

# JURNAL Profesi Keguruan

**Volume 3 Nomor 2**

**Edisi November tahun 2017**

Edisi online volume 3(2):

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/issue/view/861>

Alamat DOI:

<http://dx.doi.org/10.7290/jpk.v3i2>

**Tema:**

**Guru, pembelajaran, dan Penguatan Kompetensinya.**

**ISSN oleh PDII-LIPI,**

No. 2460-4399, untuk media cetak (<http://u.lipi.go.id/1435220499>)

No. 2528-7214, untuk media daring (<http://u.lipi.go.id/1471308351>)

Diterbitkan oleh

Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi

Universitas Negeri Semarang

2017





# Jurnal Profesi Keguruan

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>



## PENGANTAR EDITOR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Para pembaca Jurnal Kreano yang saya hormati,

**JPK**, Jurnal Profesi Keguruan, edisi Mei 2017 volume 3 nomor 2 telah diterbitkan dengan memuat 15 artikel hasil karya Guru dan Dosen. JPK bertransformasi dari fokus melayani Guru, menjadi fokus kepada pengembangan kualitas Guru. Pada akhirnya, edisi ini melibatkan Dosen sebagai salah satu unsur pengembang kualitas Guru di Indonesia.

Edisi ini masih tetap, seperti biasanya, menerbitkan artikel hasil penelitian tindakan kelas. Kolaborasi Guru, Dosen, dan Mahasiswa PPL PPG sudah waktunya dikemas dalam sebuah rangkaian PTK yang bermanfaat untuk semuanya. Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan penulis lain untuk menyampaikan hasil penelitian, gagasan, dan temuannya dalam Jurnal Profesi Keguruan.

Pada akhirnya, editor berharap bahwa JPK volume 3(2) ini memberikan inspirasi kepada pembaca untuk melakukan perbaikan metode, alat evaluasi, dan cara mengajar untuk Pendidikan Indonesia yang lebih baik.

Selamat Membaca!

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Semarang, 7 November 2017  
Chief of Editor

Sugianto



**DAFTAR ISI**  
**JURNAL PROFESI KEGURUAN VOLUME 3(1) JUNI 2017**

Halaman Pembuka .....	i
Pengantar Editor .....	iii
Daftar Isi .....	v
1. Berharga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kalor Siswa Kelas X, oleh <i>Puji Lestari</i> .....	135-142
2. Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII, oleh <i>Sri Mulyani</i> .....	143-148
3. Pengaruh Media Game Edukasi “Teka Teki Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo, oleh <i>Wingga Pratami</i> .....	149-153
4. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Keterampilan Metakognitif Siswa Kelas XI SMA, oleh <i>Holden Tambun</i> .....	154-159
5. Perbedaan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match dengan Picture and Picture pada Siswa Kelas IV, oleh <i>Isna Nurrohima</i> .....	160-169
6. Out Class Learning dengan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Plantae Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Demak, oleh <i>Muslikah</i> .....	170-174
7. Upaya Meningkatkan Minat Membaca siswa SMA Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Infografis Pada Pembelajaran Sejarah, oleh <i>Noor Hikmah, Ika Widya Kusumastuti, Hamdan Tri Atmadja</i> .....	175-182
8. Penelitian Tindakan Kelas Penerapan Model Gallery Walk Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Pada Materi Descriptive Text Di Kelas X-lps 2 SMAN 5 Semarang, oleh <i>Grace Yeh Shiang, Ugi Lestari, Sri Suprpti</i> .....	183-188
9. Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Kooperatif Tipe Learning Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fisika Siswa SMA Negeri 1 Semarang, oleh <i>Tri Wijayanti Trisnaning, Ani Cahyati, Wiyanto</i> .....	189-196
10. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kedisiplinan Siswa Kelas XI SMA N 5 Semarang Melalui Model PBL Materi Transformasi Geometri, oleh <i>Kresni Winanti, Yuliyani Yuliyani, Arief Agoestanto</i> .....	197-204
11. Penerapan Model Guided Discovery Learning Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018, oleh <i>Supliyadi, Muhammad Irham Baedhoni, Wiyanto</i> .....	205-212
12. Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) Dengan Media Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu – Budha, oleh <i>Eko Pujiono, Indirawati Safitri, Cahyo Budi Utomo</i> .....	213-221
13. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA, oleh <i>Maliasih, Hartono, Nurani P.</i> .....	222-226
14. Reropa: Kolaborasi Tiga Teknik Cooperative Learning dalam Pembelajaran Grammar pada Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas XI, oleh <i>Sri Wahyuni, Isti Nurhayati, Novia Trisanti</i> .....	227-232

15. Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Film Pendek untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek pada Peserta Didik Kelas XI, oleh Dahrotun .....	233-243
Author Indeks .....	vi
Keyword indeks .....	vii
Aturan Penulisan Naskah .....	ix
Formulir Berlangganan .....	xii