika, yang telah ikut berkontribusi dalam membantu menyelesaikan tugas akhirku ini. Terima kasih sudah menjadi tempatku berbagi cerita hidupku, tempatku meminta saran, orang yang tidak pernah bosan mendengarkan keluh kesahku. Aku tak pandai merangkai kata, kalian tahu aku sayang kalian. Semoga kita tetap seperti ini sampai nanti.

Alfian Nofandhi, terimakasih karena tak pernah bosan mendesak, mengingatkan dan menyemangatiku untuk menyelesaikan tugas ini. Terimakasih untuk setiap support yang tidak pernah henti dalam kondisi apapun.

Teman-teman sepembimbingan Indah, Akmal, Marsita, Ade. Terima kasih banyak karena aku selalu merepotkan kalian.

Teman-teman Pendidikan Ekonomi 2014

Terima kasih untuk warna-warni yang telah diberikan selama hampir 5 tahun ini.

Almamater tercinta, Universitas Sebelas Maret

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan dan keselamatan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 SURAKARTA”**.

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

1. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang memberikan berbagai macam ijin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Slamet Subiyantoro, M.Si., Wakil Dekan bidang akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan ijin penelitian guna menyusun skripsi ini.
3. Sudarno, S.Pd., M.Pd., Kepala Program Studi Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
4. Prof. Dr. Soetarno Joyoatmojo, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Jonet Ariyanto Nugroho, SE.,MM\_selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi.

7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam mendukung terselesaikannya skripsi ini.
8. Dewi Tinjung Sari, S.Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran Marketing SMK Negeri 6 Surakarta yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan sesuai harapan penulis.
9. Peserta didik kelas X PM-2 SMK Negeri 6 Surakarta yang telah membantu kelancaran penelitian dan bersedia menjadi subyek penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2014 yang telah memberikan inspirasi dan motivasi.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, Juli 2019

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	
<b>A. Kajian Teori</b> .....	
1. Belajar .....	10
2. Pembelajaran .....	12
3. Model Pembelajaran.....	15
4. Pembelajaran Kooperatif.....	17
5. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	19
6. Media Pembelajaran.....	32
7. Media Pembelajaran Teka-teki Silang .....	35
8. TGT dengan Media Teka-teki Silang.....	38
9. Hasil Belajar.....	40
<b>B. Penelitian yang Relevan</b> .....	44
<b>C. Kerangka Berpikir</b> .....	45
<b>D. Hipotesis Tindakan</b> .....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	
<b>49</b>	

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	51
C. Data dan Sumber Data .....	52
D. Teknik Pengumpulan Data .....	52
E. Uji Validasi Data .....	54
F. Analisis Data .....	55
G. Indikator Kinerja Penelitian .....	58
H. Prosedur Penelitian .....	58
<b>BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A. Hasil Tindakan .....	64
1. Data Pratindakan .....	64
2. Hasil Tindakan .....	66
a. Siklus Pertama .....	66
b. Siklus Kedua .....	91
B. Pembahasan .....	115
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>118</b>
A. Simpulan .....	118
B. Implikasi .....	118
C. Saran .....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>125</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Kelas X PM2.....	5
Tabel 2.1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain .....	23
Tabel 2.2. Kriteria Penghargaan Kelompok.....	24
Tabel 2.3. Sintak Pembelajaran Model TGT.....	25
Tabel 2.4. Sintaks Pembelajaran Model TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) Berbantuan Media Teka-teki Silang.....	38
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	50
Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Prosentase .....	58
Tabel 3.3. Rambu-Rambu Hasil Analisis.....	59
Tabel 3.4. Indikator Ketercapaian Penelitian .....	59
Tabel 3.5. Indikator Keberhasilan Hasil Belajar .....	60
Tabel 4.1 Permasalahan di Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 6 Surakarta tahun 2018/2019 .....	65
Tabel 4.2 Hasil Tes Kognitif Siklus I.....	84
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus I.....	86
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siklus I.....	87
Tabel 4.5 Ketercapaian Hasil Belajar Siklus I .....	90
Tabel 4.6 Hasil Tes Kognitif Siklus II .....	107
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus II.....	109
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siklus II.....	110
Tabel 4.9 Ketercapaian Hasil Belajar Siklus II.....	113
Tabel 4.10 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif, Aspek Afektif dan Aspek Psikomotorik .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Dengan Tindakan TGT.....	47
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian PTK.....	67
Gambar 4.1 Media Teka-Teki Silang.....	71
Gambar 4.2 Media Berupa <i>Powerpoint</i> Pada Materi Siklus I.....	73
Gambar 4.3 Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	78
Gambar 4.4 Hasil Diskusi LKS Kelompok 5.....	79
Gambar 4.5 Hasil Diskusi LKS Kelompok 1.....	81
Gambar 4.6 Soal Uji Kompetensi Siklus I.....	83
Gambar 4.7 Diagram Batang Ketuntasan Belajar Aspek Kognitif Siklus I.....	85
Gambar 4.8 Diagram Batang Hasil Penilaian Afektif Siklus I.....	86
Gambar 4.9 Diagram Batang Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus I.....	88
Gambar 4.10 Materi dengan Media Power Point Siklus II.....	97
Gambar 4.11 Media Teka-Teki Silang Online.....	99
Gambar 4.12 Hasil Salah Satu Jawaban TTS Online.....	101
Gambar 4.13 Hasil Diskusi <i>Tournament</i> Kelompok 3.....	103
Gambar 4.14 Hasil Diskusi <i>Tournament</i> Kelompok 5.....	104
Gambar 4.15 Soal Uji Kompetensi Siklus II.....	106
Gambar 4.16 Diagram Batang Ketuntasan Belajar Aspek Kognitif Siklus II.....	108
Gambar 4.17 Diagram Batang Hasil Penilaian Afektif Siklus II.....	109
Gambar 4.18 Diagram Batang Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus II...	111
Gambar 4.19 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pemasaran 2 .....	115

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Peserta Didik .....	125
Lampiran 2	Silabus Pelajaran Ekonomi .....	126
Lampiran 3	Lembar Observasi Guru .....	128
Lampiran 4	Lembar Observasi Awal .....	132
Lampiran 5	Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar .....	135
Lampiran 6	Lembar Penilaian Kognitif .....	140
Lampiran 7	Lembar Penilaian Afektif .....	142
Lampiran 8	Lembar Penilaian Psikomotorik .....	146
Lampiran 9	Pedoman Wawancara Guru .....	149
Lampiran 10	Pedoman Wawancara Peserta Didik .....	160
Lampiran 11	Hasil Observasi Awal .....	162
Lampiran 12	Hasil Wawancara Pra Siklus .....	165
Lampiran 13	Dokumentasi Observasi Awal .....	168
Lampiran 14	Hasil Penilaian Kognitif Pra Siklus .....	170
Lampiran 15	Hasil Penilaian Penilaian Afektif Pra Siklus .....	171
Lampiran 16	Hasil Penilaian Penilaian Psikomotorik Pra Siklus .....	174
Lampiran 17	Catatan Lapangan Pra Siklus .....	177
Lampiran 18	RPP Siklus I .....	179
Lampiran 19	Materi Ajar Siklus I .....	188
Lampiran 20	<i>Powerpoint</i> Siklus I .....	198
Lampiran 21	Catatan Lapangan Siklus I .....	199
Lampiran 22	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I .....	204
Lampiran 23	Soal Uji Kompetensi Siklus I .....	205
Lampiran 24	Kunci Jawaban Uji Kompetensi Siklus I .....	210
Lampiran 25	Hasil Kognitif Siklus I .....	214
Lampiran 26	Hasil Afektif Siklus I .....	215
Lampiran 27	Hasil Psikomotorik Siklus I .....	218
Lampiran 28	Hasil Observasi Guru Siklus I .....	221
Lampiran 29	Hasil Observasi KBM Siklus I .....	229



Lampiran 30	Dokumentasi Pembelajaran Siklus I .....	235
Lampiran 31	Presensi Siklus I .....	237
Lampiran 32	RPP Siklus II .....	238
Lampiran 33	Materi Ajar Siklus II .....	247
Lampiran 34	Catatan Lapangan Siklus II .....	258
Lampiran 35	Lembar Kegiatan Siswa Siklus II .....	263
Lampiran 36	Soal Uji Kompetensi Siklus II .....	264
Lampiran 37	Kunci Jawaban Uji Kompetensi Siklus II .....	268
Lampiran 38	Hasil Kognitif Siklus II .....	270
Lampiran 39	Hasil Afektif Siklus II .....	271
Lampiran 40	Hasil Psikomotorik Siklus II .....	273
Lampiran 41	Hasil Observasi Guru Siklus II .....	275
Lampiran 42	Hasil Observasi KBM Siklus II .....	283
Lampiran 43	Dokumentasi Pembelajaran Siklus II .....	289
Lampiran 44	Presensi Siklus II .....	291
Lampiran 45	Hasil Wawancara Setelah Tindakan .....	292
Lampiran 46	Pembagian Kelompok Siklus I dan II .....	294
Lampiran 47	Dokumen Penelitian .....	296