

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Peta konsep materi pembelajaran IPA (Gaya Magnet)	18
Gambar 2.2	Bentuk-bentuk magnet.....	19
Gambar 2.3	Pembuatan magnet secara induksi.....	22
Gambar 2.4	Pembuatan magnet dengan cara menggosok.....	22
Gambar 2.5	Pembuatan magnet dengan cara mengalirkan arus listrik	23
Gambar 2.6	Bagan kerangka berpikir.....	36
Gambar 3.1	Model desain penelitian tindakan kelas Arikunto	39
Gambar 4.1	Peneliti menulis penjelasan tentang materi gaya magnet di papan tulis.....	52
Gambar 4.2	Peneliti mengajak siswa untuk membuktikan sifat khusus yang terdapat pada magnet	52
Gambar 4.3	Kotak Horee!	53
Gambar 4.4	Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan Kotak Horee!	53
Gambar 4.5	Salah satu perwakilan kelompok memilih nomor soal pada Kotak Horee!	54
Gambar 4.6	Peneliti menunjuk siswa dan bertanya tentang materi pertemuan I.....	56
Gambar 4.7	Siswa mengeluarkan benda-benda untuk keperluan pembelajaran Gaya Magnet.....	56
Gambar 4.8	Peneliti membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS).....	57
Gambar 4.9	Peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan percobaan membedakan benda magnetis dan nonmagnetik.....	57
Gambar 4.10	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja siswa	58
Gambar 4.11	Siswa membacakan soal di balik nomor yang di pilih pada Kotak Horee! dan siswa lain yang satu kelompok dengannya segera memecahkan soal tersebut.....	59

Gambar 4.12	Peneliti memperagakan 3 cara membuat magnet	75
Gambar 4.13	Siswa dibimbing peneliti dalam memperagakan 3 cara membuat magnet	76
Gambar 4.14	Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh peneliti tentang 3 cara membuat magnet	76
Gambar 4.15	Siswa membacakan soal yang terdapat di balik nomor yang di pilih pada Kotak Horee!	77
Gambar 4.16	Peneliti membimbing siswa dalam melakukan percobaan.....	78
Gambar 4.17	Peneliti menilai hasil kerja siswa	79
Gambar 4.18	Siswa mendemonstrasikan hasil kerjanya	79
Gambar 4.19	Peneliti menentukan kelompok yang akan memulai terlebih dahulu dalam permainan Kotak Horee!.....	80
Gambar 4.20	Siswa membacakan soal dibalik nomor yang dipilih pada Kotak Horee!	80
Gambar 4.21	Peneliti memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.....	81