

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKn SISWA KELAS IV SDN
46 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**Zian Ulvia
NIM. 220209060
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1447 H**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKn SISWA KELAS IV SDN
46 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

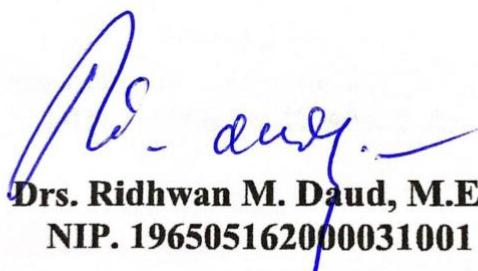
Oleh:

Zian Ulvia
NIM. 220209060

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A R - Disetujui Oleh:

Pembimbing


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

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKn SISWA KELAS IV SDN
46 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 26 Januari 2026

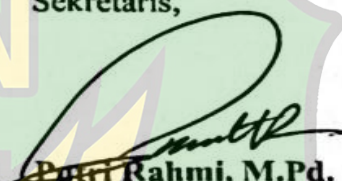
7 Sya'ban 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

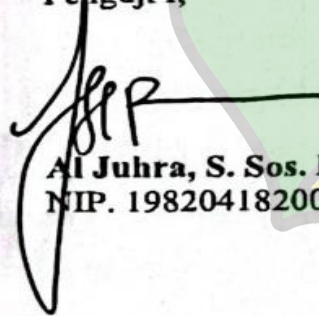
Sekretaris,


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


Putri Rahmi, M.Pd.
NIP. -

Penguji I,

Penguji II,


Al Juhra, S. Sos. I., M.S.I
NIP. 198204182009011014


Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198110182007102003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zian Ulvia
NIM : 220209060
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 46 Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa 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, dan telah 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 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 21 Januari 2026

Yang Menyatakan



Zian Ulvia

ABSTRAK

Nama : Zian Ulvia
NIM : 220209060
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 46 Banda Aceh
Pembimbing : Drs. Ridhwan, M.Ed
Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament*, Media Kartu Kuartet, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan peneliti pada tanggal 23 April 2025 di kelas IV SDN 46 Banda Aceh adapun kendala yang dihadapi peserta didik meliputi rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran PKn dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan secara mendalam. Salah satu indikator dari permasalahan ini terlihat ketika guru memberikan tes kepada peserta didik. Sebagian besar peserta didik tidak mampu menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang sesuai dengan KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah diterapkan sekolah SDN 46 Banda Aceh pada mata pelajaran PKn yaitu 72. Rumusan dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet di Kelas 4 SDN 46 Banda Aceh. (2) Bagaimana aktivitas peserta didik dalam penerapan model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet di Kelas 4 SDN 46 Banda Aceh. (3) Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar peserta didik dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* Dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet di Kelas IV SDN 46 Banda Aceh. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh, yang terdiri dari 29 peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang dikumpulkan melalui (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas peserta didik, (3) soal tes. Berdasarkan hasil analisis data penelitian didapatkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 83,72% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 94,28% dengan kategori sangat baik. (2) aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 76,16% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90,71 dengan kategori sangat baik. (3) Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 72,41% dengan kategori tidak tuntas, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86,20% dengan kategori tuntas. Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas guru, peserta didik, dan hasil belajar peserta didik di Kelas 4 SDN 46 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad, yang telah membawa umat Islam dari masa kegelapan menuju era yang dipenuhi ilmu pengetahuan.

Adapun judul skripsi ini, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian penelitian ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh stafnya, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Bapak Drs. Ridhwan M.Daud, M.Ed. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
5. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menjadi validator pada instrument penelitian yang akan peneliti gunakan.

6. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Seluruh pihak di SDN 46 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar

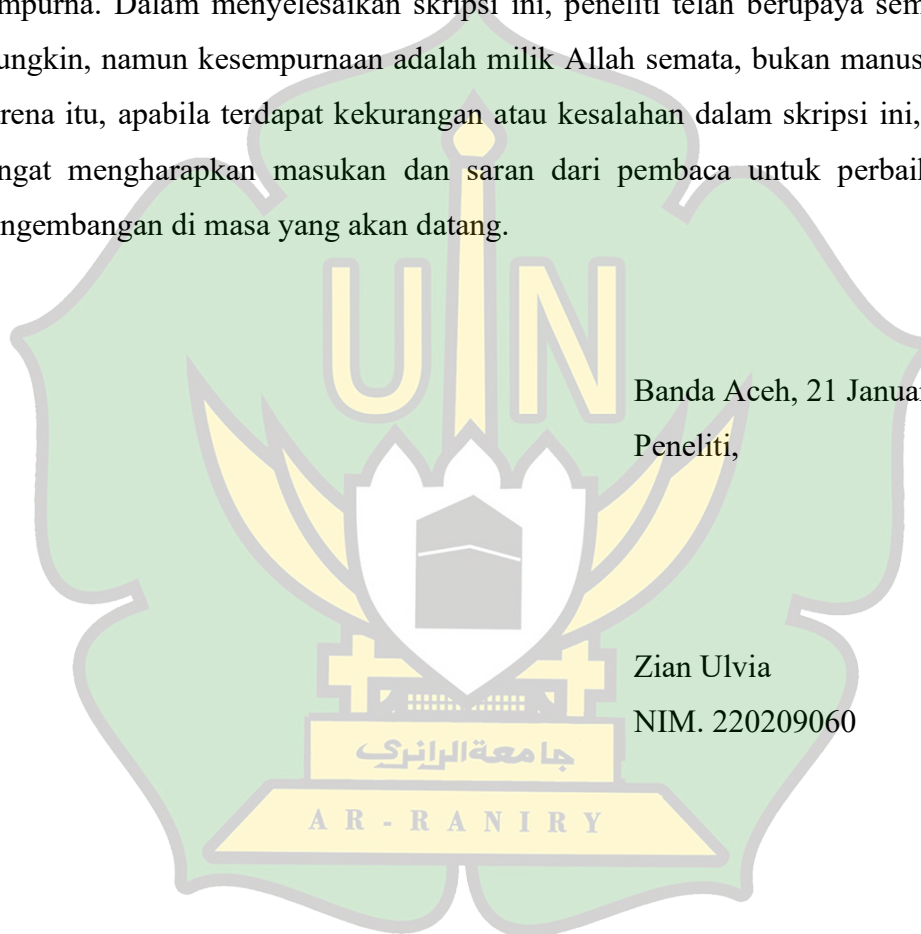
Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semata, bukan manusia. Oleh karena itu, apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 21 Januari 2026

Peneliti,

Zian Ulvia

NIM. 220209060

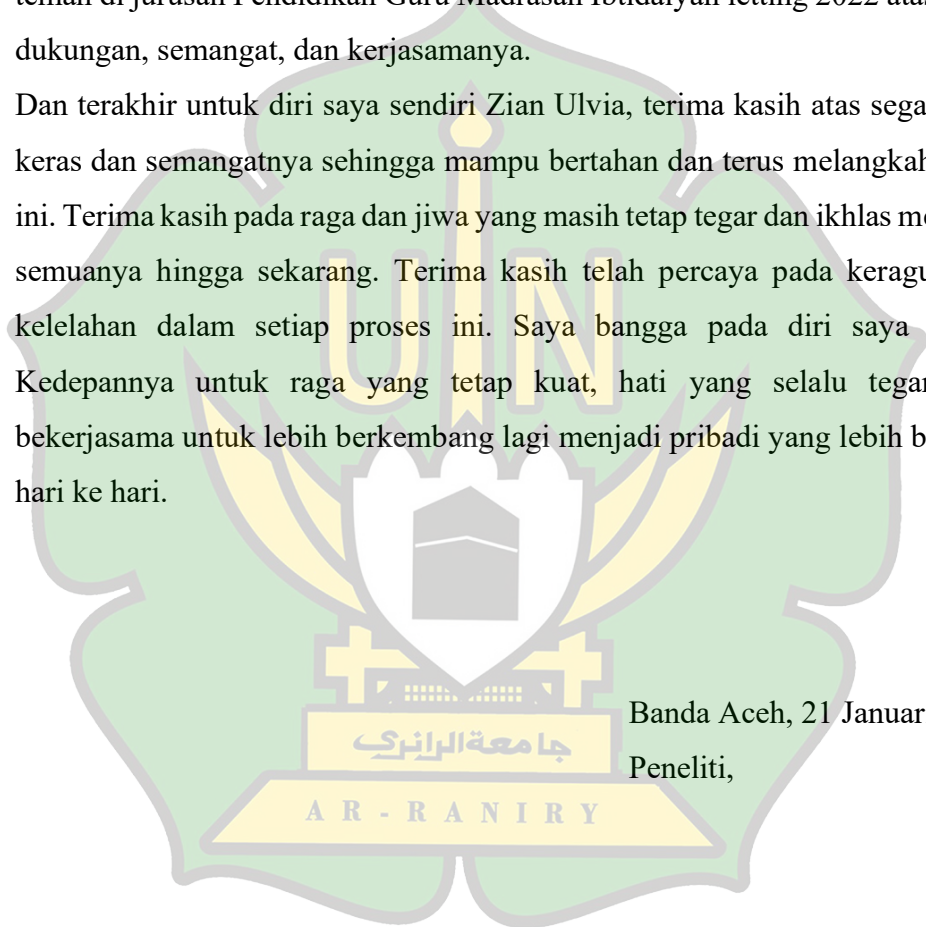


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamiin, sujud syukur kepada Allah SWT. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu ayahanda Ibrahim Ahmad dan Ibunda Nurasih. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, ketulusan, dan kasih sayang yang telah diberikan. Dengan penuh kesabaran dan tanpa mengenal lelah, beliau senantiasa memberikan doa, dukungan, serta mengupayakan yang terbaik demi kelancaran dan keberhasilan studi penulis. Dukungan yang diberikan, baik secara moral maupun material, menjadi fondasi utama dalam setiap proses pendidikan yang ditempuh penulis. Bimbingan, perhatian, dan motivasi yang terus diberikan menjadi sumber kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Saudara kandung saya yaitu, Abang tersayang Fahrul Fajri, S.P, kakak tersayang Fahira Akina, S.Pd, dan adik saya tersayang Lutfi Aulia. Penulis mengucapkan terima kasih atas doa, perhatian, serta dukungan yang telah diberikan sehingga penulis memperoleh semangat dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat tercinta saya selama masa perkuliahan, yaitu Nazwa yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini, serta Cut Ersal Juariah, Raihan Fazilla, Fauziatul Kiram Khatib, Syifa Defila Aryani, Salsabila, Qatrunada Fatihansyari, Vina Munawwarah, Fazia Zakiatul, Hafifah Umrati, Cut Dian Putri Keumala, Nailul Amna, Anzilar Rahmatan, dan Cut Putri Atikah. Penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan persahabatan yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Kehadiran serta kebersamaan sahabat-sahabat tersebut telah memberikan semangat, motivasi, dan pendampingan kepada penulis, baik dalam suka maupun duka, sejak semester pertama hingga saat ini.

4. Seluruh teman-teman Qur'an Aplikasi Forum (QAF) yang telah menjadi bagian penting dalam saya berproses, tumbuh, dan belajar selama menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan. Terima kasih atas doa, dukungan, dan kebersamaan yang menguatkan Langkah, serta perjuangan yang kita jalani bersama dalam membagi waktu antara perkuliahan dan organisasi.
5. Keluarga besar Universitas Islam Negeri Ar-Raniry khususnya Seluruh teman-teman di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah leting 2022 atas semua dukungan, semangat, dan kerjasamanya.
6. Dan terakhir untuk diri saya sendiri Zian Ulvia, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini. Saya bangga pada diri saya sendiri. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.



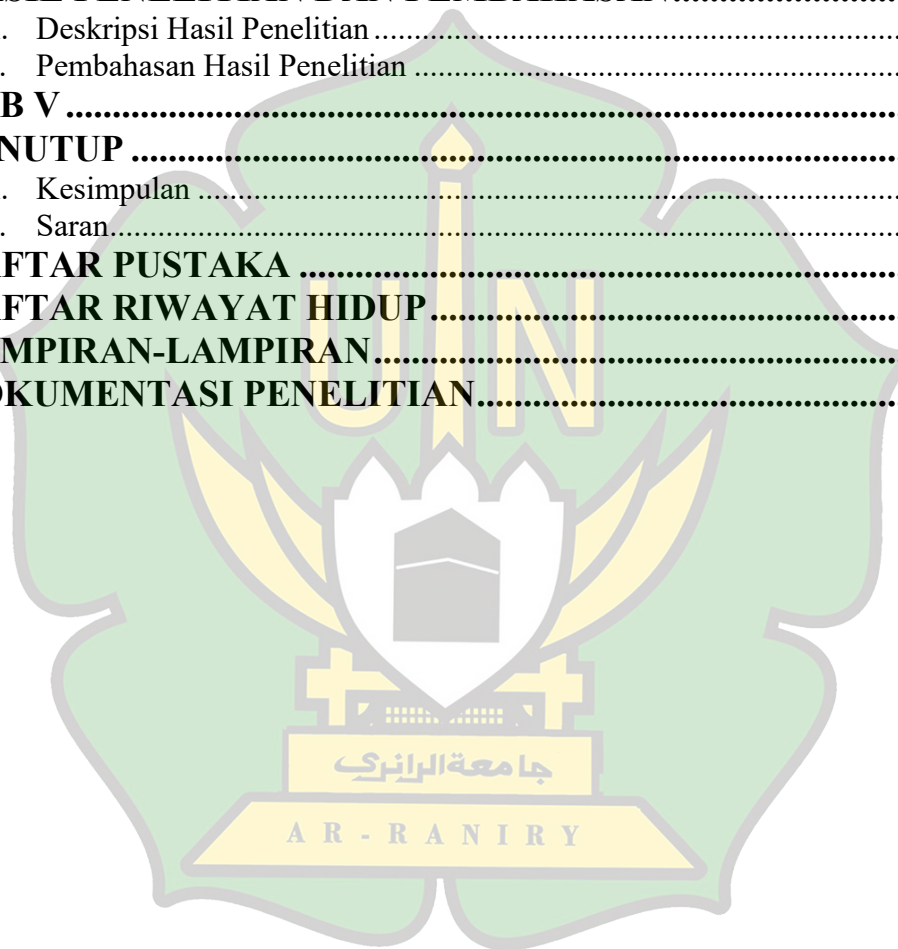
Banda Aceh, 21 Januari 2026
Peneliti,

Zian Ulvia
NIM. 22020960

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Penelitian yang Relevan	9
BAB II.....	12
LANDASAN TEORI	12
A. Model <i>Teams Games Tournaments</i>	12
1. Pengertian model <i>Teams Games Tournament</i>	12
2. Kelebihan Model <i>Teams Games Tournaments</i>	14
3. Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
4. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	15
B. Media Kartu Kuartet	18
1. Pengertian Media Kartu Kuartet.....	18
2. Manfaat Media Kartu Kuartet	21
3. Keunggulan serta Kelemahan Media Kartu Kuartet	21
4. Karakteristik Media Kartu Kuartet.....	22
C. Materi norma, hak dan kewajiban	23
1. Pengertian norma.....	23
2. Jenis-jenis norma	23
3. Pengertian hak	24
4. Contoh-contoh hak	24
5. Pengertian kewajiban	24
6. Contoh-contoh kewajiban.....	25
D. Hasil Belajar.....	25
1. Pengertian hasil belajar.....	25
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	26
3. Ranah Hasil Belajar	28
BAB III.....	30
METODE PENELITIAN	30

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Waktu dan Tempat Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data	36
G. Indikator Keberhasilan	38
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V	76
PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	83
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	166



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT Menurut Rusman	15
Tabel 2. 2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT menurut Trianto	16
Tabel 2. 3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT menurut Slavin.....	16
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Aktivitas Guru dan Peserta Didik	37
Tabel 3. 2 Kriteria KKTP individu pelajaran PKn.....	38
Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Klasikal pelajaran PKn	38
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di SD 46 Banda Aceh.....	40
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus 1.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus I.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Pembelajaran Siklus I.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II	61
Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II.....	64
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	67
Tabel 4. 9 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Pembelajaran Siklus II	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian tindakan kelas Model Kemmis & McTaggart	31
Gambar 4. 1 Grafik Aktivitas Guru.....	70
Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Peserta Didik	72
Gambar 4. 3 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.....	83
Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan.....	84
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SDN 46 Banda Aceh.....	85
Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	86
Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi Oleh Dosen Ahli.....	87
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Siklus I.....	88
Lampiran 7 Modul Ajar Siklus I.....	92
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1.....	114
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1.....	118
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Siklus 2.....	122
Lampiran 11 Modul Ajar Siklus 2.....	126
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	146
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	150
Lampiran 14 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	154
Lampiran 15 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I.....	155
Lampiran 16 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	159
Lampiran 17 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	160



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, setiap individu mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang. Pendidikan ialah suatu bidang yang berorientasi pada implementasi aktivitas belajar mengajar.¹ Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas menjadi komponen esensial dalam penyelenggaraan pendidikan, karena mutu pelaksanaan pembelajaran akan sangat menentukan kualitas hasil belajar yang dihasilkan.

Pendidik memiliki peran strategis dalam setiap kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, pendidik dituntut memiliki serta menguasai berbagai keterampilan yang mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik mampu menerapkan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan serta memengaruhi potensi peserta didik. Selain itu, kemampuan pendidik dalam merancang pembelajaran yang berkualitas harus diawali dengan persiapan mengajar yang matang.²

Proses belajar adalah rangkaian tindakan yang terjadi dalam jaringan saraf seseorang yang sedang menuntut ilmu. proses ini bersifat abstrak karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran hanya bisa dikenali melalui adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang setelah menjalani proses pendidikan. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik).

¹ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Temporer*, (Yogyakarta: IRCISOD, 2017), h.13.

² Wayan Sugiata, Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Malang: *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 2, No. 2, (2018), h.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membina serta menjaga nilai-nilai mulia serta etika yang berasal dari budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan bisa meresap ke dalam diri peserta didik serta tercermin dalam perilaku mereka sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.³ Selain itu, PKn bertujuan membentuk wawasan serta kesadaran dalam bernegara pada peserta didik, serta menumbuhkan sikap serta perilaku cinta tanah air yang dilandasi oleh semangat kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional. Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan diarahkan untuk membekali peserta didik sebagai generasi penerus bangsa agar mampu memahami serta menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi, bahasa, serta seni.⁴

Model dan media pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan perilaku peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perubahan perilaku tersebut menjadi indikator untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan peneliti pada tanggal 23 April 2025 di kelas IV SDN 46 Banda Aceh, proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Adapun metode yang sering dipakai guru pada kelas ini yaitu metode ceramah, diskusi serta tanya jawab. Namun media yang dipakai hanya buku cetak sebagai pedoman guru serta peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Metode ceramah hanya menekankan interaksi satu arah antara guru serta peserta didik, sehingga pembelajaran dikelas IV tersebut masih berpusat pada guru kurang melibatkan peserta didik secara

³ Muhammad Farhan Nurdiansyah, Dinie Anggraeni Dewi, Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara, *Jurnal Of Islamic Studies*, Vol. 2, No. 02, (2021), h. 3-4.

⁴ Ina Magdalena, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 2, No. 3, (2020), h. 7.

langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran seperti ini kurang variatif. Tidak ada media belajar yang menarik serta interaktif yang dipakai untuk membantu peserta didik memahami konsep PKn.

Disamping itu proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru sehingga partisipasi peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran masih terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran PKn dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan secara mendalam. Salah satu indikator dari permasalahan ini terlihat ketika guru memberikan tes kepada peserta didik. Hasil yang didapatkan adalah peserta didik yang mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dari 29 peserta didik adalah 1 orang sedangkan 28 peserta didik lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan yang sesuai dengan KKTP yang telah diterapkan sekolah SDN 46 Banda Aceh pada mata pelajaran PKn yaitu 72.⁵ Dengan demikian, rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadi faktor utama yang memengaruhi capaian hasil belajar peserta didik.

Untuk meningkatkan tingkat pencapaian KKTP pada mapel ini peneliti menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PKn dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah salah satu model yang cocok dipakai pada pelajaran PKn karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, menunjang adanya interaksi belajar antar peserta didik, menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan, serta melatih kerjasama dan persaingan yang sehat. Sehingga dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik terhadap materi yang diberikan.

⁵ Hasil Observasi Awal kelas IV SDN 46 Banda Aceh, (Tanggal 23 April 2025).

Model pembelajaran ini mempunyai beberapa keunggulan, antara lain mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif, serta menjadikan kegiatan belajar sebagai aktivitas yang menantang bagi peserta didik. Selain itu, model ini dapat menampilkan prestasi belajar peserta didik, mendorong peningkatan keaktifan belajar, menumbuhkan sikap kerja sama antar peserta didik, serta mengembangkan kompetisi yang sehat dalam proses pembelajaran.⁶ Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media kartu kuartet yang dikombinasikan dengan model *Teams Game Tournament*. Media belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media permainan, media permainan dalam belajar yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan media permainan kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang tersusun atas sejumlah kartu yang memuat gambar beserta keterangan tertulis untuk menjelaskan makna gambar tersebut. Media ini sejalan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik di sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain. Selain mengandung unsur permainan, kartu kuartet juga memiliki nilai edukatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.⁷ Dengan demikian, penggunaan media kartu kuartet diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hasil belajar

⁶ Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), h. 97.

⁷ Siti Samsiyah, Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, (2021), h.3.

umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai angka, huruf, maupun kategori tertentu, seperti baik, sedang, atau kurang. Secara umum, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 46 Banda Aceh.”**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik IV SDN 46 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik IV SDN 46 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Dalam menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah agar bisa lebih meningkat.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru yang nantinya diharapkan bisa di aplikasikan dalam mengajar dan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik serta bisa melekat pada siswa nantinya pada saat pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai bahan evaluasi serta masukan untuk guru pada usaha meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, penelitian ini hendaknya bisa mendorong terciptanya peserta didik yang lebih berprestasi serta aktif pada proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Penulis

Untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan baik.

E. Definisi Operasional

1. Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebuah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar melalui aktivitas bermain. Model ini dinilai sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar karena bisa menumbuhkan karakter gotong royong serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang suku atau ras.⁸

Sintaks dalam model pembelajaran TGT terdiri atas lima tahap, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team study*), permainan (*games*), pertandingan atau turnamen (*tournament*), serta penghargaan kelompok (*team recognition*).

2. Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah media belajar berbentuk permainan yang terdiri atas sejumlah kartu yang dilengkapi dengan gambar serta keterangan tertulis, sehingga dapat membantu menjelaskan isi gambar tersebut. Media ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya mencapai pembelajaran secara optimal melalui aktivitas bermain.⁹

Pada bagian atas kartu terdapat judul materi seperti hak atau kewajiban beserta lingkupnya, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat, sedangkan pada bagian tengah terdapat gambar yang menggambarkan situasi nyata sesuai materi, serta bagian bawah berisi kalimat singkat untuk memperjelas makna gambar. Media ini digunakan melalui aktivitas bermain dan mengelompokkan kartu sesuai tema, Dengan demikian, media tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai

⁸ Putu Yogik Suwara Mahardi, "Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*", Vol. 1, No. 1 (2019), h.4.

⁹ Siti Samsiyah, "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV", *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, (2021), h.3.

pembelajaran melalui kegiatan bermain, sekaligus dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara konkret, menyenangkan, dan bermakna.

3. Pembelajaran PKn dikelas IV SD/MI

Dalam penelitian ini materi yang diajarkan adalah materi yang berfokus pada pembelajaran PKn yakni materi norma, hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat. Capaian pembelajaran dalam materi ini adalah Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Adapun alur tujuan pembelajaran materi ini adalah (1) Peserta didik mengenal konsep dasar norma melalui contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. (2) Peserta didik mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum di lingkungan sekitar. (3) Peserta didik memahami pengertian hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. (4) Peserta didik mengidentifikasi contoh hak yang dimiliki di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. (5) Peserta didik mengidentifikasi contoh kewajiban yang harus dilaksanakan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Adapun tujuan pembelajaran materi ini yaitu (1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari norma. (2) Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya. (3) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban. (4) Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat. (5) Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan peningkatan pengetahuan, tetapi juga meliputi

perkembangan keterampilan dan sikap peserta didik.¹⁰ Hasil belajar dapat terwujud dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada capaian ranah kognitif peserta didik dalam memahami materi norma dan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan lingkungan tempat tinggal. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan KKTP sebesar 72, di mana peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 72 . Pembelajaran dinyatakan berhasil secara klasikal apabila 85% peserta didik telah mencapai ketuntasan.

F. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian relevan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya:

1. penelitian yang dilaksanakan Damarjati Panggalih, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN Pada Kelas III Sekolah Dasar”. penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, hasil penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar dari 77,5% menjadi 92,5%.¹¹ Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Damarjati Panggalih, dkk yaitu sama-sama memakai model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN serta juga metode yang penelitian yang dipakai yaitu penelitian tindakan kelas, sedang perbedaan penelitian ini dengan penelitian Damarjati Panggalih, dkk adalah terletak pada media yang dipakai serta kelas yang diterapkan. Damarjati Panggalih, dkk tidak memakai media pembelajaran sedangkan penelitian ini memakai media

¹⁰ Theopilus C, dkk, Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, Vol. 1, No. 1, (2022), h.4.

¹¹ Damarjati Panggalih, dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN Pada Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal: Ilmiah Pendidikan*”, Vol. 13, No. 1, 2025, h. 521.

kartu kuartet. penelitian Damarjati Panggalih, dkk menerapkan di kelas III sedangkan penelitian ini diterapkan di kelas IV.

2. Hasil penelitian oleh Lutfi Azizatun Nisaak, dkk. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas V”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 72% menjadi 88%.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Azizatun Nisaak, dkk yaitu penelitian ini juga dilakukan pada pembelajaran PKN, sama-sama menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), dan juga media kartu kuartet serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Lutfi Azizatun Nisaak, dkk menerapkan pada kelas V sedangkan penelitian ini diterapkan dikelas IV.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hatijah jurnal kependidikan, dengan judul “Penerapan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pelajaran PKN Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Senampar”. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) dan dilakukan sebanyak 3 siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari 68,46% menjadi 86,53%.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hatijah yaitu menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu model TGT pada pelajaran PKn, diterapkan di kelas yang sama, dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan Penelitian Tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Hatijah tidak menggunakan bantuan media sedangkan

¹² Lutfi Azizatun Nisaak, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas V, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 3, (2023), h. 1649.

¹³ Hatijah, Penerapan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pelajaran PPKN Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Senampar, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 1, (2023), h. 5.

penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu kartu kuartet.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Teams Games Tournaments*

1. Pengertian model *Teams Games Tournament*

Menurut Rusman, *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan aktivitas permainan antar kelompok. Dalam penerapannya, peserta didik ditempatkan Dalam kelompok belajar beranggotakan 5–6 individu dengan asal-usul yang beragam, baik dari aspek kecerdasan akademis, perbedaan jenis kelamin, maupun suku dan ras.¹⁴

Robert Slavin mengemukakan bahwasanya model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak sekadar menekankan kegiatan belajar secara berkelompok, tetapi juga mengandung unsur kompetisi antartim yang mendorong setiap peserta didik untuk ikut serta aktif pada seluruh proses pembelajaran.¹⁵ Menurut Slavin dalam kutipan Karina Puji Lestari yang menyatakan bahwasanya dalam model *Teams Games Tournament* guru berperan aktif sebagai fasilitator serta pengelola pembelajaran. Ketika guru mampu menjalankan peran tersebut dengan baik, maka aktivitas guru dalam pembelajaran akan meningkat.¹⁶

Menurut Shoimin dalam kutipan Imam Sururi TGT adalah Model pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan semua peserta didik secara aktif tanpa adanya perbedaan status, serta menempatkan peserta didik dalam peran sebagai tutor sebaya. Selain itu, model ini mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan serta memperkuat

¹⁴ Imam Sururi, Abdul Wahid B S, “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol. 6, No. 2, (2022). h. 4.

¹⁵ Wirawan Fadly, “Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka,” (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2022), h. 186.

¹⁶ Karina Puji Lestari, dkk, *Implementation of Teams Games Tournament Cooperative Learning to Develop Cooperative Skills*. Edukas, 2024, Vol. 18 No. 2.

pemahaman peserta didik, sehingga aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih optimal.¹⁷

Menurut Hamdani dalam kutipan Dita Eka Wahyuni model pembelajaran kooperatif TGT ialah sebuah model pembelajaran kooperatif yang praktis untuk diterapkan. Model ini mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik tanpa pembedaan status, mengoptimalkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, serta memadukan unsur permainan serta penguatan (*reinforcement*), sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah bentuk pembelajaran kolaboratif yang memadukan kerja sama kelompok serta persaingan yang positif, serta aktivitas permainan yang menyenangkan dalam proses belajar. Model ini dibuat untuk mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik, tanpa memandang latar belakang akademik, sosial, ataupun budaya.

TGT tidak sekadar menekankan pada pencapaian hasil belajar secara individu, tetapi juga memupuk tanggung jawab kolektif dalam kelompok, melatih peserta didik untuk menjadi tutor sebaya, serta memperkuat motivasi belajar melalui mekanisme permainan serta penghargaan. Dengan kata lain, TGT menciptakan suasana belajar yang inklusi, interaktif, serta kompetitif dengan positif, hingga sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

Adapun tujuan utama penerapan TGT ialah membangun kerja sama antaranggota kelompok pada satu tim sebagai persiapan mengikuti turnamen antarkelompok yang dirancang oleh guru melalui pola permainan tertentu. Meskipun menekankan kerja tim, tanggung jawab individu tetap menjadi

¹⁷ Imam Sururi, Abdul Wahid B S, Teams Games Tournament (TGT) ...h. 4

¹⁸ Dita Eka Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Memakai Media Puzzle Untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa" Di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya, Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Kajian, Vol. 6, No. 2, 2020, h. 2.

perhatian utama, karena kontribusi setiap anggota sangat menentukan keberhasilan kelompok secara keseluruhan.¹⁹

2. Kelebihan Model *Teams Games Tournaments*

Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) penerapannya memberi peluang yang seimbang kepada seluruh peserta didik, baik yang berkemampuan akademik tinggi maupun rendah, untuk terlibat aktif serta berkontribusi dalam kelompok. (2) model ini mampu menumbuhkan sikap kebersamaan serta saling menghargai antar anggota kelompok. (3) Dalam model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. (4) kegiatan permainan dalam bentuk turnamen menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.²⁰

3. Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu: (1) sebagian peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi belum terbiasa serta mengalami kesulitan dalam menyampaikan penjelasan kepada murid lain. (2) guru menghadapi tantangan dalam membentuk kelompok secara proporsional sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik agar tercipta kelompok yang heterogen secara akademik. (3) Waktu yang digunakan untuk diskusi berbasis pembelajaran TGT siswa cukup banyak, sehingga bisa melewati waktu yang sudah ditentukan. (4) Beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih

¹⁹ Chairani, “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Metode *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2020’, (Purwokerto: CV, Tatakata Grafika, 2021), h.38.

²⁰ Lola Amalia, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), h. 30.

biasanya sulit memberikan penjelasan untuk teman-teman mereka, karena mereka lebih mudah untuk memahami materi susah untuk menjelaskan.²¹

4. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament*

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, model ini dapat dikombinasikan dengan penggunaan media kartu kuartet yang dirancang secara menarik. Penggunaan media ini berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi hak serta kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, serta lingkungan tempat tinggal dengan cara yang menyenangkan serta mudah dipahami.

Melalui permainan kartu kuartet yang terintegrasi dalam model TGT, peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain dalam suasana kooperatif serta kompetitif yang sehat. kombinasi antara model pembelajaran kooperatif serta media edukatif ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif, serta pendekatan ini tidak sekadar membantu peserta didik memahami konsep hak serta kewajiban secara lebih mendalam, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab serta kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan model pembelajaran TGT menurut Rusman adalah.

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT Menurut Rusman

Langkah-Langkah	Aktivitas Guru
Presentasi kelas	Guru memberi informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang harus dicapai, serta memberi motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
<i>Teams</i>	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar yang disusun secara heterogen.
<i>Tournament</i>	Guru memberi penegasan kompetisi antar kelompok disertai dengan evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

²¹ Chairul Huda, dkk, *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi*, (Jakarta: NEM, 2024), h. 36.

Rekondisi Tim	Guru memberi apresiasi ke kelompok belajar sebagai penghargaan atas usaha serta pencapaian hasil belajar yang telah diraih. ²²
---------------	---

Trianto mengemukakan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan melalui beberapa Langkah, yakni:

Tabel 2. 2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT menurut Trianto

Langkah-langkah	Deskripsi Kegiatan
Pembentukan tim	Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim belajar yang anggotanya memiliki latar belakang yang beragam, baik berlandaskan tingkat prestasi, jenis kelamin, maupun suku.
Penyajian materi dan kerja tim	Guru menyiapkan materi pembelajaran, selanjutnya murid bekerja sama dalam tim untuk memastikan setiap anggota memahami materi yang dipelajari.
Kuis individu	Seluruh peserta didik mengikuti kegiatan kuis secara individual, di mana pada tahap ini bantuan antar peserta didik tidak diperkenankan.

Adapun tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT menurut Robert Slavin:

Tabel 2. 3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT menurut Slavin

Langkah-Langkah	Deskripsi Kegiatan
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat

²² Putu Yogik Suwara Mahardi, dkk, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Triakaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*", Vol. 1, No. 1 (2019), h.102.

	melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.
Belajar dalam Kelompok (<i>Teams Study</i>)	Pada tahap pembentukan kelompok (team), peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas 4–5 orang serta disusun secara heterogen berlandaskan keterampilan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis. Kelompok ini berfungsi untuk memastikan bahwasanya seluruh anggotanya terlibat aktif serta memahami materi pembelajaran.
Permainan (<i>Games</i>)	<i>Games</i> terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
Pertandingan (tournament)	<i>Tournament</i> dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang lain.
Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recogniton</i>)	Tim yang menunjukkan kinerja terbaik akan memperoleh penghargaan. Sebagaimana dalam suatu kompetisi, tim yang berhasil mengumpulkan poin ataupun skor tertinggi akan diberikan predikat juara umum, sedangkan tim lainnya memperoleh peringkat selanjutnya sesuai dengan jumlah poin ataupun skor yang dicapai. ²³

²³ Almira Rachma Thalita, dkk, Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2019, h. 49.

Berdasarkan Langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut beberapa para ahli peneliti mengambil Langkah-langkah model pembelajaran menurut Robert Slavin.

B. Media Kartu Kuartet

1. Pengertian Media Kartu Kuartet

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" serta secara etimologis berarti perantara ataupun pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang bisa dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca, ataupun dikomunikasikan, termasuk perangkat pendukung yang dipakai dalam aktivitas tersebut. Menurut AECT, media merujuk pada bentuk serta saluran yang dipakai dalam proses penyampaian informasi.²⁴

Sedangkan kartu kuartet adalah media berupa kartu berukuran kecil yang memuat gambar, teks, ataupun simbol tertentu yang berfungsi sebagai penunjuk ataupun penguat bagi peserta didik terhadap materi yang berkaitan dengan ilustrasi tersebut. Dengan demikian, penggunaan kartu kuartet memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran.²⁵ Media pembelajaran yang dipakai di dalam kelas berfungsi sebagai sarana ataupun alat bantu untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.²⁶

Dalam pembelajaran, media berperan penting sebagai alat bantu untuk memudahkan pemahaman serta pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan Kartu kuartet adalah sebuah jenis permainan yang tersusun atas beberapa kartu bergambar, yang masing-masing dilengkapi dengan keterangan tertulis untuk menjelaskan makna dari gambar yang disajikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran

²⁴ Meliyawati, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), h.112.

²⁵ Nova Suci Wulandari, *Media Pembelajaran Pendidikan Kreatif dan Inovatif*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), h. 75.

²⁶ Maharani Izzatin, *Media Pembelajaran Matematika*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2023), h. 4.

juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar.²⁷

Dengan menggunakan media kartu kuartet peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang aktif serta menyenangkan melalui permainan edukatif yang mendorong terjadinya interaksi, diskusi, serta kerja sama antar peserta didik. Media ini juga bisa mengembangkan potensi, keaktifan, serta kreativitas peserta didik, karena mereka tidak sekedar menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami, mengelompokkan, serta menjelaskan isi kartu sesuai dengan konsep pembelajaran yang dipelajari.

Menurut Rahmat Insan Kamil dalam kutipan Dhiah Fitriyana penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran menuntut peran guru yang aktif sebagai perancang, pengelola, serta fasilitator kegiatan belajar. Guru menyiapkan media, mengatur pembentukan kelompok, menjelaskan aturan permainan, mengarahkan interaksi antar siswa, serta memantau serta mengevaluasi jalannya pembelajaran. Proses tersebut membuat guru tidak sekedar menyampaikan materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mengelola aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kuartet bisa meningkatkan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.²⁸

Ismail et al. menyatakan bahwasanya pemanfaatan media kartu kuartet bisa mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media tersebut dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang secara langsung berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut

²⁷ Nurul Audie, Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, h. 3.

²⁸ Dhiah Fitriyana, dkk, Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, 2024, h. 358.

mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi, bertanya, menjawab, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya, sehingga aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran menjadi meningkat.

Menurut Setiyorini dalam kutipan Ineke Anidya Prameswari kartu kuartet adalah permainan kartu bergambar yang dilengkapi keterangan sesuai dengan gambar pada kartu. Media kartu kuartet dipilih dalam penelitian ini karena memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang belajar sambil bermain, serta memadukan unsur visual serta permainan. berdasarkan kelebihan tersebut, penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan minat serta keaktifan belajar tersebut berdampak positif terhadap pemahaman materi, sehingga pada akhirnya hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan.²⁹

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini mendorong guru untuk lebih aktif dalam merancang, mengelola, serta memfasilitasi kegiatan pembelajaran, sehingga aktivitas guru selama pembelajaran meningkat.

Selain itu, penggunaan media kartu kuartet mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi, bekerja sama, serta terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan aktivitas guru serta peserta didik tersebut berdampak pada bertambahnya minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media kartu kuartet tidak sekedar berperan dalam meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga memberi kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

²⁹ Ineke Anidya Prameswari, Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar murid pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 1, 2022, h. 44

2. Manfaat Media Kartu Kuartet

Manfaat penggunaan media kartu kuartet antara lain :

- 1) Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran, karena keberadaan teks yang disertai gambar pada kartu kuartet memudahkan murid untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.
- 2) Kartu kuartet mampu melatih kemampuan kognitif peserta didik, mengingat permainan ini menuntut penggunaan strategi untuk mencapai kemenangan, sehingga bisa mengembangkan serta memperkaya kemampuan berpikir.
- 3) Melalui permainan kartu kuartet, peserta didik dilatih untuk berpikir secara tepat serta cermat dalam mengambil keputusan.
- 4) Penggunaan kartu kuartet bisa mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 5) Media kartu kuartet mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain.³⁰

3. Keunggulan serta Kelemahan Media Kartu Kuartet

a. Keunggulan Media Kartu Kuartet

Adapun menurut Sunanih, dkk sebagaimana disebutkan oleh Hemas Maya Sulastris kelebihan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) Kartu kuartet adalah media visual berbasis gambar yang mudah dimanfaatkan oleh peserta didik serta bisa dipakai tanpa memerlukan sumber listrik.
- 2) Penggunaannya tidak membutuhkan alat bantu tambahan.

³⁰ Hemas Maya Sulastris, Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal: Kajian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, h. 488.

- 3) Media ini sejalan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik Sekolah Dasar yang pada umumnya belajar secara optimal melalui kegiatan bermain.
- 4) Kartu kuartet bersifat fleksibel karena bisa dimanfaatkan dalam berbagai situasi serta waktu, dengan penyajian berbentuk permainan yang menarik serta mengintegrasikan materi pembelajaran di dalamnya.

b. Kelemahan Media Kartu Kuartet

kelemahan dari media kartu kuartet ini ialah:

- 1) Penggunaannya hanya mengandalkan indera penglihatan.
- 2) Ukuran kartu yang relatif terbatas sehingga kurang efektif apabila dipakai pada kelompok belajar dengan jumlah peserta didik yang besar.³¹

4. Karakteristik Media Kartu Kuartet

Media permainan kartu kuartet adalah media pembelajaran yang termasuk jenis game (permainan) dengan bentuk kartu yang mempunyai gambar serta kalimat dari penjelasan gambar. Secara umum, kartu kuartet memiliki judul yang terletak pada bagian paling atas dengan ukuran huruf yang lebih besar. Di bawah judul terdapat subjudul yang biasanya terdiri atas dua hingga empat baris serta ditempatkan di antara gambar serta ringkasan materi. Subjudul tersebut berfungsi untuk menjelaskan makna gambar serta ditulis dengan tinta ataupun warna yang berbeda. Adapun ukuran kartu kuartet bervariasi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dalam pembelajaran.

Media kartu kuartet adalah media pembelajaran berbentuk permainan kartu berukuran kecil yang didesain menarik dengan warna cerah, bingkai hiasan, gambar ilustrasi kartun, serta keterangan tulisan yang sederhana. Pada bagian atas kartu terdapat judul materi sedangkan pada

³¹ Siti Samsiyah, Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, (2021), h.121.

bagian tengah terdapat gambar yang menggambarkan situasi nyata sesuai materi, serta bagian bawah berisi kalimat singkat untuk memperjelas makna gambar. Media ini dipakai melalui aktivitas bermain serta mengelompokkan kartu sesuai tema, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain, serta mampu membantu siswa memahami materi secara konkret, menyenangkan, serta bermakna.

C. Materi norma, hak dan kewajiban

1. Pengertian norma

Norma adalah ketentuan atau aturan yang berlaku yang berisi perintah, larangan, serta sanksi dalam suatu kelompok masyarakat. Norma merupakan ukuran perilaku baik dan buruk serta pantas atau tidak pantas. Norma lebih banyak berhubungan dengan kesopansantunan, kepantasan, dan kebiasaan yang dianggap baik.

2. Jenis-jenis norma

a. Norma agama

Norma agama adalah ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci agama. Contoh pelaksanaan norma agama yaitu melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama yang dianut. Sanksi dari pelanggaran norma agama berasal dari Tuhan yang Maha Esa.

b. Norma kesusilaan

Norma kesusilaan yaitu ketentuan dalam pergaulan yang bersumber dari hati Nurani manusia. Contohnya pelaksanaan norma kesusilaan yaitu mengerjakan soal ujian sekolah dengan sikap jujur. Sanksi dari pelanggaran norma kesusilaan berupa perasaan pada diri sendiri yang merasa bersalah, malu, atau menyesal.

c. Norma kesopanan

Norma kesopanan yaitu ketentuan dalam kehidupan yang timbul dari hasil pergaulan dalam masyarakat. Contoh pelaksanaan norma kesopanan yaitu menggunakan pakaian yang layak dan sopan. Sanksi

dari pelanggaran norma kesopanan berupa celaan, cemoohan, atau pengucilan dalam pergaulan di masyarakat.

d. Norma hukum

Norma hukum yaitu aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan atau Lembaga yang berwenang mengatur dalam tata kehidupan berbangsa dan bernegara berupa perintah dan larangan. Contoh pelaksanaan norma hukum yaitu menaati peraturan lalu lintas. Sanksi dari pelanggaran norma hukum berupa hukuman atau denda sesuai undang-undang negara.

3. Pengertian hak

Hak adalah segala sesuatu yang harus didapatkan seseorang sejak lahir. Hak harus diterima oleh setiap individu. Setiap anak Ketika dirumah berhak untuk mendapatkan perlindungan dan kasih sayang dari orang tua. Setiap anak berhak untuk mendapatkan kebutuhan, seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal yang layak.

4. Contoh-contoh hak

a. Hak dirumah

- 1) Mendapatkan kasih sayang
- 2) Diberi makanan dan tempat tinggal
- 3) Mendapatkan perlindungan

b. Hak di sekolah

- 1) Mendapat bimbingan guru
- 2) Memakai fasilitas sekolah
- 3) Mengikuti kegiatan sekolah dengan nyaman

c. Hak di masyarakat

- 1) Hidup aman dan damai
- 2) Mengikuti kegiatan masyarakat
- 3) Menggunakan fasilitas umum

5. Pengertian kewajiban

Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan dengan penuh tanggung jawab. Setelah mendapat hak berupa kasih sayang dan keperluan

sehari-hari dari orang tua, seorang anak memiliki kewajiban mematuhi aturan di rumah. Contoh kewajiban anak di rumah antara lain melakukan pekerjaan sesuai tugas yang diterima dan menuruti nasihat orang tua. Setelah dibelikan sesuatu oleh orang tua harus dirawat dengan baik. Setelah diberi kebebasan bermain harus ingat waktu.

6. Contoh-contoh kewajiban

a. Kewajiban dirumah

- 1) Membantu orang tua
- 2) Menjaga kebersihan rumah
- 3) Hormat dan patuh pada orang tua
- 4) Menyanyangi keluarga

b. Kewajiban disekolah

- 1) Belajar dengan sungguh-sungguh
- 2) Menghormati guru
- 3) Menaati peraturan sekolah

c. Kewajiban dimasyarakat

- 1) Menjaga ketertiban lingkungan
- 2) Ikut bergotong royong
- 3) Tidak mengganggu tetangga

D. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah penguasaan kemampuan serta keterampilan peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik sebagai akibat dari keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang muncul sebagai hasil dari aktivitas belajar yang dialami. Perubahan perilaku tersebut diupayakan melalui proses belajar mengajar sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan yang terjadi tidak bersifat tunggal, melainkan memengaruhi ranah tertentu sesuai dengan tujuan pendidikan yang

ditetapkan, sehingga setiap proses pembelajaran berkontribusi terhadap perubahan perilaku pada aspek yang diharapkan pada diri peserta didik.³²

Hasil belajar memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan penilaian terhadap hasil belajar, guru bisa memperoleh informasi mengenai tingkat perkembangan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah unsur yang berasal dari dalam diri seseorang serta memengaruhi capaian belajar. Unsur tersebut meliputi dimensi jasmaniah serta kejiwaan yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar individu.

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah kondisi fisik individu yang memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima serta mengolah materi pembelajaran. Kondisi fisik yang baik, seperti kesehatan yang optimal, tidak mengalami kelelahan, serta tidak memiliki gangguan fisik, bisa menunjang proses belajar peserta didik secara lebih efektif.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis mencerminkan perbedaan kondisi kejiwaan pada setiap peserta didik, yang meliputi aspek intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, serta daya nalar. Variasi pada faktor-faktor psikologis tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, pemahaman terhadap

³² Fitri Yulianti, dkk, Urgensi Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Eksposisi, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, (2019), h. 519-520.

perbedaan kondisi psikologis murid bisa membantu pendidik dalam menyesuaikan metode pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga potensi setiap peserta didik bisa berkembang secara optimal.

3) Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar juga berperan penting dalam menentukan hasil belajar. Pola belajar yang dilakukan secara berulang serta konsisten memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Kebiasaan belajar mencakup kemampuan berkonsentrasi, upaya mengulang kembali materi yang telah dipelajari, membaca secara cermat untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, serta kesungguhan dalam berlatih mengerjakan soal.³³

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri individu. Faktor ekstern mencakup:

1) Faktor keluarga

Faktor keluarga meliputi berbagai aspek, antara lain pola pengasuhan orang tua, Mutu interaksi antaranggota rumah tangga, situasi lingkungan tempat tinggal, keadaan finansial sosial, level kepedulian yang diberikan orang tua, serta asal-usul budaya keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah mencakup berbagai aspek, seperti metode pembelajaran yang dipakai guru, kurikulum, hubungan antara guru serta peserta didik, interaksi antarpeserta didik, kedisiplinan sekolah, ketersediaan sarana serta prasarana pembelajaran, pengaturan waktu belajar, standar materi pelajaran, kondisi fisik gedung sekolah, metode belajar, serta pemberian tugas rumah.

³³ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 70.

3) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga berperan sebagai faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik. Pengaruh tersebut muncul melalui keterlibatan peserta didik dalam lingkungan sosial, yang meliputi aktivitas dalam masyarakat, paparan media massa, pergaulan dengan teman sebaya, serta kondisi serta pola kehidupan masyarakat di sekitarnya.³⁴

3. Ranah Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merujuk pada tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses belajar. Hal ini dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan intelektual. Dalam penelitian ini, ranah kognitif ditinjau melalui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (pretest) serta setelah diberikan perlakuan (posttest).³⁵ Oleh karena itu, perbedaan ataupun peningkatan hasil posttest dibandingkan dengan pretest menunjukkan adanya pengaruh perlakuan terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan aspek sikap, perasaan, minat, serta nilai yang dimiliki peserta didik. Ranah ini mencakup beberapa tingkat, antara lain penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, serta pembentukan pola hidup.

c. Ranah psikomotorik

³⁴ Abduloh, dkk. “Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia”, 2022, h. 103.

³⁵ Amilatul Masrifah, “Media Interaktif Pembelajaran IPAS”, (Semarang: Cahya Ghani Recover, 2023), h. 82.

Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan fisik peserta didik, khususnya keterampilan motorik serta koordinasi saraf. Ranah psikomotorik meliputi aspek persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, hingga gerakan kompleks.³⁶



³⁶ Amilatul Masrifah, *Media Interaktif Pembelajaran IPAS ...*h. 82.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagaimana sesuai dengan permasalahan tersebut. Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam konteks pembelajaran di kelas.³⁷ penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Norma, hak serta kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, serta lingkungan tempat tinggal melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media kartu kuartet.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu proses pembelajaran, sekaligus membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.³⁸ PTK punya peranan yang sangat penting serta strategis dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran apabila dilaksanakan secara tepat serta sistematis. Pelaksanaan yang baik serta benar dimaknai sebagai keterlibatan aktif guru dalam mengembangkan kemampuan secara sadar untuk mengidentifikasi serta memecahkan permasalahan pembelajaran melalui tindakan yang terencana, bermakna, serta bisa dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, PTK memungkinkan guru untuk secara cermat melakukan perbaikan terhadap situasi pembelajaran yang terjadi sekaligus mengukur tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan.

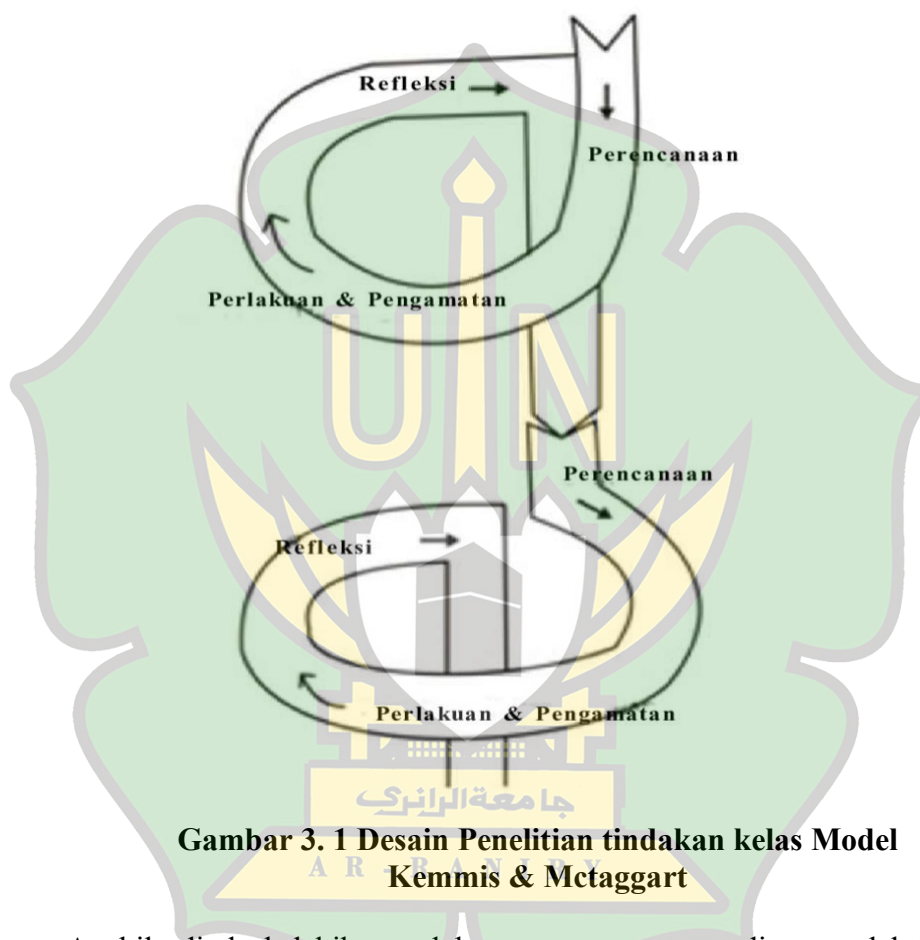
Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik di lingkungan kelas ataupun sekolah tempat mengajar, yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu proses serta praktik

³⁷ Taufiqur Rahman, “*Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian tindakan kelas*,” (Semarang: CV. Pilar Nusantara”, 2018), h. 4.

³⁸ Pratiwi Bernadetta Purba, dkk. *Penelitian tindakan kelas*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 5.

pengajaran. Desain penelitian Tindakan kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian Tindakan kelas oleh Kemmis & Mc Taggart yang mengembangkan konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin.

Detail desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart bisa diketahui di gambar 3.1.³⁹



Gambar 3. 1 Desain Penelitian tindakan kelas Model Kemmis & McTaggart

Apabila ditelaah lebih mendalam, rancangan yang disusun oleh Kemmis serta McTaggart pada hakikatnya terdiri atas empat unsur pokok, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Keempat unsur itu saling terhubung serta membentuk satu kesatuan yang bersifat berulang. Oleh sebab itu, dalam konteks ini siklus dimaknai sebagai rangkaian aktivitas berulang yang mencakup tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi.

³⁹ Ni Putu Gatriyani, dkk. *Penelitian tindakan kelas (PTK)*, (Banjarnegara: PT. Penerbit Qriset Indonesia, 2025), h. 33.

Berdasarkan Gambar 3.1, terlihat adanya dua rangkaian komponen yang merepresentasikan dua siklus penelitian. Namun, dalam pelaksanaan penelitian yang sebenarnya, jumlah siklus bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta permasalahan yang akan diselesaikan.⁴⁰ Pada penelitian tindakan kelas (PTK), jumlah siklus yang dipakai tidak terbatas serta disesuaikan dengan hasil yang diperoleh peserta didik. Jika satu siklus belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) maka siklus tersebut akan dilanjutkan.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti ataupun guru mulai dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, kemudian merancang solusi ataupun tindakan yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut. Perencanaan mencakup penyusunan strategi pembelajaran, pembuatan modul ajar, pemilihan model ataupun metode pembelajaran yang sesuai, serta penyiapan media serta instrumen evaluasi seperti soal pretest serta posttest. Selain itu, guru juga menyiapkan instrumen observasi serta dokumentasi yang akan dipakai untuk mencatat proses pelaksanaan serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Perencanaan ini disusun secara sistematis agar pelaksanaan tindakan bisa berjalan efektif serta hasilnya bisa dianalisis dengan baik pada tahap berikutnya.

b. Tindakan (*Action*)

Tahap tindakan adalah tahapan pelaksanaan dari seluruh perencanaan yang sudah disusun sebelumnya.⁴¹ Pada tahap ini, guru menjalankan kegiatan pembelajaran selaras dengan perangkat yang telah dirancang. Dalam tahap ini, guru bertindak langsung sebagai pelaksana tindakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Proses pelaksanaan dilakukan dengan tetap memperhatikan prosedur yang telah dirancang agar hasilnya bisa dievaluasi dengan baik.

⁴⁰ Herawati Susilo, dkk. *Penelitian tindakan kelas*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2011), h. 12-13.

⁴¹ Herawati Susilo, dkk. *Penelitian tindakan kelas*...h. 12.

Proses pembelajaran pada siklus pertama dijalankan sesuai dengan panduan modul yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus tersebut berakhir, peneliti memberi tes kepada peserta didik untuk mengevaluasi tingkat pencapaian hasil belajar mereka. Setelah seluruh rangkaian tindakan pada siklus pertama selesai, peneliti melanjutkan ke pelaksanaan siklus kedua serta seterusnya sesuai kebutuhan.

c. Pengamatan (*Observation*)

Langkah ketiga dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah observasi, yang bertujuan untuk mengamati dan mendokumentasikan semua aspek yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang mendalam mengenai proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta respons siswa terhadap tindakan yang diterapkan.⁴²

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah tahap yang dilaksanakan untuk mengolah data ataupun masukan yang didapat selama kegiatan pengamatan (observasi). Data yang diperoleh kemudian diinterpretasi, dicari eksplanasinya, dan dianalisis. Dalam proses pengkajian data tersebut, dimungkinkan adanya keterlibatan pihak lain, misalnya pengamat eksternal. Pada tahap refleksi ini, berbagai pengalaman, pengetahuan, serta teori pembelajaran yang relevan dengan pelaksanaan Penelitian tindakan kelas dijadikan bahan pertimbangan serta pembandingan, sehingga bisa diperoleh kesimpulan yang kuat serta bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁴³

Pada tahap ini peneliti menganalisis sejauh mana tindakan yang diberikan telah berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran. Jika tindakan dinilai belum optimal, maka dilakukan perbaikan rencana untuk siklus berikutnya. Namun, jika tindakan dianggap berhasil, maka penelitian

⁴² Petrus Ambarura, *Metode Penulisan Penelitian tindakan kelas dan Sekolah*, (Bandung: Widina Media Utama, 2025), h. 32.

⁴³ Herawati Susilo, dkk. *Penelitian tindakan kelas...*h. 15-16.

bisa dihentikan ataupun disimpulkan. Refleksi menjadi dasar dalam menentukan keberlanjutan tindakan pada siklus selanjutnya.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 46 Banda Aceh. Pada kajian ini, peneliti mengambil subjek dari murid kelas IV terdiri dari 29 murid kelas IV SDN 46 Banda Aceh, yang terdiri dari 18 laki-laki serta 11 perempuan.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 46 Banda Aceh yang beralamat di jalan utama Lorong Lhok Bangka, Rukoh, kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, kode pos 23112. Kajian ini dijalankan pada tanggal 24 sampai dengan 27 November dengan waktu pelaksanaan pukul 08.00-09.34 WIB.

D. Teknik Pengumpulan Data

Berikut ialah teknik penghimpunan data yang dipakai oleh peneliti pada kajian ini:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala-gejala dalam objek penelitian.⁴⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu kuartet.

a. Observasi aktivitas guru

Observasi terhadap aktivitas guru dilaksanakan untuk mengamati seluruh tindakan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas yang berperan sebagai observer dengan mencatat aktivitas guru pada setiap tahap pembelajaran yang berlangsung.

⁴⁴ Maryam B. Gainau, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2016), h. 115.

b. Observasi aktivitas peserta didik

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan untuk mengamati keterlibatan serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pihak yang bertindak sebagai pengamat dalam kegiatan observasi ini ialah teman sejawat, yang mengamati serta mencatat aktivitas peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui tes ini, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana peningkatan yang terjadi pada variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan soal evaluasi kepada peserta didik yang dirancang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes berbentuk pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 10 soal kepada peserta didik, yang dirancang sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang dipakai untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan. Adapun instrumen yang dipakai dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada penelitian ini, observasi aktivitas guru dilakukan pada saat proses belajar mengajar guna melihat bagaimana aktivitas guru dalam membelajarkan siswa menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat dengan tujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 46 Banda Aceh.

2. Lembar observasi aktivitas Peserta Didik

Lembar observasi aktivitas peserta didik bertujuan untuk memantau keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini dipakai untuk melihat sejauh mana respon peserta didik

terhadap materi yang telah diajarkan. Lembar ini berbentuk daftar yang memuat sejumlah aspek yang tercantum dalam modul ajar, yang berkaitan dengan pengamatan terhadap aktivitas fisik peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran.

3. Soal Tes

Tes dipakai sebagai alat ukur untuk mengetahui perubahan kemampuan serta perilaku peserta didik setelah mengikuti serta menerima materi pembelajaran.⁴⁵ Tes ini dipakai untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh penggunaan media kartu kuartet.

Tes diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman serta penguasaan murid terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan. Hasil tes tersebut dipakai oleh peneliti untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan yang terjadi sebagai dampak dari tindakan ataupun variabel yang diteliti. Dalam pelaksanaannya, tes diberikan secara langsung kepada peserta didik dalam bentuk soal.

F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, peneliti melanjutkan dengan melakukan analisis data. Adapun Teknik analisis data di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Data aktivitas guru dan peserta didik diperoleh melalui lembar observasi yang dilakukan dengan cara melihat secara langsung keadaan proses pembelajaran di kelas IV SDN 46 Banda Aceh. Untuk menganalisis data hasil observasi guru dan peserta didik, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

⁴⁵ Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), h. 5.

Keterangan:

P: Angka persentase

F: Skor Yang Diperoleh

N: Skor Maksimal

100%: Bilangan konstansa

Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Aktivitas Guru serta Peserta Didik⁴⁶

No	Nilai	Kategori
1.	86-100	Baik sekali
2.	76-85	Baik
3.	56-75	Cukup
4.	0-55	Kurang

Aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung mencapai taraf keberhasilan apabila berada pada predikat sangat baik atau baik. Jika masih berada dalam kategori cukup akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran dan dilakukan siklus II.

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Teams Games Tournament dengan berbantuan media kartu kuartet.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara individual yang ditetapkan di SDN 46 Bnada Aceh yaitu ≥ 72 pada mata pelajaran PKn. Trianto menyatakan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (Ketuntasan Klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta

⁴⁶ Mashyud, *Metode Kajian Tindakan, (Lembaga Pengembangan Dan Profesi Pendidikan, 2014), h.67*

didik yang telah tuntas belajarnya.⁴⁷ Rumus yang digunakan untuk melihat ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS= Ketuntasan Klasikal

ST= Jumlah Siswa yang Tuntas

N= Jumlah Keseluruhan Siswa

Tabel 3. 2 Kriteria KKTP individu pelajaran PKn

Kualifikasi Nilai	Rentang Nilai
Tuntas	≥ 72
Tidak Tuntas	< 72

Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Klasikal pelajaran PKn

Kualifikasi Nilai	Rentang Nilai
Tuntas	$\geq 85\%$
Tidak Tuntas	$< 85\%$

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan komponen utama dalam menilai sejauh mana suatu program Pendidikan mencapai tujuannya.⁴⁸ Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase $\geq 86\%$ dan dikategorikan sangat baik.

⁴⁷Siti Suwarsih, dkk, Penerapan Model Quantum Teaching Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 004 SEI Beberas Hilir Kecamatan Lubuk Batu Jaya, h. 6.

⁴⁸ Fitri Lutfia Zahroh, Fitri Hilmiyati, Indikator Keberhasilan Dalam Evaluasi Program Pendidikan, *Jurnal: Ilmiah Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, 2024, h. 1053.

2. Aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase $\geq 86\%$ dan dikategorikan sangat baik.
3. Hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas apabila nilai individu mencapai ≥ 72 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan oleh sekolah dan ketuntasan secara klasikal apabila mencapai $\geq 85\%$



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini dilaksanakan di SDN 46 Banda Aceh yang berlokasi di jalan utama Lorong Lhok Bangka, Rukoh, distrik Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025 sampai dengan 27 November 2025. Berikut jadwal penelitian bisa diketahui pada tabel.

Tabel 4 1 Jadwal Penelitian di SD 46 Banda Aceh

No.	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan
1.	Senin, 24 November 2025	08.00-09.34	Pada pembelajaran siklus 1, dilakukan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan berbantuan media kartu kuartet, diikuti dengan observasi terhadap aktivitas guru serta peserta didik, serta pemberian soal evaluasi untuk peserta didik.
2.	Kamis 27 November 2025	08.00-09.34	Pada pembelajaran siklus 2, dilakukan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan berbantuan media kartu kuartet, diikuti dengan observasi terhadap aktivitas guru serta peserta didik, serta pemberian soal evaluasi untuk peserta didik.



Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan dua siklus, berikut ini penjelasan terkait pelaksanaan siklus tersebut.

1. . Siklus 1

a. perencanaan

Di tahapan ini, materi norma dipilih sebagai fokus penelitian. Peneliti kemudian merancang modul ajar, menyusul lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan media yaitu media kartu kuartet, Menyusun lembar observasi untuk guru dan peserta didik, serta lembar validasi.

b. Tindakan

Siklus 1 telah dilaksanakan pada hari Senin, 24 November 2025 dimulai dari pukul 08.00-09.34. pembelajaran dimulai dengan tiga tahapan kegiatan, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahapan ini disusun berdasarkan modul ajar yang telah dirancang pada modul ajar siklus 1.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar peserta didik, mengajak peserta didik untuk berdoa, mengkondisikan peserta didik dengan melihat kondisi kelas apakah sudah rapi dan bersih, melakukan absensi, serta memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking, guru kemudian melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai hari ini, dan menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.

Selanjutnya, pada kegiatan inti sesuai dengan fase model *Teams Games Tournament* dilaksanakan dengan 5 fase yaitu:

Fase 1: Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada fase ini, guru memulai pembelajaran dengan memberikan bahan bacaan kepada peserta didik sebagai sumber awal untuk memahami materi. Selanjutnya, guru menyampaikan materi tentang pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari secara jelas dan sistematis. Guru juga

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, kemudian memberikan penguatan dan penjelasan lanjutan atas pertanyaan yang disampaikan sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Fase 2: Belajar dalam kelompok (*Teams Study*)

Pada fase ini, guru membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan LKPD dan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya agar peserta didik memahami tugas yang harus diselesaikan. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusinya di depan kelas. Guru kemudian memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dengan mengajukan pertanyaan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila masih terdapat materi yang belum dipahami.

Fase 3: Permainan (*Games*)

Pada fase ini, guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri agar dapat mengikuti kegiatan games dengan tertib. Guru kemudian membagikan 10 kartu kuartet norma kepada setiap kelompok dan menjelaskan aturan serta cara bermain secara jelas. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengumpulkan kartu sesuai dengan kategori yang ditentukan dan menata kartu yang telah dikumpulkan sebagai jawaban. Selama permainan berlangsung, guru memberikan aba-aba kepada kelompok untuk mengangkat kartu jawaban secara serempak serta mendampingi dan mengarahkan jalannya permainan agar berjalan dengan lancar.

Fase 4: Pertandingan (*Tournament*)

Pada fase ini, guru melaksanakan pertandingan antarkelompok yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi norma. Setiap kelompok maju ke depan kelas secara tertib dan menerima kembali 10 kartu kuartet norma yang berbeda sebagai alat untuk menjawab soal. Guru menjelaskan aturan pertandingan, meliputi cara menjawab, waktu pengerjaan, serta penggunaan kartu sebagai jawaban, kemudian membacakan soal dengan jelas agar seluruh peserta didik dapat menyimak dengan baik. Selanjutnya, setiap kelompok menjawab soal secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling sesuai. Kartu jawaban ditempelkan di papan tulis untuk diperiksa oleh guru. Guru mengecek hasil jawaban setiap kelompok dan memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai dengan ketentuan penilaian yang berlaku.

Fase 5: Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pada fase ini, guru menghitung total poin yang diperoleh setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen. Selanjutnya, kelompok dengan perolehan poin tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Sementara itu, kelompok lain tetap diberikan apresiasi untuk menjaga motivasi, semangat belajar, dan sikap sportivitas seluruh peserta didik.

Pada kegiatan penutup, guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang dibuat oleh peserta didik, kemudian memberikan tes evaluasi untuk dikerjakan secara mandiri, guru melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini, kemudian guru memberikan pesan moral, menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya, dan menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama diakhiri dengan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas oleh observer, yaitu wali kelas IV, Ibu Fazillah, S.Pd, yang bertugas mengamati aktivitas guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Sementara itu, observasi aktivitas peserta didik dilakukan oleh satu rekan sejawat, yaitu Cut Ersal, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi norma juga ditinjau dengan menggunakan model Teams Games Tournament dengan berbantuan media kartu kuartet. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus 1.

1) Hasil Obervasi Aktivitas Guru

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru yang telah diamati oleh guru kelas IV bisa dilihat pada table 4.2 berikut:

Tabel 4 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek penilaian	skor	Keterangan
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka.	4	Baik sekali
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama.	4	Baik sekali
4.	Guru mengecek kondisi kelas, memastikan kelas rapi dan bersih.	3	Baik
5.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.	3	Baik
6.	Guru memastikan seluruh peserta didik siap mengikuti pembelajaran.	3	Baik
7.	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i> .	3	Baik
8.	Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik.	3	Baik
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini	4	Baik sekali
10.	Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.	4	Baik sekali

Kegiatan Inti			
Fase I: Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)			
11.	Guru membagikan bahan bacaan kepada peserta didik	4	Baik sekali
12.	Guru menjelaskan materi tentang pengertian norma, macam-macam norma, dan contoh-contoh penerapannya.	3	Baik
13.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	3	Baik
14.	Guru memberikan penguatan terhadap pertanyaan peserta didik.	3	Baik
Fase 2: Belajar Dalam Kelompok(Teams)			
15.	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.	3	Baik
16.	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.	4	Baik sekali
17.	Guru memberikan kebebasan untuk berdiskusi dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.	4	Baik sekali
18.	Guru meminta setiap kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi dan Kerjasama terkait tugas LKPD.	3	Baik
19.	Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.	3	Baik
20.	Guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.	3	Baik
Fase 3: Permainan (<i>Games</i>)			
21.	Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri agar dapat mengikuti permainan.	4	Baik sekali
22.	Guru membagikan 10 kartu kuartet norma ke setiap tim.	4	Baik sekali
23.	Guru menjelaskan aturan dan cara bermain <i>games</i> .	3	Baik
24.	Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan kartu sesuai kategori.	3	Baik
25.	Guru mengarahkan kelompok agar menata kartu yang sudah dikumpulkan sebagai jawaban.	4	Baik sekali
26.	Guru memberikan aba-aba kepada kelompok untuk mengangkat kartu jawaban secara serempak.	3	Baik

27.	Guru mendampingi jalannya <i>games</i> yang dilaksanakan.	3	Baik
Fase 4: Pertandingan (<i>Tournament</i>)			
28.	Guru melanjutkan kegiatan dengan turnamen antar kelompok yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang norma.	3	Baik
29.	Guru membagikan Kembali 10 kartu kuartet norma baru kepada setiap kelompok sebagai alat menjawab soal.	3	Baik
30.	Guru menjelaskan aturan pertandingan, cara menjawab, dan pemakaian kartu.	4	Baik sekali
31.	Guru membacakan soal secara jelas dan memastikan semua peserta didik mendengarkan.	3	Baik
32.	Guru mempersilahkan kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang tepat.	3	Baik
33.	Guru meminta peserta didik menempelkan kartu jawaban di papan tulis sesuai dengan kelompok.	3	Baik
34.	Guru mengecek hasil jawaban setiap kelompok.	3	Baik
35.	Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai ketentuan penilaian yang berlaku.	4	Baik sekali
Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)			
36.	Guru menghitung total poin setiap kelompok.	4	Baik sekali
37.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi, dan memberikan apresiasi kepada semua kelompok untuk menjaga motivasi dan semangat belajar peserta didik	3	Baik
Kegiatan Penutup			
38.	Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3	Baik
39.	Guru memberikan penguatan atas kesimpulan peserta didik.	3	Baik
40.	Guru memberikan tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.	3	Baik
41.	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.	3	Baik

42.	Guru memberikan pesan moral dan menyampaikan tindak lanjut materi berikutnya.	3	Baik
43.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik membaca doa dan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
Jumlah Skor Maksimal		172	
Jumlah Skor yang Diperoleh		144	
Nilai Persentase		83,72%	

sumber: Hasil Penelitian Kelas-IV SDN 46 Banda Aceh, 24 November 2025

Adapun berdasarkan keseluruhan aspek pada aktivitas guru di siklus I pada table 4.2 tersebut, maka didapati jumlah skor yang diperoleh 144. Dengan demikian dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{144}{172} \times 100\% \\ &= 83,72\% \end{aligned}$$

Maka, berdasarkan pengamatan aktivitas guru pada siklus I diperoleh persentase sebesar 83,72% dengan kategori baik. Namun ada beberapa aspek pada aktivitas guru yang perlu direvisi pada siklus selanjutnya.

2) Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang diperoleh berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang didapati berdasarkan pengamat oleh teman sejawat dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4. 1 Hasil Pengamatan Ativitas Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Aspek penilaian	skor	Keterangan
1.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.	4	Baik sekali

2.	Peserta didik menyapa guru serta menjawab pertanyaan tentang kabar mereka.	3	Baik
3.	Peserta didik mengikuti kegiatan berdoa bersama.	3	Baik
4.	Peserta didik mengecek kerapian dan kebersihan kelas sesuai arahan guru.	3	Baik
5.	Peserta didik merespon saat pengecekan kehadiran.	3	Baik
6.	Peserta didik menyiapkan diri untuk belajar dengan menata buku dan alat tulis.	3	Baik
7.	Peserta didik mengikuti kegiatan <i>ice breaking</i> dengan antusias.	3	Baik
8.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi berdasarkan pengalaman mereka.	4	Baik sekali
9.	Peserta didik menyimak penyampaian tujuan pembelajaran.	4	Sangat baik
10.	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat pembelajaran hari ini.	3	Baik
Kegiatan Inti			
Fase I: Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)			
11.	Peserta didik mendapatkan bahan bacaan.	4	Baik sekali
12.	Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan guru mengenai norma dan contohnya.	3	Baik
13.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.	1	Kurang
14.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan guru atas pertanyaan dan jawaban mereka.	2	Cukup
Fase 2: Belajar Dalam Kelompok(Teams)			
15.	Peserta didik bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru.	2	Cukup
16.	Peserta didik menerima LKPD dan mendengarkan penjelasan cara pengerjaannya.	3	Baik
17.	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama mengisi dan menyelesaikan LKPD.	3	Baik sekali
18.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	3	Baik
19.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru untuk menunjukkan pemahaman materi.	2	Cukup
20.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.	1	Kurang

Fase 3: Permainan (<i>Games</i>)			
21.	Peserta didik bersiap untuk mempersiapkan diri agar dapat mengikuti permainan.	4	Baik sekali
22.	Peserta didik menerima 10 kartu kuartet norma untuk kelompoknya.	3	Baik
23.	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermain.	4	Baik sekali
24.	Peserta didik berdiskusi untuk mengumpulkan kartu sesuai aktegori yang ditentukan oleh guru.	3	Baik
25.	Peserta didik menata dan mengelompokkan kartu yang sudah dikumpulkan sebagai jawaban kelompok.	3	Baik sekali
26.	Peserta didik secara serempak mengangkat kartu jawaban Ketika guru memberikan aba-aba.	3	Baik
27.	Peserta didik bermain sesuai aturan sambil mendapat pendampingan dari guru.	3	Baik
Fase 4: Pertandingan (<i>Tournament</i>)			
28.	Peserta didik mengikuti tournament antar kelompok dengan tertib dan siap menjawab soal.	4	Baik sekali
29.	Peserta didik menerima 10 kartu kuartet baru sebagai alat untuk menjawab soal tournament.	4	Baik sekali
30.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan pertandingan.	3	Baik
31.	Peserta didik mendengarkan guru membacakan soal dengan penuh perhatian.	3	Baik
32.	Peserta didik menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling sesuai.	3	Baik
33.	Peserta didik menempelkan kartu jawaban ke papan tulis sesuai arahan guru.	4	Baik sekali
34.	Peserta didik mencermati hasil jawaban kelompok masing-masing dan kelompok lain.	3	Baik
35.	Peserta didik menerima poin yang diberikan guru.	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)			
36.	Peserta didik menyimak pengumuman perolehan total poin kelompok.	3	Baik
37.	Peserta didik menerima penghargaan bila menjadi kelompok dengan poin tertinggi. Dan peserta didik lainnya menerima	4	Baik sekali

	apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar.		
Kegiatan Penutup			
38.	Peserta didik menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.	2	Cukup
39.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	3	Baik
40.	Peserta didik menjawab tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.	3	Baik
41.	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran pembelajaran hari ini.	3	Baik
42.	Peserta didik mendengarkan pesan moral dan tindak lanjut materi yang disampaikan guru.	2	Cukup
43.	Peserta didik membaca doa penutup bersama lalu menjawab salam penutup guru dengan sopan.	3	baik
Jumlah Skor Maksimal		172	
Jumlah Skor yang Diperoleh		131	
Nilai Persentase		76,16%	

sumber: Hasil Penelitian Kelas-IV SDN 46 Banda Aceh, 24 November 2025

Adapun berdasarkan keseluruhan aspek pada aktivitas peserta didik pada siklus I pada tabel diatas maka diperoleh skor 131. Dengan demikian dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{131}{172} \times 100\%$$

$$= 76,16\%$$

Maka, berdasarkan tabel 4.3 diatas terlihat bahwa aktivitas peserta didik pada siklus I rata-rata sudah memperoleh nilai baik dengan persentase sebesar 76,16% dengan kategori baik. Namun demikian ada beberapa aspek pada aktivitas peserta didik yang masih dinilai rendah

yaitu pada aspek mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, mendengarkan penguatan yang diberikan guru atas pertanyaan dan jawaban, bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru, menjawab pertanyaan guru untuk menunjukkan pemahaman materi, memanfaatkan kesempatan bertanya ketika mengalami kesulitan, menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari, serta menyimak pesan moral dan tindak lanjut materi yang disampaikan oleh guru.

Aspek-aspek aktivitas peserta didik yang masih rendah pada siklus I menjadi dasar dilakukannya perbaikan pada siklus II. Perbaikan difokuskan pada peningkatan keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, penguatan pemahaman materi, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kemampuan menyampaikan kesimpulan dan menyimak pesan moral pembelajaran agar aktivitas peserta didik pada siklus II dapat meningkat.

3) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Setelah dilakukan pembelajaran pada modul ajar siklus I guru memberikan soal tes untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik setelah diterapkannya dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan berbantuan media kartu kuartet yang diikuti oleh 29 peserta didik. Adapun data hasil tes pada siklus I yang diperoleh oleh peserta didik dapat dilihat pada table 4.4 dibawah ini:

Tabel 4. 2 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1.	AAA	90	Tuntas
2.	AAN	60	Tidak Tuntas
3.	AFS	90	Tuntas
4.	AM	80	Tuntas
5.	AMD	50	Tidak Tuntas

6.	ANH	80	Tuntas
7.	AA	70	Tidak Tuntas
8.	CIE	100	Tuntas
9.	DEA	80	Tuntas
10.	KS	90	Tuntas
11.	MAK	90	Tuntas
12.	ME	90	Tuntas
13.	MF	50	Tidak Tuntas
14.	MM	80	Tuntas
15.	MR	70	Tidak Tuntas
16.	MRA	100	Tuntas
17.	RA	90	Tuntas
18.	MS	80	Tuntas
19.	MY	100	Tuntas
20.	NS	80	Tuntas
21.	NR	90	Tuntas
22.	RT	80	Tuntas
23.	RN	40	Tidak Tuntas
24.	RAF	80	Tuntas
25.	SAF	70	Tidak Tuntas
26.	SH	90	Tuntas
27.	SA	60	Tidak Tuntas
28.	TAA	100	Tuntas
29.	MHA	70	Tidak Tuntas
Peserta Didik yang Tuntas			21
Peserta Didik keseluruhannya			29

Adapun hasil nilai tes hasil belajar yang didapatkan dari siklus I terdapat 8 peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas dengan nilai mereka dapatkan < 72 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) yang sudah diterapkan, sedangkan 21 peserta didik lainnya dinyatakan tuntas. Pada pertemuan selanjutnya, guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam menjelaskan materi pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan untuk mengatasi kekurangan yang ada agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik sehingga mencapai ketuntasan dalam belajar. Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik, digunakan rumus ketuntasan klasikal. Ketuntasan belajar secara klasikal ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{21}{29} \times 100\%$$

$$KS = 72,41\%$$

Adapun perhitungan nilai pada ketuntasan klasikal belajar peserta didik pada siklus I yaitu 72,41%. Sesuai dengan kriteria pada ketuntasan belajar siswa secara klasikal disekolah dinyatakan tuntas jika $\geq 85\%$ peserta didik tuntas secara klasikal. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahawasanya ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I belum tercapai.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi merupakan tahapan untuk mengevaluasi seluruh proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung selama siklus I, dengan tujuan memperbaikinya pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik di siklus I, didapatkan pada observasi aktivitas guru diperoleh 83,72% yang hal demikian belum mencapai target pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 86\%$.

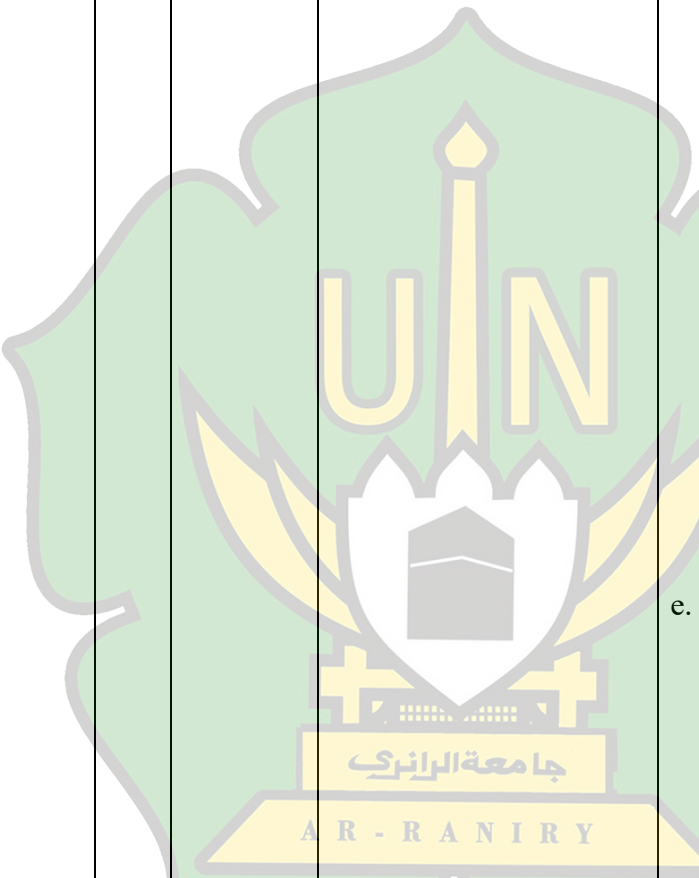
Begitu juga pada observasi aktivitas peserta didik diperoleh 76,16% yang hal demikian belum juga mencapai target pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 86\%$. Selanjutnya pada persentase pencapaian hasil belajar peserta didik hanya mencapai 72,41%, yang hal demikian masih jauh dari target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar $\geq 85\%$.

Oleh karena itu, tentu perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya sebagaimana dapat diamati pada table 4.5 dibawah ini:

Tabel 4. 3 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Pembelajaran Siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	a. Guru kurang optimal dalam mengajak peserta didik dalam proses tanya jawab. b. Guru lupa memberikan pesan moral. c. Guru masih kurang mampu dalam membentuk kelompok pada saat pembelajaran. d. Guru belum mampu mengatur waktu dan kegiatan pembelajaran.	a. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih aktif dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan tanya jawab. b. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat menyampaikan pesan moral kepada peserta didik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari c. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih terampil dalam membentuk kelompok belajar, dengan perencanaan yang matang, pembagian kelompok yang seimbang, serta pemberian arahan

			yang jelas agar kegiatan kelompok berjalan efektif. d. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang sebelum proses pembelajaran berlangsung.
2.	Aktivitas Peserta Didik	a. Peserta didik belum mampu mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. b. Peserta didik tidak mendengarkan penguatan yang diberikan guru karena tidak ada pertanyaan maupun jawaban yang disampaikan oleh peserta didik. c. Peserta didik masih kurang mampu dalam menjawab pertanyaan guru terkait materi yang telah dipelajari. d. Beberapa peserta didik yang belum langsung menempati kelompoknya sesuai arahan. peserta didik dalam kelompoknya kurang aktif dalam mengerjakan LKPD. e. Peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.	a. Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu untuk memancing peserta didik untuk bertanya. b. Pada pertemuan selanjutnya, guru mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya dan menjawab agar penguatan dapat diberikan secara optimal serta memastikan peserta didik memahami materi pembelajaran. c. Pada pertemuan selanjutnya, guru lebih mampu untuk memberikan penjelasan ulang materi, memberikan contoh yang lebih konkret, serta melatih peserta didik melalui pertanyaan sederhana dan bertahap. d. Pada pertemuan selanjutnya, guru perlu memberikan arahan yang lebih jelas dan tegas mengenai pembagian



			kelompok sebelum kegiatan dimulai. Guru juga dapat menuliskan atau menampilkan daftar kelompok secara jelas serta memberikan pendampingan pada awal pembentukan kelompok agar peserta didik dapat segera bergabung dan bekerja sama secara efektif dalam kelompoknya. Dan guru lebih mendorong keaktifan seluruh anggota kelompok dengan membagi peran dalam kelompok serta melakukan pemantauan saat peserta didik mengerjakan LKPD. e. Pada pertemuan selanjutnya, guru perlu mendorong dan membiasakan peserta didik untuk berani menyampaikan kesimpulan pembelajaran.
3.	Hasil Belajar	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dilakukan pada siklus I, hanya 21 peserta didik yang tuntas sedangkan 8 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 68,96%.	Pada pertemuan selanjutnya, guru perlu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengoptimalkan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan berbantuan media kartu kuartet.

Sumber: Hasil Penelitian Kelas-IV SDN 46 Banda Aceh, 24 November 2025

Siklus II

Siklus II dilaksanakan karena hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tujuan dari siklus II adalah untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap ini hampir sama dengan perencanaan tindakan pada siklus I, yaitu merancang modul ajar, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan media yaitu media kartu kuartet, Menyusun lembar observasi untuk guru dan peserta didik, serta lembar validasi. Pada siklus II materi yang diajarkan adalah materi hak dan kewajiban.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 27 November 2025 dimulai dari pukul 08.00-09.34. pembelajaran dimulai dengan tiga tahapan kegiatan, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahapan ini disusun berdasarkan modul ajar yang telah dirancang pada modul ajar siklus 1.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar peserta didik, mengajak peserta didik untuk berdoa, mengkondisikan peserta didik dengan melihat kondisi kelas apakah sudah rapi dan bersih, melakukan absensi, serta memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking, guru kemudian melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai hari ini, dan menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.

Selanjutnya, pada kegiatan inti sesuai dengan fase model Teams Games Tournament dilaksanakan dengan 4 fase yaitu:

Fase 1: Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada fase ini, guru memulai pembelajaran dengan memberikan bahan bacaan kepada peserta didik sebagai sumber belajar awal.

Selanjutnya, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, meliputi pengertian hak dan kewajiban, macam-macam hak dan kewajiban, serta contoh perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, kemudian memberikan penguatan dan penjelasan tambahan atas pertanyaan yang diajukan sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik.

Fase 2: Belajar dalam kelompok (*Teams Study*)

Pada fase ini, guru membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendukung kegiatan belajar secara kolaboratif. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan LKPD dan menjelaskan cara pengerjaannya agar peserta didik memahami tugas yang harus diselesaikan. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil kerja sama serta hasil diskusinya. Guru kemudian memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dengan mengajukan pertanyaan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila masih terdapat materi yang belum dipahami.

Fase 3: Permainan Pertandingan (*Games Tournament*)

Pada fase ini, guru mempersiapkan seluruh sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti meja dan kartu kuartet. Selanjutnya, guru membagikan 10 kartu kuartet hak dan kewajiban kepada setiap kelompok sebagai alat untuk menjawab soal. Guru menjelaskan aturan permainan secara jelas agar peserta didik memahami tata cara pelaksanaan kegiatan. Selama permainan berlangsung, guru mengoordinasikan jalannya permainan dan mempersilakan setiap kelompok untuk menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling tepat. Kartu jawaban

kemudian ditempelkan di papan tulis sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai dengan ketentuan penilaian yang berlaku.

Fase 5: Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pada fase ini, guru menghitung total poin yang diperoleh setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen. Selanjutnya, kelompok dengan perolehan poin tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Sementara itu, kelompok lain tetap diberikan apresiasi untuk menjaga motivasi, semangat belajar, dan sikap sportivitas seluruh peserta didik.

Pada kegiatan penutup, guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang dibuat oleh peserta didik, kemudian memberikan tes evaluasi untuk dikerjakan secara mandiri, guru melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini, kemudian guru memberikan pesan moral, menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya, dan menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama diakhiri dengan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dilakukan dengan cara yang sama seperti pada siklus I yaitu mencakup aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta peninjauan hasil belajar peserta didik. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas IV, Ibu Fazillah, S.Pd. Sementara itu, observasi aktivitas peserta didik dilakukan oleh satu rekan sejawat, yaitu Cut Ersal, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban juga ditinjau dengan menggunakan model Teams Games Tournament dengan berbantuan media kartu kuartet. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang telah diamati oleh guru kelas IV dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Aspek penilaian	skor	Keterangan
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka.	4	Baik sekali
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama.	4	Baik sekali
4.	Guru mengecek kondisi kelas, memastikan kelas rapi dan bersih.	4	Baik sekali
5.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.	4	Baik sekali
6.	Guru memastikan seluruh peserta didik siap mengikuti pembelajaran.	4	Baik sekali
7.	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i> .	4	Baik sekali
8.	Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik.	3	Baik
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini	4	Baik sekali
10.	Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.	4	Baik sekali
Kegiatan Inti			
Fase I: Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)			
11.	Guru membagikan bahan bacaan kepada peserta didik	4	Baik sekali
12.	Guru menjelaskan materi tentang hak dan kewajiban.	4	Baik sekali
13.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	3	Baik
14.	Guru memberikan penguatan terhadap pertanyaan peserta didik.	3	Baik
Fase 2: Belajar Dalam Kelompok(Teams)			

15.	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.	4	Baik sekali
16.	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.	4	Baik sekali
17.	Guru memberikan kebebasan untuk berdiskusi dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.	4	Baik sekali
18.	Guru meminta setiap kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi dan Kerjasama terkait tugas LKPD.	4	Baik sekali
19.	Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.	4	Baik sekali
20.	Guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.	3	Baik
Fase 3: Permainan Pertandingan (<i>Games Tournament</i>)			
21.	Guru mempersiapkan kegiatan permainan seperti meja, kartu kuartet, dll.	4	Baik sekali
22.	Guru membagikan 10 kartu kuartet hak dan kewajiban ke setiap kelompok sebagai alat dalam menjawab soal.	4	Baik sekali
23.	Guru menjelaskan aturan permainan.	4	Baik sekali
24.	Guru mengordinasikan jalannya permainan.	4	Baik sekali
25.	Guru mempersilahkan kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang tepat.	3	Baik
26.	Guru meminta peserta didik menempelkan kartu jawaban di papan tulis sesuai dengan kelompok.	4	Baik sekali
27.	Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai penilaian yang berlaku.	4	Baik sekali
Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)			
28.	Guru menghitung total poin setiap kelompok.	4	Baik sekali
29.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi, dan memberikan apresiasi kepada semua kelompok untuk menjaga motivasi dan semangat belajar peserta didik	4	Baik sekali

Kegiatan Penutup			
30.	Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3	Baik
31.	Guru memberikan penguatan atas kesimpulan peserta didik.	3	Baik
32.	Guru memberikan tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.	4	Baik sekali
33.	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.	4	Baik sekali
34.	Guru memberikan pesan moral dan menyampaikan tindak lanjut materi berikutnya.	3	Baik
35.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik membaca doa dan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
Jumlah Skor Maksimal		140	
Jumlah Skor yang Diperoleh		132	
Nilai Persentase		94,28%	

sumber: Hasil Penelitian Kelas-IV SDN 46 Banda Aceh, 27 November 2025

Adapun berdasarkan keseluruhan aspek pada aktivitas guru di siklus II pada tabel 4.6 tersebut, maka didapati jumlah skor yang diperoleh 135. Dengan demikian dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{132}{140} \times 100\%$$

$$= 94,28\%$$

Maka, berdasarkan pengamatan aktivitas guru pada siklus II diperoleh persentase sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik. yang hal demikian sudah mencapai pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan yakni apabila mencapai persentase $\geq 86\%$ dan dikategorikan sangat baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang diperoleh berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang didapati berdasarkan pengamat oleh teman sejawat dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

No	Aspek penilaian	skor	Keterangan
1.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.	4	Baik sekali
2.	Peserta didik menyapa guru serta menjawab pertanyaan tentang kabar mereka.	4	Baik sekali
3.	Peserta didik mengikuti kegiatan berdoa bersama.	4	Baik sekali
4.	Peserta didik mengecek kerapian dan kebersihan kelas sesuai arahan guru.	4	Baik sekali
5.	Peserta didik merespon ketika dipanggil pada saat pengecekan kehadiran.	4	Baik sekali
6.	Peserta didik menyiapkan diri untuk belajar dengan menata buku dan alat tulis.	3	Baik
7.	peserta didik mengikuti kegiatan <i>ice breaking</i> dengan antusias.	4	Baik sekali
8.	peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi berdasarkan pengalaman mereka.	3	Baik
9.	peserta didik menyimak penyampaian tujuan pembelajaran.	4	Baik sekali
10.	peserta didik menyimak penjelasan manfaat pembelajaran hari ini.	4	Baik sekali
Kegiatan Inti			
Fase I: Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)			
11.	peserta didik mendapatkan bahan bacaan.	4	Baik sekali
12.	peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi hak dan kewajiban.	3	Baik
13.	peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.	3	Baik
14.	peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan guru atas pertanyaan mereka.	3	Baik
Fase 2: Belajar Dalam Kelompok (<i>Teams</i>)			
15.	Peserta didik bergabung ke dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru.	3	Baik

16.	peserta didik menerima LKPD dan mendengarkan penjelasan cara mengerjakannya.	4	Baik sekali
17.	peserta didik berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama mengisi dan menyelesaikan LKPD.	4	Baik sekali
18.	peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	4	Baik sekali
19.	peserta didik menjawab pertanyaan guru untuk menunjukkan pemahaman materi.	3	Baik
20.	peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.	3	Baik
Fase 3: Permainan Pertandingan (<i>Games Tournament</i>)			
21.	peserta didik menyiapkan diri dan perlengkapan permainan seperti meja dan kartu kuartet sesuai arahan guru.	3	Baik
22.	peserta didik menerima 10 kartu kuartet hak dan kewajiban yang dibagikan guru untuk digunakan dalam menjawab soal secara berkelompok.	4	Baik sekali
23.	peserta didik menyimak penjelasan guru terkait aturan permainan.	3	Baik
24.	peserta didik mengikuti jalannya permainan dengan tertib sesuai aturan yang telah ditentukan.	4	Baik sekali
25.	peserta didik menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling sesuai.	3	Baik
26.	peserta didik menempelkan kartu jawaban ke papan tulis sesuai arahan guru.	4	Baik sekali
27.	Peserta didik menerima poin yang diberikan guru.	4	Baik sekali
Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)			
28.	Peserta didik menyimak pengumuman perolehan total poin kelompok.	4	Baik sekali
29.	peserta didik menerima penghargaan bila menjadi kelompok dengan poin tertinggi. Dan peserta didik lainnya menerima apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar.	4	Baik sekali
Kegiatan Penutup			
30.	peserta didik menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.	3	Baik

31.	peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.	3	Baik
32.	Peserta didik menjawab tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.	4	Baik sekali
33.	peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran hari ini.	4	Baik sekali
34.	peserta didik mendengarkan pesan moral dan tindak lanjut materi yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
35.	peserta didik membaca doa penutup bersama lalu menjawab salam penutup guru dengan sopan.	4	Baik sekali
Jumlah Skor Maksimal		140	
Jumlah Skor yang Diperoleh		127	
Nilai Persentase		90,71%	

sumber: Hasil Penelitian Kelas-IV SDN 46 Banda Aceh, 27 November 2025

Adapun berdasarkan keseluruhan aspek pada aktivitas peserta didik di siklus II pada tabel diatas maka diperoleh skor 127. Dengan demikian dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{127}{140} \times 100\%$$

$$= 90,71\%$$

Maka berdasarkan pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus II diperoleh persentase sebesar 90,71% dengan kategori sangat baik. Yang hal demikian sudah mencapai pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan yakni apabila mencapai persentase $\geq 85\%$ dan dikategorikan sangat baik.

3) Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Adapun data hasil tes pada siklus II yang diperoleh oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4. 6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1.	AAA	100	Tuntas
2.	AAN	90	Tuntas
3.	AFS	80	Tuntas
4.	AM	80	Tuntas
5.	AMD	70	Tidak Tuntas
6.	ANH	80	Tuntas
7.	AA	90	Tuntas
8.	CIE	100	Tuntas
9.	DEA	80	Tuntas
10.	KS	90	Tuntas
11.	MAK	90	Tuntas
12.	ME	100	Tuntas
13.	MF	70	Tidak Tuntas
14.	MM	80	Tuntas
15.	MR	100	Tuntas
16.	MRA	90	Tuntas
17.	RA	80	Tuntas
18.	MS	80	Tuntas
19.	MY	90	Tuntas
20.	NS	80	Tuntas
21.	NR	100	Tuntas
22.	RT	100	Tuntas
23.	RN	60	Tidak Tuntas
24.	RAF	80	Tuntas
25.	SAF	90	Tuntas
26.	SH	90	Tuntas
27.	SA	60	Tidak Tuntas
28.	TAA	100	Tuntas

29.	MHA	90	Tuntas
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas			25
Jumlah Peserta Didik Keseluruhannya			29

Berdasarkan tabel 4.8 diatas bahwa pada siklus II terdapat 25 peserta didik yang tuntas, sedangkan 4 peserta didik yang belum tuntas. Sesuai KKTP yang telah ditentukan di SDN 46 Banda Aceh. Adanya peningkatan dari siklus I yang hanya 72,41% menjadi 86,20% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses belajar yang dilakukan. Untuk mencari nilai ketuntasan klasikal terhadap skor yang diperoleh oleh peserta didik dapat digunakan rumus ketuntasan klasikal yaitu sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{25}{29} \times 100\%$$

$$= 86,20\%$$

Adapun perhitungan pada nilai ketuntasan klasikal belajar peserta didik pada siklus II ini adalah 86,20%. Sehingga apabila ditinjau Kembali berdasarkan dari indikator keberhasilan pada penelitian ini maka dinyatakan tingkat ketuntasan klasikal pada siklus II sudah mencapai target pada indikator keberhasilan yakni $\geq 80\%$.

d. Tahap Refleksi

Tabel 4. 7 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	Kemampuan guru dalam proses pembelajaran telah mencapai kategori sangat baik dengan pencapaian sebesar 94,28%.	Tindak lanjut tidak diperlukan lagi karena indikator keberhasilan telah tercapai.

2.	Aktivitas Peserta Didik	Kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran telah berada pada kategori sangat baik dengan persentase pencapaian sebesar 90,71%	Tindak lanjut tidak diperlukan lagi karena indikator keberhasilan telah tercapai.
3.	Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil belajar peserta didik secara individu yang mencapai KKTP sebanyak 25 peserta didik sedangkan ketuntasan secara klasikal diperoleh sebesar 86,20%, hal demikian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 85\%$.	Tindak lanjut tidak diperlukan lagi karena indikator keberhasilan telah tercapai.

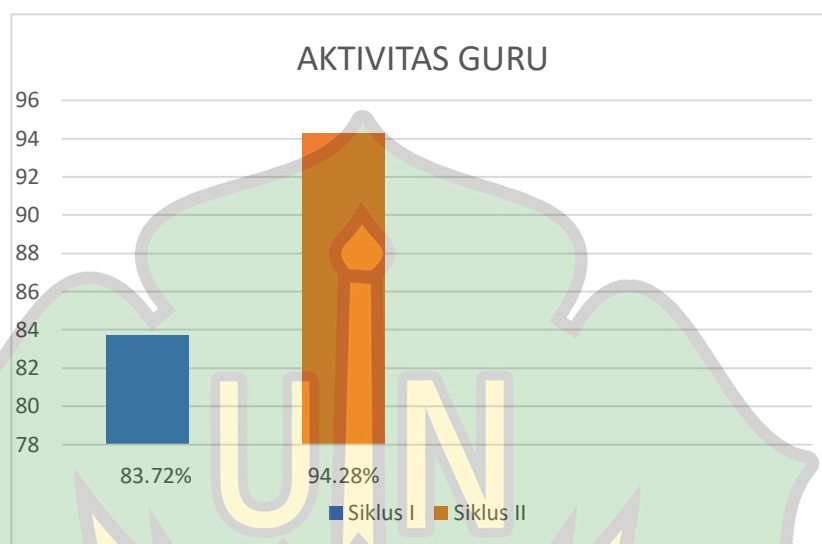
Berdasarkan hasil observasi terhadap semua siklus yang telah dilakukan dapat disimpulkan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media kartu kuartet dan hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan dalam belajar. Dengan demikian penelitian pada siklus ini dapat dihentikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dari tanggal 24 November sampai dengan selesai. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan pada hasil belajar peserta didik, aktivitas pada guru dan aktivitas pada peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Adapun hal yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru

Kegiatan pendidik dalam menata pengajaran pada siklus I mengalami kenaikan pada siklus II. Hal tersebut bisa diperhatikan pada ilustrasi bagan 4.1.



Gambar 4. 1 Grafik Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar diagram 4.1 diatas dapat dilihat aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dalam dua siklus telah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 83,72% dengan kategori baik, menjadi 94,28% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Peningkatan aktivitas guru terjadi karena dalam proses pembelajaran guru tidak sekedar berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran. Guru menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran, mengoordinasikan jalannya diskusi kelompok, serta memberi peluang kepada peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya. Selain itu, guru mengatur jalannya permainan serta turnamen, memotivasi peserta didik, serta memberi penghargaan sebagai bentuk penguatan.

Penggunaan media pembelajaran turut melibatkan guru secara aktif, dimana guru bertanggung jawab dalam membagi peserta didik ke dalam kelompok, memberi tugas kelompok, mengatur jalannya permainan,

meminta peserta didik presentasi serta tanya jawab, menyediakan media dimana dalam penggunaan media ini guru terlibat aktif dalam mengatur jalannya media. Dengan demikian, peran guru menjadi lebih aktif serta variatif, sehingga aktivitas guru selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Menurut Slavin dalam kutipan Karina Puji Lestari yang menyatakan bahwasanya dalam model *Teams Games Tournament* guru berperan aktif sebagai fasilitator serta pengelola pembelajaran. Ketika guru mampu menjalankan peran tersebut dengan baik, maka aktivitas guru dalam pembelajaran akan meningkat.⁴⁹

Menurut Rahmat Insan Kamil dalam kutipan Diah Fitriyana penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran menuntut peran guru yang aktif sebagai perancang, pengelola, serta fasilitator kegiatan belajar. Guru menyiapkan media, mengatur pembentukan kelompok, menjelaskan aturan permainan, mengarahkan interaksi antar siswa, serta memantau serta mengevaluasi jalannya pembelajaran. Proses tersebut membuat guru tidak sekedar menyampaikan materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mengelola aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁰ Maka dapat disimpulkan bahwasanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet mampu meningkatkan aktivitas guru.

2. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat pada gambar diagram 4.2 berikut:

⁴⁹ Karina Puji Lestari, dkk, *Implementation of Teams Games Tournament Cooperative Learning to Develop Cooperative Skills*. Edukas, 2024, Vol. 18 No. 2.

⁵⁰ Diah Fitriyana, dkk, *Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional, 2024, h. 358.



Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram 4.2 diatas dapat dilihat hasil aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I, hanya mencapai 76,16% dengan kategori baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,71% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas peserta didik terjadi karena dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, saling membantu, dan berperan sebagai tutor sebaya untuk memahami materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik juga terlibat langsung dalam kegiatan permainan dan turnamen yang menuntut mereka untuk berpikir, berkomunikasi, dan mengambil keputusan secara bersama-sama.

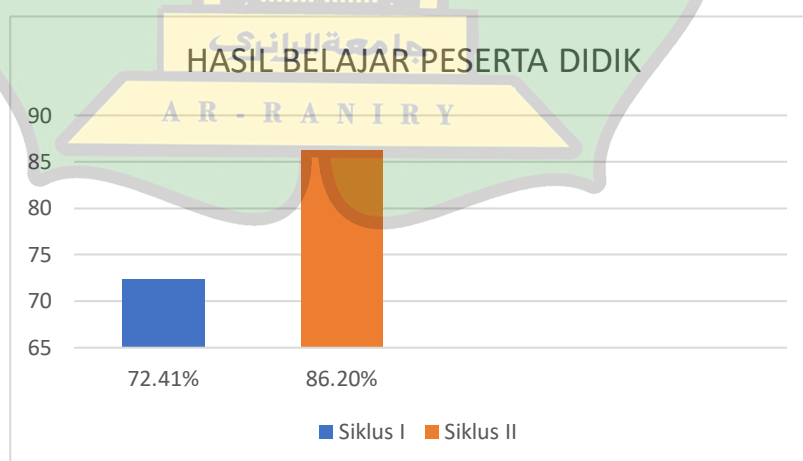
Penggunaan media pembelajaran, khususnya kartu kuartet, mendorong peserta didik berpikir kritis, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Kegiatan permainan dan turnamen juga menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan keterlibatan aktif tersebut, peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Menurut Shoimin dalam kutipan Imam Sururi TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang mampu meningkatkan dan memperkuat pemahaman peserta didik, sehingga aktivitas peserta didik menjadi meningkat.⁵¹

Menurut Ismail et al. penggunaan media kartu kuartet memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena dilengkapi dengan gambar yang berkaitan langsung dengan materi. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi, bertanya, menjawab, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya, sehingga aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran menjadi meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet mampu meningkatkan aktivitas peserta didik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media kartu kuartet dari kedua siklus bisa dilihat pada gambar diagram 4.3 berikut:



Gambar 4. 3 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik

⁵¹ Imam Sururi, Abdul Wahid B S, *Teams Games Tournament (TGT)* ...h. 4

Berdasarkan gambar diagram 4.3 diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil ini dapat dilihat dari persentase pada siklus I 72,41% dan siklus II menjadi 86,20%. Dengan demikian data tersebut menunjukkan dengan adanya hasil belajar dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu kuartet dinyatakan tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet dinyatakan berhasil.

Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi karena proses pembelajaran dilaksanakan secara aktif, menarik, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam. Interaksi antar peserta didik melalui kerja kelompok dan tutor sebaya membantu memperkuat pemahaman konsep serta mengurangi kesulitan dalam memahami materi.

Selain itu, penggunaan media kartu kuartet membuat materi pembelajaran lebih konkret dan mudah dipahami karena disajikan melalui gambar dan aktivitas permainan. Kegiatan permainan dan turnamen juga meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Dengan meningkatnya keaktifan, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi, maka hasil belajar peserta didik pun mengalami peningkatan.

Menurut Hamdani dalam kutipan Dita Eka Wahyuni model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai peran sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.⁵²

⁵² Dita Eka Wahyuni, Penerapan Model Pembelajaran... h. 2.

Menurut Setiyorini dalam kutipan Ineke Anidya Prameswari kartu kuartet merupakan permainan kartu bergambar yang dilengkapi keterangan sesuai dengan gambar pada kartu. Media kartu kuartet dipilih dalam penelitian ini karena memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang belajar sambil bermain, serta memadukan unsur visual dan permainan.

Berdasarkan kelebihan tersebut, penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan minat dan keaktifan belajar tersebut berdampak positif terhadap pemahaman materi, sehingga pada akhirnya hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan.⁵³ Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁵³ Ineke Anidya Prameswari, Penggunaan Media Kartu Kuartet..., h.44

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

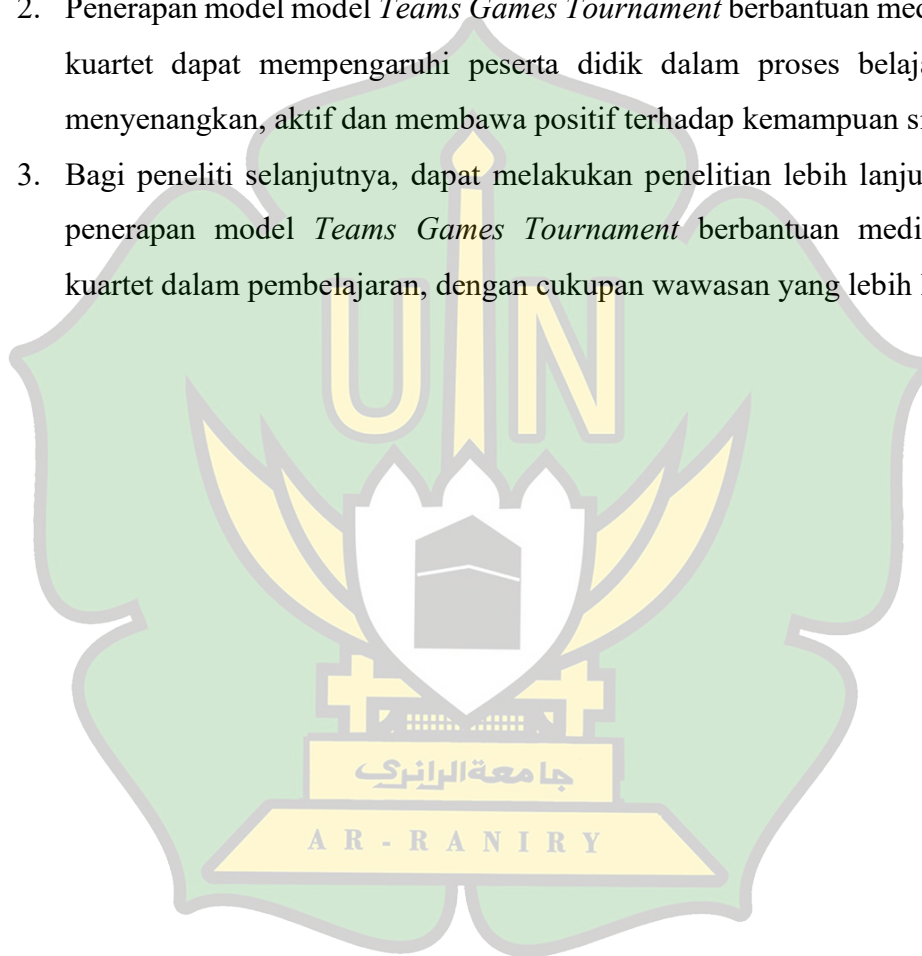
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar PKn Siswa kelas IV SDN 46 banda Aceh. Sebagaimana diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu kuartet. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai 83,72% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 94,28% dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, aktivitas peserta didik mencapai 76,16% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,71% dengan kategori sangat baik dan telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 86\%$.
3. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 72,41% yang dinyatakan belum tuntas, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86,20% dan dinyatakan tuntas. Peningkatan tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan kriteria ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti maka saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi guru untuk dapat menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet pada pembelajaran PKn, bahkan juga bisa diterapkan pada pembelajaran lainnya.
2. Penerapan model model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses belajar lebih menyenangkan, aktif dan membawa positif terhadap kemampuan siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartet kuartet dalam pembelajaran, dengan cakupan wawasan yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, dkk. (2022). *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Abdurrahman Ayi, dkk. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpendia Publishing Indonesia.
- Agustin Dwi Nila, dkk. (2025). “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*”. 2(1), 399-400.
- Amalia Lola, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ambarura Petrus, (2025). *Metode Penulisan Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*,. Bandung: Widina Media Utama.
- Anwar Chairul. (2017). *Teori-Teori Pendidikan Klasik Temporer*. Yogyakarta: IRCISOD.
- Asba. (2019). “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli”. *Jurnal Ideas Publishing*. 5(1).
- Audie Nurul. “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 3.
- Baharuddin, Wahyuni E. N. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Chairani. (2021). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2020*. Purwokerto: CV, Tatakata Grafika.
- C Theopilus, dkk. (2022). “Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*. 1(1), 4.
- Daniyati Ani, dkk. (2023). “Konsep Dasar Media Pembelajaran”. *Jurnal Of Student Research*. 1(1), 284.
- Eryanti Ika. (2015). “Pengaruh Strategi Belajar Peta Konsep Terhadap Ketuntasan Belajar Matematika Siswa”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2).

- Fadilah Aisyah. (2023). "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". *Jurnal Of Student Research*. 1(2), 10.
- Fadly Wirawan. (2022). *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Gainau B. M. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Gatriyani P. N, dkk. (2025) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Banjarnegara: PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- Habibati. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hardina Sri, dkk. (2019). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Yogyakarta.
- Hatijah. (2023). "Penerapan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pelajaran PPKN Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Senampar". *Jurnal Kependidikan*. 8(1), 5.
- Huda Chairul, dkk. (2024). *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi*. Jakarta: NEM.
- Ismail I. M. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Izzatin Maharani. (2023). *Media Pembelajaran Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Lestari, K. P, dkk. . (2024). "*Implementation of Teams Games Tournament Cooperative Learning to Develop Cooperative Skills*". *Edukas*, 18(2).
- Magdalena Ina. , (2020). "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang". *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 2(3), 7.
- Mahardi P. Y. S. (2019). "Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA". *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. 1(1), 4.
- Mashyud. (2014). *Metode Penelitian Tindakan*. Lembaga Pengembangan Dan Profesi Pendidikan.
- Masrifah Amilatul. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recover.

- Meliyawati. (2023). *Media Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Nanda Indra. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Jawa Barat: Adab CV. Adanu Abmata.
- Nisaak Azizatun Lutfi, dkk. (2023). “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas V”. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 9(3), 1649.
- Nurdiansyah M. F, Dewi D. A. (2021). “Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara”. *Jurnal Of Islamic Studies*, 2(2), 3-4.
- Nurfadhillah Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhayati, (2025, April Rabu). Proses Pembelajaran PKN di Kelas IV SDN 46 Banda Aceh. (Zian, Interviewer).
- Panggalih Damarjati dkk. (2025). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN Pada Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 521.
- Prameswari Anidya Ineke. (2022). “Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu”. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 5(1), 44.
- Purba B. P, dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahman Taufiqur. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Samsiyah Siti. (2021). “Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 3.
- Suci W. N. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Kreatif dan Inovatif*, Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Sudjono, Anas. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta.
- Sugiata Wayan. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Malang: *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 1.

- Sulastris M. H. "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 488.
- Sururi Imam. Wahid Abdul B S, (2022). "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* (JISIP), 6(2), 4.
- Susilo Herawati, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Suwarsih Siti, dkk, Penerapan Model Quantum Teaching Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 004 SEI Beberas Hilir Kecamatan Lubuk Batu Jaya, h. 6
- Thalita Rachma Almira, dkk. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 49.
- Wahyuningsih S. E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuni Eka Dita, (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya". *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 6(2), 2.
- Yulianti Fitri, dkk. (2019). "Urgensi Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Eksposisi". *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*.
- Zahroh L. F. Hilmiyati Fitri. (2024). "Indikator Keberhasilan Dalam Evaluasi Program Pendidikan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1053.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Zian Ulvia
 Tempat/Tanggal Lahir : Sabang, 14 Januari 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. Telp/HP : 0877-9360-0624
 Email : Zianulfia17@Gmail.com
 Alamat : Sabang
 Pekerjaan : Mahasiswa
Data Orang Tua
 Ayah : Ibrahim Ahmad
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Sabang
 Ibu : Nurasiah
 Pekerjaan : IRT
 Alamat : Sabang
Riwayat Pendidikan
 SD/MI : SDN 03 Sabang
 SMP/MTs : SMPN 02 Sabang
 SMA/MA : MAN I Sabang
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 21 Januari 2025

Zian Ulvia
NIM. 220209060

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor 1115 Tahun 2025

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 1073 Tahun 2025

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
Untuk Membimbing

Nama : Zian Ulvia
Nim : 220209060
Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Teams Games Tournament dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD/MI

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam sebagaimana mestinya apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini;

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 04 Agustus 2025
Dekan


Saiful Muluk

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.





Lampiran 2:
Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9111/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh ; Kepala SDN 46 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209060

Nama : ZIAN ULVIA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : JL KH Agus salim, Ie Meulee, kec. Sukajaya, kota sabang, Aceh Iemeulee

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 46 BANDA ACEH**

Banda Aceh, 20 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Desember 2025

AR - RANIRY

Lampiran 3:**Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SDN 46 Banda Aceh**

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 46**

Jalan Utama Lr. Lhok Bangka Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala
E-mail: sdnegeri46bandaaceh@gmail.com Website: www.sdn46bandaaceh.sch.id



Kode Pos: 23112

Nomor : 422.1 / SDN 46 / 321 / 2026
Lampiran : -
Hal : Melaksanakan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Di-
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan Surat Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Guru MI Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Banda Aceh nomor : B-9111/Un.08/FTK.1/TL.oo/11/2025. Tanggal 24 s.d 27 November 2025, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Zian Ulvia
Nim : 220209060
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S-1

Telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD/MI** ”.

Demikian surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 09 Januari 2026
Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh



Muhasanah, S.Pd
NIP. 19711207 200701 2 019

Lampiran 4:
Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Zian Ulvia
NIM	: 220209060
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> Dengan Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 46 Banda Aceh
Pembimbing	: Drs. Ridwan M. Daud, M.Ed

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada Senin, 19 Januari 2026 dengan nomor Paper ID 2859199905
 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 27% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 19 Januari 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5:**Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi Oleh Dosen Ahli**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : flk.uin@ar-raniry.ac.id Web: flk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-202/Un.08/PGMI/11/2025
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan izin untuk validasi

Banda Aceh, 20 November 2025

Yth. Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
 di tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb
 Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya Ibu memberi izin dan bantuan kepada nama mahasiswi di bawah ini:

Nama : Zian Ulvia
 NIM : 220209060
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Kuartet untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV

Demikianlah surat permohonan ini disampaikan. Atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wa 'alaikumussalam wr wb.



Ketua Prodi PGMI,

Yuri Setia Ningsih

Lampiran 6:
Lembar Validasi Instrumen Siklus I

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi : Norma dan Aturannya
 Kelas/Semester : IV/1 (Ganjil)
 Peneliti : Zian Ulvia
 Nama/Validator : Dr. Mawardi, S.Ag, M. Pd
 Profesi : Dosen

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap instrumen yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan: **A R - R A N I R Y**

4. Baik Sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

C. Penilaian

No.	Aspek Yang di Nilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1.	Identitas modul ajar				✓
2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.			✓	
3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar Pancasila dengan kegiatan pembelajaran.				✓
4.	Sarana dan prasarana				✓
5.	Target peserta didik				✓
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik.				✓
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan Tujuan Pembelajaran				✓
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran.				✓
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.				✓

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

10.	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.				✓
11.	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
12.	Kegiatan Inti: • Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai. • Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran.				✓
13.	Kegiatan Penutup: • Menyimpulkan materi • Melakukan refleksi • Penyampaian materi pertemuan berikutnya				✓
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik				✓
16.	Asesmen/Penilaian: kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)				✓
Materi Ajar					
17.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
LKPD (Siklus I)					
18.	Petunjuk jelas.				✓
19.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
20.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
21.	Kesederhanaan struktur kalimat				✓

Soal Tes (Siklus 1)					
22.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.			L	
23.	Butir soal berkaitan dengan tujuan pembelajaran.				✓
24.	Pokok soal menggunakan kata tanya/perintah				L
25.	pokok soal dirumuskan dengan jelas				L
26.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				L
27.	Butir soal menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				~

D. Kesimpulan Penilaian

Instrument ini dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkari nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Banda Aceh, 20 November 2025

Validator



(Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd)

NIP. 196905141994021001

A R - R A N I R I

Lampiran 7:
Modul Ajar Siklus I

Modul Ajar Pkn

(Siklus 1)

Informasi Umum	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Zian Ulvia
Instansi	: SDN 46 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: PKn
Fase/Kelas	: B/4
Sub Bab	: Konstitusi dan Norma di Masyarakat
Topik	: Macam-Macam Norma
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 X 35 Menit)
B. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	
C. Kompetensi Awal	
1. Peserta didik telah mengenal perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta telah mengenal beberapa contoh norma dan aturan yang sudah dijalaninya. 3. Peserta didik telah mengenal aturan sederhana di sekolah, keluarga, dan masyarakat.	
D. Profil Pelajar Pancasila	
• Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Bernalar Kritis • Bergotong Royong	

E. Sarana dan Prasarana
Sumber Belajar: • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Pendidikan Pancasila, SD/MI Kelas 4, Penulis: P. Indriani, Lili Nurlaili). Media Pembelajaran: • PPT • Kartu Kuartet • Papan Tulis Alat Pembelajaran: Laptop, infokus, spidol, LKPD, soal tes, buku tulis, materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran
Model: <i>Teams Games Tournament</i> Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan
G. Target Peserta Didik
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. Jumlah Peserta Didik
29 orang
KOMPONEN INTI
A. Tujuan Pembelajaran
• Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari norma • Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya.
B. Pemahaman Bermakna
• Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan pengertian dari norma • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi contoh

perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya.

C. Pertanyaan Pemantik

- “Siapa yang pernah melihat ketika di jalan raya ada pengendara sepeda motor yang tiba-tiba diberhentikan oleh polisi?”
- “Apa yang terjadi jika di sekolah tidak ada aturan? Apa yang kalian bayangkan?”

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru megawali pembelajaran dengan mengucapkan salam
2. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik
3. Guru megajak peserta didik untuk berdo'a bersama. **(Beriman)**
4. Guru mengkondisikan peserta didik dengan melihat kondisi kelas apakah sudah rapi dan bersih.
5. Guru melakukan pengecekan kehadiran.
6. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar.
7. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking*.
8. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik:
 - “Siapa yang pernah melihat ketika di jalan raya ada pengendara sepeda motor yang tiba-tiba diberhentikan oleh polisi?”
 - “Apa yang terjadi jika di sekolah tidak ada aturan? Apa yang kalian bayangkan?” **(Bernalar Kritis)**

جامعة الرانري

AR - RANIRY

9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari norma
- Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya.

10. Guru menyampaikan manfaat dari pembelajaran hari ini, yaitu:

- Melalui pembelajaran hari ini peserta didik dapat memahami berbagai norma dan contoh penerapannya, sehingga peserta didik dapat berperilaku lebih tertib, sopan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
- Melalui pembelajaran hari ini peserta didik dapat belajar mengambil keputusan yang benar ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat memilih tindakan yang sesuai aturan dan membawa kebaikan bagi diri sendiri serta orang lain.

Kegiatan Inti (50 Menit)

Fase 1: Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

11. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui PPT kepada peserta didik mengenai pengertian norma, macam-macam norma, dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
13. Guru memberikan penguatan terkait pertanyaan yang disampaikan peserta didik.

Fase 2: Belajar dalam kelompok (*Teams Study*)

14. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil
15. Setelah semua peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.
16. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.
17. Setelah menyelesaikan LKPD, guru meminta setiap kelompok untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil diskusi dan kerja sama mereka terkait tugas

LKPD.

18. Setelah kegiatan tersebut, guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.
19. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.

Fase 3: Permainan (Games)

20. Setelah itu guru menunjukkan media pembelajaran kartu kuartet dan menjelaskan terkait isi dari kartu tersebut.
21. Setiap masing-masing anggota tim bersiap untuk mempersiapkan diri agar dapat mengikuti permainan.
22. Guru membagikan 10 kartu kuartet norma ke setiap tim.
23. Guru menjelaskan cara bermain.
24. Setiap kelompok berdiskusi untuk mengumpulkan kartu sesuai kategori yang ditentukan oleh guru.
25. Setiap kelompok kemudian menata dan menyiapkan kartu-kartu yang telah berhasil dikumpulkan sebagai jawaban untuk tahap selanjutnya”.
26. Ketika guru memberikan aba-aba, setiap kelompok secara serempak mengangkat kartu jawaban yang telah dipilih”.
27. Guru mendampingi jalannya games yang dilaksanakan.

Fase 4: Pertandingan (Tournament)

28. Guru melanjutkan kegiatan dengan turnamen antar kelompok yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang norma.
29. Setiap kelompok maju ke depan kelas dengan tertib, kemudian menerima kembali 10 kartu kuartet norma yang berbeda sebagai alat untuk menjawab soal.
30. Guru menjelaskan aturan pertandingan, seperti cara menjawab, waktu pengerjaan, dan penggunaan kartu sebagai jawaban.
31. Guru membacakan soal, dan memastikan seluruh peserta didik mendengarkan dengan baik.
32. Setiap kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

sesuai.

33. Kartu jawaban ditempelkan ke papan tulis untuk kemudian diperiksa oleh guru.
34. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai ketentuan penilaian yang berlaku.

Fase 5: Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

35. Guru menghitung total poin yang diperoleh setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen.
36. Kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan (*Reward*). Kelompok lain tetap diberikan apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar seluruh peserta didik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

37. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
38. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik.
39. Guru memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui hasil dari proses belajar. Tes yang dilakukan bersifat individual berupa soal tes akhir.
40. Peserta didik dan guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.
41. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik. guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya.
42. Guru meminta peserta didik membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. (**Beriman**)

D. Refleksi

Refleksi untuk guru

1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak focus? Bagaimana cara guru agar

mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi untuk peserta didik

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa sulit?
2. Apa yang kalian suka dari pembelajaran hari ini?
3. Jika kalian diminta memberikan bintang 1 sampai sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan untuk pembelajaran hari ini dan materi ini?

E. Asesmen Dan Format Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
- c. Penilaian Keterampilan

2. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap: Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian pengetahuan: Tes tertulis
- c. Penilaian keterampilan: Observasi keterampilan

3. Instrument Penilaian

- a. Penilaian sikap: rubrik penilaian sikap (terlampir)
- b. Penilaian pengetahuan: tes tertulis berupa soal choice (terlampir)
- c. Penilaian keterampilan: rubrik penilaian keterampilan (terlampir)

F. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan baik akan diberikan kegiatan pengayaan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Kegiatan pengayaan berupa:

- Peserta didik diminta menyebutkan contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Remedial

- Peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata akan diberikan

bimbingan tambahan oleh guru. Bimbingan ini mencakup penjelasan ulang mengenai materi norma kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar.

G. Daftar Pustaka

(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Pendidikan Pancasila, SD/MI Kelas 4, Penulis: P. Indriani, Lili Nurlaili).

Wirawan Fadly, 2022, Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka, Yogyakarta: Bening Pustaka.

Banda Aceh, November

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti




Fazillah, S.Pd
Np. 19380204202221 2003

Zian Ulvia

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LAMPIRAN

Penilaian

Format Penilaian

1. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi perlu bimbingan.	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan.
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan.	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu.	Berpendapat dengan ragu-ragu.	Tidak berani berpendapat.
Gotong Royong	Terlihat sangat aktif dalam	Terlihat cukup aktif dalam	Sesekali terlihat aktif dalam	Tidak terlihat aktif dalam berdiskusi.

	berdiskusi.	berdiskusi.	berdiskusi.	
--	-------------	-------------	-------------	--

Keterangan:

4 : sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Perlu Bimbingan

Rumus:

Nilai: $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
Dst.		

Nilai: $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

AR - RANIRY

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Kriteria			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Bekerja sama sesama anggota kelompok	Bekerjasama dengan baik dengan teman dan menjadi fasilitator bagi kelompoknya.	Kurang kerja sama dalam kelompok.	Sangat individual, hanya bekerja dengan satu orang	Tidak bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompok.
2.	Menemukan contoh penerapan perilaku sesuai kategori norma dengan menggunakan media kartu kuartet	Mampu menemukan semua contoh penerapan perilaku sesuai kategori norma dengan tepat dan tanpa kesalahan.	Mampu menemukan sebagian besar contoh penerapan perilaku sesuai kategori norma dengan tepat dan hanya terdapat 1 kesalahan.	Menemukan contoh penerapan perilaku sesuai kategori norma, tetapi masih terdapat 2-3 kesalahan.	Belum mampu menemukan contoh penerapan perilaku sesuai kategori norma



PENGERTIAN NORMA

Norma adalah aturan atau tata cara yang disepakati bersama untuk menjaga ketertiban dan keharmonisan dalam masyarakat. Norma membantu kita bertindak sesuai nilai kebaikan dan mencegah konflik

Norma membantu kita bertindak sesuai nilai kebaikan dan mencegah konflik

Contoh Norma:

- 1. Saling menghormati teman saat berbicara.**
- 2. Mengantri dengan tertib saat giliran mengambil makanan**

جامعة الرانري

AR - RANIRY

?

JENIS-JENIS NORMA

Norma terbagi menjadi 4 yaitu:

- 1. Norma Agama**
- 2. Norma Kesusilaan**
- 3. Norma Kesopanan**
- 4. Norma Hukum**

1. Norma Agama

Norma agama adalah aturan yang berasal dari ajaran Tuhan melalui kitab suci dan para utusannya.

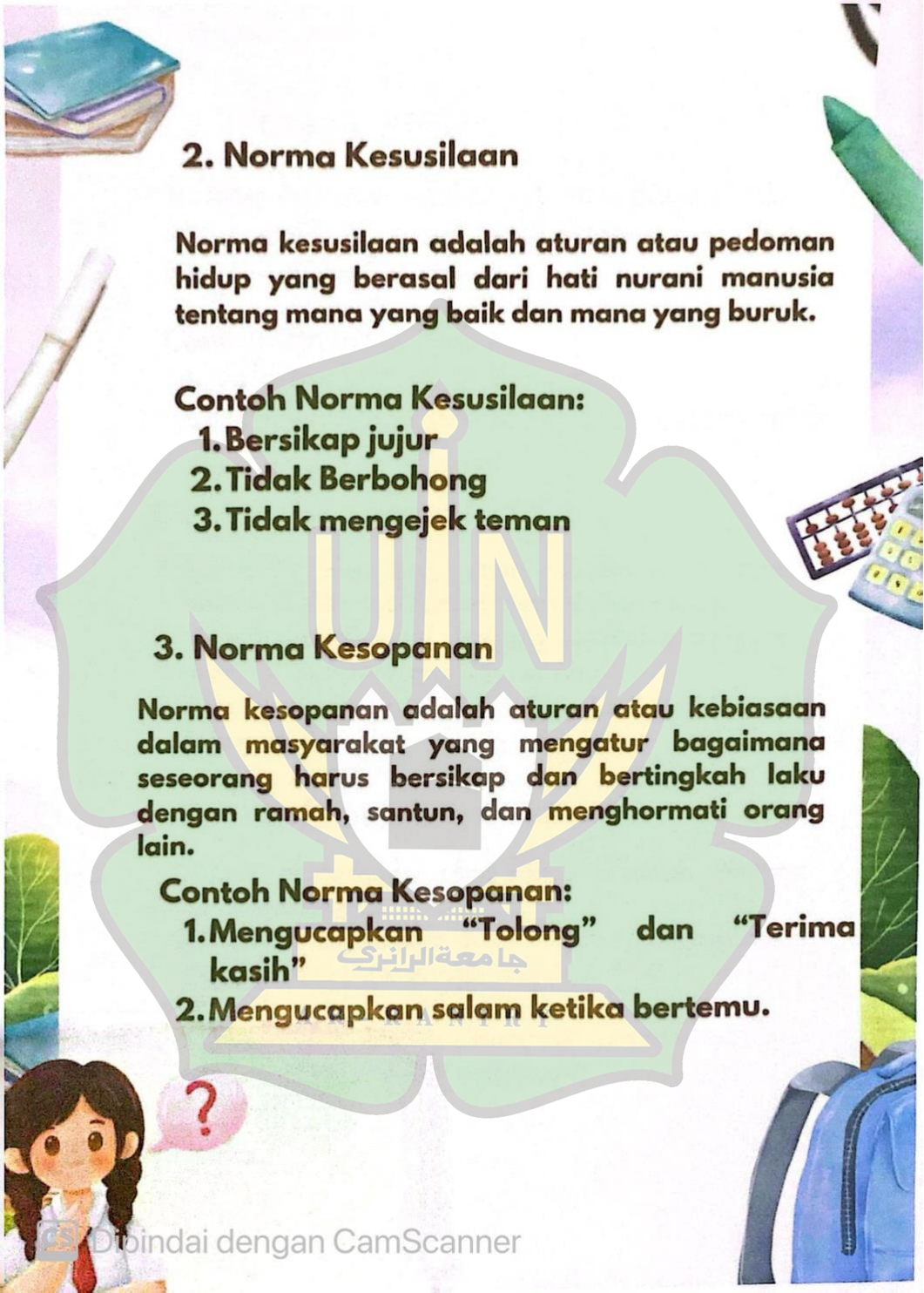
Contoh Norma Agama:

- 1. Beribadah tepat waktu**
- 2. berdo'a sebelum melakukan kegiatan**
- 3. menjauhi larangan sesuai ajaran agama**

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

?



2. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah aturan atau pedoman hidup yang berasal dari hati nurani manusia tentang mana yang baik dan mana yang buruk.

Contoh Norma Kesusilaan:

1. Bersikap jujur
2. Tidak Berbohong
3. Tidak mengejek teman

3. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah aturan atau kebiasaan dalam masyarakat yang mengatur bagaimana seseorang harus bersikap dan bertingkah laku dengan ramah, santun, dan menghormati orang lain.

Contoh Norma Kesopanan:

1. Mengucapkan “Tolong” dan “Terima kasih”
2. Mengucapkan salam ketika bertemu.

4. Norma Hukum

Norma hukum adalah aturan pemerintah yang wajib dipatuhi dan pelanggarannya berakibat sanksi resmi

Contoh Norma Hukum:

1. Melintas jalan di zebra cross.
2. Mengenakan helm saat naik sepeda motor

Contoh Penerapan Di Sekolah:

1. Berbaris dengan rapi sebelum upacara bendera (Norma Kesopanan & Hukum).
2. Menghormati guru dengan berdiri saat guru masuk kelas (Norma Kesusilaan).
3. Doa bersama sebelum belajar (Norma Agama)

Contoh Penerapan Di Rumah:

1. Mengucap salam saat tiba di rumah (Norma Kesopanan).
2. Membantu orang tua membersihkan meja makan (Norma Kesusilaan).
3. Berdoa sebelum tidur (Norma Agama).
4. Tidak merusak barang milik keluarga (Norma Hukum & Kesusilaan)



Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari norma.
2. peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya.

Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
2. Perhatikan petunjuk pengerjaan LKPD
3. perhatikan lah gambar yang ada, kemudian tentukan norma apakah yg dimaksud dari gambar tersebut

perhatikan beberapa gambar dibawah ini! lalu tentukan jenis norma apa yang terdapat dalam gambar tersebut!













Macam-Macam Norma

- Bacalah setiap soal dengan teliti
- Gunakan tanda ✓ dikolom yang benar

Perilaku	Agama	Kesusilaan	Kesopanan	Hukum
memakai helm saat naik motor				
Menghormati guru saat berbicara				
Tidak memotong pembicaraan orang lain.				
Menunaikan shalat 5 waktu				
membantu orang yang kesusahan.				
Puasa sesuai ajaran agama				
setiap WNI wajib membayar pajak				

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lembar Evaluasi Siklus 1

1. Norma adalah
 - a. Kebiasaan yang dilakukan tanpa tujuan
 - b. Aturan yang mengatur perilaku manusia agar kehidupan tertib
 - c. Keinginan seseorang untuk berbuat sesuatu
 - d. Perintah yang tidak harus dipatuhi
2. Salah satu fungsi norma adalah...
 - a. Membuat orang takut pergi ke sekolah
 - b. Mengatur perilaku agar sesuai aturan
 - c. Membuat hidup menjadi sulit
 - d. Memperbolehkan orang berbuat seenaknya
3. Berikut ini yang termasuk macam-macam norma adalah
 - a. Norma belajar, norma bekerja, norma bermain, norma adat
 - b. Norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, norma hukum
 - c. Norma keluarga, norma sekolah, norma masyarakat, norma tetangga
 - d. Norma adat, norma pakaian, norma lingkungan, norma bangsa
4. Norma agama memiliki fungsi untuk
 - a. Mengatur hubungan manusia dengan Tuhan
 - b. Mengatur tentang kesopanan di masyarakat
 - c. Mengatur sanksi pidana
 - d. Mengatur soal pekerjaan seseorang
5. Norma yang mengatur tingkah laku berdasarkan hati nurani disebut
 - a. Norma kesopanan
 - b. Norma agama
 - c. Norma kesusilaan
 - d. Norma hukum
6. Perilaku yang sesuai dengan norma kesopanan adalah
 - a. Membentak teman
 - b. Mengucapkan salam saat bertemu
 - c. Meludah di jalan
 - d. Duduk sembarangan saat pelajaran

AR - RANIRY

7. Contoh perilaku sesuai norma hukum adalah
- Mengucapkan terima kasih
 - Tidak mengambil barang orang lain
 - Membayar pajak tepat waktu
 - Beribadah sesuai agama
8. Berdoa sebelum memulai kegiatan merupakan contoh norma
- Norma kesusilaan
 - Norma agama
 - Norma kesopanan
 - Norma hukum
9. Manakah perilaku berikut yang termasuk kategori norma kesopanan?
- Tidak mencuri
 - Mengantri dengan tertib
 - Beribadah tepat waktu
 - Mematuhi peraturan lalu lintas
10. Perhatikan daftar perilaku berikut!
- 1) Mengucapkan terima kasih setelah dibantu
 - 2) Tidak mengambil barang teman
 - 3) Mematuhi rambu lalu lintas
 - 4) Beribadah sesuai ajaran agama
- Manakah yang merupakan contoh norma kesopanan?
- 1 saja
 - 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4



Lampiran 8:
Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS 1

Satuan Pendidikan : SDN 46 Banda Aceh
 Kelas : IV
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi Pokok : Macam-Macam Norma
 Hari/Tanggal : Senin/24-November-2025
 Nama Pengamat : Fazillah, S.Pd

Petunjuk: Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas Guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

5. Baik sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

No.	Aspek Penilaian	Skor			
	Kegiatan Pendahuluan	1	2	3	4
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.				✓
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka.				✓
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama.				✓
4.	Guru mengecek kondisi kelas, memastikan kelas rapi dan bersih.			✓	
5.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta			✓	

	didik.				
6.	Guru memastikan seluruh peserta didik siap mengikuti pembelajaran.			✓	
7.	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking.			✓	
8.	Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik.			✓	
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				✓
10.	Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.				✓
Kegiatan Inti					
Fase I: Penyajian Kelas (Class Presentation)					
11.	Guru membagikan bahan bacaan kepada peserta didik.				✓
12.	Guru menjelaskan materi tentang pengertian norma, macam-macam norma, dan contoh-contoh penerapannya.			✓	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.			✓	
14.	Guru memberikan penguatan terhadap pertanyaan peserta didik.			✓	
Fase 2: Belajar dalam Kelompok (Teams)					
15.	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.			✓	
16.	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.				✓
17.	Guru memberikan kebebasan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.				✓

18.	Guru meminta setiap kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi dan kerja sama terkait tugas LKPD.			✓	
19.	Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.			✓	
20.	Guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.			✓	
Fase 3: Permainan (Games)					
21.	Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri agar dapat mengikuti permainan.				✓
22.	Guru membagikan 10 kartu kuartet norma ke setiap tim.				✓
23.	Guru menjelaskan aturan dan cara bermain games.			✓	
24.	Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan kartu sesuai kategori.			✓	
25.	Guru mengarahkan kelompok agar menata kartu yang sudah dikumpulkan sebagai jawaban.				✓
26.	Guru memberikan aba-aba kepada kelompok untuk mengangkat kartu jawaban secara serempak.			✓	
27.	Guru mendampingi jalannya games yang dilaksanakan.			✓	
Fase 4: Pertandingan (Tournament)					
28.	Guru melanjutkan kegiatan dengan turnamen antar kelompok yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang norma.			✓	
29.	Guru membagikan kembali 10 kartu kuartet norma baru kepada setiap kelompok sebagai alat menjawab soal.			✓	
30.	Guru menjelaskan aturan pertandingan, cara menjawab, dan pemakaian kartu.				✓
31.	Guru membacakan soal secara jelas dan memastikan semua peserta didik mendengarkan.			✓	
32.	Guru mempersilakan kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang tepat.			✓	
33.	Guru meminta peserta didik menempelkan kartu jawaban di papan tulis sesuai dengan kelompok.			✓	
34.	Guru mengecek hasil jawaban setiap kelompok			✓	
35.	Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai ketentuan penilaian yang berlaku.				✓

Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)				
36.	Guru menghitung total poin setiap kelompok.			✓
37.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi, dan memberikan apresiasi kepada semua kelompok untuk menjaga motivasi dan semangat belajar peserta didik.		✓	
Kegiatan Penutup				
38.	Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.		✓	
39.	Guru memberikan penguatan atas kesimpulan peserta didik.		✓	
40.	Guru memberikan tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.		✓	
41.	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.		✓	
42.	Guru memberikan pesan moral dan menyampaikan tindak lanjut materi berikutnya.		✓	
43.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik membaca doa dan mengucapkan salam.			✓
Jumlah Skor Maksimal		172		
Jumlah Skor yang Diperoleh		144		
Nilai Persentase		83,72%		

Komentar/Saran:

.....

.....

Banda Aceh, 24 November 2025

(...Fauzilah, S. Pd.)
Nip. 19880204 202221 2003

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 9:
Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK
SIKLUS 1

Satuan Pendidikan : SDN 46 Banda Aceh
 Kelas : IV
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi Pokok : Macam-macam Norma
 Hari/Tanggal : Senin/24-November-2025
 Nama Pengamat : Cut Ersal Juariah

Petunjuk: Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

4. Baik sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

No.	Aspek Penilaian	Skor			
	Kegiatan Pendahuluan	1	2	3	4
1.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.				✓
2.	Peserta didik menyapa guru serta menjawab pertanyaan tentang kabar mereka.			✓	
3.	Peserta didik mengikuti kegiatan berdoa bersama.			✓	
4.	Peserta didik mengecek kerapian dan kebersihan kelas sesuai arahan guru.			✓	
5.	Peserta didik merespon saat pengecekan kehadiran.			✓	
6.	Peserta didik menyiapkan diri untuk belajar dengan menata buku dan alat tulis.			✓	

7.	Peserta didik mengikuti kegiatan ice breaking dengan antusias.			✓	
8.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi berdasarkan pengalaman mereka.				✓
9.	Peserta didik menyimak penyampaian tujuan pembelajaran.				✓
10.	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat pembelajaran hari ini.			✓	
Kegiatan Inti					
Fase I: Penyajian Kelas (Class Presentation)					
11.	Peserta didik mendapatkan bahan bacaan.				✓
12.	Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan guru mengenai norma dan contohnya.			✓	
13.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.	✓			
14.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan guru atas pertanyaan dan jawaban mereka.		✓		
Fase 2: Belajar dalam Kelompok (Teams)					
15.	Peserta didik bergabung ke dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru.		✓		
16.	Peserta didik menerima LKPD dan mendengarkan penjelasan cara mengerjakannya.			✓	
17.	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama mengisi dan menyelesaikan LKPD.			✓	
18.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.			✓	
19.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru untuk menunjukkan pemahaman materi.		✓		
20.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.	✓			
Fase 3: Permainan (Games)					
21.	Peserta didik bersiap untuk mempersiapkan diri				✓

	agar dapat mengikuti permainan.				
22.	Peserta didik menerima 10 kartu kuartet norma untuk kelompoknya.			✓	
23.	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermain.				✓
24.	Peserta didik berdiskusi untuk mengumpulkan kartu sesuai kategori yang ditentukan oleh guru.			✓	
25.	Peserta didik menata dan mengelompokkan kartu yang sudah dikumpulkan sebagai jawaban kelompok.			✓	
26.	Peserta didik secara serempak mengangkat kartu jawaban Ketika guru memberi aba-aba.			✓	
27.	Peserta didik bermain sesuai aturan sambil mendapat pendampingan dari guru.			✓	
Fase 4: Pertandingan (Tournament)					
28.	Peserta didik mengikuti turnamen antar kelompok dengan tertib dan siap menjawab soal.				✓
29.	Peserta didik menerima 10 kartu kuartet baru sebagai alat untuk menjawab soal turnamen.				✓
30.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan pertandingan.			✓	
31.	Peserta didik mendengarkan guru membacakan soal dengan penuh perhatian.			✓	
32.	Peserta didik menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling sesuai.			✓	
33.	Peserta didik menempelkan kartu jawaban ke papan tulis sesuai arahan guru.				✓
34.	Peserta didik mencermati hasil jawaban kelompok masing-masing dan kelompok lain.			✓	
35.	Peserta didik menerima poin yang diberikan guru.			✓	
Fase 5: Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)					
36.	Peserta didik menyimak pengumuman perolehan total poin kelompok.			✓	
37.	Peserta didik menerima penghargaan bila menjadi kelompok dengan poin tertinggi. Dan peserta didik lainnya menerima apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar.				✓
Kegiatan Penutup					
38.	Peserta didik menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari secara lisan.		✓		

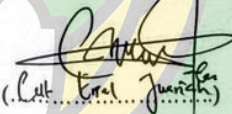
39.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.			✓	
40.	Peserta didik menjawab tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.			✓	
41.	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran hari ini, menyampaikan hal yang dipahami maupun yang perlu diperbaiki.			✓	
42.	Peserta didik mendengarkan pesan moral dan tindak lanjut materi yang disampaikan guru.	✓			
43.	Peserta didik membaca doa penutup bersama lalu menjawab salam penutup guru dengan sopan.			✓	
Jumlah Skor Maksimal		172			
Jumlah Skor yang Diperoleh		131			
Nilai Persentase		76,16 %			

Komentar/Saran:

.....

.....

Banda Aceh, 29 November 2025


(Puji Koral Juanda)

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran:
10 Lembar Validasi Instrumen Siklus 2

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Hak dan Kewajiban

Kelas/Semester : IV/1 (Ganjil)

Peneliti : Zian Ulvia

Nama/Validator : Fazillah, S.Pd

Profesi : Guru

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap instrumen yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

AR - RANIRY

4. Baik Sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

C. Penilaian

No.	Aspek Yang di Nilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1.	Identitas modul ajar				✓
2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.				✓
3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar Pancasila dengan kegiatan pembelajaran.n			✓	
4.	Sarana dan prasarana			✓	
5.	Target peserta didik			✓	
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik.			✓	
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan Tujuan Pembelajaran				✓
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran.				✓
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.			✓	

10.	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.				✓
11.	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
12.	Kegiatan Inti: • Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai. • Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran.				✓
13.	Kegiatan Penutup: • Menyimpulkan materi • Melakukan refleksi • Penyampaian materi pertemuan berikutnya				✓
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik				✓
16.	Asesmen/Penilaian: kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)			✓	
Materi Ajar					
17.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
LKPD (Siklus I)					
18.	Petunjuk jelas.				✓
19.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
20.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
21.	Kesederhanaan struktur kalimat				✓

A R - R A N I R Y

Soal Tes (Siklus II)				
22.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓
23.	Butir soal berkaitan dengan tujuan pembelajaran.			✓
24.	Pokok soal menggunakan kata tanya/perintah			✓
25.	pokok soal dirumuskan dengan jelas			✓
26.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓
27.	Butir soal menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓

D. Kesimpulan Penilaian

Instrument ini dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkarlah nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan Saran Perbaikan

keseluruhannya sudah baik.

Banda Aceh, 25 November 2025

Validator

Fazillah

Fazillah, S.Pd

AR-RANIRY

Lampiran 11:
Modul Ajar Siklus 2

E. Sarana dan Prasarana
Sumber Belajar: • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Pendidikan Pancasila, SD/MI Kelas 4, Penulis: P. Indriani, Lili Nurlaili).
Media Pembelajaran: • PPT • Kartu Kuartet • Papan Tulis
Alat Pembelajaran: Laptop, infokus, spidol, LKPD, soal tes, buku tulis, materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran
Model: <i>Teams Games Tournament</i> Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan
G. Target Peserta Didik
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. Jumlah Peserta Didik
29 orang
KOMPONEN INTI
A. Tujuan Pembelajaran
• Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban • Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat. • Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat.

B. Pemahaman Bermakna
• Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban. • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat. • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi contoh perilaku kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat.
C. Pertanyaan Pemantik
• “Apa yang biasanya kalian lakukan di rumah sebelum mendapatkan izin bermain?” • “Mengapa setiap orang punya hak dan kewajiban yang harus dijalankan?”
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama. (Beriman) 4. Guru mengkondisikan peserta didik dengan melihat kondisi kelas apakah sudah rapi dan bersih. 5. Guru melakukan pengecekan kehadiran. 6. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. 7. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i>. 8. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik: • “Apa yang biasanya kalian lakukan di rumah sebelum mendapatkan izin bermain?” • “Mengapa setiap orang punya hak dan kewajiban yang harus dijalankan?”

9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban
- Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat.

10. Guru menyampaikan manfaat dari pembelajaran hari ini, yaitu:

- Melalui pembelajaran hari ini Peserta didik belajar untuk bertanggung jawab atas tugas-tugas yang harus dilakukan serta mengetahui hak-hak yang mereka miliki di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Dengan pemahaman ini, peserta didik dapat membentuk sikap disiplin, peduli, dan mampu hidup lebih tertib serta harmonis bersama orang lain.

Kegiatan Inti (50 Menit)

Fase 1: Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

11. Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik
12. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik mengenai pengertian hak dan kewajiban, macam-macam hak dan kewajiban serta contoh perilakunya.
13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
14. Guru memberikan penguatan terkait pertanyaan yang disampaikan peserta didik.

Fase 2: Belajar dalam kelompok (*Teams*)

15. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.
16. Setelah semua peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.
17. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.
18. Setelah menyelesaikan LKPD, guru meminta setiap kelompok untuk maju ke

depan dan mempresentasikan hasil diskusi dan kerja sama mereka terkait tugas LKPD.

19. Setelah kegiatan tersebut, guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.

20. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.

Fase 3: Permainan Pertandingan (*Games Tournament*)

21. Guru mempersiapkan kegiatan permainan seperti meja, kartu kuartet, dll.

22. Guru membagikan 10 kartu kuartet hak dan kewajiban kepada setiap kelompok sebagai alat dalam menjawab soal.

23. Guru menjelaskan aturan permainan.

24. Guru mengordinasikan jalannya permainan.

25. Guru mempersilahkan kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang tepat.

26. Guru meminta peserta didik menempelkan kartu jawaban di papan tulis sesuai dengan kelompok.

27. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai ketentuan penilaian yang berlaku.

Fase 5: Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

28. Guru menghitung total poin yang diperoleh setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen.

29. Kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan (*Reward*), Kelompok lain tetap diberikan apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar seluruh peserta didik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

30. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

31. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik.

32. Guru memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui hasil dari proses belajar. Tes yang dilakukan bersifat individual berupa soal tes akhir. (**Mandiri**)

33. Peserta didik dan guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.
34. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya.
35. Guru meminta peserta didik membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam (**Beriman**)

D. Refleksi

Refleksi untuk guru

1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi untuk peserta didik

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa sulit?
2. Apa yang kalian suka dari pembelajaran hari ini?
3. Jika kalian diminta memberikan bintang 1 sampai sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan untuk pembelajaran hari ini dan materi ini?

E. Asesmen Dan Format Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
- c. Penilaian Keterampilan

2. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap: Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian pengetahuan: Tes tertulis

Banda Aceh, 24 November 2025

Mengetahui,

Guru Kelas

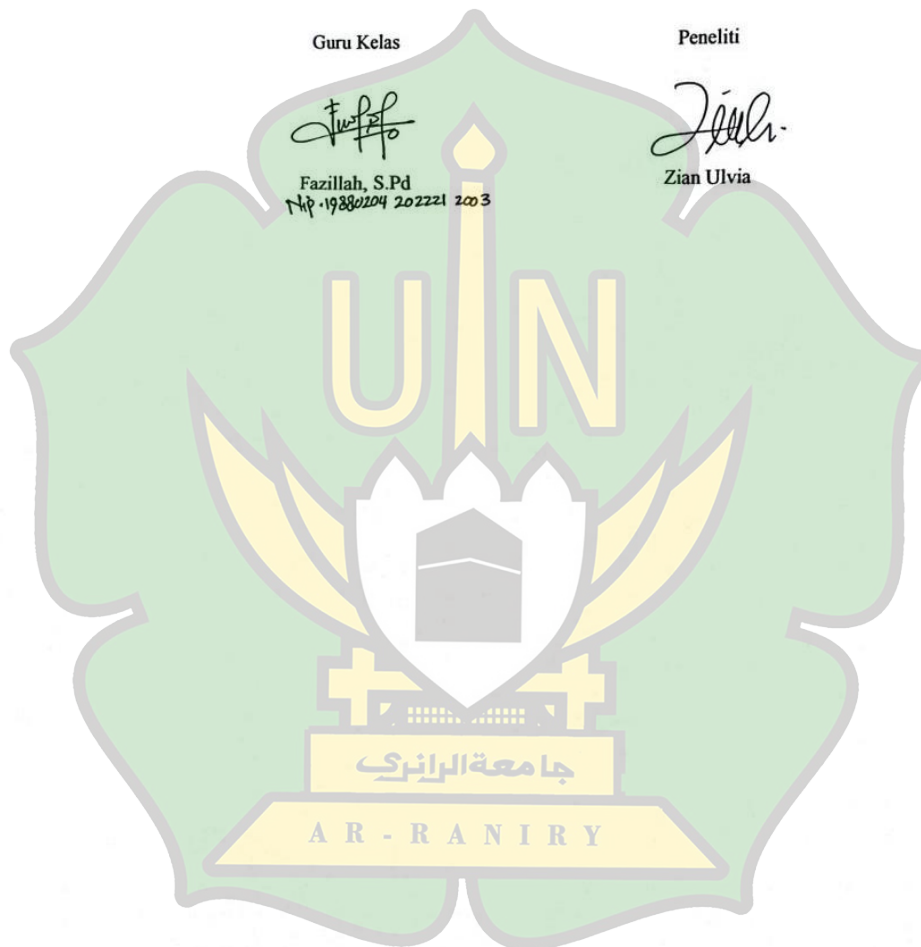


Fazillah, S.Pd
Np. 19880204 202221 2003

Peneliti



Zian Ulvia



LAMPIRAN

Penilaian

Format Penilaian

1. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi perlu bimbingan.	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan.
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan.	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu.	Berpendapat dengan ragu-ragu.	Tidak berani berpendapat.
Gotong Royong	Terlihat sangat aktif dalam	Terlihat cukup aktif dalam	Sesekali terlihat aktif dalam	Tidak terlihat aktif dalam berdiskusi.

	berdiskusi.	berdiskusi.	berdiskusi.	
--	-------------	-------------	-------------	--

Keterangan:

4 : sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Perlu Bimbingan

Rumus:

Nilai: $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
Dst.		

Nilai: $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Kriteria			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Bekerja sama sesama anggota kelompok	Bekerjasama dengan baik dengan teman dan menjadi fasilitator bagi kelompoknya.	Kurang kerja sama dalam kelompok.	Sangat individual, hanya bekerja dengan satu orang	Tidak bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompok.
2.	Menemukan contoh perilaku sesuai kategori hak dan kewajiban dengan menggunakan media kartu kuartet	Mampu menemukan semua contoh perilaku sesuai kategori hak dan kewajiban dengan tepat dan tanpa kesalahan.	Mampu menemukan sebagian besar contoh perilaku sesuai kategori hak dan kewajiban dengan tepat dan hanya terdapat 1 kesalahan.	Menemukan contoh perilaku sesuai kategori hak dan kewajiban, tetapi masih terdapat 2-3 kesalahan.	Belum mampu menemukan contoh perilaku sesuai kategori hak dan kewajiban.

BAHAN AJAR

HAK DAN KEWAJIBAN



Hak adalah sesuatu yang pantas kita terima sebagai manusia.

Contoh dalam Kehidupan Sehari-hari

Setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan yang baik dan kesempatan untuk belajar dengan tenang.

Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan dengan tanggung jawab.

Contoh dalam Kehidupan Sehari-hari

Siswa wajib mengikuti pelajaran dengan baik, mengerjakan tugas, dan belajar dengan sungguh-sungguh.



Dipindai dengan CamScanner

Hak dan kewajiban di lingkungan keluarga

HAK

- Mendapatkan kasih sayang
- Diberi makanan dan tempat tinggal
- Mendapatkan perlindungan

- Membantu orang tua
- Menjaga kebersihan rumah
- Hormat dan patuh pada orang tua
- Menyayangi keluarga

KEWAJIBAN



Hak dan kewajiban di lingkungan sekolah

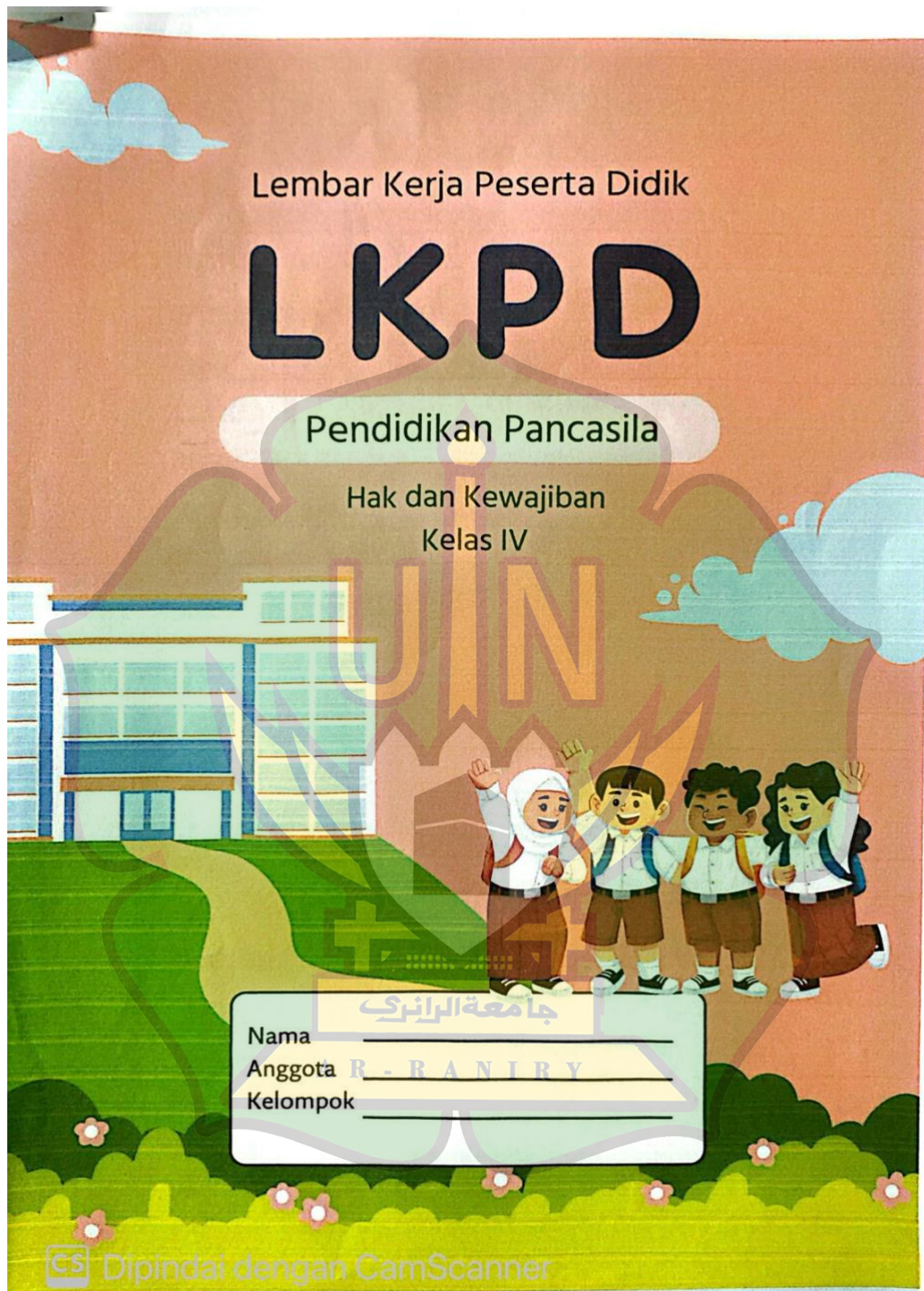
HAK

- Mendapat bimbingan guru
- Memakai fasilitas sekolah
- Mengikuti kegiatan sekolah dengan nyaman

- Belajar dengan sungguh-sungguh
- Menghormati guru dan warga sekolah
- Mematuhi tata tertib sekolah

KEWAJIBAN





Tujuan Pembelajaran

1. peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban.
2. peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat.
3. peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat

Petunjuk pengerjaan

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
2. perhatikan petunjuk pengerjaan LKPD
3. perhatikanlah tabel yang ada, kemudian centang yang mana termasuk hak atau kewajiban

HAK DAN KEWAJIBAN

Silakan beri tanda centang (✓) pada pernyataan di bawah ini dan tentukan mana yang termasuk hak atau kewajiban!

Pernyataan	Hak	Kewajiban
Berpamitan kepada orang tua saat akan berangkat sekolah		
Disediakan pakaian oleh orang tua		
mengikuti pelajaran di kelas dengan tertib		
Membaca dan meminjam buku di perpustakaan sekolah		
Membuang sampah di tempat yang disediakan		
Mematuhi peraturan yang disepakati bersama		
Melaksanakan tata tertib sekolah		
Mendapatkan suasana belajar dengan tenang		
Mendapatkan fasilitas umum		
Selalu berkata jujur kepada orangtua		

AYO BERDISKUSI

Berdiskusikanlah bersama teman sekelompokmu tentang contoh hak dan kewajiban. tuliskan hasilnya pada kolom berikut dengan benar!

No.	Kewajiban di Rumah	Hak di Rumah
1.		
2.		
3.		

No.	Kewajiban di Sekolah	Hak di Sekolah
1.		
2.		
3.		

No.	Kewajiban di Masyarakat	Hak di Masyarakat
1.		
2.		
3.		

Lembar Evaluasi Siklus 2

1. Sesuatu yang didapatkan sejak lahir dan harus diterima oleh seseorang disebut...
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
2. Perhatikan contoh berikut!
Mendapatkan pelajaran dari guru, menggunakan fasilitas sekolah, dan bertanya kepada guru jika belum paham pelajaran. hal-hal tersebut merupakan contoh dari...
 - a. Hak di sekolah
 - b. Kewajiban di sekolah
 - c. hak di masyarakat
 - d. kewajiban di keluarga
3. Sesuatu yang harus dilakukan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab disebut...
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
4. Berikut ini adalah kewajiban anak di rumah, kecuali...
 - a. Membantu orang tua
 - b. Merapikan tempat tidur
 - c. Belajar dengan rajin
 - d. Bermain sepanjang hari
5. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Mendapatkan kasih sayang dari orang tua
 - 2) Mendapatkan fasilitas umum
 - 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
 - 4) Mendapatkan pelayanan Kesehatan

Berdasarkan pernyataan diatas, hak kita di dalam masyarakat ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 3 dan 4

6. Budi mendapatkan makanan dan minuman yang cukup dari orang tuanya agar tumbuh sehat. peristiwa yang dialami budi merupakan contoh dari...
- a. Kewajiban anak
 - b. Hak anak di rumah
 - c. Kewajiban warga
 - d. Hak anak di sekolah

7. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Datang ke sekolah tepat waktu
 - 2) Menaati peraturan sekolah
 - 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
 - 4) Menjaga kebersihan kelas

Pernyataan yang termasuk kewajiban peserta didik ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 1,2, dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 4

8. Jika semua siswa di sekolah hanya menuntut hak tanpa melaksanakan kewajiban, maka yang akan terjadi adalah...
- a. Sekolah semakin tertib
 - b. Suasana belajar nyaman
 - c. Kegiatan belajar terganggu
 - d. Semua siswa senang

9. Andi berhenti saat lampu lalu lintas berwarna merah dan berjalan kembali Ketika lampu berwarna hijau. Andi melakukan hal tersebut agar jalan menjadi tertib dan aman. Peristiwa tersebut merupakan contoh...
- a. Hak anak di rumah
 - b. Hak peserta didik di sekolah
 - c. Kewajiban di masyarakat

d. Hak warga di masyarakat

10. Lani ingin mendapatkan pelajaran dengan baik di sekolah. Agar hak tersebut terpenuhi, kewajiban yang harus Lani lakukan adalah...

- a. Datang terlambat
- b. Mengganggu teman
- c. Belajar dengan sungguh-sungguh
- d. Tidak mengerjakan tugas



Lampiran 12:
Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS 2

Satuan Pendidikan : SDN 46 Banda Aceh
 Kelas : IV
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi Pokok : Hak dan Kewajiban
 Hari/Tanggal : Kamis, 27-November-2025
 Nama Pengamat : Fazillah, S.Pd

Petunjuk: Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas Guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

5. Baik sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.				✓
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka.				✓
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama.				✓
4.	Guru mengecek kondisi kelas, memastikan kelas rapi dan bersih.				✓
5.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta				✓

	didik.				
6.	Guru memastikan seluruh peserta didik siap mengikuti pembelajaran.				✓
7.	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i> .				✓
8.	Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dan memberikan pertanyaan pemantik.		✓		
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				✓
10.	Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini.				✓
Kegiatan Inti					
Fase I: Penyajian Kelas (Class Presentation)					
11.	Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.				✓
12.	Guru menjelaskan materi tentang hak dan kewajiban.				✓
13.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.		✓		
14.	Guru memberikan penguatan terhadap pertanyaan peserta didik.		✓		
Fase 2: Belajar dalam Kelompok (Teams)					
15.	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.				✓
16.	Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan cara pengerjaannya.				✓
17.	Guru memberikan kebebasan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan LKPD.				✓
18.	Guru meminta setiap kelompok untuk maju				✓

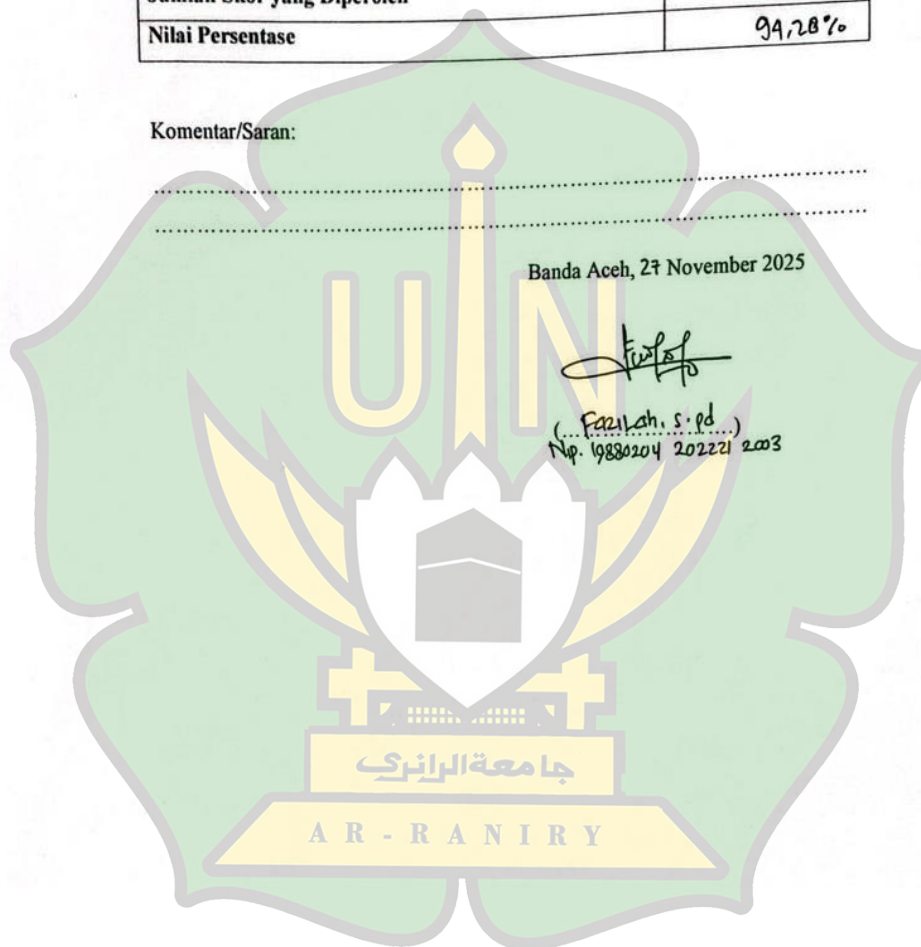
	kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi dan kerja sama terkait tugas LKPD.				
19.	Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan bertanya apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari.				✓
20.	Guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.			✓	
Fase 3: Permainan Pertandingan (Games Tournament)					
21.	Guru mempersiapkan kegiatan permainan seperti meja, kartu kuartet, dll.				✓
22.	Guru membagikan 10 kartu kuartet hak dan kewajiban kepada setiap kelompok sebagai alat dalam menjawab soal.				✓
23.	Guru menjelaskan aturan permainan.				✓
24.	Guru mengordinasikan jalannya permainan.				✓
25.	Guru mempersilahkan kelompok menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang tepat.			✓	
26.	Guru meminta peserta didik menempelkan kartu jawaban di papan tulis sesuai dengan kelompok.				✓
27.	Guru memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar sesuai ketentuan penilaian yang berlaku.				✓
Fase 4: Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)					
28.	Guru menghitung total poin setiap kelompok.				✓
29.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi, dan memberikan apresiasi kepada semua kelompok untuk menjaga motivasi dan semangat belajar peserta didik.				✓
Kegiatan Penutup					
30.	Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			✓	
31.	Guru memberikan penguatan atas kesimpulan peserta didik.			✓	
32.	Guru memberikan tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.				✓
33.	Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.				✓
34.	Guru memberikan pesan moral dan menyampaikan tindak lanjut materi berikutnya.			✓	
35.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak				✓

	peserta didik membaca doa dan mengucapkan salam.				
Jumlah Skor Maksimal		140			
Jumlah Skor yang Diperoleh		132			
Nilai Persentase		94,28%			

Komentar/Saran:

Banda Aceh, 27 November 2025

(Fadzilah, S. Pd.)
Np. 19880204 202221 2003



Lampiran 13:**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK****SIKLUS 2**

Satuan Pendidikan : SDN 46 Banda Aceh

Kelas : IV

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Hak dan Kewajiban

Hari/Tanggal : Kamis/27-November-2025

Nama Pengamat : Cut Ersal Juariah

Petunjuk: Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

4. Baik sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

No.	Aspek Penilaian	Skor			
	Kegiatan Pendahuluan	1	2	3	4
1.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.				✓
2.	Peserta didik menyapa guru serta menjawab pertanyaan tentang kabar mereka.				✓
3.	Peserta didik mengikuti kegiatan berdoa bersama.				✓
4.	Peserta didik mengecek kerapian dan kebersihan kelas sesuai arahan guru.				✓
5.	Peserta didik merespon ketika dipanggil pada saat pengecekan kehadiran.				✓

6.	Peserta didik menyiapkan diri untuk belajar dengan menata buku dan alat tulis.			✓	
7.	Peserta didik mengikuti kegiatan ice breaking dengan antusias.				✓
8.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi berdasarkan pengalaman mereka.			✓	
9.	Peserta didik menyimak penyampaian tujuan pembelajaran.				✓
10.	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat pembelajaran hari ini.				✓
Kegiatan Inti					
Fase I: Penyajian Kelas (Class Presentation)					
11.	Peserta didik mendapatkan bahan bacaan.				✓
12.	Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi hak dan kewajiban.			✓	
13.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.			✓	
14.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan guru atas pertanyaan dan jawaban mereka.			✓	
Fase 2: Belajar dalam Kelompok (Teams)					
15.	Peserta didik bergabung ke dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru.			✓	
16.	Peserta didik menerima LKPD dan mendengarkan penjelasan cara mengerjakannya.				✓
17.	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama mengisi dan menyelesaikan LKPD.				✓
18.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.				✓
19.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru untuk menunjukkan pemahaman materi.			✓	

جامعة الرانري

AR - RANIRY

20.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dimengerti.			✓	
Fase 3: Permainan Pertandingan (<i>Games Tournament</i>)					
21.	Peserta didik menyiapkan diri dan perlengkapan permainan seperti meja dan kartu kuartet sesuai arahan guru.			✓	
22.	Peserta didik menerima 10 kartu kuartet hak dan kewajiban yang dibagikan guru untuk digunakan dalam menjawab soal secara berkelompok.				✓
23.	Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait aturan permainan.			✓	
24.	Peserta didik mengikuti jalannya permainan dengan tertib sesuai aturan yang telah ditentukan.				✓
25.	Peserta didik menjawab secara bergiliran dengan memilih kartu yang paling sesuai.			✓	
26.	Peserta didik menempelkan kartu jawaban ke papan tulis sesuai arahan guru.				✓
27.	Peserta didik menerima poin yang diberikan guru.				✓
Fase 5: Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)					
28.	Peserta didik menyimak pengumuman perolehan total poin kelompok.				✓
29.	Peserta didik menerima penghargaan bila menjadi kelompok dengan poin tertinggi. Dan peserta didik lainnya menerima apresiasi untuk menjaga motivasi dan semangat belajar.				✓
Kegiatan Penutup					
30.	Peserta didik menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari secara lisan.			✓	
31.	Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru.			✓	
32.	Peserta didik menjawab tes individu berupa soal tes akhir untuk mengukur hasil belajar.				✓
33.	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran hari ini, menyampaikan hal yang dipahami maupun yang perlu diperbaiki.				✓
34.	Peserta didik mendengarkan pesan moral dan tindak lanjut materi yang disampaikan guru.				✓
35.	Peserta didik membaca doa penutup bersama lalu menjawab salam penutup guru dengan sopan.				✓

Jumlah Skor Maksimal	140
Jumlah Skor yang Diperoleh	127
Nilai Persentase	90,71 %

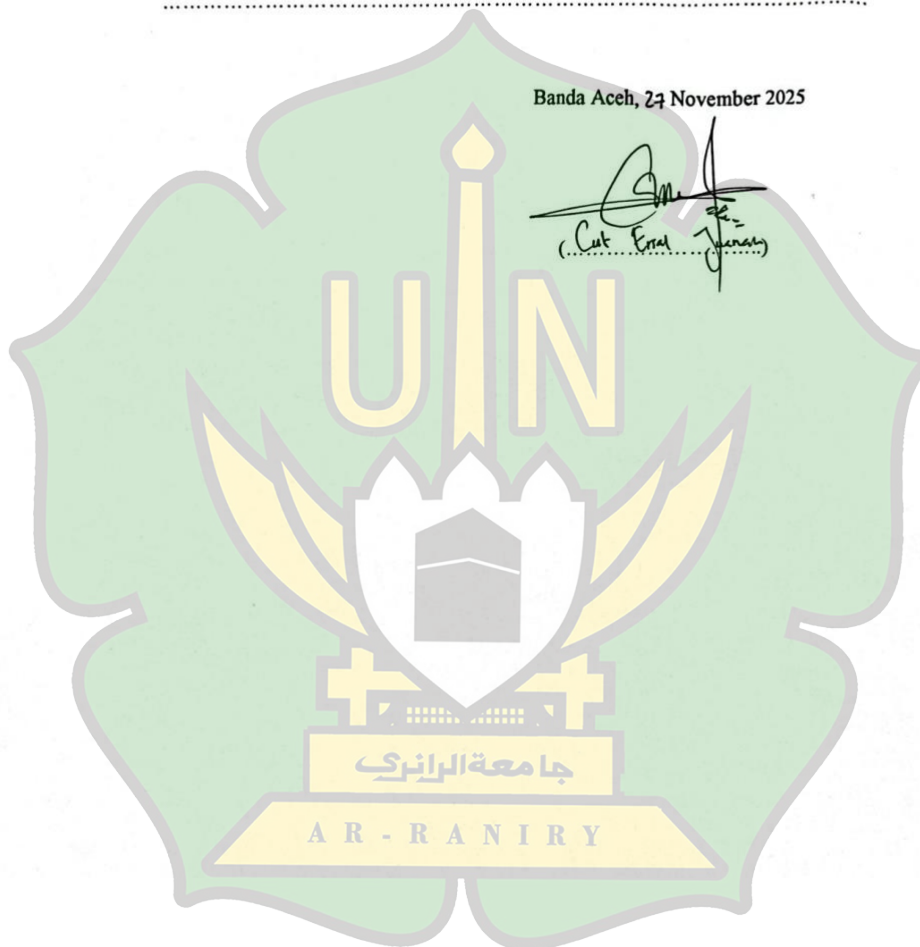
Komentar/Saran:

.....

.....

Banda Aceh, 27 November 2025


 (Cut Errol Jannah)



Lampiran 14:
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

LKPD

Pendidikan Pancasila

Kelas IV

Tema: Macam-macam Norma

Nama Kelompok: kelompok 4
 Anggota: Abdul, Thahir, Rajul, Amri, Azkia



Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari norma.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan 4 norma di lingkungan sekitarnya.

Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
2. Perhatikan petunjuk pengerjaan LKPD
3. Perhatikanlah gambar yang ada, kemudian tentukan norma apakah yg dimaksud dari gambar tersebut

perhatikan beberapa gambar dibawah ini! lalu tentukan jenis norma apa yang terdapat dalam gambar tersebut!



norma agama ✓



norma kesopanan ✓



norma hukum ✓



norma kesosialan ✓



norma agama? ✓



norma hukum ✓

Macam-Macam Norma

- Bacalah setiap soal dengan teliti
- Gunakan tanda ✓ dikolom yang benar

Perilaku	Agama	Kesusilaan	Kesopanan	Hukum
memakai helm saat naik motor				✓
Menghormati guru saat berbicara			✓	
Tidak memotong pembicaraan orang lain.			✓	
Menunaikan shalat 5 waktu	✓			
membantu orang yang kesusahan.		✓		
Puasa sesuai ajaran agama	✓			
setiap WNI wajib membayar pajak				✓

Lampiran:
15 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I

Nawfa

80

Lembar Evaluasi Siklus 1

1. Norma adalah
 - a. Kebiasaan yang dilakukan tanpa tujuan
 - ☒ b. Aturan yang mengatur perilaku manusia agar kehidupan tertib
 - c. Keinginan seseorang untuk berbuat sesuatu
 - d. Perintah yang tidak harus dipatuhi
2. Salah satu fungsi norma adalah...
 - a. Membuat orang takut pergi ke sekolah
 - ☒ b. Mengatur perilaku agar sesuai aturan
 - c. Membuat hidup menjadi sulit
 - d. Memperbolehkan orang berbuat seenaknya
3. Berikut ini yang termasuk macam-macam norma adalah
 - a. Norma belajar, norma bekerja, norma bermain, norma adat
 - ☒ b. Norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, norma hukum
 - c. Norma keluarga, norma sekolah, norma masyarakat, norma tetangga
 - d. Norma adat, norma pakaian, norma lingkungan, norma bangsa
4. Norma agama memiliki fungsi untuk
 - a. Mengatur hubungan manusia dengan Tuhan
 - ☒ b. Mengatur tentang kesopanan di masyarakat
 - c. Mengatur sanksi pidana
 - d. Mengatur soal pekerjaan seseorang
5. Norma yang mengatur tingkah laku berdasarkan hati nurani disebut
 - a. Norma kesopanan
 - b. Norma agama
 - ☒ c. Norma kesusilaan
 - d. Norma hukum
6. Perilaku yang sesuai dengan norma kesopanan adalah
 - a. Membentak teman
 - ☒ b. Mengucapkan salam saat bertemu
 - c. Meludah di jalan
 - d. Duduk sembarangan saat pelajaran

7. Contoh perilaku sesuai norma hukum adalah
- a. Mengucapkan terima kasih
 - b. Tidak mengambil barang orang lain
 - ☒ c. Membayar pajak tepat waktu
 - d. Beribadah sesuai agama
8. Berdoa sebelum memulai kegiatan merupakan contoh norma
- a. Norma kesusilaan
 - ☒ b. Norma agama
 - c. Norma kesopanan
 - d. Norma hukum
9. Manakah perilaku berikut yang termasuk kategori norma kesopanan?
- a. Tidak mencuri
 - ☒ b. Mengantri dengan tertib
 - c. Beribadah tepat waktu
 - d. Mematuhi peraturan lalu lintas
10. Perhatikan daftar perilaku berikut!
- 1) Mengucapkan terima kasih setelah dibantu
 - 2) Tidak mengambil barang teman
 - 3) Mematuhi rambu lalu lintas
 - 4) Beribadah sesuai ajaran agama
- Manakah yang merupakan contoh norma kesopanan?
- a. 1 saja
 - b. 1 dan 2
 - c. 2 dan 3
 - ☒ d. 3 dan 4

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Hahir

W

Lembar Evaluasi Siklus 1

1. Norma adalah
 - a. Kebiasaan yang dilakukan tanpa tujuan
 - ☒ b. Aturan yang mengatur perilaku manusia agar kehidupan tertib
 - c. Keinginan seseorang untuk berbuat sesuatu
 - d. Perintah yang tidak harus dipatuhi
2. Salah satu fungsi norma adalah...
 - a. Membuat orang takut pergi ke sekolah
 - ☒ b. Mengatur perilaku agar sesuai aturan
 - c. Membuat hidup menjadi sulit
 - d. Memperbolehkan orang berbuat seenaknya
3. Berikut ini yang termasuk macam-macam norma adalah
 - a. Norma belajar, norma bekerja, norma bermain, norma adat
 - ☒ b. Norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, norma hukum
 - c. Norma keluarga, norma sekolah, norma masyarakat, norma tetangga
 - d. Norma adat, norma pakaian, norma lingkungan, norma bangsa
4. Norma agama memiliki fungsi untuk
 - ☒ a. Mengatur hubungan manusia dengan Tuhan
 - b. Mengatur tentang kesopanan di masyarakat
 - c. Mengatur sanksi pidana
 - d. Mengatur soal pekerjaan seseorang
5. Norma yang mengatur tingkah laku berdasarkan hati nurani disebut
 - a. Norma kesopanan
 - b. Norma agama
 - ☒ c. Norma kesusilaan
 - d. Norma hukum
6. Perilaku yang sesuai dengan norma kesopanan adalah
 - a. Membentak teman
 - ☒ b. Mengucapkan salam saat bertemu
 - c. Meludah di jalan
 - d. Duduk sembarangan saat pelajaran

7. Contoh perilaku sesuai norma hukum adalah
- a. Mengucapkan terima kasih
 - b. Tidak mengambil barang orang lain
 - ☒ c. Membayar pajak tepat waktu
 - d. Beribadah sesuai agama
8. Berdoa sebelum memulai kegiatan merupakan contoh norma
- a. Norma kesusilaan
 - ☒ b. Norma agama
 - c. Norma kesopanan
 - d. Norma hukum
9. Manakah perilaku berikut yang termasuk kategori norma kesopanan?
- a. Tidak mencuri
 - ☒ b. Mengantri dengan tertib
 - c. Beribadah tepat waktu
 - d. Mematuhi peraturan lalu lintas
10. Perhatikan daftar perilaku berikut!
- 1) Mengucapkan terima kasih setelah dibantu
 - 2) Tidak mengambil barang teman
 - 3) Mematuhi rambu lalu lintas
 - 4) Beribadah sesuai ajaran agama
- Manakah yang merupakan contoh norma kesopanan?
- ☒ a. 1 saja
 - b. 1 dan 2
 - c. 2 dan 3
 - d. 3 dan 4

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 16:
Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Pendidikan Pancasila

Hak dan Kewajiban
Kelas IV

Nama: Elsyi, Raga, Daffa, Ruzhika, Rai, Rafi Syah

Anggota: _____

Kelompok: 2

Dipindai dengan CamScanner

HAK DAN KEWAJIBAN

Silakan beri tanda centang (✓) pada pernyataan di bawah ini dan tentukan mana yang termasuk hak atau kewajiban!

Pernyataan	Hak	Kewajiban
Bergamitan kepada orang tua saat akan berangkat sekolah		✓
Disediakan pakaian oleh orang tua	✓	
mengikuti pelajaran di kelas dengan tertib		✓
Membaca dan meminjam buku di perpustakaan sekolah	✓	
Membuang sampah di tempat yang disediakan		✓
Mematuhi peraturan yang disepakati bersama		✓
Melaksanakan tata tertib sekolah		✓
Mendapatkan suasana belajar dengan tenang	✓	
Mendapatkan fasilitas umum	✓	
Selalu berkata jujur kepada orang tua		✓

Dipindai dengan CamScanner

Tujuan Pembelajaran

- peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban.
- peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku hak di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat

AYO BERDISKUSI

Berdiskusikanlah bersama teman sekelompokmu tentang contoh hak dan kewajiban. tuliskan hasilnya pada kolom berikut dengan benar!

No.	Kewajiban di Rumah	Hak di Rumah
1.	Membantu orang tua	Mendapat kasih sayang
2.	Memayangi keluarga	Diberi makan dan tem. dan tinggal
3.	Menjaga kebersihan rumah	Mendapatkan perin duren

No.	Kewajiban di Sekolah	Hak di Sekolah
1.	Belajar dengan sungguh	Mendapat bimbingan guru
2.	memhormati guru dan warga sekolah	memakai Fasilitas Sekolah
3.	mematuhi tata tertib Sekolah	Mengikuti kegiatan Sekolah dengan baik

No.	Kewajiban di Masyarakat	Hak di Masyarakat
1.	menjaga ketertiban lingkungan	Hidup Aman dan damai
2.	Ikut bergotong royong	Mengikuti kegiatan masyarakat
3.	tidak mengganggu tetangga	menggunakan Fasilitas umum

Dipindai dengan CamScanner

Petunjuk pengerjaan

- Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
- perhatikan petunjuk pengerjaan LKPD
- perhatikanlah tabel yang ada, kemudian centang yang mana termasuk hak atau kewajiban

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 17:
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

AL Kautsar

90

Lembar Evaluasi Siklus 2

1. Sesuatu yang didapatkan sejak lahir dan harus diterima oleh seseorang disebut...
 - ☒ a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
2. Perhatikan contoh berikut!
 Mendapatkan pelajaran dari guru, menggunakan fasilitas sekolah, dan bertanya kepada guru jika belum paham pelajaran. hal-hal tersebut merupakan contoh dari...
 - ☒ a. Hak di sekolah
 - b. Kewajiban di sekolah
 - c. hak di masyarakat
 - d. kewajiban di keluarga
3. Sesuatu yang harus dilakukan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab disebut...
 - a. Hak
 - ☒ b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
4. Berikut ini adalah kewajiban anak di rumah, kecuali...
 - a. Membantu orang tua
 - b. Merapikan tempat tidur
 - c. Belajar dengan rajin
 - ☒ d. Bermain sepanjang hari
5. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Mendapatkan kasih sayang dari orang tua
 - 2) Mendapatkan fasilitas umum
 - 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
 - 4) Mendapatkan pelayanan Kesehatan

Berdasarkan pernyataan diatas, hak kita di dalam masyarakat ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- ☒ b. 2 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 3 dan 4

6. Budi mendapatkan makanan dan minuman yang cukup dari orang tuanya agar tumbuh sehat. peristiwa yang dialami budi merupakan contoh dari...

- a. Kewajiban anak
- ☒ b. Hak anak di rumah
- c. Kewajiban warga
- d. Hak anak di sekolah

7. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Datang ke sekolah tepat waktu
- 2) Menaati peraturan sekolah
- 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
- 4) Menjaga kebersihan kelas

Pernyataan yang termasuk kewajiban peserta didik ditunjukkan oleh nomor...

- ☒ a. 1 dan 2
- b. 1,2, dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 4

8. Jika semua siswa di sekolah hanya menuntut hak tanpa melaksanakan kewajiban, maka yang akan terjadi adalah...

- a. Sekolah semakin tertib
- b. Suasana belajar nyaman
- ☒ c. Kegiatan belajar terganggu
- d. Semua siswa senang

9. Andi berhenti saat lampu lalu lintas berwarna merah dan berjalan kembali Ketika lampu berwarna hijau. Andi melakukan hal tersebut agar jalan menjadi tertib dan aman.

Peristiwa tersebut merupakan contoh...

- a. Hak anak di rumah
- b. Hak peserta didik di sekolah
- ☒ c. Kewajiban di masyarakat

d. Hak warga di masyarakat

10. Lani ingin mendapatkan pelajaran dengan baik di sekolah. Agar hak tersebut terpenuhi, kewajiban yang harus Lani lakukan adalah...

- a. Datang terlambat
- b. Mengganggu teman
- ☒ c. Belajar dengan sungguh-sungguh
- d. Tidak mengerjakan tugas



Nayyara Raqilla

W9

Lembar Evaluasi Siklus 2

1. Sesuatu yang didapatkan sejak lahir dan harus diterima oleh seseorang disebut...
 - ☒ a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
2. Perhatikan contoh berikut!
Mendapatkan pelajaran dari guru, menggunakan fasilitas sekolah, dan bertanya kepada guru jika belum paham pelajaran. hal-hal tersebut merupakan contoh dari...
 - ☒ a. Hak di sekolah
 - b. Kewajiban di sekolah
 - c. hak di masyarakat
 - d. kewajiban di keluarga
3. Sesuatu yang harus dilakukan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab disebut...
 - a. Hak
 - ☒ b. Kewajiban
 - c. Keseimbangan
 - d. Tanggung jawab
4. Berikut ini adalah kewajiban anak di rumah, kecuali...
 - a. Membantu orang tua
 - b. Merapikan tempat tidur
 - c. Belajar dengan rajin
 - ☒ d. Bermain sepanjang hari
5. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Mendapatkan kasih sayang dari orang tua
 - 2) Mendapatkan fasilitas umum
 - 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
 - 4) Mendapatkan pelayanan Kesehatan

Berdasarkan pernyataan diatas, hak kita di dalam masyarakat ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- ☒ b. 2 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 3 dan 4

6. Budi mendapatkan makanan dan minuman yang cukup dari orang tuanya agar tumbuh sehat. peristiwa yang dialami budi merupakan contoh dari...

- a. Kewajiban anak
- ☒ b. Hak anak di rumah
- c. Kewajiban warga
- d. Hak anak di sekolah

7. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Datang ke sekolah tepat waktu
- 2) Menaati peraturan sekolah
- 3) Mendapatkan pelajaran dari guru
- 4) Menjaga kebersihan kelas

Pernyataan yang termasuk kewajiban peserta didik ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- ☒ b. 1,2, dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 4

8. Jika semua siswa di sekolah hanya menuntut hak tanpa melaksanakan kewajiban, maka yang akan terjadi adalah...

- a. Sekolah semakin tertib
- b. Suasana belajar nyaman
- ☒ c. Kegiatan belajar terganggu
- d. Semua siswa senang

9. Andi berhenti saat lampu lalu lintas berwarna merah dan berjalan kembali Ketika lampu berwarna hijau. Andi melakukan hal tersebut agar jalan menjadi tertib dan aman.

Peristiwa tersebut merupakan contoh...

- a. Hak anak di rumah
- b. Hak peserta didik di sekolah
- ☒ c. Kewajiban di masyarakat

d. Hak warga di masyarakat

10. Lani ingin mendapatkan pelajaran dengan baik di sekolah. Agar hak tersebut terpenuhi, kewajiban yang harus Lani lakukan adalah...

- a. Datang terlambat
- b. Mengganggu teman
- ☒ c. Belajar dengan sungguh-sungguh
- d. Tidak mengerjakan tugas



DOKUMENTASI PENELITIAN







