

**PENERAPAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV MIN 16 BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

IPAK RUHMARITA

NIM. 200209067

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M**

**PENERAPAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV MIN 16 BENER MERIAH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Diajukan Oleh

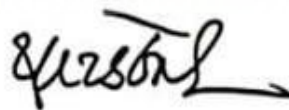
IPAK RUHMARITA

NIM. 200209067

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D

NIP: 198203042005012004

**PENERAPAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV MIN 16 BENER MERIAH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-I)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

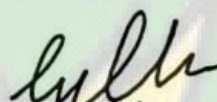
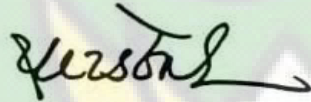
Sabtu, 04 Januari 2025

04 Rajab 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

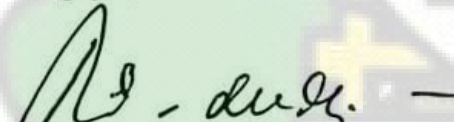


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004


Svahidan Nurdin, M. Pd
NIP. 198104282009101002

Penguji I,

Penguji II,



Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.
NIP. 196505162000031001




Darmiah, M. A.
NIP. 197305062007102001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Bussalam Banda Aceh




Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ipak Ruhmarita
NIM : 200209067
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Word Square* dengan Menggunakan Media Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIN 16 Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang tanda menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Ipak Ruhmarita
200209067

ABSTRAK

Nama : Ipak Ruhmarita
NIM : 200209067
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Word Square* Dengan Menggunakan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV MIN 16 Bener Meriah
Pembimbing : Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
Kata kunci : Model *Word Square* dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas IV MIN 16 Bener Meriah penulis menemukan permasalahan yang mana penggunaan model dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang memahami materi, khususnya pada pembelajaran PKn. Hasil ini relevan dilakukan oleh peneliti Brili Herwandanu, dkk bahwa penerapan model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah? Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah? Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah?. Tujuan penelitian ini yaitu Untuk menganalisis aktivitas guru, siswa, dan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui 4 tahapan rancangan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru menunjukkan hasil penghitungan klasikan pada siklus I 76,13% dan pada siklus II 92,04%, aktivitas siswa menunjukkan hasil pada siklus I 69,31% dan pada siklus II 94,31%, hasil belajar siswa menunjukkan hasil pada siklus I 55,55% dan ada siklus II 83,33%. Kesimpulan penelitian ini dengan model *Word Square* berbantuan media kartu *Truth Or Dare* aktivitas guru mengalami perubahan kenaikan sejumlah 15,91%, aktivitas siswa sejumlah 25% dan hasil belajar siswa meningkat sejumlah 27,78% artinya model *Word Square* berbantuan media kartu *Truth Or Dare* dapat dikatakan berhasil.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkaian salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan hingga menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun judul skripsi ini yaitu **“Penerapan Model Word Square Dengan Menggunakan Media Kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV MIN 16 Bener Meriah”**. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan sarana dan prasarana dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA. M.Ed.,Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen dosen beserta Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan bantuan agar penulis bisa melakukan penelitian yang diperlukan pada penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag.,M.Pd. Sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

4. Ibu Misbahul Jannah M.Pd.,Ph.D Sebagai Pembimbing saya yang telah memberikan saran serta bimbingan dan juga turut membantu dalam pembuatan skripsi.
5. Kepala MIN 16 Bener Meriah, staf, dewan guru beserta peserta didik di MIN 16 Bener Meriah yang turut serta berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Pustakawan semua pihak yang membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Pada tahap ini penulis telah berusaha dengan maksimal dalam penyelesaian skripsi ini. Namun, hal ini penulis juga menyadari banyak sekali kekurangan dalam skripsi yang telah disusun oleh penulis. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dijadikan perbaikan kedepannya. Harapan penulis agar skripsi ini bisa memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dunia pengetahuan.

Banda Aceh, 4 November 2024
Penulis,

Ipak Ruhmarita
NIM. 200209067

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT dengan berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Al Mujahid dan Ibunda Nurseni yang telah memberikan do'a, kasih sayang dan semangat dalam pembuatan skripsi yang tak pernah terbalaskan dengan kata terimakasih ini.
2. Kedua abang tersayang Fajrullah Gayo, dan Ahmad Naufal Ari Gayo yang telah memberikan dukungan dan support yang baik dalam penulisan skripsi ini.
3. Untuk sahabat sebangsal nume, sepiring mangan, sara ton dediang,penyejuk nateku khasuma nafalia, Rapika hayani, ulvalia yang telah kebersamaian penulis dan menghibur penulis di kala bersedih dan Terima kasih juga atas kesenangannya, canda tawa yang membahagiakan dan menjadi keluarga baru bagi penulis.
4. Untuk sahabat tercinta yaitu Hayati Ahmad, Nona Sartika Sari, Naziratul Fazilah yang telah memberikan semangat dan membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Untuk sahabat seperjuangan PGMI Cahya Bella Nuari, Latifah Hanum, Saripah Aini, Ayu Agusna, Fathira Mizana, kak Rumiayang telah ikut serta dalam proses pembuatan skripsi dan telah membantu penulis dalam hal yang tidak bisa penulis kerjakan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran Word Square.....	9
B. Media Kartu <i>Truth Or Dare</i>	13
C. Hasil Belajar	17
D. Aktivitas Belajar.....	20
E. Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	30
B. Tahap – Tahap Penelitian Tindakan Kelas	31
C. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Indikator Keberhasilan penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	41
B. Hasil Penelitian.....	64

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71



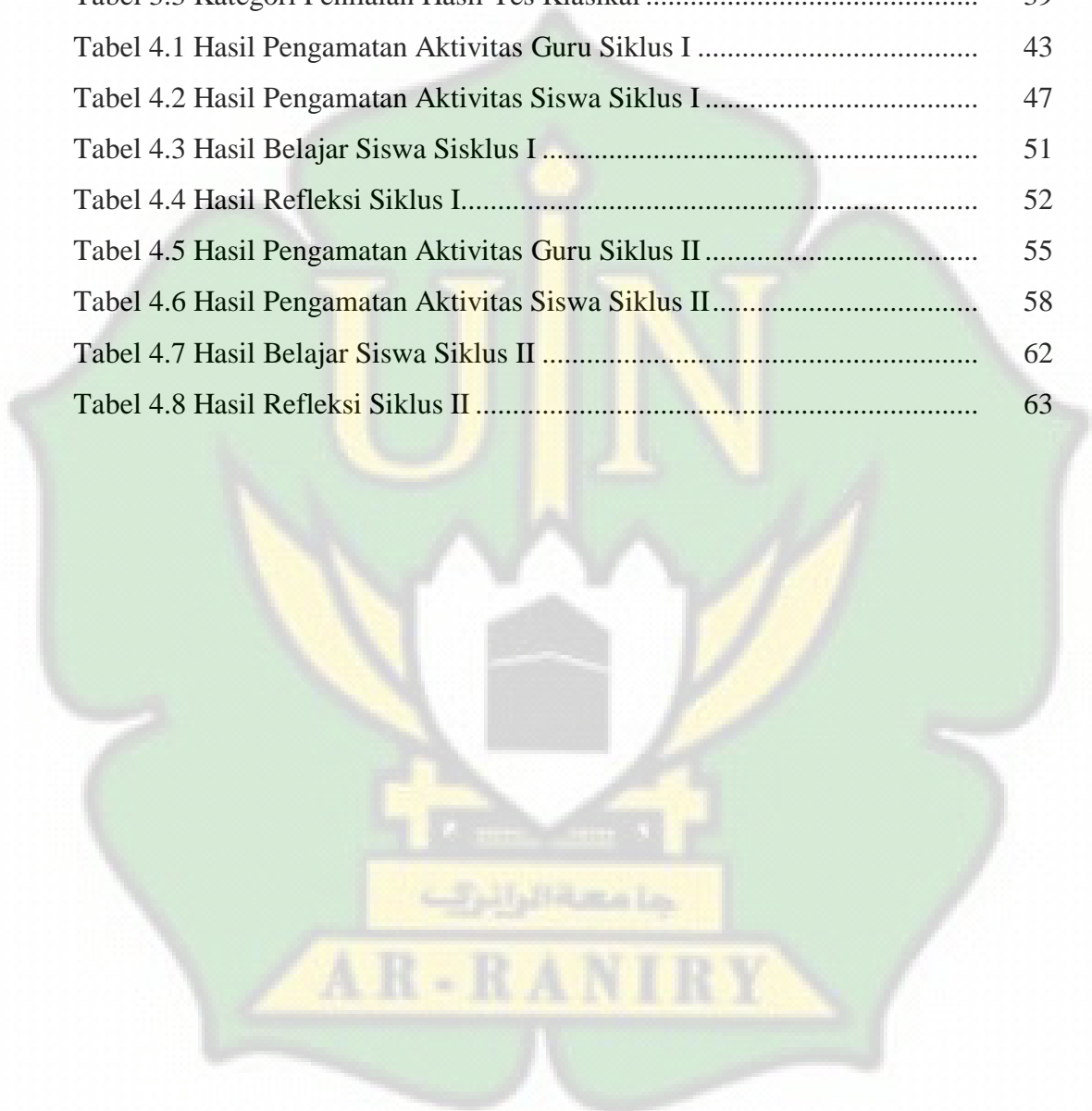
DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas 32



DAFTAR TEBEL

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa.....	38
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Hasil Tes Individu	39
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Hasil Tes Klasikal	39
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	43
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	47
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Sisklus I	51
Tabel 4.4 Hasil Refleksi Siklus I.....	52
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	55
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	58
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus II	62
Tabel 4.8 Hasil Refleksi Siklus II	63



DAFTAR DIAGRAM

Gambar Diagram 4.1 Aktivitas Guru	64
Gambar Diagram 4.2 Aktivitas Siswa.....	66
Gambar Diagram 4.3 Hasil Tes Siswa	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Petunjukan Pembimbing	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	74
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari Kemenag	75
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Madrasah.....	76
Lampiran 5 Lembar Validasi Modul Siklus I	77
Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Siklus II	79
Lampiran 7 Lembar Validasi Soal Siklus I	81
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal Siklus II.....	83
Lampiran 8 Modul I	85
Lampiran 9 Modul II.....	105
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	130
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	136
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	142
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	150
Lampiran 14 Soal Postes Siklus I.....	156
Lampiran 15 Soal Postes Siklus II	160
Lampiran 17 Dokumentasi.....	165
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan identitas yang bervariasi dalam hal agama, latar belakang sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang berpengetahuan, cakap, dan bermoral, sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pkn berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan warga negara, mendorong keterlibatan mereka, dan menumbuhkan rasa tugas mereka untuk melindungi negara dalam hal ini. Pkn telah mengalami beberapa kali perubahan selama bertahun-tahun, dimulai dengan Kewarganegaraan, yang kurikulumnya hanya berfokus pada warga negara yang baik, diikuti oleh Pendidikan Moral Pancasila (PMP), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang kurikulumnya berfokus pada cita-cita prinsip Pancasila dan Eka Prasetya Panca Karsa. Selama era reformasi, namanya diubah menjadi PKn, dan isinya meliputi hak asasi manusia, persatuan nasional, kebebasan yang bertanggung jawab, administrasi negara, kekuasaan dan politik, konstitusi negara, norma dan peraturan, Pancasila sebagai filsafat terbuka, dan globalisasi.¹ Oleh karena itu, salah satu mata pelajaran yang paling penting diajarkan sejak sekolah dasar adalah PKn. Penting bagi seseorang untuk memahami isu-isu PKn di dunia

¹ Arwiria, dan Nur Latifah, Pembelajaran PKn SD, (yongyakarta : Samudra biru, 2019), h. 2

saat ini. Namun, dalam kenyataannya pembelajaran PKn di sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian yang memadai dari para siswa. Siswa terkadang hanya menganggap mata pelajaran yang kurang bermakna, kemudian guru hanya mementingkan hasil dari pada berpikir proses belajar mengajar yang diberikan guru kepada siswa.

Guru dalam pembelajaran mempunyai peranan yang penting. Guru yang profesional telah menetapkan kriteria kompetensi yaitu kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian. Dalam hal ini, profesionalisme guru pendidikan kewarganegaraan mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mendidik siswa agar memiliki wawasan yang luas, mampu berpikir kritis dan mampu bersaing di tingkat global. Guru pendidikan kewarganegaraan berperan dalam membina ketakwaan siswa, budi pekerti siswa, dan kedisiplinan siswa.² Seorang guru memiliki kekuatan untuk membentuk, mengembangkan, dan meningkatkan kemampuan dan otak siswa, mereka harus membimbing proses pembelajaran di kelas. Guru harus membuat rencana pelajaran sebelum siswa mulai belajar. Menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran, seperti model pembelajaran *word square*, akan membuat pembelajaran lebih menarik.

Model pembelajaran *word square* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kapasitas untuk mencocokkan respons dengan kotak jawaban

² Arwiria, dan Nur Latifah, *Pembelajaran PKn...*, (Yogyakarta : Samudra biru, 2019), h.

secara akurat dengan kemampuan untuk menanggapi pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa paradigma pembelajaran ini dapat dibandingkan dengan teka-teki silang, satu-satunya perbedaan adalah *word square* sudah memiliki solusi, tetapi disembunyikan oleh penyisipan kotak kedua dengan huruf untuk mengalihkan perhatian. Pendekatan pembelajaran *word square* ini dapat berfungsi sebagai motivator dan penguat untuk konten yang sedang disajikan. Selain itu, pendekatan ini dapat digunakan untuk melatih akurasi dalam menanggapi, dan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang positif. Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media kartu *truth or dare* adalah dua media lain yang dapat digunakan dengan pendekatan pembelajaran *word square*.

Media kartu *truth or dare* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Truth or dare* dalam bahasa Inggris, *truth* yang artinya kebenaran dan *dare* yang artinya tantangan. Permainan *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Dapat disimpulkan permainan *truth or dare* dilakukan secara berkelompok yang kartu *truth* berisi pertanyaan yang jawabannya ya atau tidak sedangkan kartu *dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasannya. Dari sini siswa akan bersikap aktif, teliti dan kritis, sehingga model pembelajaran dan media cocok digunakan untuk pembelajaran PKn SD/MI.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV MIN 16 Bener Meriah penulis menemukan permasalahan yang mana penggunaan model dalam proses

pembelajaran yang kurang bervariasi. Sedangkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung cenderung kurang memperhatikan materi apa yang disampaikan guru sehingga siswa kurang memahami materi, khususnya pada pembelajaran PKn. Dengan begitu menyebabkan nilai atau pemahaman belajar siswa mengalami penurunan terhadap hasil belajar siswa pada materi yang telah diajarkan. Jadi berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV MIN 16 Bener Meriah yaitu siswa belum sepenuhnya memahami materi pembelajaran walaupun sudah menyimak penjelasan guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar rendah. Keadaan ini dapat menjadikan proses belajar mengajar yang tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKTP) yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus bisa mengelola kelas dengan baik.

Hasil ini relevan dilakukan oleh peneliti Brili Herwandanu, dkk bahwa penerapan model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.³ Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Mardiana bahwa penerapan model pembelajaran *word square* meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema makanan sehat.⁴

Berdasarkan beberapa data, maka dalam penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang ada di sekolah. Penulis meneliti di MIN 16 Bener Meriah dengan judul **"Penerapan Model *Word Square* Dengan**

³ Brili Her wandannu, dan Suprayitno, Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik, (*jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*, vol.6 no.12, 2018), h. 2210

⁴ Mardiana, Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V B SD Negeri 121/IX Jerambah Bolong, (*Jurnal Ilmiah Dikdaya*, vol. 11 no. 1, 2021), h. 112

Menggunakan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIN 16 Bener Meriah.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran pkn kelas IV MIN 16 Bener Meriah.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah.

3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media kartu truth or dare pada pembelajaran PKn kelas IV MIN 16 Bener Meriah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Mendapatkan ilmu dalam dunia pendidikan berupa bagaimana cara mengatasi masalah yang ada didalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar terlihat begitu kurang efektif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan keterampilan dan menambahkan wawasan pada guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam penerapan model *word square* pada pembelajaran PKn.

b. Bagi siswa

Dapat membangkitkan semangat pada proses pembelajaran karena menggunakan model yang membuat siswa itu bekerjasama dan juga membuat siswa itu berpikir sehingga menghasilkan peningkatan pemahaman belajar dan peningkatan kreativitas.

c. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif sehingga keterampilan guru, aktivitas belajar yang menghasilkan pemahaman belajar yang memuaskan.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti agar dapat memotivasi diri dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

E. Definisi Oprasional

Adapun beberapa istilah yang harus dijelaskan:

1. Model pembelajaran *word square*

Model *word square* adalah model pembelajaran yang berbentuk permainan mencari kata dalam kolom yang ditempatkan secara acak.⁵ Model *word square* yang dimaksud oleh peneliti adalah pembelajaran yang melibatkan menjawab pertanyaan secara cermat dan mencocokkan jawaban dengan pertanyaan yang perlu dijawab.

2. Kartu *truth or dare*

Truth or Dare merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.

⁵ Cintia rinjani, dkk, kajian konseptual model pembelajaran word square untuk meningkatkan hasil belajar siswa,(*JIEPP: Ainara LPPIP*,2021, Vol.1, no. 2) h.55

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada peserta didik. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau tidak”, sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan. Kartu *truth or dare* yang dimaksud oleh peneliti adalah kartu yang berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.

3. Hasil belajar

Pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar biasanya diraih setelah proses pembelajaran selesai, dan umumnya dievaluasi melalui tes yang mencakup materi yang dipelajari selama kegiatan belajar.⁶ Pengetahuan dan keterampilannya bertambah dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula. Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah nilai kognitif yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *word square*.

⁶ Muhammad Thobroni, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013),h.18