

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORD RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SISWA MI/SD**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MILA SARTIKA

NIM: 220209008

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/ 1448 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORD RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR
PKN SISWA MI/SD**

SKRIPSI

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

Oleh

Mila Sartika

NIM : 220209008

Mahasiswa (i) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi PGMI


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


Yuni Setia Ningsih, S.Ag, M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORD RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR
PKN SISWA MI/SD**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal

Jumat, 14 Agustus 2026 M
01 Rabiul Awal 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196505 020000 1001


Nida Jarmita, S.Pd.L., M.Pd.
NIP. 196402232011012009

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021002


Yuli Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Mawardi, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19780102191997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mila Sartika
Nim : 220209008
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Riddle*
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa MI/SD

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan 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, 15 Agustus 2026

Yang Menyatakan



Mila Sartika
NIM. 220209008

ABSTRAK

Nama : Mila Sartika
Nim : 220209008
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Riddle*
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa MI/SD
Pembimbing : Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.
Kata Kunci : Media *Word Riddle*, Hasil Belajar, Pembelajaran PKn

Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PKn) di tingkat sekolah dasar cenderung disajikan secara konvensional dan berorientasi pada hafalan teks. Kondisi tersebut memicu hambatan kesiapan belajar berupa munculnya kecenderungan sikap pasif dan ragu-ragu dari peserta didik dalam merespons aktivitas pembelajaran, sehingga berdampak pada belum optimalnya capaian hasil belajar kognitif secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *word riddle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV di MIS Lamgugob Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pre-Experimental Design* berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian melibatkan seluruh peserta didik kelas IV B di MIS Lamgugob Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran teka-teki kata (*word riddle*), sedangkan pembelajaran konvensional digunakan sebelum perlakuan diberikan. Analisis data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 32* melalui uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antara sesi sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,003 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *word riddle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B pada materi Keragaman Bangsa dan Budaya di Indonesia di MIS Lamgugob Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Riddle* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI/SD”. Shalawat dan salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan hambatan. Namun, berkat bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik, mengarahkan, dan membantu memfasilitasi segala keperluan akademik penulis sejak awal perkuliahan hingga tugas akhir ini selesai.
5. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed. Selaku pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Al-Juhra, S.Sos., M.S.I. selaku Penasehat Akademik penulis yang telah senantiasa memberikan arahan, nasihat, dan bimbingan terkait perkembangan studi penulis sejak awal perkuliahan hingga masa penyelesaian studi.
7. Bapak dan Ibu Dewan Penguji, selaku Penguji Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd., Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. dan Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk menguji, memberikan koreksi yang membangun, serta arahan yang sangat berharga guna penyempurnaan substansi, metodologi, dan teknik penulisan skripsi ini.
8. Bapak Mistaruddin, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Sekolah MIS Lamgugob Kota Banda Aceh dan Ibu Helmi Zanova, S.Pd. selaku Guru Kelas di kelas IV B yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh peserta didik MIS Lamgugob Kota Banda Aceh, khususnya kelas IV B, yang telah berpartisipasi dan menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 15 Agustus 2026

Penulis

Mila Sartika

PERSEMBAHAN

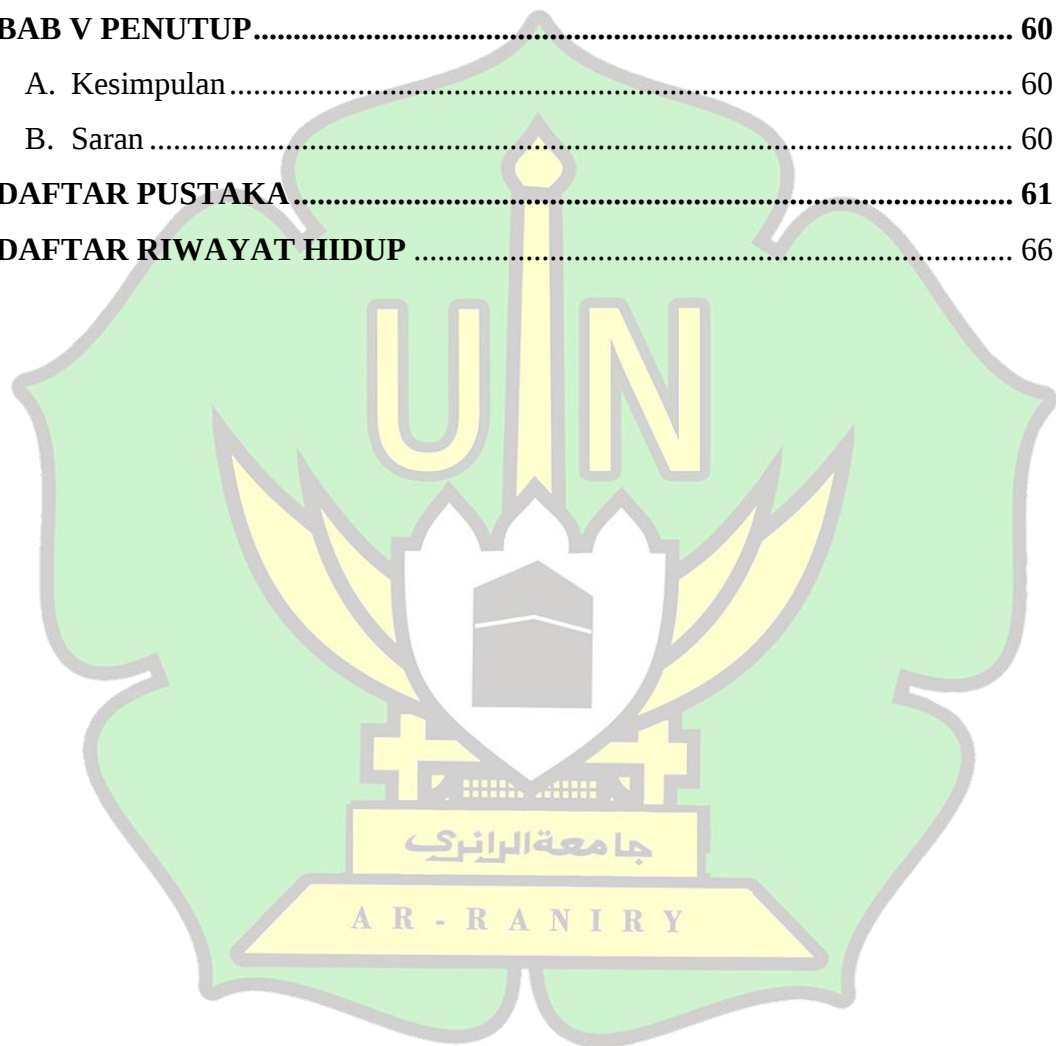
Penulis mengucapkan terima kasih kepada pemilik mutlak seluruh zat dan alam semesta, yang mengatur, yang menguasai dan berkuasa atas segala sesuatu, Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis untuk menulis skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Ucik Wicaksono dan Ibu Tumini, pilar pendukung utama di sepanjang perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas doa dan dukungan tanpa batas yang selalu diberikan serta telah menjadi rumah tempat pulang dan sumber kekuatan terbesar selama menempuh pendidikan.
2. Kepada Mbah Muhlisun, Mbah Satoya, dan Mbah Jumat. Tak luput dari rasa hormat dan terima kasih yang mendalam karena telah melimpahkan doa dan kasih sayang yang hangat serta dukungan moral di sepanjang garis perjuangan pendidikan penulis.
3. Kepada saudara penulis, Ana Syahroni, S.Pd. dan Alwi Alfarizi. Dua sosok yang senantiasa menghadirkan energi positif dan optimisme dalam dinamika kehidupan keluarga. Terima kasih atas jalinan persaudaraan yang kokoh, pengertian yang luas, serta memberikan dukungan moral bagi penulis untuk terus melangkah maju dan memberikan kontribusi terbaik demi masa depan yang dicita-citakan.
4. Diri sendiri, Mila Sartika. Terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah memilih untuk tidak menyerah dan tetap kerja keras serta telah membuktikan pada diri sendiri untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab dalam menuntaskan apa yang telah dimulai.

DAFTAR ISI

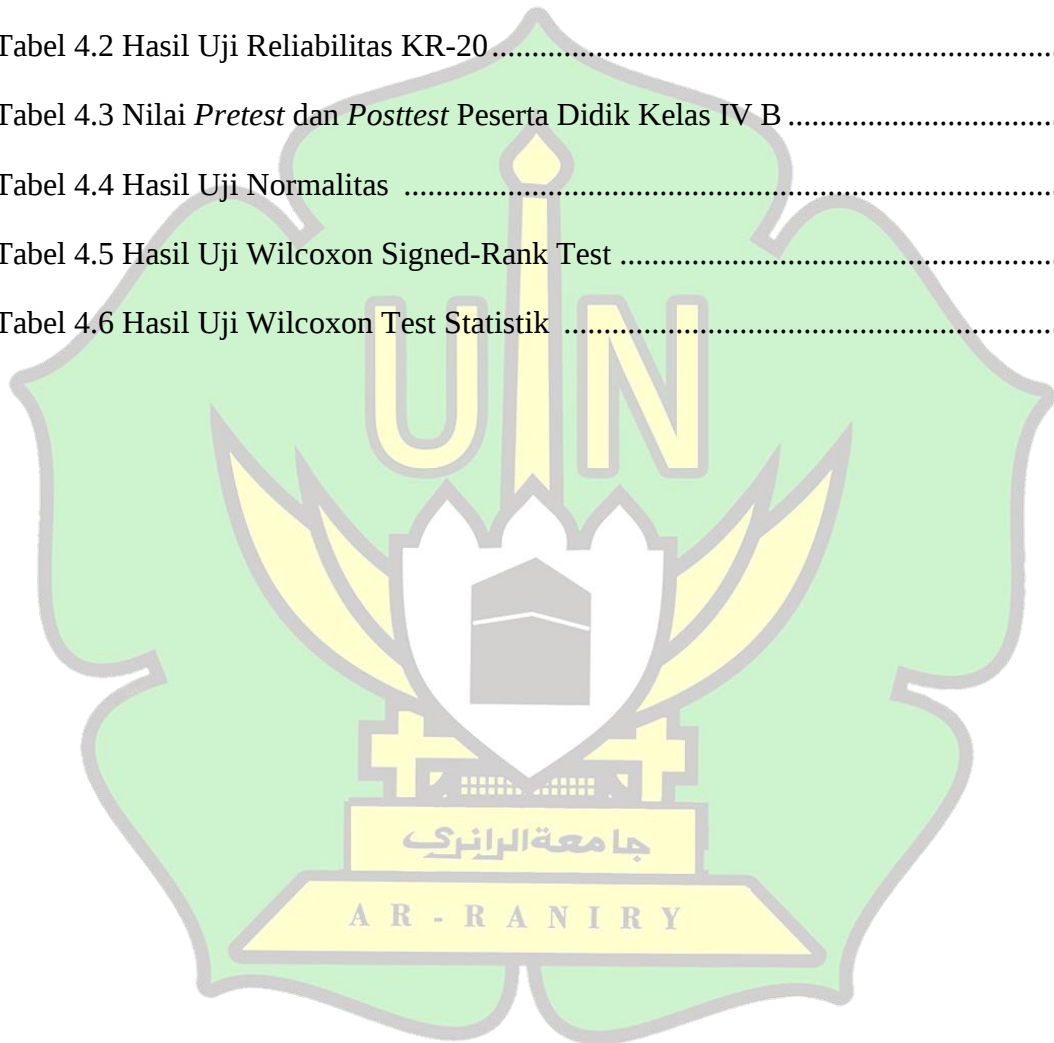
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pembahasan.....	4
D. Hipotesis Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	6
G. Kajian Terdahulu	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran	11
B. Hasil Belajar	19
C. Pembelajaran PKn	27
D. Penggunaan Media <i>Word Riddle</i> Terhadap Hasil Belajar	29
E. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	31
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Desain Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	47

E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian.....	51
C. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	66



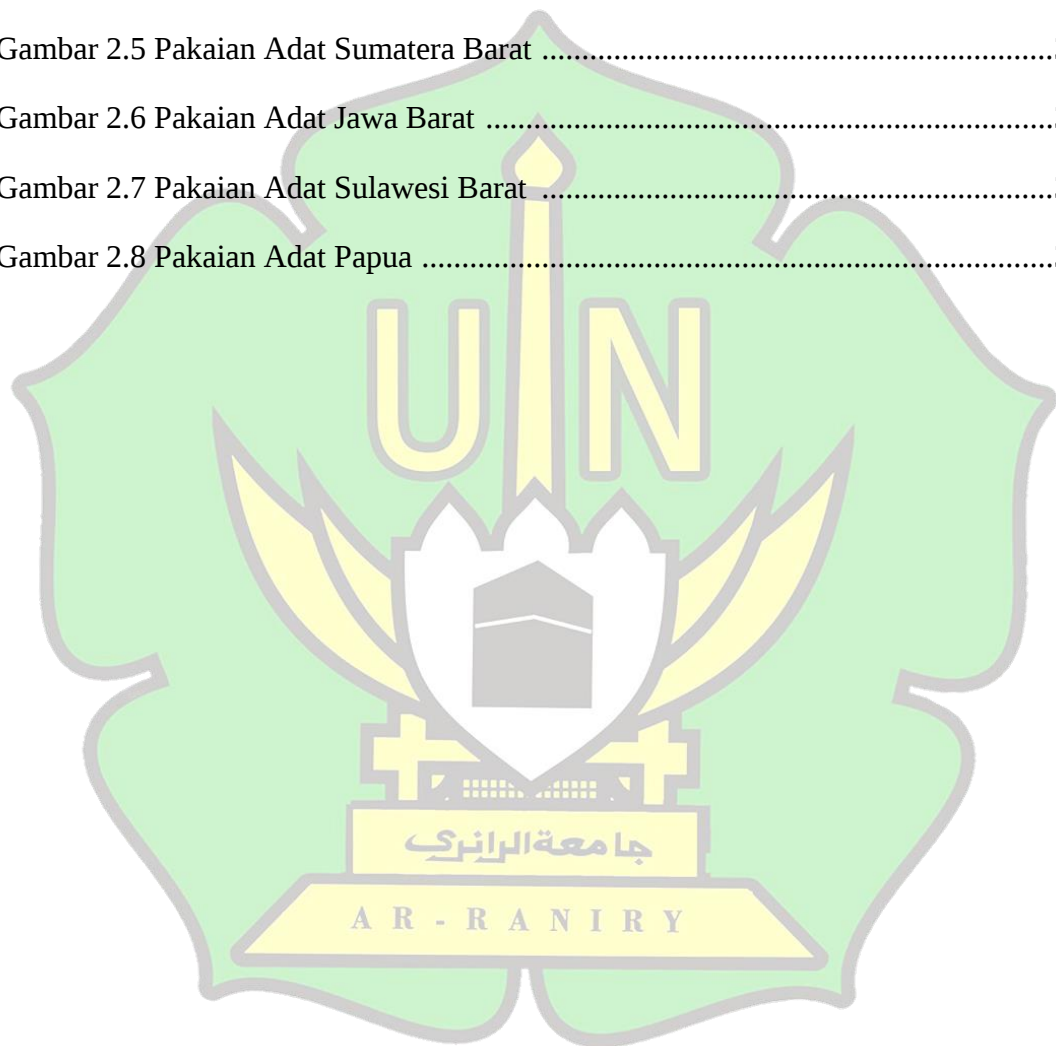
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	45
Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian	45
Tabel 3.3 Jumlah Populasi	46
Tabel 4.1 Hasil Validasi Butir Soal.....	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas KR-20.....	53
Tabel 4.3 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas IV B	54
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxon Test Statistik	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Crossword Puzzle</i>	15
Gambar 2.2 Media <i>Word Riddle</i>	16
Gambar 2.3 Pakaian Adat Aceh	34
Gambar 2.4 Pakaian Adat Jawa Tengah	34
Gambar 2.5 Pakaian Adat Sumatera Barat	35
Gambar 2.6 Pakaian Adat Jawa Barat	35
Gambar 2.7 Pakaian Adat Sulawesi Barat	36
Gambar 2.8 Pakaian Adat Papua	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi	66
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa	67
Lampiran 3 : Surat Telah Mengadakan Penelitian	68
Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	69
Lampiran 5 : Lembar Validasi Modul Ajar.....	70
Lampiran 6 : Lembar Validasi Media Pembelajaran	73
Lampiran 7 : Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda	75
Lampiran 8 : Data Nilai Pretest Peserta Didik.....	77
Lampiran 9 : Data Nilai Posttest Peserta Didik	78
Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Butir Soal Menggunakan SPSS 32	79
Lampiran 11: Distribusi Nilai r-tabel Signifikansi 5% dan 1%	81
Lampiran 12: Lembar Instrumen Soal Pilihan Ganda.....	82
Lampiran 13: Modul Ajar	85
Lampiran 14: Dokumentasi.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjalankan peran strategis dalam proses rekonstruksi peradaban negara, posisinya berfungsi sebagai sarana fundamental dalam mencetak sumber daya manusia yang bermutu.¹ Penjelasan mengenai makna pendidikan telah diatur dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Aturan ini menyatakan bahwa pendidikan merupakan program terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Melalui pembelajaran ini, siswa dibimbing untuk aktif menggali potensi dirinya. Hasil yang ingin dicapai adalah pembentukan karakter siswa yang mempunyai kecerdasan, akhlak yang baik, kepribadian kuat, iman yang teguh, serta keahlian nyata yang diperlukan oleh masyarakat dan negara.² Sejalan dengan hal tersebut, Pasal 3 Undang-undang yang sama menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat.

Implementasi nyata dari tujuan pendidikan tersebut dapat ditemukan pada materi keragaman bangsa dan budaya di Indonesia, yang merupakan bagian dari ruang lingkup materi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di jenjang MI/SD. Melalui materi ini sikap toleransi dan karakter cinta tanah air siswa dibentuk sejak dini. Materi ini penting dan memiliki peran besar untuk mengenalkan keberagaman tanah air dan memperkuat persatuan pada anak usia sekolah dasar dan masyarakat.³

Keberhasilan dalam memahami materi pelajaran dapat dipastikan melalui hasil belajar peserta didik. Menurut Agustin, hasil belajar peserta didik pada dasarnya adalah nilai atau capaian akademik yang diperoleh melalui pengerjaan

¹ Zamhari, Dwi Noviani, dan Zainuddin, "Perkembangan Pendidikan Di Indonesia". *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, Vol.1, No.5 Oktober 2023, h. 2.

² Nurbaya, dkk. *Pengantar Pendidikan*, (Padang: Cv. Pustaka Inspirasi Minang, 2024), h. 1.

³ Rido Coqki, Tesalonika, Widya dan Rika, "Keberagaman Budaya Sebagai Wujud Persatuan Bangsa dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)", *Dinamis: Jurnal Inovasi Dan Transformasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 3, 2026, September, h. 805-812.

tugas dan lembar ujian. Perolehan hasil belajar ini juga didukung oleh keaktifan peserta didik dalam berinteraksi, seperti mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.⁴ Hasil belajar peserta didik di kelas sangat dipengaruhi oleh cara guru menggunakan media pembelajaran. Kehadiran media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk membuat penjelasan materi menjadi lebih mudah dipahami, sekaligus mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa secara maksimal.⁵

Media pembelajaran dipahami sebagai alat bantu yang mempermudah proses belajar mengajar. Kehadirannya membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dimengerti, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.⁶ Media yang menarik dan interaktif dapat merangsang pikiran serta perasaan siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran hadir dalam banyak jenis, seperti media tradisional, slide powerpoint, gambar, video audio-visual, hingga web pembelajaran berbasis permainan interaktif. Salah satunya adalah media teka-teki kata (*word riddle*) yang dapat disesuaikan dengan materi pendidikan kewarganegaraan untuk peserta didik, tidak sebatas menarik antusias peserta didik melainkan juga membantu peserta didik menguasai pemahaman konseptual materi ajar secara lebih menyeluruh.⁷ Hal ini menjadi dasar bahwa penggunaan media *word riddle* berpotensi menjadi alternatif tepat untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas.

Namun, kondisi di lapangan memperlihatkan potret yang berbeda dari pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan. Melalui pengamatan langsung

⁴ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.8 No.2, 2020, h. 468-470.

⁵ Dwi Rahmawati, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 17, No. 3, 2021, h. 230-238.

⁶ Septy Nurfadhillah, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III", *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021, h. 243-255.

⁷ Rohman, A. P. E., Kasdriyanto, D. Y., dan Qomariyah, R. S., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Educaplay Berbantuan Riddle Game Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10 Nomor 2, Juni 2025, h. 122-125.

di lapangan (observasi), penggunaan media pembelajaran tidak selalu digunakan dalam setiap materi pelajaran. Salah satunya pada materi keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. Ketiadaan penggunaan media pembelajaran berdampak pada kesiapan dan aktivitas belajar peserta didik. Gejala yang terpantau menunjukkan sebagian peserta didik belum siap dalam merespons instruksi tugas latihan yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat dari kecenderungan sikap pasif dan keraguan siswa sewaktu diminta menjelaskan makna serta memberikan contoh konkret mengenai keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. Hambatan perilaku yang teramati secara langsung mengindikasikan bahwa proses transfer materi masih bersifat verbalistik, sehingga diperlukan integrasi media interaktif untuk memicu pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media yang tepat pada aktivitas pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Hakikatnya usia anak sekolah dasar merupakan tahapan bermain sambil belajar dan membutuhkan hal konkret yang memudahkan mereka untuk memahami materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran *word riddle* atau teka-teki kata dipandang sebagai alternatif yang tepat karena mengemas substansi materi dalam wujud kata kunci yang dirancang secara interaktif serta menantang, sehingga membantu siswa mengingat dan memahami konsep secara lebih bermakna.

Hal ini sejalan dengan temuan Ainun Nur Anisa, berdasarkan penelitiannya yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan game teka-teki (*riddle*) menunjukkan bahwa media *riddle* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas, efektivitas, serta kesesuaian materi.⁸ Hasil penelitian oleh Ingramti juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Word Card Riddle* membuktikan terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 45% pada kondisi awal menjadi 77% setelah diterapkan. Atas dasar hal tersebut, media *word riddle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar oleh penelitian terdahulu.

⁸ Ainun Nur Anisa, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Riddle* Pada Pembelajaran Pkn Kelas I SD". *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 7, Juni 2024, h. 257-261.

Namun, meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, pada kenyataannya penggunaan media yang inovatif seperti *word riddle* masih belum diterapkan dalam pembelajaran PKn di MIS Lamgugob Banda Aceh. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan media pembelajaran inovatif dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *word riddle* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn di kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media *word riddle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh.

C. Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *word riddle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kewarganegaraan di kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Kerangka hipotesis yang dirumuskan dalam studi ini terdiri atas hipotesis alternatif (H_a) serta hipotesis nol (H_o). H_a merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan, perbedaan, dan pengaruh antara variabel terikat dengan variabel bebas. Adapun hipotesis nol (H_o) menyatakan tidak adanya hubungan, perbedaan, dan pengaruh antara variabel terikat dengan variabel bebas

(dirumuskan dengan harapan ditolak).⁹ Hipotesis ini adalah jawaban sementara bagi rumusan masalah yang diformulasikan dalam bentuk kalimat pernyataan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh antara media *word riddle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di MIS Lamgugob Banda Aceh.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara media *word riddle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di MIS Lamgugob Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mendongkrak prestasi belajar peserta didik dan mewujudkan pelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pemanfaatan media *word riddle* ini secara langsung berdampak pada peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Media ini bermanfaat bagi guru guna memperluas wawasan dan sebagai salah satu sumber tambahan informasi bagi guru maupun calon guru di SD/MI dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya penerapan media *word riddle* ini dapat menjadi panduan media pembelajaran yang mampu meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

⁹ Karimuddin Abdullah dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain, 2022), h. 51

c. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh wawasan teoritis sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan media pembelajaran *word riddle* serta meningkatkan kompetensi sebagai calon pendidik.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran *Word Riddle*

Media pembelajaran diposisikan sebagai perantara instruksional dalam memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran, sehingga dalam implementasi media mampu menarik perhatian, minat, serta pikiran dan perasaan siswa selama kegiatan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai perantara atau pengantar sumber materi atau informasi dengan penerima pesan. Proses ini mampu memicu pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa untuk ikut aktif dalam belajar. Karena kegiatan belajar pada dasarnya adalah proses penyampaian informasi, maka media yang dipakai di dalam kelas dinamakan sebagai media pembelajaran.¹¹

Menurut kamus bahasa Inggris kata *word* memiliki arti kata. Sedangkan *riddle* diartikan sebagai teka-teki. *Riddle* merupakan salah satu bentuk permainan teka-teki kata yang termasuk ke dalam kategori *puzzle*. *Riddle* disajikan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan singkat yang menuntut siswa untuk menalar dan menafsirkan makna kata sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemahaman konsep. Berdasarkan hal itu media *word riddle* diartikan sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk permainan kata berupa teka-teki, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir aktif, menebak, dan menyusun kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

¹⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya Ikpi, 2016), h. 6.

¹¹ Riska Agustin, dkk. "Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol.3, No.1, 2021, h. 71.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau perantara yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam meneruskan materi pelajaran kepada peserta didik guna menunjang terjadinya proses interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran ialah media *word riddle* yang menyajikan materi melalui permainan kata berupa teka-tekin kata, sehingga mampu menstimulasi daya pikir serta memfokuskan perhatian peserta didik.

2. Hasil Belajar

Belajar didefinisikan sebagai proses aktivitas individu yang berlangsung secara terencana maupun spontan melalui serangkaian pengalaman. Aktivitas ini esensinya berorientasi pada terjadinya perubahan perilaku dan pemahaman dalam diri seseorang, seperti peralihan dari ketidaktahuan menjadi pemahaman konsep, serta dari ketidakmampuan menjadi kecakapan tertentu. Proses inilah yang memicu pertumbuhan kemampuan kognitif peserta didik menuju tingkatan yang lebih optimal.¹²

Hasil belajar adalah prestasi akademik siswa yang diperoleh dari hasil ujian dan tugas. Perolehan ini juga didorong oleh keterlibatan aktif siswa saat bertanya dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran.¹³ Hal ini sesuai dengan argumen Sudjana, di mana hasil belajar ditafsirkan sebagai sekumpulan keterampilan yang dimiliki siswa sesuai memperoleh pengalaman belajar.¹⁴ Pendapat serupa juga disampaikan oleh Mahesya, menurutnya tanda keberhasilan belajar siswa dapat diukur dari prestasi belajarnya. Nilai ini menggambarkan sejauh mana hasil belajar yang diraih peserta didik selama proses belajar mengajar di jenjang sekolahnya.¹⁵

¹² Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jawa Barat: Cv. Adanu Abimata, 2020), h. 2.

¹³ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.8 No.2, 2020, h. 468-470.

¹⁴ Yendri Wird, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020), h. 7.

¹⁵ Mahesya Az-Zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyud, dan Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata

Berdasarkan hal tersebut hasil belajar mencerminkan sejauh mana kemampuan individu yang dihasilkan dari proses belajar yang merupakan perubahan perilaku dan pemahaman terhadap pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Proses menunjukkan bahwa belajar adalah suatu perjalanan yang melibatkan pengembangan diri dan adaptasi.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila diartikan sebagai rangkaian interaksi instruksional terstruktur di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang mengacu pada Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada Fase B Kelas IV di MIS Lamgugob. Target keberhasilan proses pembelajaran berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) resmi pemerintah untuk elemen Bhinneka Tunggal Ika, yaitu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, serta agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.¹⁶

Pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana penting untuk mengingatkan akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Tujuannya agar tindakan yang kita lakukan tetap selaras dengan cita-cita bangsa. Mengingat peran besarnya, pendidikan ini diberikan sejak dini hingga tingkat perguruan tinggi demi melahirkan generasi penerus yang siap membangun negeri. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan dasar mengenai hubungan antara warga negara dengan negaranya.¹⁷

Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok". *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, Tahun 2023, h. 11716- 11730.

¹⁶ Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto dan Yusnawan Lubis, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta Selatan: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023), h. 6.

¹⁷ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang". *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 3, Desember 2020, h. 418-430.

G. Kajian Terdahulu

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap literatur penelitian sebelumnya, analisis mengenai fokus utama dan capaian riset terdahulu akan disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian oleh Ingramti yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Menulis *Descriptive* Sederhana dengan Metode *Word Card Riddle* pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 1 Bayat Tahun 2021–2022" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Word Card Riddle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif sederhana siswa. Hasil riset membuktikan terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 45% pada kondisi awal menjadi 77% setelah metode tersebut diterapkan.¹⁸
2. Penelitian terdahulu oleh Mowuu, Otoluwa, dan Hatibie dengan judul "*Improving Students' English Vocabulary Through Riddles Technique*" bertujuan untuk menguji efektivitas media teka-teki (*riddle*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kota Gorontalo. Melalui pemberian teka-teki berbasis kosakata yang dirancang untuk memicu minat, menantang logika, dan memperkuat daya ingat. Hasil riset menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang signifikan. Analisis data membuktikan terjadinya lonjakan nilai rata-rata (*mean score*) kosakata siswa, yakni dari 43 pada sesi *pre-test* menjadi 71 pada sesi *post-test* dengan nilai signifikansi statistik sebesar 0.000 yang lebih kecil dari batas $\alpha = 0.05$.¹⁹
3. Penelitian oleh Ainun Nur Anisa, penelitiannya merupakan pengembangan media pembelajaran efektif untuk simbol-simbol Pancasila dan lambang negara di kelas 1 SD, menggunakan game teka-teki (*riddle*) dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

¹⁸ Ingramti, "Meningkatkan Keterampilan Menulis *Descriptive* Sederhana Dengan Metode *Word Card Riddle* Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Smp Negeri 1 Bayat Tahun 2021–2022". *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, Vol. 3, No. 2, Februari 2023, h. 165-177.

¹⁹ Zein Mowuu, Moon Hidayati Otoluwa, Dan Yunita Hatibie, "Improving Students' English Vocabulary Through Riddles Tehnique". *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol.4, No.1, April 2025, h. 357-363.

Implementation, Evaluation). Hasilnya menunjukkan media *riddle* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas, efektivitas, serta kesesuaian materi.²⁰

4. Penelitian terdahulu oleh Prasetyo dkk, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Pictorial Riddle* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro". Penelitian ini menguji efektivitas penggunaan variasi media teka-teki (*riddle*) yang dikombinasikan dengan petunjuk visual dan teks untuk mengarahkan logika berpikir siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan model *guided inquiry* berbantuan media *riddle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Media ini dinilai sukses mendongkrak hasil belajar karena melatih ketajaman berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan petunjuk yang disediakan.²¹

Kajian terhadap riset-riset terdahulu memperlihatkan adanya aspek persamaan sekaligus perbedaan dengan studi ini. Persamaannya ditunjukkan oleh sama-sama mengintegrasikan media teka-teki (*riddle*) ke dalam proses belajar mengajar. Perbedaannya di sisi lain berpusat pada penggunaan media *word riddle* pada pembelajaran PPKn jenjang sekolah dasar (MI/SD), dengan spesifikasi materi mengenai keragaman bangsa dan budaya Indonesia.

²⁰ Ainun Nur Anisa, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Riddle* Pada Pembelajaran Pkn Kelas I Sd". *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 7, Juni 2024, h. 257-261.

²¹ Agung Adi Prasetyo, Ayis Crusma Fradani, Dan Ahmad Kholiqul Amin, "Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Pictorial Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Vii Smpn 4 Bojonegoro," *Prosiding Seminar Nasional Ikip Pgri Bojonegoro*, 27 Mei 2025, h. 1-12.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" merupakan bentuk jamak dari "medium", sebuah istilah berbahasa Latin yang bermakna 'antara'. Medium itu sendiri dipahami sebagai instrumen perantara dalam sebuah proses komunikasi. Menurut Gagne, media merujuk pada beragam komponen di sekitar lingkungan peserta didik yang mampu mendorong motivasi belajar mereka. Sementara itu, Arief S. Sadiman mendefinisikan media sebagai semua sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat memicu pikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa sedemikian rupa hingga tercipta proses belajar. Dalam konteks pembelajaran, media digunakan sebagai perantara yang menjembatani penyampaian materi kepada peserta didik.²²

Merujuk pada istilah pembelajaran, istilah kata ini secara kebahasaan berasal dari kata "belajar" dengan imbuhan "pe-an" yang bermakna proses atau cara mengajar. Kata ini menyatukan dua aktivitas utama, yakni aktivitas belajar oleh peserta didik serta tindakan mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik. Ringkasnya, pembelajaran merupakan wujud perpaduan dari proses belajar dan mengajar.²³

Pernyataan tersebut selaras dengan Sapriah yang mengutarakan bahwa media pembelajaran ialah semua instrumen yang berfungsi mengalirkan pesan atau informasi selama interaksi edukatif berlangsung, sehingga mampu memicu perhatian sekaligus antusiasme siswa saat belajar. Fungsi mendasar dari media ini adalah sebagai sarana penunjang aktivitas mengajar yang berdampak langsung pada suasana, kondisi, serta ekosistem belajar yang dibangun dan dikelola oleh guru di kelas.²⁴

²² Hamzah Pagarra, dkk. *Media Pembelajaran*, (Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022), h. 5-17.

²³ Suyatno, Indra Juharni, dan Wandika Wita Susilowati, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*, (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2023), h. 6.

²⁴ Sapriah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1, 2019, h. 470 – 477.

Atas dasar fungsi strategis tersebut, esensi media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari sumber belajar. Oleh sebab itu, konsep media perlu dipahami secara lebih luas, yaitu mencakup alat bantu bagi pendidik dalam mengajar sekaligus sarana penyalur konsep materi dari sumber belajar kepada siswa. Sebagai instrumen penyaji informasi, media bahkan dapat menggantikan peran guru dalam menyampaikan materi secara mandiri kepada peserta didik pada kondisi tertentu.²⁵

Berdasarkan definisi di atas, media pembelajaran dipahami sebagai seluruh instrumen atau perantara yang dimanfaatkan untuk menyalurkan materi dari pengajar kepada peserta didik. Kehadiran media memiliki tujuan memicu daya pikir, emosi, fokus, serta minat belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan sasaran pembelajaran dapat terwujud secara optimal.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam mempercepat pencapaian tujuan belajar di kelas. Kehadirannya tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan efektif, tetapi juga mengemas konsep yang rumit menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut ini manfaat media pembelajaran menurut Meri Ulina dkk.

- a. Media membantu memperjelas penjelasan materi.
- b. Meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Menyajikan pengalaman belajar yang lebih kaya.
- d. Pemilihan media yang tepat dapat memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik.
- e. Tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih efektif dan efisien.²⁶

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam dinamika kelas. Tanpa adanya variasi media dari pengajar, siswa cenderung merasa bosan sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, kehadiran media sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang aktif sekaligus mempermudah

²⁵ Mardiah Astuti dkk, "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar", *Journal Of Law, Administration, And Social Science*, Vol. 4, No. 5, Oktober 2024, h. 702-709.

²⁶ Meri Ulina Br Ginting Dkk, "Arti Dan Manfaat Media Pembelajaran", *Jurnal Kajian Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, Februari 2026, h. 170-175.

siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Menurut Fahrin, peran dan manfaat media sendiri dijabarkan sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyampaian pesan: membantu memvisualisasikan materi agar tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal atau tulisan semata.
- b. Melampaui keterbatasan fisik: mengatasi kendala ruang, durasi waktu, serta keterbatasan daya tangkap indra siswa dalam mengamati suatu fenomena.
- c. Mendorong partisipasi aktif: mengikis sikap pasif siswa dengan menyajikan stimulasi belajar yang lebih interaktif.
- d. Minimisasi miskonsepsi: mencegah kekeliruan pemahaman siswa terhadap konsep atau objek pelajaran yang diajarkan.
- e. Penghubung konsep abstrak: menjadi sarana konkrit yang menjembatani gagasan abstrak agar lebih mudah dipahami secara nyata.²⁷

Berdasarkan beberapa pandangan teoretis di atas, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menciptakan dinamika kelas yang kondusif, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar secara efektif dan efisien. Kehadiran variasi media tidak hanya memperjelas materi yang rumit menjadi lebih visual dan konkrit untuk mengikis ketidakpahaman, tetapi juga menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif siswa di kelas.

3. Pengertian Media *Word Riddle*

Menurut kamus bahasa Inggris kata *word* memiliki arti kata. Sedangkan *riddle* memiliki arti teka-teki.²⁸ *Word riddle* merupakan salah satu bentuk permainan teka-teki kata yang termasuk ke dalam kategori *puzzle*. *Word riddle* disajikan dalam bentuk deskripsi, pertanyaan atau pernyataan singkat yang menuntut peserta didik untuk menalar dan menafsirkan makna kata sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemahaman konsep.

Menurut Ainun Nur Anisa, media *word riddle* merupakan sejenis permainan teka-teki yang berisi soal atau aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan serta wawasan seseorang. Dalam konteks teka-teki, pemain dituntut untuk merangkai

²⁷ Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, dan Mas'odi Mas'odi, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, Vol. 15 No. 2, Desember 2024, h. 211-222.

²⁸ Kamiso, *Kamus Lengkap 700 Trilyun Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Mitra Pelajar Surabaya, ttb), h. 251-318.

petunjuk atau informasi yang ada secara logis guna menemukan jawaban yang tepat sekaligus menghibur. Media ini memiliki beragam jenis, di antaranya teka-teki silang, pencarian kata, angka, relasional, hingga teka-teki logika.²⁹

Selaras dengan hal tersebut, menurut Prasetyo, media teka-teki kata mengombinasikan elemen visual dan teka-teki untuk memicu rasa ingin tahu, imajinasi, serta kreativitas siswa. Lewat pemanfaatan petunjuk berupa deskripsi yang dilengkapi gambar, konsep materi disampaikan secara lebih jelas sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah sekaligus merasa tertantang untuk menemukan solusinya.³⁰

Penerapan media *word riddle* dalam kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan media *crossword puzzle* atau yang lebih populer dengan istilah teka-teki silang merupakan bentuk permainan yang mengharuskan pemain melengkapi kotak-kotak kosong menggunakan rangkaian huruf hingga membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk yang telah disediakan.³¹ Perbedaan mendasar antara media *word riddle* dan media *crossword puzzle* dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Media *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan media pembelajaran berupa jejaring kotak-kotak bersilang, baik secara mendatar maupun menurun. Pengisian jawaban harus presisi dan sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Bermula sebagai bentuk permainan hiburan di media cetak untuk mengasah otak, *crossword puzzle* kini dapat dimanfaatkan secara akademis sebagai sarana latihan soal yang interaktif bagi peserta didik.³²

²⁹ Ainun Nur Anisa, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Riddle* Pada Pembelajaran Pkn Kelas I Sd". *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 7, Juni 2024, h. 257-261.

³⁰ Agung Adi Prasetyo, Ayis Crusma Fradani, Dan Ahmad Kholiqul Amin, "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Media Pictorial Riddle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro," *Prosiding Seminar Nasional Ikip Pgri Bojonegoro*, 27 Mei 2025, h. 1-12.

³¹ Choirul Islamiyah, Agus Budi Susanto, Dan Anita Fatimatul Laeli, "Penggunaan Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Descriptive Text Di SMPN 2 Puger". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2023, h. 1-11

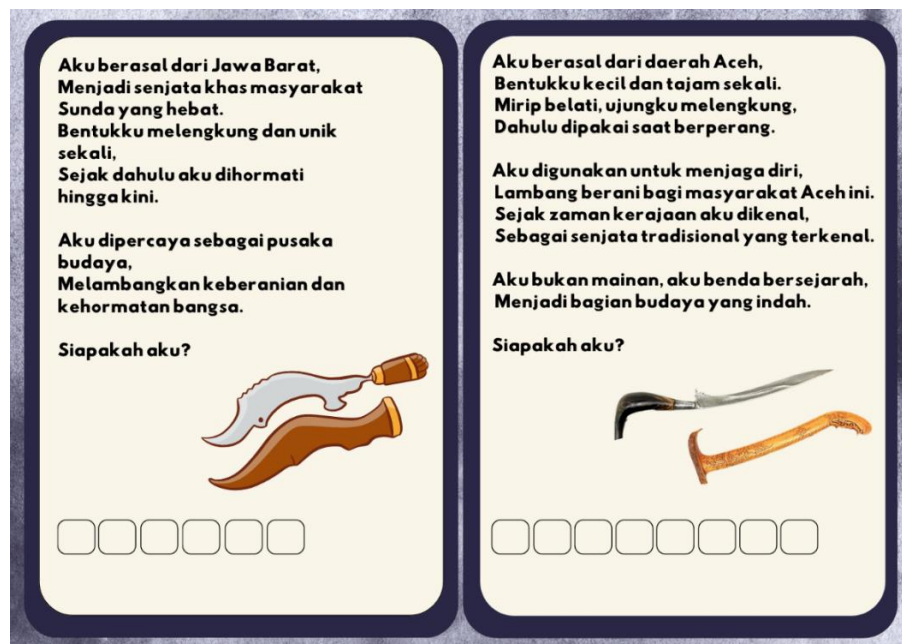


Gambar 2.1 Media Crossword Puzzle

b. Media Word Riddle

Media pembelajaran *word riddle* dikategorikan sebagai instrumen instruksional berbasis permainan tebak kata guna mengoptimalkan kemampuan bernalar, partisipasi kognitif, serta penguasaan konsep peserta didik. Mekanisme operasionalnya mengadopsi prinsip *crossword puzzle*, di mana peserta didik mengisi barisan kotak kosong berdasarkan deskripsi petunjuk yang disediakan. Karakteristik ini memiliki kesamaan prinsip dengan media *riddle cards* pengembangan media oleh Siti Holilah yang memanfaatkan asosiasi deskriptif dan visual untuk mempermudah retensi terminologi. Adapun perbedaan utamanya terletak pada bentuk fisik media pembelajaran. Media *riddle cards* berukuran kartu saku, sedangkan media *word riddle* dalam studi ini dicetak pada kertas A4 guna menunjang keterbacaan dan efisiensi pengerjaan kelompok di kelas.³³

³³ Siti Holilah, Yahmun, dan Endang Sumarti, "Developing English Vocabulary Through Riddle Cards: A Study," *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, dan Terapan*, Vol. 31, No. 2, April 2025, h. 14-20.



Gambar 2.2 Media *Word Riddle*

Berdasarkan pengertian di atas, media *word riddle* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan teka-teki kata yang disajikan melalui pertanyaan, pernyataan singkat, atau deskripsi teks khusus. Media ini berfungsi mengasah kecerdikan serta melatih ketajaman berpikir sistematis peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah. Dalam penerepanya, media ini dapat dikombinasikan dengan unsur visual untuk merangsang kreativitas, memicu rasa ingin tahu, dan memperkuat pemahaman konsep materi. Secara operasional, mekanisme kerja media *word riddle* ini selaras dengan prinsip teka-teki silang (*crossword puzzle*), di mana peserta didik dituntut mengisi ruang jawaban secara tepat berdasarkan petunjuk deskriptif yang telah disediakan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Word Riddle*

Media pembelajaran *word riddle* ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya di dalam kelas. Menurut Ainun Nur Anisa, keunggulan dari media *riddle* adalah sebagai berikut.

- 1) Media *word riddle* mempermudah dan mendukung siswa dalam pembelajaran di sekolah.
- 2) Kegiatan pembelajaran menyenangkan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

- 3) Permainan *word riddle* yang interaktif menarik perhatian siswa, sehingga membuat mereka lebih fokus dan tertarik untuk belajar.
- 4) Media *word riddle* membuka peluang bagi siswa mengasah kemampuan dalam berpikir kritis dan analitis dengan mengajak mereka berpikir dan memecahkan masalah.³⁴

Media *word riddle* tidak jauh berbeda dari teka-teki silang. Menurut Wahyu, media pembelajaran ini menawarkan fleksibilitas serta kemudahan dalam wujud penerapannya di kelas. Pendidik dapat dengan leluasa menyesuaikan muatan teka-teki dengan topik bahasan, sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, aktivitas memecahkan teka-teki mampu merangsang siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan melatih daya pikir kritis. Melalui media ini, proses belajar tidak hanya mengoptimalkan domain kognitif, melainkan juga memperkuat aspek afektif dan perkembangan sosial peserta didik.³⁵

Menurut Sri Haryati Oktavia, penggunaan media teka-teki memiliki kelemahan dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan kekurangan media teka-teki.

- 1) Keterbatasannya dalam penyampaian materi ajar.
- 2) Penerapan media *word riddle* saat dikelas memungkinkan timbulnya diskusi hangat antar peserta didik.
- 3) Banyak memuat faktor spikulasi, peserta didik yang lebih dulu selesaikan permainan *word riddle* dapat dijadikan sebagai tolak ukur kepandaian.
- 4) Tidak semua cakupan materi cocok disajikan menggunakan media ini. Di samping itu, ukuran kelas atau jumlah siswa yang relatif banyak menyulitkan keterlibatan seluruh peserta didik secara merata.

³⁴ Ainun Nur Anisa, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Riddle* Pada Pembelajaran Pkn Kelas I Sd". *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 7, Juni 2024, h. 257-261.

³⁵ Wahyu Adinata, H. Lalu Habiburrahman, Dan Musafir, "Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn di Kelas IV SD Negeri 1 Sejahtera", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vo. 10, No. 4, Januari 2026, h. 239-246.

- 5) Adanya rasa enggan mengubah paradigma dalam pembelajaran yang telah tertera dalam Pendidikan.³⁶

Menurut Silvia dalam kajiannya menuliskan bahwa penggunaan media teka-teki dalam pembelajaran tidak lepas dari beberapa kendala operasional di kelas. Keterbatasan utama terletak pada alokasi waktu, yaitu pada proses pengerjaan dan pembahasan teka-teki yang menyita waktu berisiko mengurangi jatah jam pelajaran untuk penyampaian materi utama. Di samping itu, tingkat kecenderungan spekulasi siswa terbilang cukup tinggi, di mana peserta didik berisiko sekadar menebak-nebak jumlah huruf tanpa melalui proses berpikir kritis yang mendalam. Keterbatasan ini semakin kompleks mengingat tidak seluruh topik materi dapat dikembangkan ke dalam format teka-teki, serta besarnya jumlah siswa dalam satu kelas yang kerap menyulitkan pendidik untuk melibatkan seluruh peserta didik secara merata.³⁷

5. Langkah-langkah Penggunaan Media *Word Riddle*

Alur pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *word riddle* disesuaikan dengan model pembelajaran yang diaplikasikan. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Menurut Elok, strategi pembelajaran langsung merupakan pendekatan yang tersusun rapi dan terarah, di mana guru memegang peranan utama dalam mengajar. Prosesnya dimulai dari menyampaikan tujuan, memberikan materi atau keterampilan baru, membimbing latihan, hingga melakukan evaluasi. Pendekatan ini bertujuan agar siswa bisa memahami pelajaran secara bertahap dan teratur. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media *word riddle* dalam proses pembelajaran.

- a. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan tahap awal yang meliputi pembukaan, doa bersama, pengecekan presensi, dan apersepsi. Setelah itu, alur dilanjutkan ke kegiatan inti melalui penanaman konsep dasar agar siswa mendapatkan gambaran menyeluruh tentang materi yang dibahas.

³⁶ Sri Haryati Oktavia, dkk. "Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Vii Smp Bukit Raya Pekanbaru". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, Vol. 5, No. 1. 2017, h. 43-57.

³⁷ Silvia Agustin, Sumardi, dan Ghullam Hamdu, "Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD", *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 12, No. 1, 2025, h. 53-64.

- b. Langkah selanjutnya menyajikan materi pembelajaran yang akan dipelajari secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- c. Menyajikan ilustrasi atau contoh konkret yang relevan dengan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari.
- d. Selanjutnya, guru memperkenalkan media *word riddle* serta menjelaskan cara penggunaan media tersebut, termasuk aturan dan langkah-langkah pengerjaannya.
- e. Mempersiapkan media *word riddle* untuk digunakan.
- f. Tahap selanjutnya adalah latihan terbimbing. Guru membagikan media *word riddle* itu kepada murid secara kelompok dan membimbing dalam proses belajar menggunakan media *word riddle*.
- g. Setelah latihan terbimbing, guru memeriksa pemahaman dan memberikan tanggapan, guru bersama murid mengoreksi jawaban secara langsung. Tujuan dari tahap ini adalah memperkuat pemahaman siswa dan mengklarifikasi kesalahan.
- h. Tahap yang terakhir evaluasi secara individu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang telah dikuasai murid.³⁸

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Thursan Hakim, belajar merupakan proses transformasi dalam kepribadian setiap individu yang tecermin melalui peningkatan kualitas maupun kuantitas perilaku, seperti bertambahnya keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, serta berbagai kemampuan lainnya.³⁹

³⁸ Elok Setiani Alfaroq, "Efektivitas Model Direct Instruction Dengan Media Jendela Geser Dan Terintegrasi Nilai Karakter Islami Terhadap Hasil Belajar" *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 4, 2024, h. 1629-1647.

³⁹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center, 2019), H. 3-7.

Sedangkan menurut Andi, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya.⁴⁰ Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Rinto, hasil belajar ialah seluruh perolehan siswa sesuai menjalani pengalaman pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pengalaman yang diserap oleh peserta didik ini mencakup tiga ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴¹

Hasil belajar memiliki kontribusi penting dalam kegiatan pembelajaran karena melalui nilai tersebut guru bisa melihat sejauh mana perkembangan pengetahuan maupun pengalaman yang telah didapat siswa. Hal ini menjadi acuan untuk membantu siswa mencapai sasaran belajar pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.⁴²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses transformasi kepribadian yang bermuara pada perolehan hasil belajar di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator keberhasilan yang dicapai siswa setelah menerima pengalaman belajar ini sangat krusial bagi guru, yakni untuk mengukur sejauh mana perkembangan pemahaman peserta didik guna mengarahkan ketercapaian tujuan pembelajaran ke depan.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori pada dasarnya merupakan landasan prinsip yang menerangkan hubungan antar fakta sekaligus memprediksi hasil berdasarkan data terdahulu. Dalam konteks pendidikan, teori belajar merangkum keterkaitan berbagai fakta dan temuan ilmiah yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran siswa. Pemahaman yang mendalam mengenai teori belajar memungkinkan pendidik untuk merancang dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara efektif serta

⁴⁰ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)". *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol. 1, No. 1, 2023, h.13-24.

⁴¹ Rinto Hasiholan Hutapea, "Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik". *Bia': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, Vol. 2, No. 2, 2019, h. 151–165.

⁴² Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A., "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Aquinas*, Vol. 4, No. 1, 2021, h. 60–64.

efisien. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara optimal hingga mencapai target utama berupa perubahan perilaku yang positif.⁴³

Perubahan perilaku positif dan penyerapan informasi tersebut tidak dapat dipisahkan dari aktivitas mental siswa yang disebut dengan ranah kognitif. Secara etimologis, kata kognitif diserap dari bahasa Inggris *cognitive* yang berkaitan dengan domain mental atau proses berpikir. Istilah ini merujuk pada aktivitas individu dalam menghubungkan, mengukur, serta menganalisis suatu peristiwa untuk memperoleh pengetahuan. Pada hakikatnya, kognitif merupakan ranah yang mempelajari proses mental seseorang ketika menerima stimulus tertentu, sekaligus mengamati bagaimana proses berpikir tersebut memengaruhi tingkat dan arah perubahan sikap individu.

Teori belajar kognitif adalah salah satu konsep pembelajaran yang hingga kini masih memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Teori belajar kognitif memandang bahwa proses belajar tidak sekadar melibatkan hubungan sebab-akibat antara stimulus dan respons. Lebih dari itu, belajar merupakan sebuah aktivitas mental yang melibatkan pemrosesan informasi dan pemikiran aktif individu dalam mengkonstruksi pengetahuan.⁴⁴

a. Teori Kognitif Jean Piaget

Pengembangan teori kognitif oleh Piaget didasarkan pada analisis pola berpikir anak saat menjawab pertanyaan, di mana bentuk logika dan alur penalaran menjadi fokus utama dibandingkan kebenaran jawaban itu sendiri. Melalui pendekatan ini, Piaget merumuskan struktur kognitif yang menggambarkan bagaimana anak membentuk konsep mengenai dunianya. Menurutnya, pertumbuhan intelektual anak pada hakikatnya dibentuk oleh interaksi antara potensi bawaan sejak lahir dengan pemikiran yang dipengaruhi lingkungan.

b. Teori Kognitif Lev Vygotsky

Vygotsky merupakan seorang tokoh yang mencetuskan teori perkembangan kognitif yang disebut teori sosiokultural. Teori tersebut

⁴³ Suyatno, Indra Juharni, dan Wandika Wita Susilowati, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*, (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2023), h. 20- 21.

⁴⁴ Suyatno, Indra Juharni, & Wandika Wita Susilowati, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skill...*, h. 31-33.

menegaskan bahwa konstruksi pengetahuan anak dipengaruhi oleh keterlibatan dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Vygotsky membagi perkembangan kognitif ke dalam dua dimensi utama, antara lain sebagai berikut.

1) Pengaruh bahasa dalam perkembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang memanfaatkan instrumen psikologis seperti bahasa, kata, dan diskusi untuk mentransformasikan aktivitas mental. Vygotsky diakui sebagai figur yang menitikberatkan pada aspek perkembangan sosial, meski ia juga tidak melupakan pentingnya perkembangan kognitif seseorang. Kemampuan berbahasa pada anak diyakini sebagai pemicu utama yang mendorong terjadinya perubahan dalam proses perkembangan kognitif mereka.

2) Pengaruh Lingkungan Sosial dalam Perkembangan Kognitif

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pendorong utama pergeseran perkembangan kognitif. Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosial dan budaya. Keterampilan dasar seperti memori, perhatian, dan penalaran berkembang melalui bantuan interaksi sosial serta bimbingan orang dewasa. Kemampuan anak untuk memahami dan menyelesaikan tugas secara lebih optimal dengan bantuan orang lain inilah yang menjadi dasar dari konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Seiring bertambahnya usia, ketergantungan anak terhadap orang dewasa akan berkurang, mendorong mereka menuju kemandirian dalam berpikir dan bertindak.⁴⁵

Berdasarkan teori belajar, keterkaitan antara penggunaan media dan model pembelajaran berada dalam koridor yang selaras. Piaget menyebutkan bahwa kapasitas berpikir logis anak masih sangat bergantung pada objek atau stimulus nyata di lingkungannya, sehingga mereka akan menghadapi hambatan besar jika dipaksa menghafal materi yang terlalu abstrak dan padat teks. Dalam konteks ini, media *word riddle* (teka-teki kata) hadir sebagai jembatan konkret

⁴⁵ Fredericksen Victoranto Amseke, *Teori Dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*, (Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 28-31.

berisi deskripsi petunjuk (*clues*) dan visual yang menantang nalar logika anak secara nyata.

Sejalan dengan prinsip tersebut, teori Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara terisolasi, melainkan lahir melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan komunikasi aktif antar-teman sebaya. Penerapan media *word riddle* secara berkelompok memicu terciptanya *Zone of Proximal Development* (ZPD), yakni jarak antara kemampuan mandiri siswa dengan potensi akademik yang diraih lewat bantuan kelompok. Melalui diskusi kelompok dalam memecahkan teka-teki ini, siswa yang awalnya kesulitan mengingat ragam budaya nusantara dapat terbantu oleh rekannya, sehingga pemahaman kognitif mereka terbangun secara kolektif, bermakna, dan menyenangkan.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Andri Yandi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ditentukan oleh komponen-komponen yang meliputi sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Sumber Belajar

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh peran penting dari sumber belajar, sebab keberadaannya membuat kegiatan belajar dapat diwujudkan secara optimal, terukur, dan tepat sasaran. Dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran secara terencana, sumber belajar pada dasarnya mencakup apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar. Wujud sumber belajar tidak sebatas bahan ajar, buku, atau perpustakaan semata, melainkan juga mencakup manusia, alat, sarana, dan lokasi. Dengan kata lain, sumber belajar dapat berupa sosok guru itu sendiri, fasilitas pembelajaran, lingkungan belajar (seperti ruang kelas, tempat ibadah, laboratorium, maupun museum), hingga berbagai aktivitas yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran.

b. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan ekosistem yang membawa dampak besar dan sangat bermakna bagi peserta didik selama menjalani proses belajar mengajar, mencakup aspek sosial maupun nonsosial. Lingkungan nonsosial ini

meliputi ketersediaan sarana dan prasarana belajar, berbagai sumber belajar, hingga media pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, lingkungan sosial berkaitan erat dengan interaksi serta hubungan antarpribadi siswa dengan teman sebaya, para guru, dan seluruh staf sekolah. Oleh karena itu, keberadaan lingkungan sekolah memegang peranan krusial dalam memengaruhi capaian hasil belajar siswa. Tidak hanya berdampak pada hasil belajar semata, kondisi lingkungan ini juga turut menentukan tingkat motivasi dan dorongan semangat setiap siswa dalam proses belajarnya.

c. Budaya sekolah

Pembentukan karakter siswa tidak terlepas dari peran budaya sekolah, yang mana hal ini nantinya berdampak langsung pada prestasi akademik maupun non-akademik mereka. Baik buruknya citra sebuah lembaga pendidikan kerap kali dicerminkan melalui cerminan perilaku siswanya di luar lingkungan sekolah. Nilai-nilai yang ditanamkan secara konsisten di sekolah akan terinternalisasi dengan baik dalam alam bawah sadar peserta didik. Jika budaya sekolah tersebut rapuh, maka hal itu dapat memicu terbentuknya kepribadian siswa yang kurang baik. Oleh karena itu, budaya sekolah pada hakikatnya menjadi salah satu faktor penentu utama bagi peningkatan hasil belajar siswa.⁴⁶

Sejalan dengan pendapat Andri Yandi dkk, yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh sumber belajar berupa bahan ajar, buku, manusia, alat, sarana, dan lokasi belajar. Pemikiran Hastin Suryaningsih dan Zela Septikasari mengungkapkan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada kelancaran interaksi antara guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan efisiensi komunikasi tersebut, di mana media berfungsi sebagai alat bantu pendukung pengajaran tanpa menggantikan peran guru.⁴⁷

⁴⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)". *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol. 1, No. 1, 2023, h.13-24.

⁴⁷ Hastin Suryaningsih dan Zela Septikasari, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di SD Negeri Jumeneng Lor", *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol.10 No. 2, 2024, h. 58-65.

Sedangkan menurut Dedi Saputra, Wildana Wargadinata, dan Shofil Fikri hasil studi yang diteliti menyebutkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok besar, yaitu faktor internal dan eksternal, baik yang bersifat positif maupun negatif.

- a. Faktor internal positif yang mencakup motivasi belajar, minat materi, kesiapan fisik dan mental, serta penggunaan strategi belajar yang efektif.
- b. Faktor eksternal positif yang meliputi keterlibatan orang tua, kondusivitas lingkungan sekolah, kualitas proses pembelajaran oleh guru, serta ketersediaan fasilitas belajar yang memadai turut memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian prestasi belajar siswa.
- c. Faktor internal negatif meliputi minimnya motivasi, rendahnya kedisiplinan belajar, ketidakstabilan emosional, serta tingkat stres akademik peserta didik.
- d. Faktor eksternal negatif ditandai oleh kurangnya dukungan dari ekosistem keluarga, keterbatasan finansial, serta pengaruh iklim sosial yang kurang kondusif.⁴⁸

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terbagi atas dimensi internal (motivasi, minat, dan kondisi emosional) dan dimensi eksternal (sumber belajar, ekosistem sekolah, keluarga, serta budaya organisasi sekolah). Keberhasilan integrasi faktor-faktor ini bertumpu pada kelancaran proses transfer informasi dari guru kepada siswa. Maka dari itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan efisiensi pengajaran, mereduksi hambatan pemahaman, serta meningkatkan capaian kognitif peserta didik secara tepat sasaran.

4. Indikator Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar ditandai dengan adanya perkembangan dan peningkatan sikap maupun kemampuan siswa yang sesuai dengan sasaran pembelajaran. Pembuktian tersebut dapat tercermin melalui perolehan nilai dari serangkaian evaluasi, baik berupa tes, ulangan, maupun ujian yang diselenggarakan

⁴⁸ Dedi Saputra, Wildana Wargadinata, dan Shofil Fikri, “Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No. 02, Juni 2025 h. 399-408.

oleh guru. Adapun menurut Moore, indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu sebagai berikut.

- a. Dimensi Kognitif, mengartikulasikan tingkatan berpikir yang meliputi perolehan pengetahuan, pemahaman makna, pengaplikasian teori, pengkajian analitis, konstruksi/pembuatan karya, serta penilaian/evaluasi.
- b. Dimensi Afektif, merepresentasikan domain sikap yang mencakup penerimaan stimulus, artikulasi respon, serta internalisasi nilai-nilai.
- c. Dimensi Psikomotorik, mengukur keterampilan motorik yang terbagi atas pola gerak dasar (*fundamental movement*), gerak generik (*generic movement*), gerak koordinatif (*ordinative movement*), hingga gerak kreatif (*creative movement*).⁴⁹

Sejalan dengan pendapat tersebut, teori Taksonomi Bloom menyebutkan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain dengan perincian sebagai berikut.

- a. Ranah Kognitif, berfokus pada capaian intelektual siswa yang mencakup enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, serta evaluasi/penilaian.
- b. Ranah Afektif, berorientasi pada aspek sikap dan nilai yang terbagi ke dalam lima jenjang, mulai dari penerimaan, pemberian respon/reaksi, penilaian, pengorganisasian, hingga karakterisasi nilai.
- c. Ranah Psikomotorik, mencakup penguasaan keterampilan fisik/motorik, kemampuan manipulasi objek, serta koordinasi neuromuskular yang melibatkan proses pengamatan dan penghubungan gerakan.⁵⁰

Dalam penelitian hasil belajar yang diteliti hanya pada ranah kognitif saja. Pembatasan pada dimensi kognitif ini direpresentasikan melalui penyusunan 15 butir soal pilihan ganda yang valid, sehingga penelitian ini tidak melakukan pengukuran terhadap ranah afektif (sikap) maupun psikomotorik (keterampilan) peserta didik di kelas.

⁴⁹ Ricardo & Meilani, R. I., "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-209.

⁵⁰ Yendri Wird, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020), h. 7.

C. Pembelajaran PKn

1. Pengertian Pembelajaran PKn

Merujuk pada pandangan Somantri, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dirancang sebagai program edukatif yang memperlengkapi siswa dengan wawasan dan keterampilan dasar terkait hubungan antara warga negara dan negaranya. Melalui pembelajaran ini, masyarakat diharapkan terdidik menjadi individu yang memberikan kontribusi positif bagi bangsa. Fokus utama dari mata pelajaran PKn adalah membentuk kedewasaan warga negara dalam berdemokrasi pada kehidupan berbangsa dan bernegara.⁵¹

Selaras dengan pandangan tersebut, Dewi dan Riska mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hal krusial yang perlu diterapkan sejak anak berada di bangku sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak-anak memiliki kebutuhan yang tinggi akan pengetahuan baru, sehingga momen ini sangat tepat untuk menanamkan pemahaman dasar mengenai wawasan kebangsaan dan sikap demokratis secara terarah. ekeliruan dalam penyampaian konsep atau pengetahuan awal berpotensi membentuk pola pikir dan perilaku siswa yang terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya, bahkan berlanjut dalam kehidupan bermasyarakat.⁵²

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana pembelajaran yang menegaskan pentingnya pemahaman hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Kehadirannya bertujuan agar seluruh tindakan dan karya masyarakat senantiasa berorientasi pada pencapaian cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari harapan bersama. Berorientasi pada besarnya peran tersebut, pembelajaran ini telah ditanamkan sejak usia dini di seluruh tingkat pendidikan dari tingkatan yang paling awal hingga jenjang perguruan tinggi guna mencetak generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap mengarungi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Esensi Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan bentuk pendidikan karakter berlandaskan Pancasila yang diarahkan untuk membina

⁵¹ Desnita Fitriani & Dinie Anggraeni Dewi, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter". *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 5 No. 2 Desember 2021, h. 489 - 499.

⁵² Dewi, Riska., D., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas Iv Mi Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 3, 2017, h. 107–123.

dan melestarikan nilai-nilai moral serta kearifan budaya bangsa sebagai identitas diri dalam kehidupan sehari-hari. Di tengah latar belakang siswa yang beragam dari aspek agama, suku, bahasa, budaya, sosial, hingga rentang usia, mata pelajaran ini menekankan pada pembentukan warga negara yang sadar dan mampu melaksanakan hak serta kewajibannya. Tujuan akhirnya adalah mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil, dan berkepribadian mulia sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945.

2. Tujuan Pendidikan PKN

Menurut Maftuh dan Sapriya, tujuan negara menyelenggarakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk setiap individu menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*). Kriteria warga negara yang baik ini mencakup kepemilikan kecerdasan kewarganegaraan (*civics intelligence*) secara menyeluruh mulai dari ranah intelektual, emosional, sosial, hingga spiritual serta memiliki rasa bangga, kepedulian, dan tanggung jawab (*civics responsibility*), sehingga mampu berperan aktif dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut pandangan Depdiknas tahun 2006, arah kompetensi yang ingin dicapai dari mata pelajaran PKN meliputi beberapa poin penting berikut:

- a. Mengembangkan pola pikir yang kritis, logis, serta kreatif saat merespons berbagai persoalan kewarganegaraan.
- b. Terlibat secara aktif, bijak, dan bertanggung jawab, sekaligus mengambil tindakan secara sadar dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Bertumbuh secara positif dan bernafaskan demokrasi untuk membangun kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai khas masyarakat Indonesia, sehingga mampu berdampingan dengan bangsa lain.
- d. Membangun hubungan dan interaksi dengan masyarakat dunia, baik melalui kontak langsung maupun dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penelaahan terhadap tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini berfokus pada penanaman pemahaman tentang kebangsaan serta berorientasi pada penerapannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁵³

D. Penggunaan Media *Word Riddle* Terhadap Hasil Belajar

Proses belajar mengajar di kelas merupakan interaksi komunikasi terencana antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan instruksional yang menyalurkan materi dan ide dari guru kepada siswa untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar.⁵⁴ Keterkaitan utama antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa terletak pada kekuatan asosiasi serta retensi ingatan jangka panjang (*long-term memory*) yang dibentuk oleh media tersebut selama proses interaksi di kelas. Saat proses belajar mengajar berlangsung, media berfungsi menanamkan rekam jejak memori visual dan tekstual yang kuat pada struktur kognitif anak didik.⁵⁵

Ditinjau dari perspektif penggunaan media *word riddle*, mekanisme pengikatan memori ini diadopsi melalui perpaduan petunjuk deskriptif serta tantangan mengisi kotak huruf yang menuntut keterlibatan daya berfikir dan mental aktif dari peserta didik. Media *word riddle* menyajikan petunjuk deskriptif dan visual berupa gambar yang terkait dengan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriyah yang menyebutkan bahwa media difungsikan sebagai instrumen bantu visual yang mencakup gambar, model representatif, objek nyata, serta peraga fisik lainnya untuk menghadirkan pengalaman empiris/konkret. Pemanfaatan sarana ini berorientasi pada peningkatan motivasi belajar, efektivitas daya serap materi, serta retensi ingatan kognitif siswa.⁵⁶

⁵³ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dFadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang". *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 3, Desember 2020, h. 418-430

⁵⁴ Juni Sahla Nasution dkk, "Analisis Hakikat Media Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi Edu", *Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 4 No. 1 2024, h. 1260-1265.

⁵⁵ Dendodi dkk, "Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *JERKIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, 2025, h. 1750-1758.

⁵⁶ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.1, 2019, h. 470 – 477.

Menurut Fahrin Nailatil Karomah dkk, penerapan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sangat diperlukan dan terbukti mempermudah siswa dalam menyerap materi dan menumbuhkan motivasi belajar, sehingga bermuara pada capaian hasil belajar yang optimal.⁵⁷ Berlandaskan konsep ini, hubungan kausalitas tersebut berimplikasi langsung terhadap capaian kognitif siswa yang diukur melalui instrumen evaluasi (*posttest*). Sewaktu pengerjaan tes berlangsung, ranah kognitif siswa secara refleks memanggil kembali rekaman aktivitas interaktif saat bermain teka-teki kata (*word riddle*) yang memuat materi keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. Efeknya, hambatan pemahaman berupa kelupaan maupun kesalahan mengidentifikasi diferensiasi budaya antardaerah berhasil diminimalisasi, yang berujung pada ketepatan jawaban siswa. Ketepatan inilah yang mengonfirmasi adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media *word riddle* terhadap peningkatan rata-rata nilai kognitif hingga sesuai dengan standar KKTP yang ditetapkan.

Berdasarkan paparan teoretis di atas, sejumlah poin krusial terkait esensi media *word riddle* dan hubungannya dengan hasil belajar siswa dapat dirangkum sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran di kelas pada dasarnya adalah bentuk interaksi komunikasi yang terstruktur. Dalam hal ini, media pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana penyampai pesan guna memicu pemikiran, emosi, kepedulian, dan dorongan belajar siswa secara maksimal.
2. Hubungan sebab-akibat antara penggunaan media *word riddle* dan perolehan hasil belajar berakar pada pembentukan jejak ingatan visual serta tekstual yang kokoh dalam ranah kognitif, yang memperkuat retensi ingatan jangka panjang (*long-term memory*).
3. Sejalan dengan asas pemanfaatan sarana bantu visual, media *word riddle* menerapkan cara kerja pengikatan memori melalui penggabungan petunjuk deskriptif dan visual nyata, sehingga menghadirkan pengalaman empiris yang mendorong partisipasi mental aktif peserta didik.

⁵⁷ Fahrin Nailatil Karomah dkk, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS* Vol. 15 No. 2, Desember 2024, h. 211-222.

E. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

1. Pengertian Keragaman

Keragaman dipahami sebagai kondisi kemajemukan di mana berbagai kelompok sosial hidup berdampingan dan berinteraksi secara kooperatif tanpa meleburkan karakter khasnya. Keberagaman ini tidak hanya menunjukkan variasi budaya antar daerah, tetapi juga mencerminkan identitas, sejarah, dan cara pandang hidup setiap kelompok masyarakat.

Keberagaman budaya merupakan wujud perbedaan sekaligus kekayaan tata nilai, tradisi, bahasa, norma, dan karya seni yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Di Indonesia, entitas budaya yang beragam ini menjadi pembeda identitas nasional sekaligus pilar kekuatan sosial berbangsa. Hal tersebut tecermin dalam motto *Bhinneka Tunggal Ika* yang mengusung nilai persatuan dalam perbedaan.⁵⁸

Keragaman budaya adalah adanya berbagai macam budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Keberagaman budaya dapat dilihat dari perbedaan bahasa daerah, adat istiadat, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, makanan khas, dan kesenian di setiap daerah. Walaupun berbeda-beda, semua budaya tersebut menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan budaya yang berbeda. Keberagaman budaya menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan membuat Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya budaya.

Meskipun memiliki perbedaan, masyarakat Indonesia tetap harus hidup rukun dan saling menghargai sesuai dengan semboyan "*Bhinneka Tunggal Ika*" yang berarti "berbeda-beda tetapi tetap satu jua". Kebhinekaan suku bangsa di Indonesia melahirkan variasi budaya yang sangat kaya pada setiap kelompoknya. Imbas dari keberagaman suku tersebut menjadikan Indonesia memiliki khazanah budaya yang luas dan beragam.⁵⁹

2. Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Suku bangsa adalah entitas atau kelompok masyarakat yang mana setiap anggotanya merasa saling terhubung dan mengidentifikasikan dirinya dengan

⁵⁸ Tony Sugianto, "Keberagaman Budaya Indonesia". *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra*, Vol. 03, No. 06 Tahun 2023, h. 13-16.

⁵⁹ Ari Pudjiastuti, dan Dwi Tyas Utami, *Esps Pendidikan Pancasila 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. (Jakarta: Erlangga, 2024), h. 88-89.

sesamanya. Faktor utama yang lazimnya menjadi dasar dari kesamaan ini terletak pada asal-usul garis keturunan.⁶⁰ Kondisi kesukuan tersebut hidup di dalam wilayah NKRI yang membentang luas dari Sabang hingga Merauke dalam bentuk jajaran kepulauan. Di antara ribuan pulau yang tersebar, terhampar perairan lautan yang mencakup sekitar dua pertiga dari keseluruhan wilayah Indonesia, sehingga negara ini dikenal pula sebagai negara bahari. Keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di dalamnya mencerminkan bahwa kelompok etnik merupakan suatu kesatuan masyarakat yang memiliki sistem interaksi, aturan norma, adanya keberlanjutan, serta rasa identitas yang menyatukan seluruh anggotanya, sekaligus mempunyai sistem kepemimpinan mandiri.⁶¹

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan kelompok etnis dan suku bangsa yang sangat beragam, dengan jumlah mencapai ratusan. Mayoritas masyarakat Indonesia merupakan keturunan dari rumpun Austronesia. Di samping itu, terdapat pula suku Melanesia, Polinesia, dan Mikronesia. Beberapa contoh suku bangsa di tanah air meliputi suku Madura, Jawa, Sunda, Batak, Betawi, Dayak, Asmat, serta berbagai suku lainnya. Tidak hanya itu, ada juga sejumlah etnis pendatang asal daratan Asia yang telah lama bermukim dan akhirnya membaur menjadi bagian dari bangsa Indonesia, seperti keturunan Tionghoa, Arab, dan India.

Kemudian untuk keragaman makanan tradisional yang didefinisikan sebagai kuliner oleh masyarakat di suatu wilayah secara berkesinambungan dari generasi ke generasi. Bahan bakunya umumnya memanfaatkan hasil pangan lokal yang tumbuh alami di daerah tersebut, sehingga setiap kawasan memiliki keunikan hidangan khas yang berbeda-beda. Sejak zaman dahulu, letak Indonesia yang strategis sebagai pusat jalur perdagangan antara benua Asia dan Eropa memicu masuknya beragam bumbu, bahan pangan, hingga teknik pengolahan dari berbagai bangsa. Kondisi sejarah ini turut memperkaya serta memengaruhi cita rasa kuliner

⁶⁰ Anita Oktaviana dan Hafizhatul Munawwarah, "Nilai Utama Dalam Pengasuhan Suku Bangsa Indonesia". *The 7th Annual Conference On Islamic Early Childhood Education*, Vol. 5, November 2021, h. 81-88.

⁶¹ Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, dan Gatut Setiadi, *Keragaman Sara Di Indonesia*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2020), h. 5 -12.

tradisional tanah air. Beberapa sajian khas Indonesia yang telah tersohor di kancah internasional antara lain meliputi rendang, nasi goreng, dan sate.⁶²

Keragaman lainnya adalah adanya berbagai bahasa daerah di tanah air diposisikan sebagai warisan budaya bernilai tinggi yang perlu dilindungi dan ditumbuhkembangkan. Fungsi utama bahasa daerah tidak hanya menjaga keberlangsungan jati diri suku bangsa, melainkan juga memperkaya khazanah kebudayaan nasional.

Keterikatan bahasa yang begitu kuat dengan pengetahuan budaya dan dimensi politik menjadikan bentuk-bentuk tutur kata sering kali merefleksikan tingkat vitalitas serta kondisi sosial masyarakatnya. Indonesia memiliki keunggulan dengan kepemilikan 718 bahasa daerah, yang menjadikannya salah satu pemilik bahasa terbanyak di dunia. Walau bagaimanapun, beberapa tahun belakangan ini eksistensi bahasa daerah mulai tergeser akibat makin dominannya pemakaian bahasa Indonesia maupun bahasa asing.⁶³

3. Seni Budaya di Indonesia

a. Pakaian Adat

Sebagai wujud simbol budaya, pakaian adat dapat mencerminkan identitas unik dari suatu daerah. Keragaman suku, ras, dan daerah di Indonesia melahirkan berbagai jenis serta model pakaian tradisional yang khas. Berikut beberapa contoh pakaian adat yang ada di Nusantara.

1) Pakaian Adat Aceh

Pakaian tradisional khas Aceh dikenal dengan sebutan pakaian Ulee Balang. Setelan yang dikenakan oleh kaum pria dinamakan Linto Baro, sementara pakaian untuk kaum wanita disebut dengan baju Daro Baro. Kedua jenis busana adat tersebut mempunyai keunikan dan ciri khas tersendiri pada tiap-tiap komponen atau bagian-bagiannya. Dahulu, pakaian tradisional ini khusus dikenakan oleh sultan dan para bangsawan istana. Seiring perkembangannya, busana tersebut saat ini lebih sering dimanfaatkan sebagai pakaian pengantin.

⁶² Ari Pudjiastuti, dan Dwi Tyas Utami, *Esp's Pendidikan Pancasila 4....*, h. 88-89.

⁶³ Elga Andina, "Implementasi Dan Tantangan Revitalisasi Bahasa Daerah di Provinsi Lampung". *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, Vol. 14 No. 1, Juni 2023, h. 15-35.



Gambar 2.3 Pakaian Adat Aceh

2) Pakaian Adat Jawa Tengah

Pakaian tradisional yang sangat populer dan menjadi simbol khas Jawa Tengah di tingkat nasional adalah pakaian adat resmi berupa Jawi Jangkep dan Kebaya. Pasangan pengantin kerap mengenakan kedua jenis pakaian adat ini saat melangsungkan prosesi pernikahan.



Gambar 2.4 Pakaian Adat Jawa Tengah

3) Pakaian Adat Sumatera Barat

Pakaian adat Sumatera Barat berasal dari suku Minangkabau. Pakaian adat wanita dikenal dengan baju Bundo Kanduang yang dilengkapi penutup kepala berbentuk tanduk kerbau. Pakaian tradisional Bundo Kanduang diyakini sebagai lambang dari besarnya peranan seorang ibu di dalam kehidupan berumah tangga.



Gambar 2.5 Pakaian Adat Sumatera Barat

4) Pakaian Adat Jawa Barat

Pakaian adat Jawa Barat berasal dari masyarakat Sunda. Pakaian adat pria biasanya menggunakan jas tutup dan ikat kepala dinamakan dengan baju Pangsi, sedangkan perempuan menggunakan kebaya dan kain batik khas Sunda.



Gambar 2.6 Pakaian Adat Jawa Barat

5) Pakaian Adat Sulawesi Barat

Pakaian adat Sulawesi Barat berasal dari suku Mandar. Pakaian ini digunakan dalam acara adat dan memiliki hiasan khas daerah Mandar yang terdiri dari Pattuqduq Towaine untuk wanita dan Pattuqduq Tommuane untuk pria.



Gambar 2.7 Pakaian Adat Sulawesi Barat

6) Pakaian Adat Papua

Dalam memenuhi kebutuhan sandang, busana tradisional Papua mencerminkan keterikatan yang sangat kuat dengan alam sekitar. Seluruh pakaian adat Papua beserta pelengkap atau aksesorisnya dibuat sepenuhnya dari bahan-bahan alami melalui proses pengolahan yang sangat sederhana. Pakaian adat Papua terkenal dengan koteka untuk laki-laki dan rok rumbai untuk perempuan yang terbuat dari serat alam.⁶⁴



Gambar 2.8 Pakaian Adat Papua

b. Rumah Adat

Sebagai negara kepulauan, Indonesia dihuni oleh beragam suku. Berbagai suku bangsa tersebut tersebar di pelosok daerah Masing-masing suku bangsa tersebut menyimpan adat serta kebudayaan yang khas dan unik, yang

⁶⁴ Lilik Krisdayanti, "Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Mataram". (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, 2020), h. 14-24.

tercermin dari ragam bahasa, tarian tradisional, busana adat, hingga bentuk rumah adat setempat. Berikut ini beberapa rumah adat yang ada di Indonesia.

1) Rumah Adat Aceh

Rumoh Aceh, yang juga populer dengan sebutan krong bade, merupakan rumah adat khas Aceh berarsitektur panggung dengan ketinggian berkisar antara 2,5 hingga 3 meter. Area kolong di bawah rumah ini kerap dimanfaatkan kaum perempuan untuk menyimpan barang (gudang) atau menenun kain. Dinding-dindingnya, baik di sisi dalam maupun luar, dihiasi oleh bermacam-macam ukiran atau lukisan. Secara tata ruang, bagian dalam Rumoh Aceh terbagi menjadi ruang depan sebagai area bersantai dan menyambut tamu, ruang tengah yang difungsikan sebagai kamar tidur, serta ruang belakang untuk dapur dan tempat makan.

2) Rumah Adat Sumatera Barat

Rumah adat khas Sumatera Barat dikenal dengan nama Rumah Gadang. Hunian ini memiliki bentuk dasar persegi panjang yang mekar atau melebar ke bagian atas, menyerupai bangun trapesium terbalik. Bagian atapnya melengkung tajam dengan ujung meruncing menyerupai tanduk kerbau di sisi kiri dan kanan. Mengusung konsep panggung, Rumah Gadang dilengkapi satu unit tangga di bagian depan. Seluruh elemen tiang, dinding, serta lantainya dirakit dari bahan papan kayu dan bambu, sedangkan bagian atapnya memanfaatkan ijuk.

3) Rumah Adat Jawa Tengah

Rumah Joglo adalah bangunan tradisional Jawa Tengah berbentuk persegi panjang dengan tiga pintu di bagian depan dan jendela di sisi samping. Atapnya ditopang oleh tiang utama berukuran besar yang dinamakan soko guru. Tata ruang rumah ini dibagi menjadi tiga area: pendopo untuk menerima tamu luar, pringgitan untuk menyambut kerabat atau tamu dekat, serta omah njero sebagai ruang aktivitas keluarga seperti memasak, menonton, dan makan bersama.

4) Rumah Adat Jawa Barat

Rumah Jolopong merupakan bentuk rumah tradisional Jawa Barat yang paling banyak dikenal. Arsitekturnya berkonsep rumah panggung setinggi 40

sampai 60 cm di atas tanah dengan tangga pada bagian teras. Konstruksi bangunan ini secara penuh menggunakan material alamiah, meliputi kayu, bambu, ijuk, daun kelapa, batu, hingga tanah. Bagian atapnya membentang memanjang membentuk segitiga sama kaki yang terkesan tergolek lurus atau jolopong.

5) Rumah Adat Sulawesi Barat

Salah satu kelompok etnis yang mendiami Sulawesi Barat adalah suku Mandar. Suku ini memiliki rumah adat bernama Rumah Boyang, sebuah bangunan panggung yang dikonstruksi dari bahan kayu. Unikny, tiang-tiang penyangga rumah ini tidak ditancapkan ke dalam tanah, melainkan dialasi atau ditumpangkan pada permukaan batu datar. Akses masuk ke dalam rumah dapat dilalui dengan menaiki tangga di area depan maupun belakang. Pada umumnya, Rumah Boyang didirikan dengan arah menghadap ke timur.

6) Rumah Adat Papua

Honai merupakan nama rumah adat masyarakat Papua. Rumah ini dirancang dengan dinding melingkar dan atap berbentuk setengah bola, sehingga tampilannya menyerupai jamur jika dilihat dari luar. Hunian ini dibuat tanpa jendela dan hanya dilengkapi sebuah pintu berukuran kecil. Di bagian tengah ruangan, terdapat area khusus untuk membuat api unggun guna menjaga kehangatan suhu ruangan. Meskipun alas lantai dasarnya berupa tanah, rumah ini memiliki lantai atas berstruktur papan kayu yang difungsikan sebagai tempat tidur. Dalam suatu area pemukiman, biasanya sekelompok keluarga mendirikan rumah-rumah Honai ini secara berdampingan.⁶⁵

c. Senjata tradisional

Senjata tradisional menjadi salah satu wujud kekayaan budaya tersendiri, termasuk yang dimiliki oleh Indonesia. Pada masa lampau, senjata difungsikan sebagai alat bertempur dengan variasi bentuk yang amat beragam. Bahan pembuatannya pun cukup bervariasi, mulai dari penggunaan batu, kayu, hingga tulang. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan zaman, material

⁶⁵ Intania Poerwaningtias dan Nindya K. Suwanto, *Rumah Adat Nusantara*, (Jakarta Timur: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2017), h. 1-3.

pembuatan senjata kemudian beralih menggunakan bahan logam, seperti baja, perunggu, besi, sampai emas.⁶⁶

1) Senjata Tradisional Aceh

Keberadaan rencong mulai familier di kalangan masyarakat Aceh sejak zaman Kerajaan Samudra Pasai sekitar abad ke-13 Masehi. Pertumbuhan Pasai sebagai kerajaan besar mendorong perlunya sistem pertahanan yang kuat melalui penyediaan prajurit bersenjata lengkap, di mana rencong menjadi salah satu senjata utamanya.⁶⁷

2) Senjata Tradisional Sumatera Barat

Karih merupakan senjata tradisional khas Sumatera Barat yang bentuknya menyerupai keris. masyarakat setempat memanfaatkan karih sebagai kelengkapan adat sekaligus alat pertahanan diri.

3) Senjata Tradisional Jawa Barat

Kujang merupakan senjata tradisional yang dikenal sebagai senjata khas daerah Jawa Barat. Senjata ini menjadi ciri khas masyarakat Sunda. Kujang memiliki bentuk yang unik dengan bagian ujung melengkung serta hiasan pada bilahnya. Pada zaman dahulu, kujang digunakan untuk melindungi diri dan juga dipakai dalam kegiatan pertanian.

4) Senjata Tradisional Jawa Tengah

Keris dikenal sebagai senjata tradisional khas daerah Jawa Tengah yang memiliki bentuk berlekuk pada bilahnya. Keris digunakan sebagai senjata sekaligus pusaka budaya masyarakat Jawa.

5) Senjata Tradisional Sulawesi Barat

Badik Mandar adalah senjata tradisional Sulawesi Barat yang berbentuk pisau pendek dan digunakan sebagai alat perlindungan diri. Ukurannya sekitar 18-20 cm.

⁶⁶ Ryas Rafi Karim, dan Angga Herlangga, "Implementasi Klasifikasi Senjata Tradisional Jawa Barat Menggunakan Convolutional Neural Network (Cnn) Dengan Metode Transfer Learning". *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 12 No. 2, April, 2024, h. 1210-1216.

⁶⁷ Sudirman, *Reuncong: Pusaka Tradisional Masyarakat Aceh (Souvenir Indah Dan Magic)*, (Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2015), h. 2.

6) Senjata Tradisional Papua

Panah dan tombak merupakan senjata tradisional masyarakat Papua yang digunakan untuk berburu dan melindungi diri.⁶⁸

d. Alat Musik Daerah

1) Alat Musik Aceh

Serune Kalee merupakan alat musik tiup tradisional asal Aceh yang bentuknya menyerupai klarinet. Instrumen ini diperkirakan mulai mengakar di tanah Aceh seiring masuk dan berkembangnya agama Islam, yakni sekitar awal abad ke-6 Masehi hingga masa Kerajaan Islam Peureulak pada tahun 840 M (225 H). Popularitas Serune Kalee sangat menonjol di beberapa wilayah, seperti Pidie, Aceh Utara, Aceh Besar, dan Aceh Barat. Dalam pembuatannya, alat musik ini memanfaatkan kayu kelapa jawa (sejenis kayu bunga tanjung) serta kayu nibung, dengan desain yang mengecil di bagian pangkal dan melebar menyerupai corong pada ujungnya. Serune Kalee memiliki 8 buah lubang (7 di bagian atas dan 1 di bagian bawah), namun hanya 7 lubang saja yang difungsikan untuk mengatur nada.⁶⁹

2) Alat Musik Sumatera Barat

Saluang sebagai salah satu alat musik tradisional Minangkabau memiliki posisi yang sangat penting dalam perjalanan sejarah kebudayaan masyarakat Sumatra Barat. Keberadaannya tidak hanya dipandang sebagai instrumen musik semata, tetapi juga sebagai media yang mencerminkan dinamika kehidupan sosial, adat, serta perkembangan seni pertunjukan Minangkabau dari masa ke masa.⁷⁰

3) Alat Musik Jawa Barat

Angklung merupakan instrumen musik berbahan bambu yang dibunyikan lewat teknik digoyang atau digetarkan. Suara yang timbul dari alat musik ini tercipta akibat adanya benturan fisik antara tabung-tabung bambu dengan

⁶⁸ Rita Maryani, *Adat Dan Budaya Khas Nusantara Dari Sabang Sampai Merauke*, (Jakarta: Nera Pustaka, 2017), h. 143-165.

⁶⁹ Angga Eka Karina, "Penggunaan Instrumen Tradisional Serune Kalle Dan Rapa'i Pada Lagu Panglima Prang", *Jurnal Pendidikan Almuslim*, Vol. 3 No.1, Januari 2015, h. 14-25.

⁷⁰ Fauziah Septiani, "Sejarah Alat Musik Saluang Minangkabau: Kajian Tradisi Budaya Sumatra Barat", *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, Vol. 4 No. 6 November 2025, h. 2685-2697.

bagian rangkanya. Angklung sendiri berasal dari daerah Jawa Barat. Nama Angklung terdiri dari kata "angka" yang berarti nada dan "lung" yang artinya pecah. Jadi angklung merujuk pada nada yang pecah atau tidak lengkap.⁷¹

4) Alat Musik Jawa Tengah

Gamelan merupakan ansambel musik yang identik dengan instrumen metalofon, gambang, kendang, serta gong. Istilah gamelan sendiri mengacu pada seperangkat alat musik yang menjadi satu kesatuan utuh untuk dimainkan secara bersamaan. Pada masa lampau, instrumen tradisional ini difungsikan sebagai pengiring pementasan wayang orang, ketoprak, ludruk, serta ragam teater rakyat di wilayah Jawa dan Yogyakarta.⁷²

5) Alat Musik Sulawesi Barat

Kecapi Mandar merupakan instrumen musik tradisional yang berasal dari Suku Mandar di Sulawesi Barat. Pemanfaatan alat musik ini umumnya meliputi pelengkap jalannya upacara ritual, sarana hiburan pada acara perayaan atau pesta, media untuk menyambut kedatangan tamu, hingga instrumen penyampai pesan atau komunikasi.⁷³

6) Alat Musik Papua

Tifa merupakan alat musik pukul yang berasal dari daerah Maluku dan Papua, daerah di Indonesia bagian timur yang kaya akan adat istiadat dan kearifan lokal. Alat musik Tifa ini merupakan salah satu alat musik pengiring upacara tari adat yang sakral dan tari gemerlap atau hiburan. Beberapa masyarakat, menggunakan Tifa dalam ritual penyembuhan dan pengusiran roh jahat. Pemimpin upacara yang sering disebut seorang pemimpin adat, akan memainkan Tifa dengan irama tertentu untuk memanggil roh baik dan

⁷¹ Roly Salley Anwary Sumadi dan Meirina Triharini, "Bentuk Fisik Angklung Sebagai Perwujudan Kosmologi Dan Makna Sosial", *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, Vol. 7, No. 2, 2024, h. 79-102.

⁷² Gatot Iswanto, "Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia", *Jurnal Sains Terapan Pariwisata* Vol.3, No. 1, 2017, h. 129-143.

⁷³ Rudini Mahmud, "Kecapi Mandar Tobaine Di Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar (Suatu Kajian Organologi)", (*Skripsi*, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar), h.1-2.

mengusir roh jahat yang diyakini dapat menimbulkan penyakit atau kemalangan.⁷⁴

e. Tarian Daerah

Tari didefinisikan sebagai olah gerak tubuh yang berirama sebagai sarana mengekspresikan jiwa sang koreografer, sehingga memancarkan keindahan serta makna yang mendalam. Sementara itu, seni tari merupakan gerakan tubuh berulang yang diselaraskan dengan irama pada ruang dan waktu tertentu guna menyampaikan gagasan, perasaan, serta maksud tertentu.

1) Tari Saman

Tari saman berasal dari daerah Aceh. Tari ini menonjolkan gerakan asekan (menggelengkan kepala ke kanan dan kiri) yang mencerminkan zikir seusai salat, ungkapan doa, serta wujud kepasrahan kepada Sang Pencipta melalui gerakan menepuk dada, dengan melibatkan banyak penari. Sementara itu, Tari Saman tergolong sebagai tarian hiburan yang dipentaskan untuk memeriahkan perayaan besar, seperti peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW.

2) Tari Piring

Tari Piring merupakan tarian tradisional yang dipentaskan dengan memanfaatkan sepasang piring di atas telapak tangan penari sebagai properti utamanya. Di saat yang sama, jari telunjuk penari dipasang cincin khas berbahan kemiri. Cincin ini nantinya dijentikkan ke wadah piring hingga memicu dentingan bunyi yang selaras dengan alunan irama atau bertindak sebagai musik pengiring tari itu sendiri.⁷⁵

3) Tari Jaipong

Tari Jaipong adalah seni tari daerah yang berasal dari Jawa Barat. Dipopulerkan secara luas oleh Gugum Gumbira pada era 1970-an, tarian ini tumbuh menjadi ikon budaya Sunda yang mencerminkan kesenian masyarakat Jawa Barat. Selain memperlihatkan keberagaman dan kekayaan

⁷⁴ Rais Tasijawa, I Made Jaya Negara Suarsa Putra, Dan Untung Suhardi, "Fungsi, Makna, Dan Implikasi Alat Musik Tifa Sebagai Media Komunikasi Tradisional Pada Masyarakat Hindu Kecamatan Fena Leisela", *Jurnal Pasupati*, Vol. 11 No. 1. Juni 2025, h. 1-28.

⁷⁵ Sri Wahyuni, Farida Mayar, Dan Desyandr, "Pembelajaran Seni Tari Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa di Kelas 5 Sekolah Dasar". *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, Vol. 09 No. 02, Juni 2023, h. 1811- 1820.

warisan tradisi Sunda, Tari Jaipong juga menjadi cerminan dari proses transformasi estetika dalam masyarakat Sunda.⁷⁶

4) Tari Gambyong

Tari Gambyong merupakan tarian tradisional masyarakat Jawa Tengah di Batam yang dapat dipentaskan secara solo maupun kelompok. Tarian hiburan ini menampilkan keanggunan wanita Jawa Tengah yang lemah gemulai melalui perpaduan gerak tangan, kaki, serta permainan selendang di leher penari.⁷⁷

5) Tari Pattu'du

Tari Pattu'du merupakan tarian khas Sulawesi Selatan yang dahulu hanya dipentaskan dalam acara resmi kerajaan, seperti pelantikan raja dan pernikahan kerabat istana. Walau mulanya dibawakan di area terbuka, tarian ini kini beralih ke panggung serta mengalami penyesuaian bentuk dan fungsi. Pada masyarakat Mandar, tarian ini dibedakan berdasarkan gender penarinya, yaitu Pattu'du Towaine (perempuan) dan Pattu'du Tommuane (laki-laki).⁷⁸

6) Tari Perang

Tari Perang merupakan tarian tradisional khas masyarakat suku Dani di Papua yang umumnya dipentaskan di area terbuka. Pada pelaksanaannya, para peserta hadir sembari melantunkan nyanyian sebelum melangkah ke arena festival. Mereka kemudian berbaris melingkar dan bergerak berputar seraya mengumandangkan seruan "ka". Tarian ini diiringi oleh nyanyian para penari melalui lagu perjuangan yang berisi semangat juang.⁷⁹

⁷⁶ Alikha Dwi Ananda Putri dkk, "Tari Jaipong Di Sanggar Tari Surya Medal Putera Wirahma Sebagai Warisan Baudaya Dalam Bingkai Pancasila", *Jurnal Pendidikan Non Formal*, Vol. 2 No. 4, 2025, h. 1-12.

⁷⁷ Syefriani dan Mohd. Fatahillah Muharraman, "Eksistensi Tari Gambyong Di Sanggar Duta Santarina Batam Provinsi Kepulauan Riau", *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol. 23 No. 2 2021, h. 319-335.

⁷⁸ Huldia Syahbuddin, Rahma, dan Selfiana Saenal, "Estetika Tari Pattu'du Tommuane Di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene", *Jurnal Seni Tari*, Vol. 1 No.1, 2021, h. 1-7.

⁷⁹ Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, *Rencana Pengembangan Infrastruktur Wilayah 2025-2034 Papua Barat*, (Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat: Jakarta, 2024), h. 51-52.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sugiyono mendefinisikan metode kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah berlandaskan paradigma positivisme yang ditujukan untuk meneliti populasi maupun sampel spesifik. Penarikan sampel biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data mengandalkan instrumen terukur, dan analisis datanya berorientasi kuantitatif/statistik untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan.⁸⁰

Proses penelitian ini terdiri dari langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian kuantitatif, antara lain:

1. Identifikasi Masalah: Masalah penelitian digali dari data empiris maupun substansi teoretis sebagai bagian dari studi pendahuluan (prariset). Penetapan isu secara cermat menghendaki integrasi antara temuan fakta objektif dan pemahaman teori lewat kajian literatur yang relevan.
2. Rumusan Masalah: Fenomena yang ditemukan selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk rumusan masalah, di mana penyusunannya umumnya dinyatakan melalui kalimat pertanyaan.
3. Penyusunan Hipotesis: Hipotesis yang dirancang memiliki keterkaitan langsung dengan rumusan masalah. Sumber pengajuan hipotesis diperoleh melalui penelaahan landasan teori dan analisis riset terdahulu.
4. Metode/Strategi Pendekatan Penelitian: Pembuktian hipotesis memerlukan pemilihan metode dan pendekatan penelitian yang tepat serta adaptif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dimana penelitian eksperimen merupakan metode berbasis kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui serangkaian percobaan dalam kondisi yang terkondisikan.⁸¹

Desain penelitian ini mengadopsi bentuk *pre-experimental designs (non-designs)*, yaitu tingkatan eksperimen yang belum sepenuhnya murni karena

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2023), Cet. 5, h. 16-17.

⁸¹ Karimuddin Abdullah, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota Ikapi, 2022), h. 6-7.

keberadaan variabel luar masih berpotensi memengaruhi variabel dependen. Pelaksanaannya memfokuskan pada satu kelompok eksperimen saja melalui pendekatan *one group pretest-posttest design*. Dalam skema ini, besarnya efek dari perlakuan (*treatment*) dihitung berdasarkan selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Prosedur awal yang ditempuh peneliti adalah menetapkan satu kelas terpilih sebagai kelompok eksperimen.⁸²

Tabel 3.1 Desain penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ = Nilai tes sebelum perlakuan (*pretest*)

O₂ = Nilai tes setelah perlakuan (*posttest*)

X = Perlakuan (*treatment*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Lamgugob, yang terletak di Jl. Kyee Adang, Desa Lamgugob, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, pada semester genap tanggal 20 – 21 Mei tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian

Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian
Rabu, 20 Mei 2026	1. Pembagian <i>pretest</i> kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap materi Keragaman Bangsa dan Budaya di Indonesia. 2. Penjelasan tentang pengertian keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, rumah adat, pakaian adat dan senjata tradisional daerah menggunakan media pembelajaran <i>word riddle</i>.
Kamis, 21 Mei 2026	1. Kelanjutan penjelasan tentang konsep keragaman, yaitu alat musik daerah dan tarian daerah di Indonesia menggunakan media pembelajaran <i>word riddle</i>.

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2023), Cet. 5, h. 112-114.

	2. Pembagian <i>posttest</i> kepada siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai untuk mengukur hasil belajar akhir peserta didik.
--	--

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai totalitas himpunan elemen seperti individu, kejadian, maupun barang yang memiliki atribut umum dan menjadi fokus analisis dalam penelitian. Dengan kata lain, populasi mencakup seluruh kumpulan unit analisis yang dapat digunakan sebagai basis generalisasi kesimpulan. Lingkup ini menggambarkan wilayah umum yang ditempati objek atau subjek dengan besaran kuantitas dan karakteristik khusus.⁸³ Populasi penelitian adalah kelas IV MIS Lamugob Banda Aceh berjumlah 54 yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B.

Tabel 3.3 Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV A	28 Orang
2.	IV B	26 Orang
Jumlah		54 Orang

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang mencerminkan kuantitas dan karakteristik dari suatu populasi. Berkedudukan sebagai perwakilan, temuan yang diperoleh dari sampel dapat diberlakukan secara umum pada keseluruhan populasi. Ketika ukuran populasi sangat besar dan peneliti menghadapi keterbatasan dana, tenaga, maupun waktu untuk mempelajari seluruh anggota populasi, peneliti dapat menarik sebagian objek dari populasi tersebut untuk diteliti.⁸⁴

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan prosedur penarikan sampel dari populasi. Dalam praktik penelitian, terdapat beragam variasi teknik sampling yang dapat diterapkan.

⁸³ Karimuddin Abdullah, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota Ikapi, 2022), h. 79.

⁸⁴ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2023), h. 81.

Salah satu prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap elemen/anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel.

Dalam ranah *non-probability* sampling tersebut, pendekatan yang dipilih secara khusus adalah *purposive sampling*. Pendekatan ini berfokus pada penarikan sampel berdasarkan tujuan dan kriteria spesifik yang telah ditetapkan oleh peneliti.⁸⁵ Berdasar pada ketentuan ini, sampel yang diambil mencakup keseluruhan siswa kelas IV B yang berjumlah 28 peserta didik.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sarana atau alat bantu yang difungsikan untuk memformulasikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Sebagai alat pengumpul data, instrumen ini harus dirancang dan disusun secara cermat agar mampu menghasilkan data empiris yang valid. Penggunaan instrumen pengumpulan data ini disesuaikan dengan prosedur penelitian yang tepat guna memperoleh data yang dibutuhkan.⁸⁶ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lembar soal pilihan ganda, masing-masing berjumlah 15 item untuk pretest dan posttest.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes. Tes dimaknai sebagai serangkaian pertanyaan, latihan, atau instrumen yang difungsikan untuk mengukur taraf pengetahuan, keterampilan, inteligensi, bakat, maupun kemampuan yang dimiliki oleh perseorangan atau kelompok.⁸⁷ Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan dua sesi evaluasi, yaitu pretest di awal dan posttest di akhir. Pelaksanaan kedua bentuk tes tersebut bertujuan untuk mengukur dinamika perubahan hasil belajar peserta didik, baik sebelum maupun sesudah intervensi pembelajaran menggunakan media *word riddle*.

⁸⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 183.

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. 5, Bandung: Alfabeta 2023), h. 90-142.

⁸⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 117.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan menata dan menyusun data secara sistematis ke dalam pola atau struktur paparan tertentu demi menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data bertindak sebagai prosedur konversi data menjadi informasi baru. Pelaksanaan tahap ini dimaksudkan untuk memperjelas karakteristik data sehingga lebih komunikatif dan dapat difungsikan sebagai pemecahan atas masalah yang diteliti.⁸⁸

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan sebagai tahap awal guna mengevaluasi kelayakan alat ukur penelitian. Evaluasi validitas ini difungsikan untuk memverifikasi keabsahan serta kesahihan data yang diperoleh dari instrumen tersebut. Uji validitas merupakan uji yang mengukur keselarasan antara data riil pada objek dengan data yang berhasil dihimpun oleh peneliti. Pengujian kualitas instrumen ini dilakukan melalui uji signifikansi dengan cara mengomparasikan nilai *r*-hitung terhadap nilai acuan pada *r*-tabel.⁸⁹ Untuk melihat nilai *Pearson Correlation* (*r*-hitung) akan dilakukan uji validitas menggunakan IBM SPSS versi 32.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna mengukur mutu instrumen tes dan konsistensi instrumen. Analisis evaluasi ini meliputi pengukuran tingkat kesukaran untuk mengelompokkan soal (mudah, sedang, sukar) serta daya pembeda. Guna menguji reliabilitas instrumen tes berbentuk pilihan ganda (skor dikotomi 0 dan 1), rumus Kuder-Richardson 20 (KR20) digunakan sebagai berikut.⁹⁰

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

⁸⁸ Amira Keumala Ulfah, dkk. *Ragam Analisis Data Penelitian*, (Sastra, Riset, Dan Pengembangan), (Madura: Iain Madura Press, 2022), h.145.

⁸⁹ Ely Mulyati dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi*, (Padang: Cv. Gita Lentera , 2024), h. 80.

⁹⁰ Inera Febialova Zahara dan Cahyo Hasanudin, “Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes pada Materi Teks Berita”, *Prosiding Seminar Nasional, Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro*, 25 Juli 2026, h. 1-13.

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen secara keseluruhan.

k = Banyaknya butir soal yang diujikan.

p_i = Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan benar.

q_i = Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan salah ($q_i = 1 - p_i$).

$\sum p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i .

s_t^2 = Varians total.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan sebagai prasyarat untuk memilih jenis analisis statistik yang sesuai, baik parametrik maupun non-parametrik. Uji normalitas akan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk sampel yang kecil dan dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS versi 32 untuk melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.⁹¹

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis difungsikan untuk mengetahui keberadaan pengaruh antar variabel, apakah tergolong signifikan atau sebaliknya. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X (media *word riddle*) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar), dan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y.⁹² Penelitian ini menggunakan uji wilcoxon, yaitu dengan mengukur signifikansi perbedaan atau pergeseran skor hasil belajar peserta didik antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran *word riddle*. Teknik analisis ini dipilih sebagai prosedur alternatif apabila prasyarat uji normalitas data menunjukkan bahwa sebaran nilai tidak berdistribusi secara normal.⁹³

⁹¹ Ely Mulyati dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi*....., h. 86.

⁹² Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 69.

⁹³ Sugiyarto, *Pengantar Biostatistika*, (Yogyakarta: Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan, 2021), h. 112.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil MIS Lamgugob Kota Banda Aceh

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Lamgugob merupakan lembaga pendidikan dasar Islam yang berada di Gampong Lamgugob, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Madrasah ini didirikan sebagai upaya menyediakan pendidikan dasar yang memadukan ilmu pengetahuan umum dan pendidikan agama Islam bagi anak-anak di wilayah Lamgugob dan sekitarnya. Dalam perkembangannya, MIS Lamgugob telah terregistrasi secara sah sebagai satuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Swasta di bawah binaan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lembaga ini beroperasi dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10105501 yang bertempat di Gampong Lamgugob, Wilayah Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh.

2. Visi dan Misi MIS Lamgugob Banda Aceh

a. Visi

Melahirkan generasi yang unggul, berprestasi, berkarakter, dan berakhlaqul karimah.

b. Misi

- 1) Mengembangkan dan mengamalkan ajaran Islam ahlus-sunnah waljamaah.
- 2) Mengembangkan madrasah yang berwawasan global
- 3) Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di lembaga pendidikan favorit baik di dalam maupun di luar provinsi.
- 4) Menumbuhkan semangat berprestasi, budaya kejujuran, sportifitas, kondusif, serta aman dan nyaman.
- 5) Menjadikan lembaga pendidikan islam percontohan berbasis dakwah dan teknologi.
- 6) Memanfaatkan teknologi informasi dalam setiap kegiatan pembelajaran

- 7) Mengembangkan semangat kemitraan dan kekeluargaan dalam pembelajaran dengan mengedepankan keteladanan.
- 8) Mengembangkan budaya santun dalam bertutur kata dan sopan dalam berperilaku.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat validitas atau kevalidan suatu instrumen penelitian. Pengujian ini dilakukan melalui uji signifikansi dengan cara mengomparasikan nilai r -hitung terhadap nilai acuan pada r -tabel. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 15 item soal yang valid dari 20 soal, yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 19, dan 20. Syarat terpenuhinya validitas instrumen ditentukan oleh perolehan nilai r -hitung pada masing-masing butir soal yang melampaui besaran nilai r -tabel. Dengan demikian, ke-15 item soal tersebut dinyatakan layak dan dapat difungsikan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Butir Soal

No. Item	R-hitung	R-tabel	Hasil
1	0,680	0,388	Valid
2	0,719	0,388	Valid
3	0,758	0,388	Valid
4	0,773	0,388	Valid
5	0,657	0,388	Valid
6	0,579	0,388	Valid
7	0,577	0,388	Valid
8	0,502	0,388	Valid
9	0,517	0,388	Valid
10	0,378	0,388	Valid
13	0,747	0,388	Valid
14	0,626	0,388	Valid
15	0,778	0,388	Valid

19	0,818	0,388	Valid
20	0,703	0,388	Valid

Hasil pengamatan r-tabel berdasarkan signifikansi 5% didapatkan nilai dari sampel (N) =26 sebesar 0,388. Sehingga merujuk pada hasil dari uji validitas dihasilkan bahwa instrumen valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna mengukur mutu instrumen tes dan konsistensi instrumen. Analisis evaluasi ini meliputi pengukuran tingkat kesukaran untuk mengelompokkan soal (mudah, sedang, sukar) serta daya pembeda untuk menilai kemampuan butir soal dalam mengklasifikasikan kompetensi peserta didik. Guna menguji reliabilitas instrumen tes berbentuk pilihan ganda (skor dikotomi 0 dan 1), rumus Kuder-Richardson 20 (KR20) digunakan sebagai berikut.⁹⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen secara keseluruhan.

k = Banyaknya butir soal yang diujikan.

p_i = Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan benar.

q_i = Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan salah ($q_i = 1 - p_i$).

$\sum p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i .

s_t^2 = Varians total

Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20) data dihitung dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis data, rangkuman parameter perhitungan reliabilitas instrumen tes disajikan pada Tabel berikut.

⁹⁴ Inera Febialova Zahara dan Cahyo Hasanudin, "Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes pada Materi Teks Berita", *Prosiding Seminar Nasional, Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro*, 25 Juli 2026, h. 1-13.

Tabel 4.2 Hasil Hasil Uji Reliabilitas KR-20

No.	Parameter Statistik	Nilai Output Excel
1.	Jumlah Butir Soal Valid (k)	15
2.	Jumlah Varians Butir ($\sum p_i q_i$)	3,122222
3.	Varians Skor Total s_t^2	21,08506
4.	Koefisien Reliabilitas r_{11}	0,912774

Untuk mengonfirmasi nilai koefisien reliabilitas di atas, dilakukan perhitungan menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{3,122222}{21,08506} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{14} \right) (1 - 0,148077)$$

$$r_{11} = (1,071428) \times (0,851923)$$

$$\mathbf{r_{11} = 0,912774}$$

Berdasarkan perhitungan, didapatkan nilai r_{11} sebesar 0,912774 lebih besar dari 0,7 sehingga butir soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20-21 Mei 2026 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data mengukur nilai *pretest* yaitu sebelum perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan penggunaan media *word riddle*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* dari 26 peserta didik kelas IV B sebagai berikut.

Tabel 4.3 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas IV B

No. Urut Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	73	79
2	92	79
3	73	92
4	79	86
5	59	53
6	59	66
7	66	92
8	86	92
9	66	86
10	59	66
11	79	92
12	66	73
14	59	66
15	59	79
16	79	73
17	73	86
18	79	86
19	79	86
20	86	73
21	86	86
23	86	79
24	66	92
25	26	59
26	59	66
27	59	66
28	79	79
Jumlah	1832	2032
Nilai Rata-rata	70,46	78,15

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa. Nilai rata-rata peserta didik pada sesi *pretest* sebelum adalah sebesar 70,46., nilai rata-rata peserta didik pada sesi *posttest* mengalami peningkatan menjadi 78,15. Lonjakan nilai rata-rata dari 70,46 menjadi 78,15 ini mengindikasikan secara deskriptif adanya dampak positif dari penggunaan media *word riddle* dalam mengoptimalkan pemahaman kognitif siswa di kelas.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan sebagai syarat analisis dasar guna menentukan skema statistik yang relevan, baik melalui uji parametrik maupun non-parametrik. Uji normalitas akan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk sampel yang kecil dan dianalisis dengan IBM SPSS versi 32 untuk melihat nilai signifikansi.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.165	26	.066	.925	26	.061
Posttest Hasil Belajar	.179	26	.032	.908	26	.023

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* hasil belajar 0,061 lebih besar dari 0,05 dan *posttest* hasil belajar adalah 0,023 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test, yaitu uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel terikat atau berpasangan, seperti pada kondisi sebelum dan sesudah intervensi, guna mengidentifikasi keberadaan perbedaan yang signifikan. Sebagai alternatif dari paired sample t-test, pengujian ini diterapkan ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal atau berstatus skala ordinal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Hasil Belajar - Pretest Hasil Belajar	Negative Ranks	5 ^a	9.00	45.00
	Positive Ranks	19 ^b	13.42	255.00
	Ties	2 ^c		
	Total	26		

a. Posttest Hasil Belajar < Pretest Hasil Belajar

b. Posttest Hasil Belajar > Pretest Hasil Belajar

c. Posttest Hasil Belajar = Pretest Hasil Belajar

Berdasarkan hasil output uji Wilcoxon Signed-Rank Test pada tabel *Ranks*, diketahui bahwa total subjek penelitian berjumlah 26 siswa ($N = 26$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada kategori *Negative Ranks* terdapat 5 siswa yang mengalami penurunan nilai dari sesi *pretest* ke *posttest* dengan nilai rata-rata peringkat (*Mean Rank*) sebesar 9,00 dan *Sum of Ranks* sebesar 45,00. Selanjutnya, pada kategori *Positive Ranks* menunjukkan dominasi yang signifikan, di mana terdapat 19 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran word riddle (skor *posttest* > *pretest*) dengan nilai *Mean Rank* sebesar 13,42 dan *Sum of Ranks* mencapai 255,00. Sementara itu, pada kategori *Ties* terdapat 2 siswa yang memiliki nilai tetap atau tidak mengalami perubahan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dominasi jumlah siswa pada kelompok *Positive Ranks* ini memberikan indikasi awal adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran word riddle terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa.

Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxon Test Statistik

Test Statistics ^a	
	Posttest Hasil Belajar - Pretest Hasil Belajar
Z	-3.022 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output tabel Test Statistics di atas, diketahui nilai statistik hitung Z sebesar -3,022 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi terhadap taraf kesalahan $\alpha = 0,05$. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari batas taraf signifikan yang ditentukan ($0,003 < 0,05$), maka keputusan uji statistik ini adalah menolak Hipotesis nol (H_0) dan menerima Hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *word riddle* terhadap hasil belajar PKn siswa MI/SD pada materi Keragaman Bangsa dan Budaya di Indonesia.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini diterapkan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok atau satu kelas tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Metode ini dipilih untuk melihat pengaruh perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran *word riddle* diukur secara langsung dengan membandingkan hasil belajar peserta didik antara sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) pada mata pelajaran PKn dengan materi keragaman bangsa dan budaya di Indonesia.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *word riddle* menyesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan. Pada tahap awal, guru menjelaskan konsep keragaman bangsa dan budaya di Indonesia dilanjutkan dengan cara menggunakan media *word riddle* beserta contohnya. Tahap ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang sistematis, terbantu oleh visualisasi dan deskripsi yang tertera pada media, serta menyadari pentingnya keteraturan langkah dalam menyelesaikan teka-teki. Pada tahap latihan terbimbing, guru membagi siswa dalam kelompok untuk mendiskusikan teka-teki yang tertera pada media *word riddle*, serta mendampingi kelompok yang mengalami kesulitan. Fase ini dimaksudkan agar siswa terlibat aktif, berlatih menyelesaikan teka-teki dengan bimbingan, serta melatih kerja sama dalam kelompok.

Pada tahap memeriksa pemahaman dan memberikan *feedback*, guru bersama murid mengoreksi jawaban secara langsung. Tujuan dari tahap ini adalah memperkuat pemahaman siswa dan mengklarifikasi kesalahan. Terakhir, pada tahap latihan mandiri, guru memberikan latihan individu dan memantau pekerjaan siswa. Fase ini bertujuan untuk melatih kemandirian, tanggung jawab, dan memastikan transfer keterampilan dari latihan terbimbing ke pengerjaan individu. Setelah pembelajaran selesai maka berikutnya adalah tahap terakhir dilaksanakan dengan memberikan penguatan dan kesimpulan pembelajaran.⁹⁵

Menindaklanjuti data angka yang diperoleh dari serangkaian prosedur pembelajaran di atas, maka dilakukan teknik analisis data secara sistematis. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 70,46 dan nilai *posttest* sebesar 78,15. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *word riddle*.

Analisis selanjutnya adalah uji normalitas, pada tabel 4.6 didapatkan nilai signifikansi untuk *pretest* hasil belajar 0,061 lebih besar dari 0,05 dan *posttest* hasil belajar adalah 0,023 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal, maka tidak bisa dilakukan uji statistik parametrik. Sehingga pengujian hipotesis akan menggunakan uji statistik non-parametrik dan menggunakan uji wilcoxon sebagai alternatif non-parametrik untuk uji t berpasangan, digunakan ketika data tidak berdistribusi normal.

Pengolahan statistik ini diarahkan guna menjawab rumusan masalah serta menguji keabsahan hipotesis secara akurat. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003, lebih kecil dari nilai taraf kesalahan $\alpha = 0,05$. Maka keputusan uji statistik ini adalah menolak Hipotesis nol (H_0) dan menerima Hipotesis alternatif (H_a). Atas dasar hal tersebut, ditarik sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *word riddle* terbukti memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap akselerasi hasil belajar PKn siswa MI/SD.

Merujuk pada hasil temuan, hal senada juga menjadi temuan penelitian oleh Ingramti dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

⁹⁵ Elok Setiani Alfaroq, "Efektivitas Model Direct Instruction Dengan Media Jendela Geser Dan Terintegrasi Nilai Karakter Islami Terhadap Hasil Belajar" *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 4, 2024, h. 1629-1647.

Word Card Riddle dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif sederhana siswa. Hasil riset membuktikan terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 45% pada kondisi awal menjadi 77% setelah metode tersebut diterapkan.⁹⁶

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dkk, dalam penelitiannya menguji efektivitas penggunaan variasi media teka-teki (*riddle*). Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model *guided inquiry* berbantuan media *riddle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan dinilai sukses mendongkrak hasil belajar karena melatih kemampuan berpikir kritis siswa.⁹⁷

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *word riddle* berimplikasi langsung terhadap capaian kognitif siswa yang diukur melalui instrumen evaluasi (*posttest*). Sewaktu pengerjaan tes berlangsung, ranah kognitif siswa secara refleks memanggil kembali rekaman aktivitas interaktif saat bermain teka-teki kata (*word riddle*) yang memuat materi keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. Efeknya, hambatan pemahaman berupa kelupaan maupun kesalahan mengidentifikasi diferensiasi budaya antardaerah berhasil diminimalisasi, yang berujung pada ketepatan jawaban siswa.

Ketepatan inilah yang mengonfirmasi adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media *word riddle* terhadap peningkatan rata-rata nilai kognitif hingga sesuai dengan standar KKTP yang ditetapkan. Dengan demikian penggunaan media *word riddle* terbukti memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa MI/SD. Hal ini diperkuat melalui uji statistik yang telah dilakukan dan diperkuat oleh hasil riset terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh media *word riddle* dalam pembelajaran.

⁹⁶ Ingramti, "Meningkatkan Keterampilan Menulis *Descriptive* Sederhana Dengan Metode *Word Card Riddle* Pada Siswa Kelas Viii Semester Genap SMP Negeri 1 Bayat Tahun 2021–2022". *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, Vol. 3, No. 2, Februari 2023, h. 165-177.

⁹⁷ Agung Adi Prasetyo, Ayis Crusma Fradani, dan Ahmad Kholiqul Amin, "Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan Media Pictorial *Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Vii Smpn 4 Bojonegoro," *Prosiding Seminar Nasional Ikip PGRI Bojonegoro*, 27 Mei 2025, h. 1-12.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan analisis data dan pembahasan, penarikan kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *word riddle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV B MIS Lamugob Banda Aceh. Pembuktian ini merujuk pada hasil uji Wilcoxon dengan tingkat signifikansi sebesar 0,003, yang nilainya berada di bawah ambang batas kesalahan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, keputusan statistik yang diambil adalah menolak Hipotesis nol (H_0) dan menerima Hipotesis alternatif (H_a), yang menandakan adanya pengaruh penggunaan media *word riddle* terhadap capaian hasil belajar PKn siswa kelas IV B MIS Lamugob Banda Aceh.

B. Saran

1. Berdasarkan hasil temuan, dapat diketahui bahwa media *word riddle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa. Merujuk pada hal tersebut, media ini dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
2. Penelitian ini terbatas pada ruang lingkup jenjang sekolah dasar, peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengujian serupa pada tingkat pendidikan maupun mata pelajaran yang berbeda guna menciptakan ekosistem belajar yang bervariasi, adaptif, dan relevan dengan gaya belajar generasi masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain.
- Adinata, W., Habiburrahman, H. L., & Musafir. (2026). Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri 1 Sejahtera. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(4), 239-246.
- Agustin, R., dkk. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 71.
- Agustin, S., Sumardi, & Hamdu, G. (2025). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 53-64.
- Alfaroq, E. S. (2024). Efektivitas Model Direct Instruction Dengan Media Jendela Geser Dan Terintegrasi Nilai Karakter Islami Terhadap Hasil Belajar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(4), 1629-1647.
- Amseke, F. V. (2021). *Teori Dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anisa, A. N., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Riddle Pada Pembelajaran PKN Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 257-261.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Astuti, M., dkk. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal Of Law, Administration, And Social Science*, 4(5), 702-709.
- Az-Zahra, S. N., Effendi, D., & Noviati. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Menyusun Kata Siswa Pada Pembelajaran. *JERKIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454–2461.
- Coqki, R., Tesalonika, Widya, & Rika. (2026). Keberagaman Budaya Sebagai Wujud Persatuan Bangsa dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Dinamis: Jurnal Inovasi Dan Transformasi Pendidikan*, 1(3), 805-812.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468-470.

- Dendodi, Q., dkk. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *JERKIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1750-1758.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489-499.
- Ginting, M. U. B., dkk. (2026). Arti Dan Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 8(1), 170-175.
- Holilah, S., Yahmun, & Sumarti, E. (2025). Developing English Vocabulary Through Riddle Cards: A Study. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, dan Terapan*, 31(2), 14-20.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik. *Bia': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.
- Ingramti. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Sederhana Dengan Metode Word Card Riddle Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 1 Bayat Tahun 2021–2022. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 3(2), 165-177.
- Islamiyah, C., Susanto, A. B., & Laeli, A. F. (2023). Penggunaan Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Descriptive Text Di SMPN 2 Puger. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 1-11.
- Iswantoro, G. (2017). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129-143.
- Kamiso. (ttb). *Kamus Lengkap 700 Trilyun Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*. Surabaya: Mitra Pelajar Surabaya.
- Karina, A. E. (2015). Penggunaan Instrumen Tradisional Serune Kalle Dan Rapa'i Pada Lagu Panglima Prang. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 3(1), 14-25.
- Karim, R. R., & Herlangga, A. (2024). Implementasi Klasifikasi Senjata Tradisional Jawa Barat Menggunakan Convolutional Neural Network (CNN) Dengan Metode Transfer Learning. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2), 1210-1216.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211-222.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: BSKAP.
- Kharisma, D. N., dkk. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1-12.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya IKPI.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kusuma, A., & Handayani, T. (2024). Inventarisasi dan Pembelajaran Seni Tari Tradisional Nusantara Sebagai Penguat Karakter Identitas Nasional di Sekolah Dasar. *Jurnal Kebudayaan dan Pemikiran*, 11(2), 45-58.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418-430.
- Maryani, R. (2017). *Adat Dan Budaya Khas Nusantara Dari Sabang Sampai Merauke*. Jakarta: Nera Pustaka.
- Mahmud, R. (tt). *Kecapi Mandar Tobaine Di Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar (Suatu Kajian Organologi)*. (Skripsi). Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKn SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Riset Konseptual*, 2(3), 300-306.
- Mowuu, Z., Otoluwa, M. H., & Hatibie, Y. (2025). Improving Students' English Vocabulary Through Riddles Technique. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 4(1), 357-363.
- Mulyati, E., dkk. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, Implementasi dan Interpretasi*. Padang: CV Gita Lentera.
- Nasution, J. S., dkk. (2024). Analisis Hakikat Media Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi Edu. *Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1260-1265.
- Nurbaya, dkk. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Padang: CV. Pustaka Inspirasi Minang.
- Nurfadhillah, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.

- Oktavia, S. H., dkk. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 43-57.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.
- Prasetyo, A. A., Fradani, A. C., & Amin, A. K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Media Pictorial Riddle Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro. *Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro*, 1-12.
- Rahmawati, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(3), 230-238.
- Rahmawati, S., dkk. (2023). Keefektifan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 193–200.
- Rijal, M. (2021). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 171-178.
- Riska, D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(3), 107–123.
- Rohman, A. P. E., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Educaplay Berbantuan Riddle Game Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 122-125.
- Sapriah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399-408.
- Saraswati, D., & Wijaya, B. (2025). Analisis Nilai Filosofis Pakaian Tradisional Adat Nusantara dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 9(1), 112-126.
- Septiani, F. (2025). Sejarah Alat Musik Saluang Minangkabau: Kajian Tradisi Budaya Sumatra Barat. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4(6), 2685-2697.
- Sudirman. (2015). *Reuncong: Pusaka Tradisional Masyarakat Aceh (Souvenir Indah dan Magic)*. Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya.

- Sugianto, T. (2023). Keberagaman Budaya Indonesia. *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 3(6), 13-16.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, dkk. (2022). Pemanfaatan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 6(1), 754–762.
- Sumadi, R. S. A., & Triharini, M. (2024). Bentuk Fisik Angklung Sebagai Perwujudan Kosmologi Dan Makna Sosial. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 7(2), 79-102.
- Suryaningsih, H., & Septikasari, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di SD Negeri Jumeneng Lor. *Jurnal PGSD Indonesia*, 10(2), 58-65.
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W. W. (2023). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2020). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni, S., Farida Mayar, & Desyandr. (2023). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1811- 1820.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Wird, Y. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Zamhari, Noviani, D., & Zainuddin. (2023). Perkembangan Pendidikan Di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 2.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Mila Sartika
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Sumber Bakti, 23 Juni 2004
Alamat : Sumber Bakti, Makarti Jaya, Kec. Darul Makmur,
Kab. Nagan Raya
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
..... Madrasah Ibtidaiyah
No. HP : 082341679838
Email : 220209008@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan

SD (Tahun) : SD N UPT IV SEUNEUAM (2010-2016)
SMP (Tahun) : SMP Negeri 9 Darul Makmur (2016-2019)
SMA (Tahun) : MAS Babun Najah Banda Aceh (2020-2022)

Data Orang Tua

Nama Ayah : Ucik Wicaksono
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Tumini
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Sumber Bakti, Makarti Jaya, Kec. Darul Makmur,
Kab. Nagan Raya

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 365 TAHUN 2026

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.
- Meningat :**
- 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 : Menunjuk Saudara :

Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.

Untuk Membimbing

Nama : Mila Sartika

Nim : 220209008

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Riddle terhadap Hasil Belajar PKN Siswa MI/SD

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

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

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

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Tembusan

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

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 6 April 2026

Dekan


Saifur Muluk



pusaka

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa



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

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

Nomor : B-2892/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIS Lamgugob Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

NIM : 220209008

Nama : MII.A SARTIKA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Sumber Bakti, Desa Makarti Jaya. Kecamatan Darul Makmur. Kab. Nagan
Raya

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 **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA MI/SD**

Banda Aceh, 27 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 05 Juni 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Lampiran 3: Surat Telah Mengadakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA LAMGUGOB KOTA BANDA ACEH
Jalan Kayee Adang, Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh
Telp. (0651) 7552694 Email: mislamgugob.lamgugob@gmail.com



Nomor : B-088/Mi.01.07.12/PP.00.4/06/2026 05 Juni 2026
Sifat : Biasa
Hal : Telah Mengadakan Penelitian
Skripsi di MIS Lamgugob

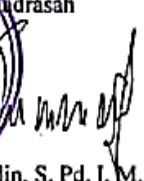
Assalamualaikum wr wb

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan Nomor : B-2892/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian Skripsi, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Lamgugob Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MILA SARTIKA
NIM : 220209008
Prodi/Jurusan : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian pada MIS Lamgugob dalam rangka Penelitian untuk keperluan Penulisan Skripsi, dengan judul ***"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA MISD"***

Demikian surat ini kami perbuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 05 Juni 2026
Kepala Madrasah

Misturuddin, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198006152005011008



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.prodigmi@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	: Mila Sartika
NIM	: 220209008
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Word Riddle</i> Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa MI/SD.
Pembimbing 1	: Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jumat tanggal 14 bulan Agustus tahun 2026. dengan nomor Paper ID 3015523269. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 35 % ($\leq 35\%$).

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

Banda Aceh, 21 Agustus 2026
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Lampiran 5: Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama Validator : Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP : 198204182009011014
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase : IV/B
Materi : Keberagaman Bangsa dan Budaya Indonesia
Nama Penyusun : Mila Sartika
Tahun Ajaran : 2025/2026

I. Petunjuk Validasi Modul Ajar

Mohon Bapak/Tbu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

- Skor 1 : Tidak Baik
Skor 2 : Cukup Baik
Skor 3 : Baik
Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Validasi Modul Ajar

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Identitas Modul Memuat identitas modul seperti nama sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, dan tahun pelajaran.				✓
2.	Kompeteni Awal Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan				✓
3.	Profil Pelajar Pancasila Gambaran sikap dan perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik (mandiri, berkebhinekaan global, bernalar kritis, gotong royong, dan kreatif).				✓

4.	Sarana dan Prasarana Membuat prasarana dan sarana yang digunakan seperti ruang kelas, alat mengajar, bahan ajar dan lain-lain.			✓	
5.	Target Peserta Didik Modul ajar dapat diterapkan pada peserta didik regular yang berjumlah 28 orang.				✓
6.	Model Pembelajaran Kesesuaian model pembelajaran <i>Direct Intruction</i> (DI) dengan materi ajar.				✓
7.	Tujuan Pembelajaran Gambaran tujuan akhir fase berupa peserta didik dapat mengetahui makna keragaman bangsa dan budaya di Indonesia dan dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.				✓
8.	Pemahaman Bermakna Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dalam membentuk peserta didik				✓
9.	Pertanyaan Pemantik Pertanyaan pemantik untuk menuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berfikir kritis dalam diri peserta didik.				✓
10.	Kegiatan Pembelajaran Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan pada modul ajar.				✓
11.	LKPD Lembar kerja peserta didik terdapat petunjuk pengerjaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
12.	Asesmen Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian sesuai dengan materi keberagaman bangsa dan budaya di Indonesia.				✓

13.	Glosarium Adanya guru menghimpun dan mendefinisikan setiap kata-kata yang perlu diberi penjelasan lebih lanjut.			✓	
14.	Daftar Pustaka Berisi sumber materi yang digunakan.				✓
15.	Lampiran Rubrik penilaian, LKPD dan materi ajar.				✓
Jumlah					

Masukan/Saran:

—

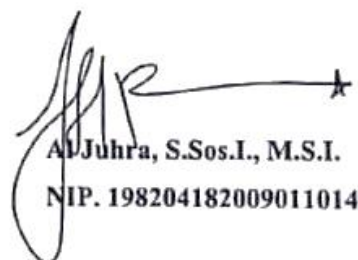
III. Kesimpulan

Modul ajar yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 15 Mei 2026

Validator


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

Lampiran 6: Lembar Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Validator : Mulia, S.Ag., M.Ed.
 NIP : 197810132014111001
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Fase : IV/B
 Materi : Keberagaman Bangsa dan Budaya Indonesia
 Nama Penyusun : Mila Sartika

I. Petunjuk Validasi Media Pembelajaran

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

- Skor 1 : Tidak Baik
 Skor 2 : Cukup Baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Validasi Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan dan proporsi gambar, warna, dan teks				✓
2.	Kemudahan dalam penggunaan media.				✓
3.	Kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
4.	Desain media <i>word riddle</i> sesuai dengan karakter siswa SD sebagai pengguna.				✓
5.	Menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar				✓
6.	Kemudahan dalam memahami materi				✓
7.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
8.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.				✓
9.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
10.	Teka-teki sesuai dengan materi keberagaman bangsa dan budaya Indonesia.				✓
11.	Media membantu meningkatkan keaktifan siswa.				✓

Masukan/Saran:

Warna di cerahkan, Font serakan
tambahkan Margin: size di besarkan.

III. Kesimpulan

Media yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 19 Mei 2026

Validator



Mulia, S.Ag., M.Ed.

NIP. 197810132014111001

Lampiran 7: Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.

NIP : 198204182009011014

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kelas/Fase : IV/B

Jenjang Sekolah : SD

Materi : Keberagaman Bangsa dan Budaya Indonesia

Nama Penyusun : Mila Sartika

I. Petunjuk Validasi Soal Pilihan Ganda

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Intrumen Soal Pilihan Ganda

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Soal sesuai dengan indikator				✓
2.	Kejelasan setiap butir soal				✓
3.	Soal sesuai dengan kompetensi yang diukur				✓
4.	Hanya ada satu kunci jawaban				✓
5.	Pilihan jawaban konsisten dan logis ditinjau dari segi materi				✓
6.	Soal memberi petunjuk terhadap kunci jawaban				✓
7.	Soal disusun secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
8.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓
9.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓

Masukan/Saran:

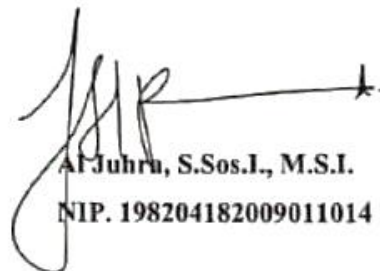
III. Kesimpulan

Instrumen soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 15 Mei 2026

Validator


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

Lampiran 8: Data Nilai Pretest Peserta Didik

No. Urut Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	Total Benar	Nilai
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	11	73
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	92
3	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	11	73
4	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12	79
5	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	9	59
6	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	9	59
7	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	8	66
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	86
9	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10	66
10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	9	59
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	79
12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	10	66
14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	9	59
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	9	59
16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12	79
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	73
18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12	79
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	79
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	86
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	86
23	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86
24	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	10	66
25	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	26
26	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	59
27	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	59
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12	79
																Total	1832
																Rata-rata	70,46

Lampiran 9: Data Nilai Posttest Peserta Didik

No. Urut Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	Total Benar	Nilai
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	79
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	92
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	92
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13	86
5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	9	60
6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	66
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	92
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	92
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13	86
10	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	10	66
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	92
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11	73
14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	10	66
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12	79
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11	73
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	86
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	13	86
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	13	86
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	11	73
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	13	86
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	79
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	92
25	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	59
26	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	66
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	9	66
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12	79
																Total	2032
																Rata-rata	78,15

Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Butir Soal Menggunakan SPSS 32

		Correlations																				
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Total
Soal01	Pearson Correlation	1	.671***	.613***	.446*	.327	.155	.279	.327	.327	.327	-.042	.200	.441*	.327	.558**	.042	.079	.005	.613***	.327	.680***
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	.014	.078	.414	.136	.078	.078	.078	.825	.289	.015	.078	.001	.825	.679	.978	<.001	.078	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal02	Pearson Correlation	.671***	1	.463**	.617***	.365*	.365*	.309	.206	.365*	.365*	-.029	.175	.327	.524**	.428*	.029	.073	-.161	.926***	.365*	.719***
	Sig. (2-tailed)	<.001		.010	<.001	.047	.047	.097	.274	.047	.047	.878	.355	.078	.003	.018	.878	.702	.394	<.001	.047	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal03	Pearson Correlation	.613***	.463**	1	.400*	.463**	.309	.550**	.309	.463**	.154	.189	-.047	.613***	.309	.533**	.236	-.141	.190	.550**	.617***	.758***
	Sig. (2-tailed)	<.001	.010		.029	.010	.097	.002	.097	.010	.416	.317	.804	<.001	.097	.002	.209	.456	.314	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal04	Pearson Correlation	.446*	.617***	.400*	1	.309	.617***	.250	.617***	.309	.309	-.236	.236	.446*	.617***	.693***	-.047	.283	-.095	.700***	.463**	.773***
	Sig. (2-tailed)	.014	<.001	.029		.097	<.001	.183	<.001	.097	.097	.209	.209	.014	<.001	<.001	.804	.130	.617	<.001	.010	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal05	Pearson Correlation	.327	.365*	.463**	.309	1	.206	.617***	.048	.524**	.048	.408*	-.262	.843***	.365*	.428*	.175	-.364*	.279	.463**	.524**	.657***
	Sig. (2-tailed)	.078	.047	.010	.097		.274	<.001	.803	.003	.803	.025	.161	<.001	.047	.018	.355	.048	.136	.010	.003	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal06	Pearson Correlation	.155	.365*	.309	.617***	.206	1	.000	.524**	.048	.365*	-.321	.175	.327	.524**	.428*	.175	.364*	-.015	.463**	.206	.579***
	Sig. (2-tailed)	.414	.047	.097	<.001	.274		1.000	.003	.803	.047	.084	.355	.078	.003	.018	.355	.048	.939	.010	.274	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal07	Pearson Correlation	.279	.309	.550**	.250	.617***	.000	1	.000	.463**	.154	.331	-.189	.613***	.309	.373*	-.047	-.424*	.190	.400*	.772***	.577***
	Sig. (2-tailed)	.136	.097	.002	.183	<.001	1.000		1.000	.010	.416	.074	.317	<.001	.097	.042	.804	.019	.314	.029	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal08	Pearson Correlation	.327	.206	.309	.617***	.048	.524**	.000	1	-.111	.365*	-.467**	.321	.155	.524**	.428*	.175	.509**	-.161	.309	.048	.502**
	Sig. (2-tailed)	.078	.274	.097	<.001	.803	.003	1.000		.559	.047	.009	.084	.414	.003	.018	.355	.004	.394	.097	.803	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal09	Pearson Correlation	.327	.365*	.463**	.309	.524**	.048	.463**	-.111	1	-.270	.408*	-.117	.499**	.048	.428*	-.117	-.364*	.279	.463**	.683***	.517**
	Sig. (2-tailed)	.078	.047	.010	.097	.003	.803	.010	.559		.149	.025	.539	.005	.803	.018	.539	.048	.136	.010	<.001	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal10	Pearson Correlation	.327	.365*	.154	.309	.048	.365*	.154	.365*	-.270	1	-.321	.175	-.017	.524**	.263	.029	.364*	-.308	.309	.048	.378*
	Sig. (2-tailed)	.078	.047	.416	.097	.803	.047	.416	.047	.149		.084	.355	.928	.003	.160	.878	.048	.097	.097	.803	.040
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Soal11	Pearson Correlation	-.042	-.029	.189	-.236	.408*	-.321	.331	-.467**	.408*	-.321	1	-.732***	.274	-.029	-.111	-.330	-.935***	.548**	.047	.262	-.013
	Sig. (2-tailed)	.825	.878	.317	.209	.025	.084	.074	.009	.025	.084		<.001	.143	.878	.560	.075	<.001	.002	.804	.161	.944
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal12	Pearson Correlation	.200	.175	-.047	.236	-.262	.175	-.189	.321	-.117	.175	-.732***	1	-.116	-.117	.111	.330	.802***	-.548**	.094	.029	.156
	Sig. (2-tailed)	.289	.355	.804	.209	.161	.355	.317	.084	.539	.355	<.001		.542	.539	.560	.075	<.001	.002	.619	.878	.412
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal13	Pearson Correlation	.441*	.327	.613***	.446*	.843***	.327	.613***	.155	.499**	-.017	.274	-.116	1	.327	.558**	.200	-.236	.323	.446*	.671***	.747***
	Sig. (2-tailed)	.015	.078	<.001	.014	<.001	.078	<.001	.414	.005	.928	.143	.542		.078	.001	.289	.208	.081	.014	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal14	Pearson Correlation	.327	.524**	.309	.617***	.365*	.524**	.309	.524**	.048	.524**	-.029	-.117	.327	1	.428*	.029	.073	-.161	.617***	.206	.626***
	Sig. (2-tailed)	.078	.003	.097	<.001	.047	.003	.097	.003	.803	.003	.878	.539	.078		.018	.878	.702	.394	<.001	.274	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal15	Pearson Correlation	.558**	.428*	.533**	.693***	.428*	.428*	.373*	.428*	.428*	.263	-.111	.111	.558**	.428*	1	-.040	.151	.223	.533**	.592***	.778***
	Sig. (2-tailed)	.001	.018	.002	<.001	.018	.018	.042	.018	.018	.160	.560	.560	.001	.018		.833	.426	.236	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal16	Pearson Correlation	.042	.029	.236	-.047	.175	.175	-.047	.175	-.117	.029	-.330	.330	.200	.029	-.040	1	.401*	-.548**	.094	-.117	.170
	Sig. (2-tailed)	.825	.878	.209	.804	.355	.355	.804	.355	.539	.878	.075	.075	.289	.878	.833		.028	.002	.619	.539	.370
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal17	Pearson Correlation	.079	.073	-.141	.283	-.364*	.364*	-.424*	.509**	-.364*	.364*	-.935***	.802***	-.236	.073	.151	.401*	1	-.605***	.000	-.218	.085
	Sig. (2-tailed)	.679	.702	.456	.130	.048	.048	.019	.004	.048	.048	<.001	<.001	.208	.702	.426	.028		<.001	1.000	.247	.655
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal18	Pearson Correlation	.005	-.161	.190	-.095	.279	-.015	.190	-.161	.279	-.308	.548**	-.548**	.323	-.161	.223	-.548**	-.605***	1	-.095	.279	.055
	Sig. (2-tailed)	.978	.394	.314	.617	.136	.939	.314	.394	.136	.097	.002	.002	.081	.394	.236	.002	<.001		.617	.136	.771
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal19	Pearson Correlation	.613***	.926***	.550**	.700***	.463**	.463**	.400*	.309	.463**	.309	.047	.094	.446*	.617***	.533**	.094	.000	-.095	1	.463**	.818***
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.002	<.001	.010	.010	.029	.097	.010	.097	.804	.619	.014	<.001	.002	.619	1.000	.617		.010	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal20	Pearson Correlation	.327	.365*	.617***	.463**	.524**	.206	.772***	.048	.683***	.048	.262	.029	.671***	.206	.592***	-.117	-.218	.279	.463**	1	.703***
	Sig. (2-tailed)	.078	.047	<.001	.010	.003	.274	<.001	.803	<.001	.803	.161	.878	<.001	.274	<.001	.539	.247	.136	.010		<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.680***	.719***	.758***	.773***	.657***	.579***	.577***	.502**	.517**	.378*	-.013	.156	.747***	.626***	.778***	.170	.085	.055	.818***	.703***	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.005	.003	.040	.944	.412	<.001	<.001	<.001	.370	.655	.771	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

***. Correlation is significant at the 0.001 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 11: Distribusi Nilai r-tabel Signifikansi 5% dan 1%

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 12: Lembar Instrumen Soal Pilihan Ganda

Nama :
Hari, Tanggal :
Nomor Absen :
Kelas :
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Petunjuk:

Pilihlah satu jawaban dibawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang paling tepat!

1. Di desamu sedang diadakan perayaan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia. Seluruh warga juga mengadakan kegiatan perlombaan bagi anak-anak hingga orang dewasa. Manfaat kegiatan tersebut adalah....
 - a. Meningkatkan persatuan dan kesatuan bagi masyarakat
 - b. Para warga merasa semakin asing
 - c. Mudah terjadi perselisihan antar warga sekitar
 - d. Mencegah dikenalnya budaya tradisional bangsa Indonesia
2. Indonesia memiliki keragaman budaya. Keragaman budaya tersebut dapat dilihat dari perbedaan
 - a. Warna kulit
 - b. Bahasa daerah dan adat istiadat
 - c. Bentuk tubuh
 - d. Pekerjaan masyarakat
3. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika memiliki arti
 - a. Bersatu kita teguh
 - b. Hidup damai bersama
 - c. Berbeda-beda tetapi tetap satu
 - d. Indonesia negara maju
4. Indonesia memiliki banyak suku yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Contoh suku bangsa yang ada di Indonesia adalah
 - a. Jawa dan Sunda
 - b. Inggris dan Jepang
 - c. Korea dan Arab
 - d. Amerika dan India
5. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu disebut
 - a. Bahasa asing
 - b. Bahasa nasional
 - c. Bahasa daerah
 - d. Bahasa internasional

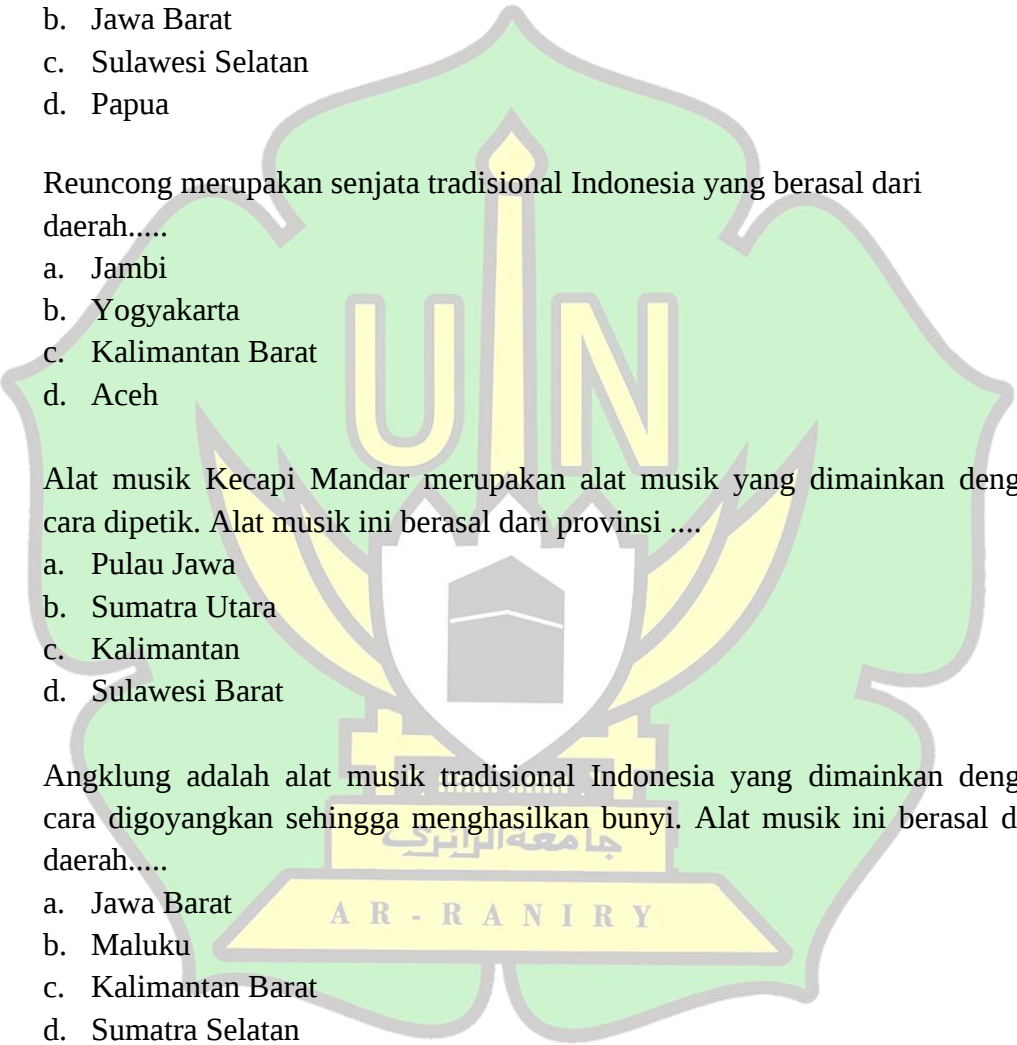
6. Rumah adat Joglo merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi....
- Sumatra Barat
 - Papua
 - Jawa Tengah
 - Sulawesi Barat
7. Ciri khas Rumah Gadang adalah memiliki atap berbentuk
- Limas
 - Tanduk kerbau
 - Kubah
 - Segitiga

8. Perhatikan gambar berikut!



Rumah Honai merupakan rumah adat masyarakat Papua. Rumah adat pada gambar memiliki ciri khas

- Atap menyerupai tanduk kerbau
 - Berbentuk rumah panggung
 - Berbentuk bulat dan beratap jerami
 - Memiliki banyak tiang besar
9. Pakaian adat Aceh disebut
- Ulos
 - Kebaya
 - Ulee Balang
 - Pesaan
10. Tarian daerah yang berasal dari provinsi Sumatera Barat berikut ini adalah.....
- Tari tor-tor
 - Tari perang
 - Tari pattudu
 - Tari piring

11. Tari Perang salah satu tarian tradisional Indonesia yang berasal dari daerah
 - a. Bali
 - b. Papua
 - c. Riau
 - d. Sulawesi Selatan
 12. Senjata Kujang merupakan senjata tradisional Indonesia yang berasal dari provinsi....
 - a. Bali
 - b. Jawa Barat
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Papua
 13. Reuncong merupakan senjata tradisional Indonesia yang berasal dari daerah.....
 - a. Jambi
 - b. Yogyakarta
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Aceh
 14. Alat musik Kecapi Mandar merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik. Alat musik ini berasal dari provinsi
 - a. Pulau Jawa
 - b. Sumatra Utara
 - c. Kalimantan
 - d. Sulawesi Barat
 15. Angklung adalah alat musik tradisional Indonesia yang dimainkan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan bunyi. Alat musik ini berasal dari daerah.....
 - a. Jawa Barat
 - b. Maluku
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Sumatra Selatan
- 
- The watermark logo of UIN Ar-Raniry is a green shield-shaped emblem. At the top is a yellow crescent moon and star. Below it, the letters 'UIN' are written in large, bold, yellow font. In the center is a white silhouette of a mosque with a dome and minaret. Below the mosque, the Arabic text 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry) is written in yellow. At the bottom, a yellow banner contains the text 'A R - R A N I R Y' in black capital letters.

Lampiran 13: Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS UMUM		
Nama Penyusun	:	Mila Sartika
Nama Sekolah	:	MIS Lamgugob Banda Aceh
Tahun Penyusunan	:	2026
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Kelas/Fase	:	IV/B
Alokasi Waktu	:	2 JP (2X35 Menit)
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Bab	:	4
Topik A	:	Keberagaman Bangsa dan Budaya di Indonesia
B. KOMPETENSI AWAL		
1. Peserta didik menyadari adanya perbedaan di lingkungan sekitar. 2. Peserta didik mengetahui contoh keberagaman budaya secara sederhana.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
1. Beriman dan Bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2. Berkebhinekaan global 3. Bernalar kritis 4. Gotong royong		
D. SARANA DAN PRASARANA		
1. Ruang kelas 2. Papan tulis 3. Spidol 4. Media word riddle		

E. TARGET PESERTA DIDIK
Siswa reguler dengan jumlah 28 orang.
F. MODEL PEMBELAJARAN
1. Model pembelajaran : Direct Intruction 2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan 3. Pendekatan : Saintifik
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.
H. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengetahui makna keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk atau contoh keragaman bangsa dan budaya di Indonesia.
I. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik memahami bahwa Indonesia memiliki beragam suku, budaya, bahasa, kebiasaan, dan perbedaan yang mereka temui di lingkungan sekitar merupakan kekayaan bangsa yang harus dikenal dan dihargai.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apakah kamu pernah melihat pakaian adat atau makanan khas dari suatu daerah? 2. Mengapa setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda?

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum belajar 3. Guru menanyakan kabar, melakukan pemeriksaan kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 4. Guru menyampaikan apersepsi 5. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari.	15 menit
Inti	Sintak 1: Orientasi / Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 7. Memberi motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari. Sintak 2: Mendemonstrasikan atau Menyajikan Materi (Presentasi) 8. Guru membagikan bahan bacaan kepada peserta didik. 9. Guru menjelaskan konsep keberagaman bangsa dan budaya di Indoneia yang dipelajari beserta contohnya. Sintak 3: Latihan Terbimbing 10. Guru membagikan media <i>word riddle</i> dan LKPD kepada peserta didik. 11. Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>word riddle</i>. 12. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan <i>word riddle</i> dan LKPD.	40 menit

	Sintak 4: Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik 13. Guru bersama peserta didik membahas jawaban. 14. Guru memberikan koreksi dan penguatan terhadap jawaban peserta didik. Sintak 4: Latihan Mandiri 15. Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. 16. Guru meminta peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri.	
Penutup	16. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 17. Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan 18. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan datang 19. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.	10 menit

L. REFLEKSI

Refleksi Untuk Guru:

1. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira- 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 paling sulit?
2. Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?
3. Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?

M. ASESMEN

Asesmen/Penilaian
▪ Asesmen Formatif ▪ Rubrik Penilaian 1. Bentuk Penilaian a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran b. Penilaian pengetahuan : Tes tulis c. Penilaian keterampilan : Observasi keterampilan 2. Instrument Penilaian a. Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap (terlampir) b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis berupa soal tes c. Penilaian keterampilan : Lembar observasi
Kegiatan Pengayaan dan Remedial
Pengayaan: • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

N. GLOSARIUM

- Keberagaman: Perbedaan yang ada dalam masyarakat, seperti perbedaan suku, budaya, agama, dan bahasa.
- Suku Bangsa: Kelompok manusia yang memiliki kesamaan asal-usul, budaya, dan adat istiadat.
- Budaya: Segala sesuatu yang dihasilkan manusia, seperti adat, kebiasaan,

kesenian, dan cara hidup.

- Bahasa Daerah: Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu.
- Pakaian Adat: Pakaian khas dari suatu daerah yang biasanya dipakai pada acara tertentu.
- Rumah Adat: Rumah tradisional yang menjadi ciri khas suatu daerah.
- Makanan Khas: Makanan yang menjadi ciri suatu daerah tertentu.
- Tarian Daerah: Tarian tradisional yang berasal dari suatu daerah.
- Lagu Daerah: Lagu yang berasal dari daerah tertentu dan menggunakan bahasa daerah.
- Adat Istiadat: Aturan atau kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat.
- Toleransi: Sikap menghargai dan menghormati perbedaan.

O. DAFTAR PUSTAKA

- Dede Kurniawan dkk. (2023). *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek.
- Pudjiastuti, Ari, dan Dwi Tyas Utami. (2024). *ESPS Pendidikan Pancasila 4 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Poerwaningtias, Intania dan Nindya K. Suwanto. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. (Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa).
- Sudirman. (2015). *Reuncong: Pusaka Tradisional Masyarakat Aceh (Souvenir Indah dan Magic)*. Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Krisdayanti, Lilik. (2020). *Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram.

Lampiran 1: Rubrik Penilaian

Pedoman Penilaian Sikap

Kelas :
Hari/Tanggal Penilaian : Ke
Materi Pembelajaran :

Indikator mandiri dalam mengerjakan LKPD/Evaluasi mandiri dalam mengerjakan LKPD / Evaluasi

Skor	Keterangan
1.	Tidak mengerjakan tugas
2.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan bimbingan guru
3.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan mandiri tetapi sesekali bertanya kepada guru
4.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan mandiri dan benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Sikap

Skor	Keterangan
1.	Tidak berperan aktif dalam diskusi kelompok
2.	Cukup berperan aktif dalam kelompok tetapi masih dibimbing guru
3.	Berperan aktif dalam diskusi kelompok
4.	Berperan sangat aktif dalam diskusi kelompok

Intrumen Penilaian Kognitif (Asesmen Formatif)

Pedoman Penilaian Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Perolehan Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		Nilai
		Penampilan Bahan Presentasi	Penyampaian Hasil Presentasi	
1.				
2.				
3.				
4.				

Rubrik Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pedampingan (1)
Penampilan Bahan Presentasi	Rapi, bersih, menarik dan kreatif	Menarik dan kreatif namun kurang rapi dan bersih	Cukup menarik namun kurang kreatif dan kurang rapi	Tidak menarik maupun kreatif
Penyampaian Hasil Presentasi	Materi dikuasai dengan baik penyampaian runtut dan santun, menyampaikan dengan percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasapun runtut dan santun, namun dalam penyampaian masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi disampaikan secara keseluruhan	Kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi

A R - R A N I R Y

Kisi-kisi Butir Soal Pilihan Ganda

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengetahui makna keragaman bangsa dan budaya di Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk atau contoh keragaman bangsa dan budaya di Indonesia.

No. TP	Cakupan Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Soal (Jawaban)	Skor
TP 1	Persatuan dan Kesatuan	Menentukan manfaat kegiatan kemasyarakatan dalam menjaga persatuan.	C2	1 (a)	1
	Makna Semboyan	Mengingat arti dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika.	C1	3 (c)	1
	Bahasa Daerah	Menjelaskan definisi dari penggunaan bahasa daerah.	C2	5 (c)	1
TP 2	Bentuk Keragaman	Mengidentifikasi bentuk keragaman budaya fisik di Indonesia.	C2	2 (b)	1
	Suku Bangsa	Menyebutkan contoh suku bangsa yang tersebar di Indonesia.	C1	4 (a)	1
	Rumah Adat	Menyebutkan provinsi asal dari Rumah Adat Joglo.	C1	6 (c)	1
		Mengidentifikasi ciri khas fisik bentuk atap Rumah Gadang.	C1	7 (b)	1

		Menjelaskan karakteristik fisik Rumah Adat Honai berdasarkan gambar.	C2	8 (c)	1
	Pakaian Adat	Menyebutkan nama pakaian adat yang berasal dari Provinsi Aceh.	C1	9 (c)	1
	Tarian Daerah	Menentukan jenis tarian daerah yang berasal dari Sumatera Barat.	C1	10 (d)	1
		Menyebutkan daerah asal dari tarian tradisional Tari Perang.	C1	11 (b)	1
	Senjata Tradisional	Menyebutkan provinsi asal dari senjata tradisional Kujang.	C1	12 (b)	1
		Menyebutkan daerah asal dari senjata tradisional Rencong.	C1	13 (d)	1
	Alat Musik	Menyebutkan provinsi asal dari alat musik tradisional Kecapi Mandar.	C1	14 (d)	1
		Menyebutkan daerah asal dari alat musik tradisional Angklung.	C1	15 (a)	1

Lampiran 2: Materi Keragaman Bangsa dan Budaya di Indonesia

KERAGAMAN BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA

Keragaman budaya adalah adanya berbagai macam budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Keberagaman budaya dapat dilihat dari perbedaan bahasa daerah, adat istiadat, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, makanan khas, dan kesenian di setiap daerah. Walaupun berbeda-beda, semua budaya tersebut menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan budaya yang berbeda. Keberagaman budaya menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan membuat Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya budaya. Meskipun memiliki perbedaan, masyarakat Indonesia tetap harus hidup rukun dan saling menghargai sesuai dengan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang berarti "berbeda-beda tetapi tetap satu". Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki budaya yang berbeda-beda. Oleh karena itu, bangsa Indonesia juga memiliki budaya yang beragam, seperti bahasa daerah, makanan tradisional, dan kesenian. Ayo, kita pelajari bersama berbagai keragaman di Indonesia. Semua keragaman tersebut menunjukkan betapa kayanya budaya di Indonesia. Oleh karena itu, kita harus menghargai dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia.

A. Suku bangsa di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan kelompok etnis atau suku bangsa. Terdapat ratusan suku bangsa di Indonesia. Sebagian besar penduduk Indonesia merupakan keturunan Austronesia. Terdapat juga kelompok suku Melanesia, Polinesia, dan Mikronesia. Suku bangsa di Indonesia seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Madura, Betawi, Dayak, Asmat, dan lainnya. Selain itu, ada juga sejumlah etnis pendatang dari Asia daratan yang sudah lama menetap dan kemudian menjadi bagian dari Indonesia. Contohnya, masyarakat Tionghoa, Arab, dan India.

B. Bahasa daerah di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan kelompok etnis atau suku bangsa. Terdapat ratusan suku bangsa di Indonesia. Sebagian besar penduduk Indonesia merupakan keturunan Austronesia. Terdapat juga kelompok suku Melanesia, Polinesia, dan Mikronesia. Suku bangsa di Indonesia seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Madura, Betawi, Dayak, Asmat, dan lainnya. Selain itu, ada juga sejumlah

etnis pendatang dari Asia daratan yang sudah lama menetap dan kemudian menjadi bagian dari Indonesia. Contohnya, masyarakat Tionghoa, Arab, dan India.

C. Makanan tradisional di Indonesia

Makanan tradisional adalah makanan yang sudah biasa dikonsumsi masyarakat suatu daerah secara turun temurun. Bahan yang digunakan berasal dari bahan makanan yang biasa tumbuh di daerah tersebut. Oleh karena itu, setiap daerah memiliki makanan tradisional yang berbeda-beda. Sejak dulu, Indonesia telah menjadi tempat perdagangan antara dua benua, yaitu Asia dan Eropa. Hal ini menyebabkan terbawanya banyak bumbu, bahan makanan, dan teknik memasak dari berbagai bangsa. Hal ini juga ikut memengaruhi cita rasa makanan tradisional di Indonesia. Makanan khas Indonesia yang cukup dikenal oleh masyarakat internasional antara lain rendang, nasi goreng, dan sate.

D. Seni budaya di Indonesia

Indonesia memiliki ratusan kelompok etnis dan suku bangsa. Tiap suku bangsa memiliki seni budaya yang unik dan berbeda-beda. Misalnya, keragaman rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional. Keragaman tersebut merupakan kekayaan yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Oleh karena itu, sebagai bangsa Indonesia, kita harus ikut melestarikannya. Berikut ini keragaman dari beberapa provinsi di Indonesia.

1. Provinsi Aceh

a. Rumah Aceh

Rumoh Acèh (dalam bahasa Aceh) merupakan rumah adat khas suku Aceh. Rumah ini bertipe rumah panggung dengan 3 bagian utama dan 1 bagian tambahan. Tiga bagian utama dari rumah Aceh yaitu seuramoë keuë (serambi depan), seuramoë teungoh (serambi tengah) dan seuramoë likôt (serambi belakang). Sedangkan 1 bagian tambahannya yaitu rumoh dapu (rumah dapur). Atap rumah berfungsi sebagai tempat penyimpanan pusaka keluarga.



b. Pakaian Adat Aceh

Pakaian adat aceh dinamakan pakaian Ulee Balang. Pakaian yang digunakan oleh pria disebut Bajee Linto Baro (Bajee Meukeusah). Sedangkan pakaian yang digunakan oleh wanita disebut Bajee Daro Baro (Bajee Kurung). Kedua pakaian tersebut memiliki ciri khas dari setiap bagianbagiannya. Pada zaman dahulu, pakaian ini hanya dapat digunakan oleh para sultan dan para pembesar dari kerajaan saja, namun pakaian adat tersebut sekarang lebih sering digunakan oleh para pengantin.



c. Tarian Daerah

Tari Saman merupakan tarian tradisional yang berasal dari Aceh. Tari ini dimainkan secara berkelompok dengan gerakan tangan yang cepat dan kompak sambil diiringi syair berbahasa Aceh. Tari Saman melambangkan kekompakan, kebersamaan, dan semangat persatuan masyarakat Aceh.



d. Senjata Tradisional

Reuncong adalah senjata tradisional khas Aceh yang berbentuk seperti belati dengan ujung melengkung. Reuncong digunakan sebagai senjata perlindungan diri dan menjadi simbol keberanian masyarakat Aceh. Reuncong mulai dikenal luas di kalangan masyarakat Aceh pada zaman Kerajaan Samudra Pasai berkembang menjadi kerajaan besar, ia memerlukan strategi pertahanan yang kuat. Untuk itu, diperlukan pasukan yang lengkap dengan persenjataan perang yang memadai. Di antara senjata yang digunakan itu adalah reuncong.



e. Alat Musik

Serune kalee adalah alat musik tradisional yang berasal dari Aceh. Serune Kalee adalah alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat musik ini sering digunakan dalam upacara adat dan pertunjukan seni tradisional.



2. Provinsi Sumatera Barat

a. Rumah Gadang

Rumah gadang adalah rumah adat dari Sumatera Barat. Rumah ini memiliki atap yang runcing dan menyerupai tanduk kerbau. Rumah Gadang berbentuk rumah panggung dan dihuni oleh keluarga suku Minangkabau. Di dalam rumah ini terdapat banyak ruangan untuk anggota keluarga.



b. Pakaian Adat

Pakaian adat Sumatera Barat berasal dari suku Minangkabau. Pakaian adat wanita dikenal dengan baju Bundo Kanduang yang dilengkapi penutup kepala berbentuk tanduk kerbau. Konon, pakaian adat bundo kandung merupakan simbol dari pentingnya seorang ibu dalam berumah tangga.



c. Tarian Daerah

Tari Piring adalah tarian tradisional Sumatera Barat yang dimainkan dengan menggunakan piring di kedua tangan penari. Tari ini melambangkan rasa syukur masyarakat Minangkabau.



d. Senjata Tradisional

Karih merupakan senjata tradisional khas Sumatera Barat yang bentuknya menyerupai keris dan digunakan sebagai alat pertahanan diri.



e. Alat Musik

Saluang adalah alat musik tradisional Minangkabau yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat musik ini terbuat dari bambu. Nada yang dihasilkan berasal dari

udara yang keluar melewati lubang pada bambu menghasilkan nada-nada yang indah.



3. Provinsi Jawa Tengah

a. Rumah Joglo

Rumah joglo dari Jawa Tengah adalah rumah adat dari Jawa Tengah. Rumah ini memiliki atap yang tinggi dan berbentuk seperti gunung. Rumah joglo terbuat dari kayu dan memiliki tiang penyangga yang besar. Masyarakat Jawa biasanya menggunakan rumah ini untuk tempat tinggal dan acara adat.



b. Pakaian Adat

Pakaian adat yang sangat dikenal menjadi ikon Jawa Tengah dalam kancah nasional adalah pakaian adat resmi yang bernama Jawi Jangkep digunakan oleh pria dan Kebaya digunakan oleh wanita yang sering digunakan oleh sepasang pengantin dalam acara pernikahan.



c. Tarian Daerah

Tari gambyong merupakan tarian tradisional dari Jawa Tengah . Dulunya, tari ini berfungsi sebagai penghormatan kepada dewi sri, dewi kesuburan. Namun selain itu, tari gambyong juga berfungsi untuk menyambut tamu penting dan memeriahkan berbagai acara. Tari ini memiliki gerakan yang lembut dan anggun. Biasanya diiringi dengan gamelan jawa yang menghasilkan suara yang khas. Selain Gamelan, biasanya ada sinden (penyanyi) yang melengkapi iringan tarian.



d. Senjata Tradisional

Keris adalah senjata tradisional khas Jawa Tengah yang memiliki bentuk berlekuk pada bilahnya. Keris digunakan sebagai senjata sekaligus pusaka budaya masyarakat Jawa.



e. Alat musik

Gamelan adalah alat musik tradisional yang berasal dari Pulau Jawa. Gamelan terdiri dari beberapa alat musik seperti gong, kendang, dan saron yang dimainkan secara bersama-sama untuk menghasilkan irama yang indah.



4. Provinsi Sulawesi Barat

a. Rumah Boyang

Rumah boyang adalah rumah adat dari Sulawesi Barat. Rumah ini berbentuk rumah panggung yang terbuat dari kayu dan memiliki tangga di bagian depan. Rumah Boyang digunakan oleh masyarakat suku Mandar sebagai tempat tinggal dan untuk berkumpul bersama keluarga.



b. Pakaian Adat

Pakaian adat Sulawesi Barat berasal dari suku Mandar. Pakaian ini digunakan dalam acara adat dan memiliki hiasan khas daerah Mandar yang terdiri dari Pattuqduq Towaine untuk wanita dan Pattuqduq Tommuane untuk pria.



c. Tarian Daerah

Tari Pattudu adalah tarian tradisional Sulawesi Barat. Tarian adat Sulawesi Barat didominasi oleh kebudayaan suku Mandar yang anggun dan dinamis, dengan Tari Sayyang Pattu'du (tari kuda menari) sebagai salah satu yang paling ikonik. Tarian tradisional ini sering ditampilkan dalam upacara adat, penjemputan tamu, dan perayaan penting untuk menunjukkan identitas budaya daerah.



d. Senjata Tradisional

Badik Mandar adalah senjata tradisional Sulawesi Barat yang berbentuk pisau pendek dan digunakan sebagai alat perlindungan diri. Ukurannya sekitar 18-20 cm.



e. Alat Musik

Kecapi Mandar merupakan alat musik tradisional Sulawesi Barat yang dimainkan dengan cara dipetik.



5. Provinsi Papua

a. Rumah Honai

Rumah honai adalah rumah adat dari Papua. Rumah ini berbentuk bulat dengan atap dari jerami atau rumput kering. Ukuran rumah Honai tidak terlalu besar dan memiliki pintu yang kecil. Rumah ini dibuat untuk melindungi masyarakat Papua dari udara dingin di daerah pegunungan.



b. Pakaian Adat Papua

Dalam pemenuhan kebutuhan sandang, pakaian adat tradisional Papua memiliki hubungan yang sangat erat dengan alam. Pakaian adat Papua serta aksesorisnya 100% terbuat dari bahan alam yaitu dengan cara pembuatan yang sangat sederhana. Pakaian adat Papua terkenal dengan koteka untuk laki-laki dan rok rumbai untuk perempuan yang terbuat dari serat alam.



c. Tarian Daerah

Tari Perang merupakan salah satu warisan budaya paling ikonik dari Tanah Papua Pegunungan, yang berasal dari masyarakat Suku Dani di Lembah Baliem. Tarian ini tidak hanya sekadar menjadi pertunjukan seni, lebih dari itu, juga merupakan simbol semangat juang, keberanian, dan solidaritas masyarakat adat Papua Pegunungan yang diwariskan dari generasi ke generasi.



d. Senjata Tradisional

Panah dan tombak merupakan senjata tradisional masyarakat Papua yang digunakan untuk berburu dan melindungi diri.



e. Alat Musik

Tifa adalah alat musik tradisional Papua yang dimainkan dengan cara dipukul dan sering digunakan untuk mengiringi tarian adat.



6. Provinsi Jawa Barat

a. Rumah Kasepuhan atau Sunda

Rumah adat Jawa Barat dikenal dengan nama Rumah Kasepuhan atau Rumah Sunda. Rumah ini memiliki bentuk panggung dengan atap yang terbuat dari ijuk atau genting. Rumah adat Sunda dibuat untuk menyesuaikan dengan lingkungan alam dan memberikan kesejukan bagi penghuninya.



b. Pakaian Adat

Pakaian adat Jawa Barat berasal dari masyarakat Sunda. Pakaian adat pria biasanya menggunakan jas tutup dan ikat kepala dinamakan dengan baju Pangsi, sedangkan perempuan menggunakan kebaya dan kain batik khas Sunda.



c. Tarian Daerah

Tari Jaipong merupakan tarian tradisional khas Jawa Barat yang terkenal dengan gerakan energik dan dinamis. Awalnya tari ini dikenal dengan nama tari banjet. Sebuah pertunjukan kesenian tari yang ditampilkan dengan gerakan tari dan diiringi alunan musik berupa instrumen gamelan. Tari ini berkembang dari budaya Sunda dan sering dipentaskan dalam acara hiburan maupun penyambutan tamu.



d. Senjata Tradisional

Senjata tradisional Jawa Barat adalah Kujang. Senjata ini menjadi ciri khas masyarakat Sunda. Kujang memiliki bentuk yang unik dengan bagian ujung melengkung serta hiasan pada bilahnya. Pada zaman dahulu, kujang digunakan sebagai senjata untuk melindungi diri dan juga sebagai alat dalam kegiatan pertanian.



e. Alat Musik

Angklung adalah alat musik tradisional Jawa Barat yang terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan bunyi yang merdu. Angklung sendiri berasal dari kata "angka" yang berarti nada dan "lung" yang artinya pecah. Jadi angklung merujuk pada nada yang pecah atau tidak lengkap. Angklung dimainkan dengan cara digoyangkan (bunyi disebabkan oleh benturan badan pipa bambu), sehingga menghasilkan susunan nada.



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media *Word Riddle*



Tujuan Pembelajaran: • Peserta didik dapat mengetahui makna keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. • Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk atau contoh keragaman bangsa dan budaya di Indonesia. Petunjuk Pengerjaan: • Tuliskan nama pada lembar kerja peserta didik. • Kerjakan lembar kerja secara teliti! Kegiatan 1 Jawablah pertanyaan berikut ini dengan menuliskan jawaban pada kolom yang tersedia! 1. Menurutmu apa yang dimaksud dengan keragaman bangsa dan budaya?	2. Tuliskan contoh sikap menghargai keragaman yang kamu ketahui! 3. Tuliskan macam-macam pakaian adat beserta asal daerahnya yang kamu ketahui!
--	---

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

□ □ □ □ □ □ □ □

--	--	--	--	--	--	--

Aku berasal dari Papua,
Bentukku bulat dan unik terlihat
semua.
Atapku terbuat dari jerami dan
rumpuk kering,
Membuat rumahku tetap hangat
dan nyaman sering.

Pintuku kecil dan ukuranku tidak
besar,
Aku melindungi masyarakat
pegunungan dengan sabar.

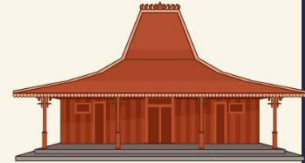
Siapakah aku?



Aku berasal dari Jawa Tengah,
Atapku tinggi dan terlihat megah.
Aku terbuat dari kayu yang kuat,
Dengan tiang besar sebagai
penyangga tepat.

Aku digunakan untuk tempat
tinggal dan acara adat,
Menjadi rumah tradisional yang
sangat hebat.

Siapakah aku?



Aku berasal dari Jawa Barat,
Menjadi rumah adat yang terkenal.
Bentukku seperti rumah panggung,
Membuatku kokoh dan terlindung.

Atapku bisa dari ijuk atau genting,
Membuat rumah terasa sejuk dan
nyaman dihuni.
Aku dibuat menyesuaikan alam sekitar,
Agar penghuniku betah dan segar.

Aku juga dikenal sebagai rumah Sunda,
Menjadi bagian budaya yang berharga.

Siapakah aku?



Aku berasal dari Sumatra Barat,
Menjadi rumah adat yang terkenal.
Bentukku rumah panggung yang tinggi,

Tempat tinggal keluarga dengan rapi.
Atapku runcing dan unik sekali,
Mirip tanduk kerbau yang tinggi.
Di dalamku ada banyak ruangan,
Untuk keluarga tinggal dengan nyaman.

Aku adalah rumah suku Minangkabau,
Menjadi budaya yang selalu
dibanggakan.

Siapakah aku?



Aku berasal dari Sumatra Barat,
Gerakanku indah dan sangat hebat.
Di kedua tanganku terdapat piring,
Digunakan menari dengan hati yang senang.

Aku melambangkan rasa syukur,
Dari masyarakat yang hidup makmur.
Aku adalah tarian tradisional,
Budaya daerah yang terkenal.

Siapakah aku?



Aku berasal dari Tanah Papua,
Tampil gagah penuh semangat juara.
Gerakanku kuat dan penuh keberanian,
Menunjukkan semangat dalam perjuangan.

Aku berasal dari Suku Dani,
Budaya warisan yang dijaga sampai kini.
Aku bukan sekadar tarian biasa,
Melambangkan semangat dan kebersamaan warga.

Dari generasi ke generasi aku diwariskan,
Menjadi budaya yang tetap dibanggakan.

Siapakah aku?



Aku berasal dari tanah Papua,
Terbuat dari bahan alam yang sederhana.
Dipakai dan menjadi budaya.
Laki-laki dan perempuan memakainya,
Dengan bentuk yang berbeda tentu.

Ada yang terkenal bernama koteka,
Ada juga rok rumbai yang indah
dipandang mata.
Aku menunjukkan budaya daerah,
Warisan adat yang sangat berharga.

Siapakah aku?



Aku berasal dari daerah Aceh,
Pakaian adat yang indah dan megah.
Dulu dipakai sultan dan bangsawan,
Kini sering dipakai saat pernikahan.
Laki-laki dan perempuan memakainya,
Dengan nama yang berbeda tentu.

Aku menjadi pakaian adat kebanggaan,
Warisan budaya yang tetap dikenang.
Namaku terkenal dari tanah Aceh,
Indah dipandang, sangat khas dan megah.

Siapakah aku?



Lampiran 14: Dokumentasi



Gambar 1: Peserta didik mengerjakan soal *pretest*



Gambar 2: Menuliskan materi yang akan dipelajari



Gambar 3: Mengenalkan media *word riddle* kepada peserta didik



Gambar 4: Membimbing peserta didik dalam menggunakan media *word riddle*



Gambar 5: Membimbing peserta didik
..... dalam menggunakan media
..... *word riddle*



Gambar 6: Membagikan soal *posttest*



Gambar 7: Peserta didik mengerjakan soal
posttest



Gambar 8: Setelah pembelajaran