

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA AUDIO
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKN SISWA KELAS V
MIN 8 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Tawarni

NIM. 220209004

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA AUDIO
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKN SISWA KELAS V
MIN 8 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

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

Oleh

Tawarni

NIM : 220209004

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. Daud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001


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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA AUDIO
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKN SISWA KELAS V
MIN 8 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal

Senin, 24 Agustus 2026 M
12 Rabiul Awal 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


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


An Nurhalizha, M.Pd
NIP. 199507112025212006

Penguji I,

Penguji II,


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


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1972042191997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tawarni
Nim : 220209004
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pencerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara

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

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

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

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

Banda Aceh, 31 September 2026

Menyatakan



ABSTRAK

Nama : Tawarni
Nim : 220209004
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara
Pembimbing : Drs. Ridhwan, M.Ed
Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media Audio Visual, Hasil Belajar.

Hasil observasi di MIN 8 Aceh Tenggara tepatnya di kelas V, kurangnya minat dalam mengikuti proses belajar, bahkan ada yang berbicara dan juga mengganggu teman sehingga kelas tidak aktif itu disebabkan masih kurangnya tertarik terhadap media pembelajaran yang guru gunakan. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau peningkatan dari hasil belajar siswa serta pendeskripsian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan ialah (PTK) Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siswa yang terlibat berjumlah 10 siswi perempuan dan 8 siswa laki-laki. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa serta soal tes. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor yaitu 80,55% (sangat baik) kemudian pada siklus II 96,29% (sangat baik). Pada aktivitas siswa memperoleh hasil 69,44% (kurang) pada siklus I dan meningkat di siklus II 94,44% (Sangat Baik). Adapun hasil penelitian yang diperoleh siswa pada siklus 1 66,66% (Kurang) kemudian meningkat di siklus II 88,88% (Sangat Baik). Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media audio visual meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada materi PKn di kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.

KATA PENGANTAR

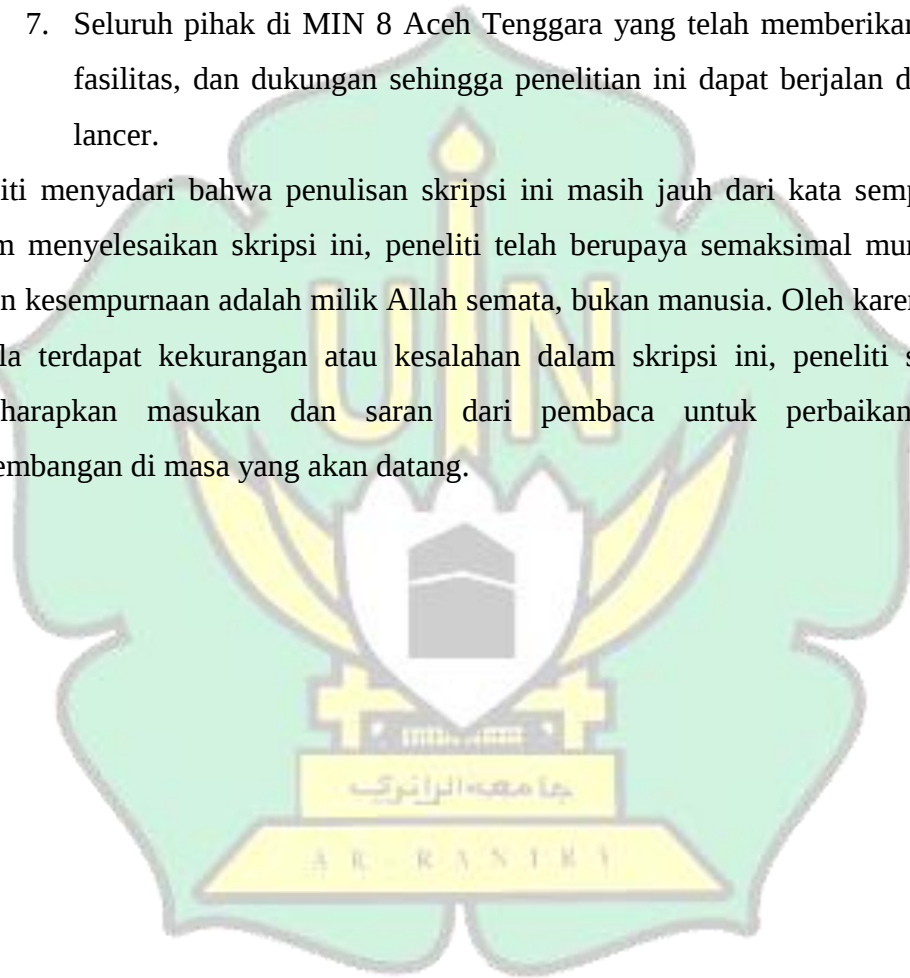
Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad, yang telah membawa umat Islam dari masa kegelapan menuju era yang dipenuhi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

Adapun judul skripsi ini, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara”. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

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

5. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menjadi validator pada instrument penelitian yang akan peneliti gunakan.
6. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Seluruh pihak di MIN 8 Aceh Tenggara yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

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



PERSEMBAHAN

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

1. Orang tua saya tercinta yaitu ayahanda Hamdan dan Ibunda Mawar. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, ketulusan, dan kasih sayang yang telah diberikan. Dengan penuh kesabaran dan tanpa mengenal lelah, beliau senantiasa memberikan doa, dukungan, serta mengupayakan yang terbaik demi kelancaran dan keberhasilan studi penulis. Dukungan yang diberikan, baik secara moral maupun material, menjadi fondasi utama dalam setiap proses pendidikan yang ditempuh penulis. Bimbingan, perhatian, dan motivasi yang terus diberikan menjadi sumber kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Saudara kandung saya yaitu, adik saya tersayang cahaya. Penulis mengucapkan terima kasih atas doa, perhatian, serta dukungan yang telah diberikan sehingga penulis memperoleh semangat dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat tercinta saya selama masa perkuliahan, yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan persahabatan yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Kehadiran serta kebersamaan sahabat-sahabat tersebut telah memberikan semangat, motivasi, dan pendampingan kepada penulis, baik dalam suka maupun duka, sejak semester pertama hingga saat ini.
4. Keluarga besar Universitas Islam Negeri Ar-Raniry khususnya Seluruh teman-teman di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah leting 2022 atas semua dukungan, semangat, dan kerjasamanya.
5. Dan terakhir untuk diri saya sendiri Tawarni, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih

tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini. Saya bangga pada diri saya sendiri. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	11
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	11
2. Kelebihan Model <i>Teams Games Tournament</i>	12
3. Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i>	12
4. Langkah Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	13
B. Media Audio Visual	16
1. Pengertian Media Audio Visual.....	16
2. Jenis Media Audio Visual.....	17
3. Tujuan dan Manfaat Media AudioVisual	19
4. Langkah-Langkah Media Audio Visual.....	21

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	24
C. Hasil Belajar	26
1. Pengertian Hasil Belajar	26
2. Aspek-Aspek Hasil Belajar dalam PKn.....	27
3. Cara Mengukur Hasil Belajar Siswa.....	28
D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)	30
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	30
2. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan.....	30
3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	31
E. Materi PKN	32
1. Pengertian Norma	32
2. Macam Macam Norma	32
3. Contoh Contoh Penerapan Norma	33
4. Fungsi Norma	35
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Prosedur Penelitian	40
E. Teknik Analisis Data.....	40
F. Indikator Penelitian	42
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	64

BAB V.....	68
PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B.Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DATAR RIWAYAT HIDUP.....	73
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	74
DOKUMENTASI PENELITIAN	98



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara	43
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Ativitas Peserta Didik Pada Siklus I	49

Tabel 4. 4 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus I	52
Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi dan Perbaikan Siklus I	54
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II	58
Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Ativitas Peserta Didik Pada Siklus II	60
Tabel 4. 8 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus II	62
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi dan Perbaikan Siklus II.....	63



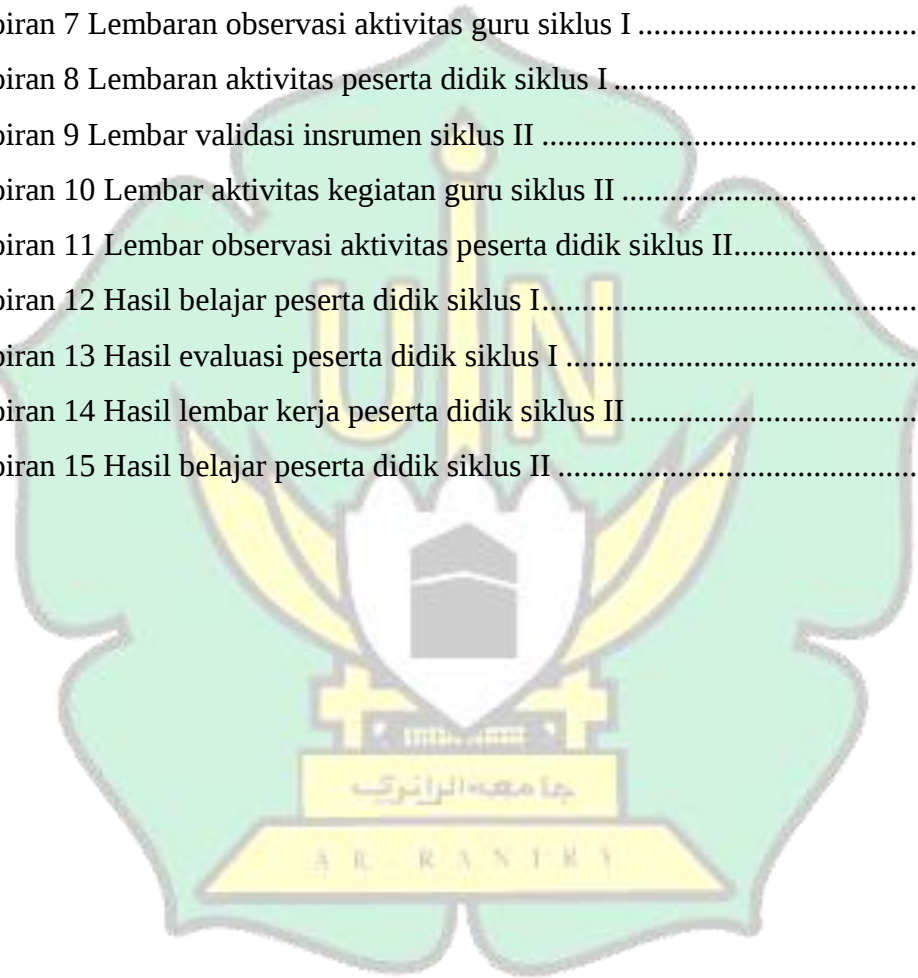
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh suharsimi Arikunto	37
Gambar 4. 1 Grafik Aktivitas Guru.....	65
Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Siswa	66
Gambar 4. 3 Grafik hasil belajar peserta didik	67



DAFTAR LAMFIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan dekan fakultas	74
Lampiran 2 Surat izin penelitian dari dekan	75
Lampiran 3 Surat telah melakukan penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara	76
Lampiran 4 Surat keterangan lulus plagiasi	77
Lampiran 5 Lembaran validasi insrumen siklus 1	78
Lampiran 6 Modul ajar siklus 1	79
Lampiran 7 Lembaran observasi aktivitas guru siklus I	82
Lampiran 8 Lembaran aktivitas peserta didik siklus I	84
Lampiran 9 Lembar validasi insrumen siklus II	85
Lampiran 10 Lembar aktivitas kegiatan guru siklus II	89
Lampiran 11 Lembar observasi aktivitas peserta didik siklus II.....	91
Lampiran 12 Hasil belajar peserta didik siklus I.....	93
Lampiran 13 Hasil evaluasi peserta didik siklus I	94
Lampiran 14 Hasil lembar kerja peserta didik siklus II	95
Lampiran 15 Hasil belajar peserta didik siklus II	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sangat penting sebagai sarana membangun sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu bersaing. Proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar menjadi fondasi utama guna membangun kemampuan sekaligus membentuk karakter peserta didik agar siap menghadapi tantangan masa yang akan datang. Akan tetapi, kenyataan di lapangan memperlihatkan masih banyak siswa yang sulit memahami materi pelajaran, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang menggabungkan sejumlah bidang keilmuan penting. Rendahnya perhatian serta pencapaian hasil belajar siswa merupakan permasalahan pokok yang perlu diselesaikan lewat pemilihan dan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat.¹

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 20 April 2026 di kelas V MIN 8 Aceh Tenggara, kegiatan pembelajaran memang sudah berjalan dengan tertib dan lancar. Metode yang biasa diterapkan guru di kelas ini meliputi ceramah, diskusi, serta tanya-jawab. Akan tetapi, sarana atau media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak baik sebagai bahan pegangan guru maupun pedoman belajar siswa. Metode ceramah pada dasarnya lebih menonjolkan komunikasi satu arah, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut masih berpusat pada pendidik dan belum memberikan peran aktif yang cukup besar bagi peserta didik. Penerapan cara belajar ini juga dinilai belum cukup bervariasi. Selain itu, belum tersedia maupun dimanfaatkan alat bantu pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif guna membantu peserta didik memahami berbagai konsep yang terdapat dalam mata pelajaran PKn.

¹ Maritha, Rilo Fajar, dkk., "Analisis Persepsi Konsumen dan Harapan terhadap Produk Inovasi Boba Bonggol Pisang," *Jurnal Inovasi dan Kreativitas (JIKA)*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 64-76.

Selain hal tersebut, kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada siswa sekadar mendengarkan uraian guru, sehingga keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar masih sangat terbatas. Keadaan ini akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar mata pelajaran PKn serta membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang disampaikan secara mendalam. Bukta nyata dari permasalahan ini terlihat saat peneliti memberikan tes pemahaman kepada peserta didik. Dari keseluruhan 18 orang siswa, hanya 7 yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya sebanyak 11 peserta didik dinyatakan belum tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan tingkat penguasaan materi mereka masih tergolong rendah dan belum memenuhi batas ketuntasan yang berlaku di MIN 8 Aceh Tenggara, yaitu nilai 75 untuk mata pelajaran PKn. Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat diketahui bahwa rendahnya keaktifan peserta didik serta belum berkembangnya cara atau variasi pembelajaran yang digunakan menjadi penyebab utama yang menentukan seberapa baik hasil belajar yang dicapai siswa.

Guna meningkatkan tingkat pencapaian KKM pada mata pelajaran ini, peneliti menerapkan ragam model sekaligus media pembelajaran yang bervariasi agar dapat mendukung keberhasilan proses belajar. Perkembangan ilmu pendidikan menuntut pendidik tidak sekadar menyampaikan materi secara konvensional, melainkan menggunakan berbagai strategi yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif melaksanakan hal tersebut adalah pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok, saling bertukar gagasan, pengetahuan, serta pengalaman belajar.²

Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang bermanfaat untuk meningkatkan semangat serta keaktifan peserta didik di kelas. Terdapat lima tahapan pelaksanaan

² Setyaningrum, Tri Wahyu & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 10, No. 2 (2024), hlm. 1-2.

model TGT, yaitu: 1) penyampaian materi atau informasi pelajaran, 2) pembentukan kelompok belajar, 3) pelaksanaan kegiatan permainan akademik, 4) pelaksanaan pertandingan atau turnamen antar kelompok, dan 5) pemberian penghargaan kelompok berdasarkan hasil yang dicapai. Melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament ini, tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal apabila peserta didik ikut berperan aktif baik saat kegiatan pelajaran berlangsung maupun saat mengerjakan tugas kelompok bersama-sama.

Sebagai langkah mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media audio-visual memiliki peran yang sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar, menarik perhatian sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik agar ikut berperan aktif sehingga kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik serta bermakna. Pemanfaatan sarana berupa gambar maupun tayangan juga memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa secara lebih jelas. Apabila media audio-visual diterapkan dalam proses belajar-mengajar, ia mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan; ketika seluruh peserta didik belajar dengan penuh semangat baik saat bekerja bersama kelompok maupun secara mandiri hal ini tentu akan membawa dampak yang sangat baik pula terhadap hasil pembelajaran.

Penerapan media audio-visual menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan pendidik guna meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Media ini mampu membangun suasana pembelajaran yang hidup dan dinamis, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh atau bosan saat kegiatan berlangsung. Melalui penggunaan media audio-visual, diharapkan seluruh siswa ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sekaligus tercipta lingkungan belajar yang tenang, mendukung, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Samiharsono, yang menyatakan bahwa segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan makna maupun bahan ajar bertujuan untuk menarik perhatian serta memusatkan perhatian peserta didik, sehingga mereka

lebih mudah. memahami materi pelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.³

Penerapan model TGT yang dilengkapi dengan media audio-visual merupakan solusi yang sangat tepat untuk mata pelajaran PKn, yang memang menuntut pemahaman akan konsep serta fakta secara jelas dan lengkap. PKn memerlukan sarana pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara nyata serta berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, guna mempermudah dan memperkuat pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan kenyataan yang teramati di MIN 8 Aceh Tenggara, yakni masih rendahnya perhatian serta pencapaian hasil belajar PKn pada peserta didik kelas V.

Kondisi tersebut disebabkan karena penggunaan cara mengajar yang kurang menarik serta belum tersedianya sarana pembelajaran yang interaktif hal ini membuat siswa cenderung bersikap pasif dan mudah teralihkan perhatiannya saat kegiatan belajar berlangsung. Oleh sebab itu, penerapan model TGT yang didukung media audio-visual diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, yakni dengan melibatkan siswa secara seutuhnya baik pikiran maupun fisik selama mengikuti pelajaran. Lebih jauh lagi, melalui penerapan TGT yang dilengkapi media audio-visual, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta sikap secara seimbang dan menyeluruh. Pengalaman belajar semacam ini sangat penting guna mewujudkan suasana pembelajaran yang hidup, penuh gagasan baru, serta menyenangkan sesuai dengan kebutuhan jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan hal-hal tersebut, penelitian ini dilaksanakan guna menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung media audio visual secara khusus kepada peserta didik kelas V MIN 8 Aceh Tenggara. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi jalan keluar atas

³ Imeldasari, Tri Utami Salentina & Fitri Yani, "Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, Vol. 3, No. 6, Desember 2025, hlm. 110.

permasalahan rendahnya perhatian serta pencapaian hasil belajar mata pelajaran PKn yang selama ini dialami siswa, sekaligus memberikan bukti nyata mengenai seberapa efektif gabungan antara model pembelajaran kooperatif dan sarana belajar berbasis teknologi tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran PKN dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara?
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah adanya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran PKN dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat untuk Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN).
 - b. Meningkatnya kemampuan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah.
 - c. Meningkatnya pemahaman konsep PKN siswa melalui media visual.
2. Manfaat untuk Guru
 - a. Memberikan pengalaman dan wawasan kepada guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audio visual.
 - b. Meningkatnya motivasi guru menciptakan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan.
3. Manfaat untuk Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan model pembelajaran *teams games tournamen* dan media audio visual.
 - b. Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.
 - c. Memberi sumbangsih dalam pengembangan metode belajar yang efektif di sekolah dasar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran maupun salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan serta penjelasan makna istilah tersebut sebagaimana diuraikan dalam definisi operasional berikut ini:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengajak peserta didik mempelajari materi baru sambil melibatkan aktivitas yang menyerupai permainan. Model ini sangat cocok diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar karena mampu menumbuhkan sikap bekerja sama serta meningkatkan keberhasilan

belajar peserta didik tanpa memandang perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang suku atau ras. Langkah-langkah atau sintaks pelaksanaan model TGT meliputi lima tahapan berurutan, yaitu: penyampaian materi di depan kelas (penyajian kelas), kegiatan belajar bersama dalam kelompok, pelaksanaan permainan akademik, penyelenggaraan pertandingan atau turnamen antarkelompok, serta pemberian pengakuan maupun penghargaan bagi kelompok yang berprestasi⁴

2. Media Audio Visual

Media audio Visual merupakan sarana penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang dikemas secara menarik serta efektif, yang melibatkan sekaligus dua alat indra peserta didik, yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Dalam pengertian lain, media ini adalah sarana yang menyampaikan informasi yang dapat diterima melalui pendengaran maupun penglihatan; bagian visual yang ditampilkan umumnya berbentuk gambar diam atau hanya sedikit berisi unsur gerakan. Selain itu, media audio-visual juga dipahami sebagai sarana yang menampilkan unsur suara dan rupa secara bersamaan, sehingga pesan yang disampaikan baik berupa penjelasan lisan maupun bentuk gambar yang dilengkapi bunyi dapat ditangkap dan dipahami siswa dengan lebih mudah dan jelas.⁵

3. Hasil Belajar PKN

Hasil belajar PKN merujuk pada kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah menempuh serangkaian kegiatan pembelajaran, yang meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotor). Secara khusus dalam penelitian ini, pencapaian hasil belajar dinilai menggunakan seperangkat soal tes tertulis yang dilaksanakan pada

⁴ Lamapa, Nurhaliza S., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato," *Journal of Economic and Business Education*, Vol. 3, No. 2, September 2025, hlm. 629.

⁵ Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Press, 2019), hlm. 72.

akhir setiap siklus. Peserta didik dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila memperoleh nilai setidaknya-tidaknya sesuai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 75,60. Selain itu, ditentukan ketuntasan secara klasikal yaitu sekurang-kurangnya 80% dari seluruh jumlah siswa telah memenuhi standar nilai tersebut.

4. Materi Pembelajaran PKN

Materi ini membahas tentang norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, serta berbagai jenis norma yang ada di Indonesia, meliputi norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Norma agama berupa seperangkat aturan yang bersumber dari ajaran kitab suci, berisi perintah, larangan, serta anjuran yang datang dari Tuhan Yang Maha Esa. Norma kesusilaan merupakan kaidah yang bersumber dari hati nurani setiap manusia. Selanjutnya, norma kesopanan lahir dari kebiasaan serta tata cara hidup yang telah tumbuh dan dijalankan di lingkungan masyarakat. Sedangkan norma hukum adalah kumpulan aturan yang mengikat segenap warga negara; bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku resmi, serta dilengkapi dengan sanksi yang tegas dan nyata bagi pelanggarnya.

Adapun capaian serta tujuan pembelajaran materi Norma dalam Kehidupan pada mata pelajaran PKN kelas V Sekolah Dasar diuraikan sebagai berikut:

a. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Materi Norma Dalam Kehidupan.

Peserta didik mampu memaparkan hasil pengenalan berbagai bentuk norma, hak, serta kewajiban sesuai kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, maupun warga negara; mampu menampilkannya melalui perbuatan nyata dalam kehidupan sehari-hari; melaksanakan kegiatan bermusyawarah guna merumuskan kesepakatan maupun aturan bersama, serta menerapkan hal-hal tersebut baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

- b. Tujuan Pembelajaran Kurikulum Mereka Materi Norma Dalam Kehidupan.

Peserta didik mampu mengenali dan menguraikan macam-macam bentuk norma, hak, serta kewajiban sesuai perannya masing-masing sebagai bagian dari keluarga, warga sekolah, maupun warga negara serta mampu memberikan atau menunjukkan contoh-contoh nyata dari hal-hal tersebut.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu berisi rangkuman hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang telah menghasilkan temuan maupun data-data empiris. Penyusunan bagian ini bertujuan agar penulis dapat menyusun serta membandingkan persamaan maupun perbedaan penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian penelitian yang telah ada sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jani Febriani, A.A. Sukarso, serta Mohamad Junaidin Wirawan berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 44 Mataram". Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif guna meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Akan tetapi, penelitian ini belum melibatkan penggunaan media pembelajaran berbasis visual sebagai sarana pendukung-sehingga fokus kajiannya hanya terbatas pada penerapan model TGT secara mandiri.⁶
2. Penelitian selanjutnya disusun oleh Ayu Mitha Apriliyah, Iqnatia Alfiansyah, serta Nataria Wahyuning Subayani dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini

⁶ Febriani, Jani, A.A. Sukarso, & Mohamad Junaidin Wirawan, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 44 Mataram," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, Vol. 16, Agustus 2025, hlm. 1-4.

juga menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa; selain itu, model pembelajaran ini terbukti mampu menumbuhkan keaktifan serta semangat belajar peserta didik. Sama halnya dengan penelitian terdahulu, studi ini pun belum membahas maupun menguji penggunaan media pembelajaran berbasis visual di dalam proses pembelajarannya.⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Azizaton Nisaak, Wawan Shokib Rondli, serta Much Arsyad Fardani berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini sudah menggabungkan model TGT dengan sarana pembelajaran pendukung, yaitu media kartu kuartet. Hasil penelitian memperlihatkan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang nyata dan bermakna-terlihat dari naiknya angka ketuntasan belajar secara menyeluruh dari 72% menjadi 88%. Hal ini membuktikan bahwa penyertaan media pembelajaran di dalam penerapan model TGT ternyata dapat memberikan pengaruh yang jauh lebih baik dan maksimal terhadap hasil pencapaian siswa.⁸

⁷ Apriliyah, Ayu Mitha, Iqnatia Alfiansyah, & Nataria Wahyuning Subayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula*, Vol. 15, Agustus 2025, hlm. 5-6.

⁸ Nisaak, Lutfi Azizaton, Wawan Shokib Rondli, & Much Arsyad Fardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas V," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 3, Juli 2023, hlm. 7-8.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Menurut pendapat Rusman, TGT didefinisikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, yang masing-masing beranggotakan sekitar 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki keragaman kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang suku maupun ras yang berbeda.⁹

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memuat unsur pertandingan akademik, serta melibatkan keikutsertaan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, maupun asal-usul suku atau ras masing-masing.

Tujuan utama penerapan TGT adalah menumbuhkan semangat bekerja-sama antar-anggota di dalam satu kelompok, guna mempersiapkan diri mengikuti pertandingan antarkelompok yang disusun guru dengan bentuk pola permainan tertentu. Walaupun model ini sangat mengutamakan kerja sama tim, tanggung-jawab masing-masing siswa

⁹ Sururi, Imam, & Abdul Wahid B.S., "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* (JISIP), Vol. 6, No. 2, Maret 2022, hlm. 2417.

tetap mendapat perhatian utama karena sumbangan serta usaha dari setiap anggota sangat menentukan keberhasilan kelompok secara keseluruhan.¹⁰

2. Kelebihan Model Teams Games Tournament

Model Teams Games Tournament (TGT) memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- 1) Memberikan peluang yang setara bagi seluruh peserta didik baik yang memiliki kemampuan belajar tinggi maupun yang masih membutuhkan bimbingan untuk ikut berperan aktif serta menyumbangkan kemampuannya masing-masing dalam kelompok.
- 2) Mampu menumbuhkan sikap kebersamaan, rasa saling peduli, serta menghargai sesama anggota kelompok.
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, sebab guru memberikan dorongan sekaligus janji penghargaan bagi kelompok atau siswa yang berprestasi paling baik.
- 4) Adanya unsur permainan berbentuk pertandingan membuat suasana belajar terasa lebih menarik, hidup, dan menyenangkan bagi peserta didik.ratanya.¹¹

3. Kekurangan Model Teams Games Tournament

keunggulan, model Teams Games Tournament (TGT) juga memiliki sejumlah keterbatasan, yaitu:

- 1) Beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi kadang belum terbiasa dan masih merasa kesulitan saat harus menyampaikan atau menjelaskan kembali materi kepada teman sekelasnya.

¹⁰ Setyaningrum, Tri Wahyu, & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Teams Games Tournament pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10, No. 02, Juni 2024, hlm. 5.

¹¹ Setyaningrum, Tri Wahyu, & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Teams Games Tournament pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10, No. 02, Juni 2024, hlm. 6.

- 2) Bagi guru terdapat tantangan tersendiri dalam menyusun pembagian kelompok agar seimbang sesuai perbedaan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik sehingga benar-benar terbentuk kelompok yang beragam atau heterogen secara kemampuan.
- 3) Kegiatan diskusi dan pembelajaran menggunakan model TGT cenderung memakan waktu yang cukup lama, sehingga pelaksanaannya terkadang melebihi batas waktu yang telah direncanakan.
- 4) Sebagian siswa yang lebih cepat memahami materi sering kali sulit menjelaskan kembali apa yang mereka ketahui kepada teman-temannya; hal ini terjadi karena mereka sendiri mudah mengerti konsepnya, namun belum tentu mampu menyampaikannya agar mudah dipahami orang lain.¹²

4. Langkah Langkah Model Teams Games Tournament

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, model ini dikombinasikan dengan penerapan media audio visual yang dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan media ini memiliki peran penting untuk membantu guru menyampaikan materi tentang norma, hak serta kewajiban baik sebagai anggota keluarga, warga sekolah, maupun warga masyarakat dengan cara yang lebih nyata, mudah dipahami, serta menyenangkan bagi peserta didik.

Melalui penerapan media audio-visual yang disatukan ke dalam langkah-langkah model TGT, peserta didik diajak untuk belajar sambil terlibat aktif dalam suasana yang menjunjung semangat bekerja sama sekaligus persaingan yang positif dan sehat. Gabungan antara pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT serta media audio-visual

¹² Rezeki, Wulan Sri, Rissa Prima Kurniawati, & Ratih Komaladewi, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar," *Jurnal BasicEdu*, Vol. 8, No. 6, Tahun 2024, hlm. 4638-4639

ini mampu meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara menyeluruh; selain itu, pendekatan ini tidak sekadar membantu peserta didik memahami konsep-konsep PKn termasuk norma, hak, dan kewajiban secara lebih mendalam dan jelas, melainkan juga ikut menumbuhkan sikap bertanggung-jawab serta semangat bekerja sama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan model pembelajaran TGT menurut Rusman

Langkah Langkah model pembelajaran TGT menurut rusman

Langkah Langkah	Aktivitas Guru
Penyajian kelas	Guru menyampaikan informasi yang dibutuhkan selama proses pembelajaran menelasjan kompetensi yang hendak dicapai, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar berpartisipasi aktif.
Kelompok (Teams)	Guru membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar yang disusun secara heterogen.
Turnamen	Guru memberikan tugas berupa perlombaan atau kompetisi antar-kelompok disertai alat penilaian guna mengukur hasil belajar peserta didik.
Rekondisi tim (pengakuan kelompok)	Guru memberikan penghargaan atau pengakuan kepada kelompok yang berhasil belajar dengan baik, sebagai bentuk apresiasi atas usaha serta pencapaian hasil belajar yang telah diraih. ¹³

Adapun tahap tahap dalam model pembelajaran TGT menurut Robert Slavina:

Langkah-Langkah Model TGT Menurut Robert Slavin

Langkah Langkah	Deskripsi Kegiatan
Penyajian Kelas (Class Presentation)	Dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, baik secara langsung maupun lewat diskusi;

¹³Chairul Huda dkk., Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensia si, Jakarta: NEM, 2024), hlm. 36

	siswa mendengarkan serta mengikuti penjelasan tersebut. Bagian ini juga dipakai guru untuk menjelaskan teknik pembelajaran yang akan diterapkan, sehingga siswa benar-benar memahami cara melaksanakan seluruh urutan kegiatan TGT dengan baik
Belajar dalam Kelompok (Teams Study)	Pada tahap pembentukan kelompok, peserta didik dibagi ke dalam tim yang beranggotakan 4-6 orang, disusun secara heterogeny berbeda kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis. Setiap anggota kelompok saling membantu memahami materi; semua peserta didik ikut aktif serta bertanggung-jawab agar seluruh anggota benar-benar menguasai bahan pelajaran.
Permainan (Games)	Permainan berupa serangkaian pertanyaan yang disusun khusus guna menguji pemahaman materi; pertanyaan ini diambil dari bahan yang sudah dipelajari saat diskusi kelompok.
Pertandingan (Tournament)	Dilakukan bergantian setelah materi selesai dibahas. Siswa saling berhadapan dalam kompetisi akademik berusaha menjawab soal dengan benar untuk memperoleh poin mewakili kelompoknya.
Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)	Kelompok yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapatkan pengakuan atau penghargaan. Berdasarkan poin yang dikumpulkan, kelompok dinilai peringkatnya kelompok terbanyak poinnya mendapat predikat juara, sedangkan kelompok lain tetap mendapatkan tingkatan penghargaan sesuai jumlah poin yang berhasil dicapai. ¹⁴

¹⁴Almira Rachma Thalita, dkk, Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2019, him 49,

Berdasarkan uraian langkah-langkah pembelajaran TGT menurut berbagai ahli yang telah dikemukakan, peneliti menetapkan dan mengambil langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut pandangan Robert Slavin sebagai acuan pelaksanaan penelitian ini.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan sarana pembelajaran yang memuat informasi atau materi pelajaran yang dikemas secara menarik dan efektif, yang melibatkan sekaligus dua alat indra peserta didik, yaitu indra pendengaran serta penglihatan. Dalam pengertian lain, media ini berfungsi menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui pendengaran maupun penglihatan; bentuk visual yang ditampilkan umumnya berupa gambar diam atau hanya sedikit mengandung unsur gerakan. Selain itu, media audio-visual juga dipahami sebagai sarana yang menyajikan unsur suara dan rupa secara bersamaan, sehingga peserta didik mampu menangkap informasi secara lengkap baik berupa penjelasan lisan maupun gambaran yang dilengkapi bunyi atau suara penjelasnya.¹⁵

Unsur suara yang ditampilkan dapat berupa penjelasan yang diucapkan, percakapan, maupun sekadar efek bunyi atau musik pendukung. Kehadiran unsur suara membantu peserta didik memahami isi pembelajaran melalui indra pendengaran; sementara itu, unsur gambar memungkinkan siswa membangun serta memahami makna materi melalui apa yang terlihat dan digambarkan secara nyata.¹⁶

Dengan demikian, media audio-visual merupakan sarana pembelajaran yang menggabungkan dua unsur sekaligus, yaitu unsur visual dan unsur audio. Gabungan keduanya melibatkan dua alat indra

¹⁵Gunawan & Ritonga, Asnil Aidah, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Press, 2019), hlm. 72..

¹⁶ Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 59.

manusia indra penglihatan serta indra pendengaran sehingga memudahkan peserta didik menerima serta memahami informasi yang disampaikan melalui media tersebut.

2. Jenis Media Audio Visual

Terdapat dua kelompok atau jenis media audio-visual, yaitu media audio-visual diam dan media audio-visual gerak. Berikut adalah uraian penjelasan masing-masing jenis media audio-visual:

a. Audio Visual Diam

Audio Visual Diam Media audio-visual diam menyajikan unsur suara beserta tampilan visual yang sifatnya tidak bergerak, contohnya foto yang dilengkapi penjelasan bunyi maupun tayangan presentasi yang diberi efek suara. Gambar serta tulisan yang ditampilkan bersifat tetap atau statis. Isinya dapat berubah atau berganti baik secara manual maupun yang sudah diatur agar berjalan sendiri. Apabila diperlukan penjelasan tambahan atau sekadar pelengkap suasana, maka dapat ditambahkan unsur suara berupa musik latar, rekaman penjelasan, maupun siaran penjelasan.¹⁷

b. Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak menyajikan gabungan unsur gambar serta suara yang disertai pula pergerakan di dalamnya contohnya film, tayangan televisi, maupun rekaman video. Film serta video mampu menyampaikan informasi, menjelaskan konsep secara nyata, membantu melatih keterampilan fisik atau gerak, dapat diatur lamanya penyajian, serta bahkan ikut memengaruhi sikap dan perilaku. Penyampaian unsur visual, suara, serta gerak yang disatukan secara utuh dalam film maupun video memungkinkan pesan yang disampaikan diterima secara lengkap dan menyeluruh. Karakteristik yang dimiliki media ini sangat membantu memperjelas gambaran,

¹⁷ Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 60.

memperdalam pemahaman, memberikan pengetahuan baru, memperkuat ingatan, menghadirkan pengalaman seolah-olah nyata, serta memotivasi peserta didik termasuk menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan saat belajar.¹⁸

a) Media Video

Media video merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang melibatkan sekaligus dua alat indra, yaitu penglihatan dan pendengaran, karena mampu menampilkan objek yang bergerak beserta unsur bunyi atau suara secara bersamaan. Kemampuan media video dalam menayangkan gambar yang bergerak lengkap dengan pendampingan suara menjadikannya memiliki daya tarik tersendiri. Media ini mampu menyampaikan pesan, menjelaskan urutan atau cara kerja sesuatu, menguraikan konsep-konsep yang sukar dipahami, mengajarkan keterampilan, memperpendek maupun memperlama durasi penyajian, serta dapat ikut membentuk dan memengaruhi sikap peserta didik.¹⁹

b) Media Film

Media film berupa susunan atau rangkaian gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai lalu diproyeksikan melalui alat pemancar bayangan sehingga gambar tampak bergerak dan terlihat seolah-olah hidup. Yang dimaksudkan di sini adalah film yang disusun khusus untuk keperluan pembelajaran. Melalui media ini beragam hal dapat dijelaskan secara nyata, misalnya proses yang terjadi di dalam tubuh makhluk hidup, berbagai fenomena alam, keadaan kehidupan di negara lain, kegiatan dunia industri, peristiwa sejarah maupun kisah tokoh, serta masih banyak hal lainnya.

¹⁸ Ichsan, Jazilatur Rahmah, dkk., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III*, 2021, hlm. 186..

¹⁹ Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 61-62.

Media film juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang sarat akan pesan moral yang patut diteladani. Sebagai sarana pembelajaran, film berperan penting dalam membentuk watak maupun karakter peserta didik. Guru dapat memanfaatkannya untuk memandu siswa agar memperhatikan serta memahami isi cerita yang ditayangkan, kemudian menjelaskan nilai-nilai yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Film mampu membawa perubahan pada diri seseorang, karena hal tersebut memberikan pengaruh yang mendalam terhadap sikap serta pandangan hidup siswa melalui kegiatan pembelajaran.²⁰

Berdasarkan kedua jenis media audio-visual yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih dan menggunakan media audio-visual gerak dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan media tersebut menyajikan gabungan unsur gambar, suara, serta pergerakan sekaligus yang tentu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penerapan media audio-visual gerak mampu melayani sekaligus mengembangkan berbagai gaya belajar siswa: visual, auditori, maupun kinestetik. Gaya belajar ini disebut juga sebagai pendekatan multisensori, karena melibatkan tiga unsur sekaligus yakni penglihatan, pendengaran, serta pengalaman bergerak atau melakukan sesuatu.

3. Tujuan dan Manfaat Media AudioVisual

Berdasarkan kedua jenis media audio-visual yang telah diuraikan, peneliti memilih media audio-visual gerak. Hal ini dikarenakan media tersebut menyajikan gabungan unsur gambar, suara, serta pergerakan sekaligus yang membuat peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, penerapan media audio-visual gerak juga mendukung berbagai gaya belajar sekaligus, yaitu visual, auditori, dan

²⁰ Aprilkany, Lenny & Hermiati, "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter," *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, hlm. 197.

kinestetik; pendekatan ini disebut juga gaya belajar multisensori karena melibatkan tiga aspek sekaligus: penglihatan, pendengaran, serta gerakan.

Adapun keunggulan dan manfaat penggunaan media audio-visual antara lain:

- a. Mampu menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
- b. Meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa.
- c. Membantu peserta didik memahami dan menyimpulkan isi materi yang ditampilkan melalui pengalaman belajarnya.
- d. Mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- e. Memperkuat daya ingat atau retensi materi yang telah dipelajari.
- f. Mendorong peserta didik agar lebih aktif dan terlibat penuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- g. Membantu serta mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.²¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian peserta didik terhadap isi materi yang ditampilkan.
- b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Membantu peserta didik memahami serta menyimpulkan isi materi yang disajikan.
- d. Memperjelas dan mempermudah pemahaman peserta didik atas materi yang dipelajari.
- e. Memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- f. Meningkatkan keterlibatan serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- g. Membantu mempermudah pendidik saat menyampaikan materi pembelajaran.²²

²¹Nurfadhillah, Septy, dkk., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 3, No. 2, hlm..

4. Langkah-Langkah Media Audio Visual

Agar kegiatan pembelajaran berjalan secara tertib dan teratur, pendidik perlu memahami urutan serta cara menggunakan media audio-visual saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berikut ini diuraikan langkah-langkah penggunaan media audio-visual menurut Sumarno (dalam Maryam & Effendy):

a. Persiapan

Hal-hal yang perlu dilakukan guru pada tahap persiapan meliputi: 1) menyusun rencana pembelajaran, 2) mempelajari serta menguasai cara pengoperasian media yang akan dipakai, serta 3) menyiapkan segala sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan.

b. Pelaksanaan

Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio-visual, guru perlu memperhatikan beberapa hal berikut: 1) memeriksa kelengkapan serta kesiapan media yang akan digunakan; 2) menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik; 3) menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari; serta 4) mengantisipasi atau menghindari segala hal yang dapat mengganggu konsentrasi dan perhatian siswa.

c. Tidak Lanjut

Tahap ini bertujuan untuk memperkuat serta memperdalam pemahaman peserta didik atas materi yang telah disampaikan melalui media audio-visual. Selain itu, kegiatan ini juga berguna untuk mengetahui serta menilai seberapa efektif pembelajaran yang telah dilaksanakan.²³

Selanjutnya, langkah-langkah penggunaan media audio-visual menurut Ramli diuraikan sebagai berikut:

²² Serungke, Mayang, dkk., "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Istima," *Jurnal Review Pendidikan Pengajaran*, dan Vol. 6, No. 4, (2024), hlm. 3507.

²³ Maryamah & Effendy, Moh. Hafid, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas IX di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2019), hlm. 5..

a. Persiapan

- 1) Menyusun rencana pembelajaran bila perlu berkonsultasi dengan pihak yang berkompeten.
- 2) Menjelaskan terlebih dahulu hal-hal atau bagian yang dianggap sukar dipahami dari materi tersebut.
- 3) Menentukan siapa saja yang akan menjadi sasaran atau peserta kegiatan.
- 4) Memastikan peserta atau sasaran kegiatan sudah dalam keadaan siap menerima pembelajaran.
- 5) Memeriksa kesiapan serta kelayakan alat/media yang akan digunakan.

b. Penyajian

- 1) Menyampaikan materi secara selaras dan sesuai kebiasaan serta tahapan pemahaman siswa.
- 2) Menata ruang serta suasana kelas agar sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan dorongan serta semangat agar siswa siap mendengarkan, memperhatikan, serta memusatkan pikiran terhadap hal-hal yang akan dipelajari.

c. Tidak Lanjut

Tahap ini dilaksanakan untuk meninjau kembali serta memperbaiki segala kekurangan yang mungkin terjadi baik pada tahap persiapan maupun saat penyampaian materi. Guru juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, serta memberikan tugas baik dikerjakan secara perorangan maupun berkelompok. Hal ini dilakukan guna memastikan apakah peserta didik

benar-benar memperhatikan serta memahami pembelajaran yang telah disampaikan.²⁴

Berdasarkan kedua pendapat di atas, peneliti menetapkan dan menggunakan langkah-langkah penggunaan media audio-visual menurut Sumarno sebagaimana dikutip dalam Maryam dan Effendy, yaitu:

1) Persiapan

- a. Menyusun serta menyiapkan perencanaan pembelajaran, baik berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) maupun Modul Ajar.
- b. Menyiapkan segala sarana serta alat yang akan dipergunakan.
- c. Memastikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

- a. Mengatur suasana serta keadaan ruang kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- c. Menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Tidak Lanjut

Tahap ini bertujuan untuk memberikan penguatan pemahaman kepada peserta didik setelah mereka menyimak serta memperhatikan materi yang ditayangkan melalui media audio-visual. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan maupun memberikan tugas atau latihan, baik secara perorangan maupun berkelompok. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik atas materi yang telah disampaikan, serta memastikan apakah peserta

²⁴ Ramli, Muhammad, *Media Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2015), hlm. 91-92.

didik benar-benar memperhatikan penjelasan yang ditayangkan melalui media tersebut atau belum.²⁵

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran tentu memiliki keunggulan sekaligus keterbatasannya masing-masing. Berikut ini diuraikan kelebihan serta kelemahan penggunaan media audio-visual dalam kegiatan belajar-mengajar:

a. Kelebihan Media Audio Visual

Adapun keunggulan-keunggulan media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a) Mampu menarik minat serta membangkitkan motivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan tekun mempelajari materi.
- b) Melatih peserta didik mengembangkan kemampuan mendengarkan serta mengevaluasi apa saja yang telah mereka simak dan dengar.
- c) Membantu merangsang diskusi, mendorong peserta didik menyampaikan gagasan, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menuangkan pendapatnya.
- d) Dapat menjadi contoh atau teladan yang nyata sehingga peserta didik dapat menirunya dan menerapkannya.
- e) Memungkinkan variasi penyampaian materi serta penyesuaian kecepatan pemahaman sesuai dengan pokok bahasan atau permasalahan yang sedang dibahas.
- f) Menyajikan cara penyampaian yang beragam tidak hanya sekadar pembicaraan lisan semata, melainkan dilengkapi unsur ucapan, gambar, dan bunyi sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh atau bosan selama pembelajaran.

²⁵Maryamah & Effendy, Moh. Hafid, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas IX di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2019), hlm. 5..

- g) Membantu mengetahui serta mengukur sejauh mana peserta didik berhasil menerima informasi serta memahami materi yang disampaikan melalui media audio-visual tersebut.

b. Kelemahan Media Audio Visual

Di samping memiliki berbagai keunggulan, media audio-visual juga memiliki sejumlah keterbatasan atau hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, antara lain:

- a) Memerlukan sarana serta peralatan khusus yang terkadang belum tersedia secara lengkap, harganya relatif mahal, maupun sulit didapatkan di lokasi sekolah.
- b) Menuntut waktu yang cukup banyak, baik saat menyusun maupun menyiapkan materi maupun pada tahap pelaksanaannya.
- c) Apabila unsur visual terlalu mendominasi penyajian, dikhawatirkan perhatian peserta didik justru terbagi-bagi dan tidak sepenuhnya tertuju pada isi pelajaran.
- d) Guru agak sulit memastikan apakah peserta didik benar-benar menyimak dan memahami isi materi, atau sekadar melihat gambar yang ditampilkan saja.
- e) Suara yang dihasilkan media tersebut dapat terdengar hingga ke ruangan lain dan berpotensi mengganggu kegiatan belajar kelas lain.
- f) Memerlukan perencanaan serta persiapan yang matang dan memakan waktu lama, yang terkadang dapat menyita waktu seharusnya digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang lain.
- g) Menuntut keterampilan serta kemampuan khusus dari pendidik dalam mengoperasikan dan mengelola media tersebut.²⁶

²⁶ Syarifuddin & Utari, Eka Dewi, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), hlm. 33-34.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemampuan-kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah menempuh kegiatan pembelajaran; merupakan pencapaian atau kompetensi tertentu yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar-mengajar, yang meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotor). Menurut Wulandari, hasil belajar adalah segala sesuatu yang berhasil dicapai peserta didik sesuai dengan standar penilaian yang telah ditetapkan. sebelumnya di dalam kurikulum masing-masing satuan Pendidikan.

Secara lain, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diketahui dan dinilai melalui proses penilaian atau evaluasi hasil belajar. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian yang diperoleh dari proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, serta diukur menggunakan standar atau ketentuan penilaian yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

Hasil belajar berkaitan erat dengan perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik berupa penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun cara bertindak sebagai akibat langsung dari kegiatan pembelajaran yang dilalui. Adapun perubahan yang terjadi semata-mata karena pertumbuhan fisik atau alamiah seseorang, tidak termasuk ke dalam pengertian hasil belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah perubahan sifat maupun kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menempuh proses belajarnya. Sementara itu, Muin menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh seseorang berupa perubahan-perubahan yang ada pada dirinya yang didapatkan setelah selesai menempuh proses belajar.

Beberapa faktor utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar antara lain kemampuan berpikir secara kreatif serta tingkat kemandirian belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik. Hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut, biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai bisa berupa huruf, lambang, maupun angka yang selanjutnya dijadikan patokan atau tolak ukur keberhasilan belajar peserta didik secara perorangan maupun kelompok.²⁷

2. Aspek-Aspek Hasil Belajar dalam PKn

Aspek-aspek hasil belajar PKn menggambarkan ranah-ranah perubahan yang dialami peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang secara umum mencakup tiga bidang utama, yaitu ranah kognitif, afektif, serta psikomotor, diuraikan sebagai berikut:

a. Pemahaman Konsep (kognitif)

Menurut pendapat Bloom, pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna serta isi dari materi atau bahan yang sedang dipelajari. Hal ini menjelaskan seberapa jauh peserta didik mampu menerima, memahami, serta menguasai penjelasan yang diberikan guru; atau sejauh mana peserta didik dapat memahami apa yang dibaca, diamati, dialami, maupun dirasakan baik berupa keterangan langsung maupun hasil kegiatan yang dilaksanakan.

b. Sikap (afektif)

Menurut Bloom pula, sikap tidak terbatas hanya pada aspek pikiran atau batin saja, melainkan mencakup pula tanggapan yang tampak melalui tindakan fisik. Artinya, sikap yang sesungguhnya muncul apabila terdapat keselarasan antara apa yang dipikirkan/dirasa dan apa yang diperbuat secara bersamaan. Apabila hanya pemikiran

²⁷ Mboa, Mega Nirmala & Ajito, Timoteus, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2024), hlm. 122-123.

atau perasaan saja yang terlihat, maka sikap seseorang belum dapat diketahui atau dinyatakan secara utuh dan nyata.

c. Keterampilan proses (psikomotor)

Bloom mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan kemampuan yang mengarah pada pembentukan dasar kemampuan berpikir, bertindak, serta bersosialisasi yang selanjutnya menjadi fondasi bagi berkembangnya kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi pada diri seseorang. Saat melatih keterampilan proses ini, sekaligus dikembangkan pula sikap-sikap yang diharapkan, misalnya kreativitas, semangat bekerja sama, rasa tanggung-jawab, serta kedisiplinan sesuai dengan apa yang ditekankan dalam mata pelajaran yang bersangkutan.

Ketiga ranah tersebut kognitif, afektif, dan psikomotor sangat besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga bertujuan untuk menelaah serta mengetahui dampak maupun pencapaian pada ketiga aspek tersebut.²⁸

3. Cara Mengukur Hasil Belajar Siswa

Pengukuran pada dasarnya adalah kegiatan menentukan besaran, jumlah, atau nilai dari sesuatu. Ratnawulan menjelaskan bahwa pengukuran merupakan proses atau kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran guna menetapkan fakta sesuai dengan pengelompokan maupun kriteria yang telah ditetapkan serta disesuaikan dengan objek yang sedang dinilai.

Sementara itu, hasil belajar berupa pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam hal kemampuan akademik termasuk hasil mengerjakan tugas-tugas, ujian serta keaktifan saat bertanya maupun menjawab

²⁸ Ulfah, Opan Arifudin, & Ika Kartika, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1, Januari 2021, hlm. 2.

pertanyaan. Menurut Bloom, hasil belajar berarti perubahan tingkah laku yang dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang menyangkut pengetahuan, perkembangan kemampuan berpikir, serta keterampilan intelektual. Ranah afektif meliputi tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan perubahan sikap, pandangan, serta minat. Sedangkan ranah psikomotor berisi perubahan sifat dan perilaku yang menunjukkan peserta didik sudah menguasai keterampilan yang melibatkan gerakan atau kemampuan fisik tertentu.

Adapun prinsip-prinsip yang harus dipatuhi dalam melakukan pengukuran serta penilaian adalah sebagai berikut:

- a. Absah (Valid) Berdasarkan informasi serta data yang diambil dari kenyataan atau kejadian nyata yang berhubungan langsung dengan hal yang dinilai, data tersebut mencakup segala hal yang bersifat fakta dan kenyataan.
- b. Objektif tidak didasarkan pada perasaan atau pendapat pribadi, sehingga pengambilan keputusan dapat meminimalkan pengaruh penilaian yang bersifat subjektif.
- c. Setara (Adil) Tidak memihak, tidak memberikan kelebihan maupun kerugian kepada peserta didik apa pun karena perbedaan suku, adat istiadat, budaya, ras, maupun keyakinan yang dianut.
- d. Teratur tetap berpegang pada pokok bahasan serta tujuan pembelajaran, sehingga tidak menyimpang atau melenceng dari apa yang sedang dipelajari.
- e. Transparan setiap peserta didik yang menerima penilaian serta yang memiliki nilai berhak mengetahui bagaimana proses penilaian itu dilakukan dan bagaimana nilainya diperoleh.
- f. Berkesinambungan dan menyeluruh kegiatan penilaian dilaksanakan secara teratur dan bertahap penilaian juga harus mencakup serta menggambarkan segala aspek yang dievaluasi secara lengkap dan menyeluruh.

D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Menurut Kansil, Pendidikan Kewarganegaraan ialah mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan sekaligus melestarikan nilai-nilai luhur serta norma kesusilaan yang berakar dari budaya bangsa Indonesia, yang kemudian diharapkan terwujud menjadi sikap dan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari baik saat peserta didik bertindak sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan juga bertujuan membekali peserta didik dengan budi pekerti yang baik, pengetahuan, serta kemampuan dasar yang berkaitan dengan hubungan timbal-balik antara warga negara dengan negara, serta memuat Pendidikan Pendahuluan Bela Negara agar kelak tumbuh menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara Indonesia.

2. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Adapun fungsi utama Pendidikan Kewarganegaraan menurut Kansil meliputi:

- a. Mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai dan moral Pancasila secara dinamis dan terbuka; artinya, nilai-nilai yang dikembangkan senantiasa mampu menjawab tuntutan serta perubahan yang terjadi di tengah masyarakat namun tetap berpegang teguh pada jati diri bangsa Indonesia sehingga tidak hilang atau tergantikan.
- b. Membentuk dan membina manusia Indonesia seutuhnya yang sadar akan kedudukannya dalam kehidupan bernegara serta memahami sistem ketatanegaraan Republik Indonesia yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- c. Membangun pemahaman serta kesadaran akan hubungan antara seseorang dengan sesama warga negara, sekaligus memahami

makna Pendidikan Pendahuluan Bela Negara sehingga peserta didik mengetahui dan mampu melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai warga negara dengan benar dan penuh tanggung jawab.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran, segala hal yang dipelajari tentu didasarkan pada maksud dan tujuan yang hendak dicapai. Kansil menyatakan bahwa tujuan serta sasaran utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami, menghayati, serta meyakini kebenaran nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman sikap dan perilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini diharapkan mewujudkan warga negara yang bertanggung jawab, dapat diandalkan, serta memiliki bekal kemampuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian tujuan yang telah dikemukakan di atas, dapat dipahami bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik benar-benar memahami isi serta makna yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945 atau dengan kata lain, membentuk warga negara yang baik yang hidup sesuai dengan pandangan hidup bangsa serta dasar hukum negara. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu upaya pembinaan yang berkenaan dengan pembentukan serta pengembangan kepribadian peserta didik; atau dengan kata lain, mata pelajaran ini berfungsi sebagai sarana untuk membentuk watak bangsa serta membina kepribadian manusia Indonesia yang seutuhnya sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam kelima sila Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945.²⁹

²⁹ Agung Suharyanto, "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi," *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik* 1, no. 2 (2013): 195.

E. Materi PKN

1. Pengertian Norma

Norma adalah aturan atau pedoman yang disepakati bersama oleh masyarakat guna mengatur perilaku setiap individu maupun kelompok, bertujuan mewujudkan ketertiban, keamanan, serta kehormatan dalam menjalani kehidupan bersama. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berbudi luhur sangat menjunjung tinggi norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada hakikatnya, norma merupakan kaidah hidup berupa tuntunan yang mengatur tingkah-laku manusia saat hidup berdampingan bersama orang lain. Norma berarti kebiasaan maupun aturan yang dijadikan pedoman bertindak dan berperilaku sehari-hari; hal ini dapat ditemukan di mana saja, terutama di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Berkat adanya norma, kehidupan menjadi lebih teratur, tertib, dan harmonis. Di Indonesia dikenal empat jenis norma yang berlaku, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, serta norma hukum. Keempat norma tersebut berisi petunjuk hidup, tata cara berperilaku, tata krama, serta pedoman bertindak baik bagi manusia sebagai pribadi maupun makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan orang lain.

2. Macam Macam Norma

Terdapat berbagai macam norma yang berlaku di tengah masyarakat, antara.

1. Norma Agama: Norma yang bersumber dari ajaran agama serta keyakinan yang dianut.
2. Norma Kesusilaan: Norma yang berhubungan dengan kesadaran hati nurani serta perasaan moral manusia.
3. Norma Kesopanan: Norma yang tumbuh dan bersumber dari kebiasaan, adat istiadat, serta tradisi yang berlaku di lingkungan masyarakat.
4. Norma Hukum: Norma yang ditetapkan dan diatur secara resmi oleh negara, dituangkan dalam bentuk peraturan maupun undang-undang.

3. Contoh Contoh Penerapan Norma

Berikut adalah penjelasan beserta contoh-contoh norma yang berlaku di tengah masyarakat:

- a. . Norma agama adalah aturan hidup yang bersumber dari ajaran agama guna mengatur perilaku manusia agar selaras dengan kehendak Tuhan, serta menuntun manusia menuju jalan kehidupan yang benar. Contohnya:
 - a) Melaksanakan ibadah sesuai agama masing-masing umat Islam diwajibkan melaksanakan sholat pada waktu-waktu yang telah ditentukan; umat Kristen melaksanakan doa serta ibadah pada hari Minggu, sedangkan umat Hindu melaksanakan persembahyangan di tempat ibadah atau pura.
 - b) Menjalin hubungan baik dengan sesama dalam ajaran Islam diajarkan untuk tidak menyakiti orang lain dan berbuat baik, misalnya dengan memberikan sedekah kepada yang membutuhkan; dalam ajaran Buddha diajarkan untuk berbuat kebajikan serta menghormati sesama makhluk hidup.
- b. Norma hukum adalah aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh lembaga berwenang secara resmi guna mengatur perilaku masyarakat; sifatnya mengikat dan memaksa, serta memiliki sanksi tegas bagi siapa saja yang melanggarnya, tujuannya untuk menciptakan ketertiban, keamanan, serta keteraturan dalam kehidupan bersama. Contohnya:
 - a) Peraturan lalu-lintas wajib mengenakan helm saat mengendarai sepeda motor; pelanggaran terhadap aturan ini dapat dikenakan denda sesuai ketentuan hukum yang berlaku.
 - b) kewajiban membayar pajak setiap individu maupun badan usaha yang memenuhi syarat wajib membayar pajak penghasilan sesuai ketentuan perundang-undangan.
 - c) Ketentuan hukum pidana melarang perbuatan mencuri; pelanggaran ini diatur di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan pelakunya dapat dijatuhkan hukuman penjara.

c. Norma kesusilaan adalah aturan hidup yang bersumber dari hati nurani serta nilai moral yang hidup di dalam diri manusia; mengatur perilaku agar senantiasa selaras dengan penilaian baik maupun buruk. Contohnya:

- a) Kejujuran tidak berbohong kepada orang lain serta selalu berkata apa adanya; misalnya mengembalikan barang yang ditemukan kepada pemiliknya yang sah.
- b) Tanggung jawab melaksanakan segala kewajiban dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan; contohnya menyelesaikan tugas sekolah maupun pekerjaan tepat pada waktunya.
- c) Menghormati orang lain bersikap sopan santun serta tidak merendahkan orang lain, baik melalui perbuatan maupun perkataan; contohnya berbicara dengan bahasa yang halus dan menghargai orang lain.

d. Norma kesopanan adalah aturan yang tidak tertulis namun berlaku di masyarakat, mengatur perilaku individu agar selaras dengan nilai-nilai tata krama serta kesusilaan dalam kehidupan bermasyarakat. Contohnya:

- a) Menghormati orang lain maupun yang lebih tua mendengarkan pendapat orang lain hingga selesai tanpa memotong pembicaraan merupakan salah satu bentuk kesopanan yang sangat dijunjung tinggi.
- b) Bersikap ramah dan sopan kepada orang yang lebih tua saat berbicara dengan orang yang lebih tua, hendaknya menggunakan bahasa yang halus serta penuh rasa hormat

e. Norma adat dan budaya merupakan aturan tidak tertulis yang mengatur perilaku individu dalam suatu kelompok masyarakat, yang bersumber dari kebiasaan serta tradisi yang diwariskan turun-temurun. Contohnya:

- a) Adat dalam pernikahan di beberapa daerah, adat istiadat mengharuskan pihak keluarga laki-laki memberikan mas kawin atau pemberian sebagai tanda kesungguhan dalam melamar.

- b) Adat kehidupan bermasyarakat misalnya dalam budaya Jawa, norma adat menuntut setiap warga masyarakat untuk senantiasa saling menghormati sesama, terutama kepada orang yang lebih tua.
- c) Adat dalam upacara penguburan beberapa suku bangsa di Indonesia memiliki tata cara serta aturan khusus dalam melaksanakan upacara penguburan, termasuk melaksanakan berbagai upacara adat atau ritual tertentu.

4. Fungsi Norma

Norma memberikan batasan berupa perintah maupun larangan yang mengatur tingkah-laku setiap individu serta kelompok di masyarakat. Norma mendorong orang-orang untuk menyesuaikan diri dengan nilai-nilai yang hidup dan berlaku, sekaligus menjaga kebersamaan serta kerukunan antarmasyarakat. Karena fungsi-fungsi yang begitu penting ini, norma perlu diperkenalkan, dipaharni, serta disebarluaskan kepada semua pihak sebab norma memegang peranan yang sangat besar dalam mewujudkan kehidupan yang tertib, aman, dan harmonis.

Secara umum, norma adalah seperangkat aturan yang bertugas mengatur cara seseorang berperilaku di dalam kelompok maupun lingkungan tempat tinggalnya, guna menjaga ketertiban serta keharmonisan bersama. Aturan-aturan ini meliputi norma agama, norma kesopanan, norma hukum, serta norma sosial-di mana masing-masing memiliki makna, sifat, serta fungsinya yang khas dan saling melengkapi.

BAB III

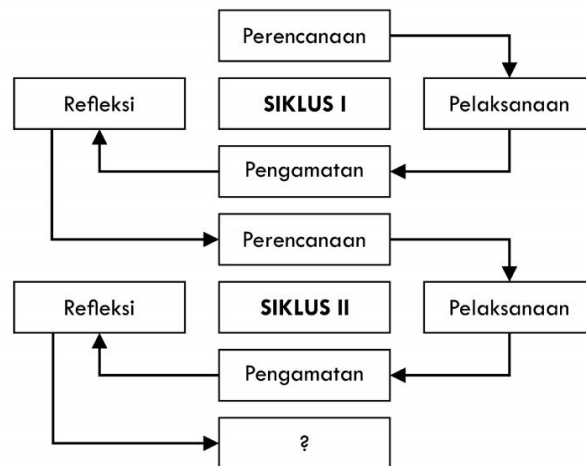
METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut model Kemmis dan Me Taggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap berurutan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, serta refleksi. Pendekatan PTK dipilih karena sifatnya yang kolaboratif sekaligus reflektif; di sini peneliti sekaligus sebagai guru kelas V terlibat langsung melaksanakan pembelajaran guna meningkatkan perhatian, keaktifan, serta hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media pembelajaran visual. Penelitian ini menggabungkan data bersifat kualitatif yang diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa, serta data kuantitatif berupa skor hasil tes belajar sesuai dengan kebutuhan dan pelaksanaan PTK mata pelajaran PKn di MIN 8 Aceh Tenggara.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan maksud menyempurnakan cara serta metode mengajar yang diterapkan guru, sehingga kegiatan belajar-mengajar senantiasa mengarah pada peningkatan mutu yang makin baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya. Secara umum, tujuan utama PTK meliputi perbaikan serta peningkatan prestasi belajar siswa beserta kemampuan menerapkannya dalam kehidupan nyata, sekaligus mengembangkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengidentifikasi, memahami, serta menyelesaikan masalah-masalah yang benar-benar dijumpai di ruang kelas.

Secara sederhana model Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh suharsimi Arikunto

Berikut prosedur penelitian yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas:

1. Perencanaan (planning)

Pada tahap awal ini, peneliti menetapkan serta mempersiapkan hal-hal pokok yang menjadi landasan penelitian-meliputi penentuan apa yang diteliti, alasan penelitian, waktu pelaksanaan, siapa saja yang terlibat, lokasi penelitian, serta cara pelaksanaannya. Selanjutnya, peneliti menyusun berbagai instrumen pengamatan yang berguna sebagai sarana mengumpulkan informasi serta data yang diperlukan.

Dalam menyusun rencana kegiatan tersebut, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- Menetapkan kelas yang akan dijadikan tempat atau lokasi pelaksanaan penelitian. Menentukan pokok bahasan maupun materi pelajaran yang akan diajarkan.
- Menyusun dan menyiapkan rancangan pembelajaran atau modul ajar yang akan digunakan untuk setiap siklus kegiatan.
- Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Merancang instrumen yang akan dipakai untuk menilai kemajuan serta hasil belajar siswa.
- Menyusun lembar pengamatan untuk mencatat aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

- f. Membuat pedoman atau rubrik penilaian guna mengukur tingkat pemahaman konsep yang telah dikuasai siswa.
- g. Menentukan serta menunjuk pihak pengamat yang bertugas secara mandiri atau independen.

2. Tahap Pelaksanaan (action)

Sebelum memulai kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan permohonan serta mendapatkan persetujuan kepala sekolah, sekaligus menyerahkan surat izin penelitian yang berasal dari kampus/ perguruan tinggi. Setelah disetujui, guru melaksanakan pembelajaran sepenuhnya sesuai dengan rancangan serta modul ajar yang telah disusun mulai dari tahap pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup.

3. Tahap Pengamatan (observation)

Tahap pengamatan merupakan kegiatan pencatatan serta pengumpulan data mengenai segala perubahan yang terjadi selama proses belajar-mengajar berlangsung. Pada tahap ini, peneliti memantau pelaksanaan pembelajaran menggunakan Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media audio-visual, dengan memanfaatkan lembar pengamatan yang telah disiapkan termasuk mencatat aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik maupun oleh guru. Pengamatan dilaksanakan sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung, guna memperoleh gambaran serta data yang lengkap dan menyeluruh dari awal hingga akhir. Hasil pengamatan ini kemudian dijadikan dasar untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta hal-hal yang perlu diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi (reflection)

Pada tahap ini, peneliti bersama pengamat melakukan analisis, merangkum, serta mengevaluasi hasil pengamatan yang telah diperoleh, sekaligus meninjau hasil tes atau pencapaian belajar siswa pada siklus yang baru saja dilaksanakan. Hasil dari refleksi ini menjadi patokan utama untuk mengetahui apakah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sudah tercapai atau belum; apabila belum tercapai sepenuhnya, maka akan

dirancang perbaikan tindakan yang kemudian diterapkan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 8 Aceh Tenggara, yang berjumlah 18 orang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas ini dipilih secara purposif (bertujuan) berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan rendahnya perhatian serta pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Adapun objek penelitian meliputi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu oleh media audio-visual berisi tayangan animasi, kuis yang dapat dikerjakan secara interaktif, serta gambar-gambar yang berkaitan erat dengan materi "Norma dalam Kehidupan". Pemilihan model serta media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang dijumpai, yaitu belum berkembangnya semangat bekerja sama dan masih rendahnya konsentrasi serta perhatian siswa saat pembelajaran dilaksanakan dengan cara biasa atau konvensional.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi beberapa cara sebagai berikut: pertama, observasi partisipatif yang dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan guna mencatat tingkat perhatian, keaktifan, serta keterlibatan siswa maupun guru selama pembelajaran berlangsung. Kedua, tes hasil belajar yang berupa ujian awal (pre-test) serta ujian akhir (post-test) yang dilaksanakan pada setiap siklus, berisi 10 butir soal pilihan ganda untuk mengukur sejauh mana pemahaman konsep mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah dikuasai siswa. Ketiga, teknik dokumentasi berupa pengambilan foto, rekaman kegiatan, serta catatan-catatan lapangan yang lengkap yang kemudian melengkapi dan memperkaya data yang bersifat deskriptif atau kualitatif.

Seluruh instrumen pengumpulan data tersebut terlebih dahulu diperiksa dan dinilai oleh tim ahli atau penilai yang berkompeten, guna memastikan

kesesuaian isi serta kelayakan instrumen sebelum benar-benar dipergunakan dalam proses pengumpulan data penelitian ini.

D. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengikuti empat tahap siklus PTK, diuraikan sebagai berikut: 1) Perencanaan: mencakup penyusunan rancangan media pembelajaran visual yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran TGT pembagian tim & persiapan individu (5 menit), kegiatan permainan/diskusi kelompok (10 menit), serta turnamen atau perlombaan antar-kelompok di kelas (15 menit) serta penyusunan modul ajar dan instrumen pengumpulan data; 2) Pelaksanaan tindakan: dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada setiap siklus, masing-masing berdurasi 70 menit pada Siklus I sesuai rancangan awal, sedangkan Siklus II dilaksanakan berdasarkan perbaikan serta revisi hasil evaluasi sebelumnya; 3) Pengamatan: dilakukan oleh pengamat yang bertindak secara mandiri dan independen, mencatat persentase tingkat perhatian siswa dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan mencapai minimal 75 persen; 4) Refleksi: berupa kegiatan menganalisis seluruh data yang diperoleh, guna mengetahui kelebihan serta hal-hal yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan pada siklus berikutnya. Penelitian ini berlangsung selama empat minggu pada Tahun Ajaran 2026.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari catatan lapangan dan lembar observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa.

1. Analisis Nilai Aktivitas Siswa dan Guru

Untuk mengetahui seberapa lengkap dan tepat pelaksanaan pembelajaran serta menghitung persentase keaktifan peserta didik maupun kesesuaian langkah-langkah yang dilakukan guru, digunakan rumus persentase berikut:

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

P = Persentase keaktifan siswa dan aktivitas guru.

f = Jumlah skor yang diperoleh.

N = Jumlah skor maksimal.

Adapun kriteria atau kategori penilaian tingkat aktivitas guru serta peserta didik ditetapkan sebagai berikut:

No	Nilai	Kategori
	86-100	Sangat Baik
	76-85	Baik
	56-75	Cukup
	0-55	Buruk

Kegiatan pembelajaran dinyatakan telah mencapai taraf keberhasilan yang diharapkan apabila tingkat aktivitas guru maupun peserta didik berada pada kategori "Sangat Baik" atau "Baik". Apabila hasil penilaian masih berada pada kategori "Cukup", hal ini dijadikan dasar dan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan serta merevisi rancangan maupun perangkat pembelajaran, kemudian dilanjutkan kembali pada pelaksanaan Siklus II.

2. Analisis Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal

Bagian ini bertujuan mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media audio-visual mampu meningkatkan hasil belajar kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.

Ketuntasan belajar merujuk sepenuhnya pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang berlaku di MIN 8 Aceh Tenggara, yaitu siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai minimal 75. Secara menyeluruh, ketuntasan belajar secara klasikal ditetapkan sekurang-kurangnya 80% dari seluruh jumlah siswa telah memenuhi nilai KKM tersebut.

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

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal.

f = Jumlah siswa yang tuntas (memperoleh nilai ≥ 75 , 60).

N = Jumlah seluruh siswa kelas V.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) Individu mata pembelajaran PKn

Kualifikasi	Rentang Nilai
Tuntas	>75
Belum Tuntas	<75

Kriteria ketuntasan klasikal mata pembelajaran PKn

Kualifikasi	Persentase
Tuntas	>80%
Belum tuntas	<80%

F. Indikator Penelitian

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

- a. Aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase $\geq 80\%$ dan dikategorikan sangat baik.
- b. Aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase $\geq 80\%$ dan dikategorikan sangat baik.
- c. Hasil belajar peserta didik dinyatakan berhasil apabila nilai individu mencapai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, serta ketuntasan secara klasikal apabila mencapai $\geq 80\%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian serta pengumpulan data dilaksanakan di MIN 8 Aceh Tenggara, yang beralamat di Jalan Kutacane-Medan, Desa Lawe Beringin Gayo, Kecamatan Semadam.

Adapun pelaksanaan penelitian ini berlangsung mulai tanggal 27 Juli 2026 hingga tanggal 28 Juli 2026. Rincian jadwal lengkap pelaksanaan kegiatan penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara

No	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan
1	Senin 27 Juli 2026	09.15-11.00	Pada pembelajaran Siklus I, dilaksanakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang dibantu dengan media pembelajaran audio-visual. Kegiatan ini disertai dengan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik, serta pemberian soal-soal evaluasi guna mengetahui hasil belajar peserta didik.
2	Selasa 28 Juli 2026	10.25-11.35	Pada pembelajaran Siklus II, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media pembelajaran audio-visual kembali dilaksanakan namun kini telah disesuaikan dan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Kegiatan ini tetap disertai dengan pengamatan terhadap aktivitas guru maupun peserta didik, serta pemberian soal-soal evaluasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, materi tentang norma ditetapkan sebagai pokok bahasan utama penelitian. Peneliti kemudian menyusun rancangan serta modul pembelajaran, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), merancang dan menyiapkan media pembelajaran berupa media audio-visual, menyusun lembar pengamatan aktivitas bagi guru maupun peserta didik, serta menyusun lembar penilaian atau instrumen validasi yang diperlukan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 27 Juli 2026, mulai pukul 09.15 hingga pukul 11.00. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup seluruhnya telah disusun mengikuti rancangan yang tertuang dalam modul ajar Siklus I.

Kegiatan pendahulu, Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman) Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan melihat kerapian pakaian dan kebersihan ruangan. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan penyegaran atau ice-breaking. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman peserta didik sehari-hari dan menyampaikan pertanyaan pemantik: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini, yaitu: Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat memahami berbagai norma beserta contoh penerapannya, sehingga peserta didik dapat berperilaku lebih tertib, sopan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat belajar mengambil keputusan yang benar ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat

memilih tindakan yang sesuai aturan dan membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Kegiatan inti, Fase 1: Penyampaian Kelas Class Presentation Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media audio-visual. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada dalam media tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.

Fase 2: Belajar dalam Kelompok-Teams Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok secara beragam kemampuan. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menjelaskan cara pengerjaan serta cara bermainnya. Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakan Bagian A LKPD: melengkapi pengertian dan sumber norma sesuai penjelasan yang ada pada media audio-visual yang telah ditayangkan guru. Setelah selesai, perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Guru memperjelas dan memastikan seluruh siswa sudah memahami materi. Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih ada hal yang belum dimengerti.

Fase 3: Permainan-Games Selanjutnya siswa mengerjakan Bagian B pada LKPD yang sama, yaitu mengelompokkan contoh sikap dan perilaku sesuai jenis normanya. Setiap kelompok berdiskusi mencocokkan contoh-contoh tersebut ke dalam jenis norma yang benar. Setelah selesai, kelompok memeriksa Kembali jawabannya, lalu menunjukkan hasil pekerjaan mereka. Guru berkeliling membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan.

Fase 4: Perlombaan Tournament Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian kepada Kelompok 1, Kelompok 2, dan Kelompok 3 menggunakan contoh yang sudah dikerjakan di Bagian B. Guru membacakan pertanyaan: "Huruf a termasuk norma apa? Kelompok yang dijawab maju atau menjawab dari tempat duduknya. Jika jawaban benar,

kelompok mendapat poin 1. Jika belum tepat, teman satu kelompok boleh membantu melengkapi satu kali. Guru mencatat poin setiap kelompok dan melanjutkan sampai semua contoh terjawab.

Fase 5: Penghargaan Kelompok-Team Recognition Guru menjumlahkan poin seluruh kelompok. Kelompok dengan poin terbanyak diberi penghargaan "Kelompok Unggulan". Seluruh kelompok tetap mendapat pujian dan apresiasi dari guru.

Kegiatan penutup, Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penguatan kembali serta pesan agar siswa menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup. (Beriman)

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat: aktivitas guru diamati oleh wali kelas V, yaitu Bapak Abidun Kr. S.Pd.I., yang menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru. Sementara itu, pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dilakukan oleh rekan sejawat, yaitu Ruhmi Rahmida. Hasil pengamatan menunjukkan pencapaian berada pada kategori "Cukup". Hal ini terjadi karena sebagian peserta didik belum tampak bersemangat pada kegiatan awal, belum merespons pertanyaan yang diajukan guru, serta masih ada beberapa peserta didik yang belum tertib selama kegiatan berlangsung sesuai catatan yang tercantum dalam lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Selain mengamati kegiatan selama pembelajaran, hasil belajar peserta didik pada materi norma juga dinilai setelah diterapkannya model Teams Games Tournament yang dibantu oleh media audio-visual. Adapun rincian hasil pengamatan aktivitas guru maupun peserta didik pada pelaksanaan Siklus I diuraikan berikut ini.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru diamati langsung oleh wali kelas V tersebut, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa & menanyakan kabar peserta didik	3	Baik
2	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama	3	Baik
3	Guru mengecek kehadiran, kerapian pakaian serta kebersihan ruangan	3	Baik
4	Guru melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking	3	Baik
5	Guru melakukan apersepsi, mengaitkan pengalaman sehari-hari & menyampaikan pertanyaan pemantik	4	Baik Sekali
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik hari ini	4	Baik Sekali
7	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi norma bagi kehidupan sehari-hari	4	Baik Sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Guru menyampaikan materi meliputi pengertian norma, macam-macam norma beserta sumbernya & contoh penerapan menggunakan media audio-visual	4	Baik Sekali
9	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang beragam kemampuannya	3	Baik
11	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta menjelaskan cara pengerjaannya	4	Baik Sekali
12	Guru memberikan kesempatan berdiskusi serta bekerja sama menyelesaikan tugas Bagian A LKPD	3	Baik
13	Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya	3	Baik
14	Guru memperjelas penjelasan & memastikan seluruh peserta didik sudah benar-benar paham materi	3	Baik
15	Guruembali membuka kesempatan bertanya hal yang belum dimengerti	3	Baik

Fase 3: Permainan / Games			
16	Guru mengarahkan peserta didik melanjutkan tugas ke Bagian B: mengelompokkan contoh sikap ke jenis norma yang benar	3	Baik
17	Guru mengelilingi ruangan & membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian ke setiap kelompok berdasarkan contoh yang sudah dikerjakan	4	Baik Sekali
19	Guru membacakan pertanyaan satu-persatu, memberi kesempatan kelompok menjawab & saling melengkapi jawaban	3	Baik
20	Guru memberikan poin 1 untuk jawaban benar, mencatat perolehan poin setiap kelompok sampai selesai	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Guru menjumlahkan seluruh poin kelompok lalu mengumumkan hasilnya	3	Baik
22	Guru memberikan penghargaan “Kelompok Unggulan” serta memuji & menghargai usaha semua kelompok	3	Baik
Kegiatan Penutup			
23	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi norma yang baru saja dipelajari	3	Baik
24	Guru memberikan penguatan serta pesan agar senantiasa menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	3	Baik
25	Guru melakukan refleksi bersama mengenai pembelajaran hari ini	3	Baik
26	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	3	Baik
27	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama & salam penutup	3	Baik
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		87	
Nilai persentase		80,55	

Sumber: Hasil penelitian kelas V Min 8 Aceh Tenggara, 27 Juli 2026

Adapun berdasarkan keseluruhan aspek pada aktivitas guru di siklus 1 pada table tersebut, maka didapati jumlah skor yang di peroleh 87. Dengan demikian dapat dihitung menggunakan rumus persentase:

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

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

$$p = \frac{87}{108} \times 100\% \\ = 80,55\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada pelaksanaan Siklus 1, diperoleh persentase sebesar 80,55% yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek atau kegiatan yang perlu diperbaiki serta disempurnakan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

2) Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I

Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dihitung berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari pengamatan yang telah dilaksanakan oleh rekan sejawat; hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Peserta didik menjawab salam & sapaan guru dengan sopan	4	Baik Sekali
2	Peserta didik ikut berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik Sekali
3	Peserta didik merespon saat guru mengecek kehadiran, kerapian & kebersihan ruangan	3	Baik
4	Peserta didik melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking bersama guru	2	Cukup
5	Peserta didik memperhatikan & menjawab atau menanggapi pertanyaan pemantik	2	Cukup
6	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	Baik
7	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat mempelajari materi norma	3	Baik
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Peserta didik mengamati tayangan & penjelasan pengertian norma lewat media	3	Baik

	audio-visual		
9	Peserta didik menyimak penjelasan macam-macam norma beserta contoh penerapannya	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Peserta didik menerima pembagian menjadi 3 kelompok secara tertib & mau bekerja sama	3	Baik
11	Peserta didik memperhatikan penjelasan cara mengerjakan LKPD	3	Baik
12	Peserta didik berdiskusi mengerjakan Bagian A: melengkapi pengertian & sumber norma	3	Baik
13	Peserta didik saling mendengarkan pendapat, berbicara santun & bekerja sama dengan teman	2	Cukup
14	Peserta didik mengirimkan atau maju mewakili kelompok mempresentasikan hasil diskusi	2	Cukup
15	Peserta didik memperjelas pemahaman & bertanya kembali bila belum paham setelah penjelasan	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Peserta didik mengerjakan Bagian B: mengelompokkan contoh sikap menurut jenis norma	3	Baik
17	Peserta didik berdiskusi mencocokkan jawaban & memastikan kebenarannya bersama teman	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Peserta didik menyimak aturan perlombaan yang dijelaskan guru dengan saksama	3	Baik
19	Peserta didik menjawab pertanyaan bergantian atau melengkapi jawaban teman satu kelompok	2	Cukup
20	Peserta didik menghargai kelompok lain, bersikap jujur & tenang saat menang maupun kalah	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Peserta didik memperhatikan penghitungan poin & pengumuman hasil kelompok	3	Baik
22	Peserta didik menerima penghargaan, pujian & apresiasi dengan gembira serta santun	3	Baik
Kegiatan Penutup			
23	Peserta didik ikut menyimpulkan materi	2	Cukup

	norma bersama guru		
24	Peserta didik menyimak pesan agar menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	3	Baik
25	Peserta didik ikut melakukan refleksi pembelajaran bersama guru	2	Cukup
26	Peserta didik menyimak menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	2	Cukup
27	Peserta didik menutup pembelajaran berdoa bersama & berpamitan dengan tertib	3	Baik
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		75	
Nilai persentase		69,44	

sumber: Hasil Penelitian Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara, 27 Juli 2026

Berdasarkan seluruh aspek penilaian aktivitas peserta didik pada Siklus I sebagaimana tercantum dalam tabel di atas, diperoleh skor sebesar 75. Selanjutnya, untuk mengetahui persentase capaiannya dihitung menggunakan rumus persentase berikut:

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

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

$$p = \frac{75}{108} \times 100\% \\ = 69,44\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas terlihat bahwa aktivitas peserta didik pada Siklus I rata-ratanya sudah masuk kategori "Baik", dengan capaian persentase sebesar 69,44%. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa aspek yang penilaiannya tergolong rendah, yaitu: mengajukan pertanyaan apabila ada bagian materi yang belum dipahami; memperhatikan penegasan maupun tanggapan yang disampaikan guru terkait pertanyaan dan jawaban; segera bergabung serta duduk pada kelompok yang telah ditetapkan guru; berani menjawab pertanyaan dari guru guna menunjukkan pemahaman yang telah dimiliki; memanfaatkan kesempatan

untuk bertanya saat menemui hal yang dirasa sulit; menyampaikan kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari, serta menyimak pesan moral dan hal-hal yang menjadi tindak lanjut sebagaimana disampaikan oleh guru.v

Aspek-aspek aktivitas peserta didik yang belum mencapai capaian optimal pada Siklus I dijadikan sebagai acuan utama untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada pelaksanaan Siklus II. Upaya penyempurnaan ini difokuskan guna meningkatkan keberanian serta keaktifan peserta didik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, memperkuat pemahaman materi yang dipelajari, mendorong keterlibatan aktif saat berdiskusi dalam kelompok, serta melatih kemampuan menyampaikan kesimpulan dan menyimak pesan moral dari pembelajaran- dengan harapan capaian aktivitas peserta didik pada pelaksanaan Siklus II nantinya dapat meningkat lebih baik.

3) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Setelah seluruh kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar Siklus 1 selesai dilaksanakan, guru memberikan soal tes guna mengetahui sejauh mana kemampuan serta pemahaman peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media audio-visual- kegiatan ini diikuti oleh seluruh peserta didik yang berjumlah 18 orang. Hasil lengkap data nilai tes yang diperoleh peserta didik pada pelaksanaan Siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 4 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus I

No	Nama siswa	Nilai	Ketuntasan
1	S1	100	Tuntas
2	S2	90	Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	70	TidakTuntas
5	S5	60	TidakTuntas
6	S6	70	TidakTuntas
7	S7	100	Tuntas
8	S8	90	Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	70	TidakTuntas
11	S11	60	TidakTuntas
12	S12	90	Tuntas
13	S13	80	Tuntas

14	S14	90	Tuntas
15	S15	80	Tuntas
16	S16	90	Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	70	TidakTuntas
Peserta didik yang tuntas		12	
Peserta didik keseluruhan		18	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa tingkat keberhasilan belajar peserta didik pada Siklus I baru mencapai 66,66% dan masuk ke dalam kategori "Kurang". Secara rinci, terdapat 12 peserta didik yang sudah memenuhi ketuntasan belajar, sedangkan sisanya sebanyak 6 orang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75,60%. Oleh karena itu, perlu dilakukan refleksi menyeluruh guna memperbaiki serta menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

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

$$p = \frac{12}{18} \times 100\%$$

$$= 66,66\%$$

d. Tahap Refleksi

Tahapan ini bertujuan meninjau secara menyeluruh seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada Siklus 1; hasilnya akan dijadikan patokan utama guna memperbaiki serta menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil peninjauan dan refleksi atas pembelajaran yang telah berjalan pada Siklus 1, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, antara lain:

Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi dan Perbaikan Siklus I

No	Refleksi	Hasil Evaluasi	Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik sekali namun dalam memberikan pengetahuan berupa konsep masih perlu adanya peningkatan	Pada siklus selanjutnya guru perlu lebih menguasai konsep materi dan mempermudah penyampaian kepada siswa
2	Aktivitas Siswa	Siswa sudah masuk ke dalam kategori cukup dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan ada sebagian siswa yang memang kurang dalam menyimak atau mendengarkan guru, kurangnya kontribusi dalam pembelajaran, tidak aktifnya dalam tanya jawab, dan pada kegiatan penutup siswa terlihat tidak semangat.	Tindakan yang harus diperbaiki yakni guru harus mampu memancing siswa baik itu dalam penyampaian materi, guru harus lebih aktif dalam berkeliling pada saat penyampaian materi dan memacu semangat siswa dengan ice breaking.
3	Hasil Evaluasi	Dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,66% dan dalam kategori kurang dan hanya 12 siswa yang tuntas secara individual	Pada pertemuan berikutnya guru harus berusaha meningkatkan kemampuan belajar siswa

Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara, Juli 2026

2. Siklus II

Siklus II diselesaikan dalam satu pertemuan dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi pada siklus I, siklus II dibagi menjadi empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Rancangan pada tahap ini pada dasarnya serupa dengan persiapan yang telah dilakukan di Siklus I, meliputi penyusunan modul pembelajaran, pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), penyiapan media pembelajaran kali ini berupa media audio visual serta menyusun lembar pengamatan aktivitas bagi guru dan peserta didik, lengkap beserta lembar instrumen penilaian atau validasi yang diperlukan..

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Juli 2026, mulai pukul 10.25 hingga pukul 11.35. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup seluruhnya telah disusun mengikuti rancangan yang tertuang dalam modul ajar Siklus I.

Kegiatan pendahulu, Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman) Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan melihat kerapian pakaian dan kebersihan ruangan. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan penyegaran atau ice-breaking. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman peserta didik sehari-hari dan menyampaikan pertanyaan pemantik: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini, yaitu: Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat memahami berbagai norma beserta contoh penerapannya, sehingga peserta didik dapat berperilaku lebih tertib, sopan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat belajar mengambil keputusan yang benar ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat memilih tindakan yang sesuai aturan dan membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Kegiatan inti, Fase 1: Penyampaian Kelas-Class Presentation Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media audio-visual. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada dalam media tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti. Fase 2: Belajar dalam Kelompok-Teams Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok secara beragam kemampuan. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menjelaskan cara pengerjaan serta cara bermainnya. Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakan Bagian A LKPD: melengkapi pengertian dan sumber norma sesuai penjelasan yang ada pada media audio-visual yang telah ditayangkan guru. Setelah selesai, perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Guru memperjelas dan memastikan seluruh siswa sudah memahami materi. Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih ada hal yang belum dimengerti. Fase 3: Permainan - Games Selanjutnya siswa mengerjakan Bagian B pada LKPD yang sama, yaitu mengelompokkan contoh sikap dan perilaku sesuai jenis normanya. Setiap kelompok berdiskusi mencocokkan contoh-contoh tersebut ke dalam jenis norma yang benar. Setelah selesai, kelompok memeriksa kembali jawabannya, lalu menunjukkan hasil pekerjaan mereka. Guru berkeliling membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan. Fase 4: Perlombaan-Tournament Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian kepada Kelompok 1, Kelompok 2, dan Kelompok 3 menggunakan contoh yang sudah dikerjakan di Bagian B. Guru membacakan pertanyaan: "Huruf a termasuk norma apa? Kelompok yang dijawab maju atau menjawab dari tempat duduknya. Jika jawaban benar, kelompok mendapat poin 1. Jika belum tepat, teman satu kelompok boleh membantu melengkapi satu kali. Guru mencatat poin setiap kelompok dan melanjutkan sampai semua contoh terjawab. Fase 5: Penghargaan Kelompok-Team Recognition Guru

menjumlahkan poin seluruh kelompok. Kelompok dengan poin terbanyak diberi penghargaan "Kelompok Unggulan". Seluruh kelompok tetap mendapat pujian dan apresiasi dari guru.

Kegiatan penutup, Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penguatan kembali serta pesan agar siswa menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup. (Beriman).

c. Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dilakukan dengan cara yang sama seperti pada siklus I yaitu mencakup aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta peninjauan hasil belajar peserta didik. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas V, bapak Abidun Kr, SPd,i. Sementara itu, observasi aktivitas peserta didik dilakukan oleh satu rekan sejawat, yaitu Ruhmi Rahmida, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban juga ditinjau dengan menggunakan model Teams Games Tournament dengan berbantuan media audio visual. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II.

1) Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mencatat hasil pengamatan aktivitas guru selama siklus II, Bapak Abidun KR spd,i selaku wali kelas V turut berpartisipasi dalam penelitian ini. Tabel di bawah menampilkan informasi tentang hasil aktivitas guru:

Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa & menanyakan kabar peserta didik	4	Baik sekali

2	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama	4	Baik sekali
3	Guru mengecek kehadiran, kerapian pakaian serta kebersihan ruangan	4	Baik sekali
4	Guru melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking	4	Baik sekali
5	Guru melakukan apersepsi, mengaitkan pengalaman sehari-hari & menyampaikan pertanyaan pemantik	4	Baik Sekali
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik hari ini	4	Baik Sekali
7	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi norma bagi kehidupan sehari-hari	4	Baik Sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Guru menyampaikan materi meliputi pengertian norma, macam-macam norma beserta sumbernya & contoh penerapan menggunakan media audio-visual	4	Baik Sekali
9	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang beragam kemampuannya	4	Baik sekali
11	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta menjelaskan cara pengerjaannya	4	Baik Sekali
12	Guru memberikan kesempatan berdiskusi serta bekerja sama menyelesaikan tugas Bagian A LKPD	4	Baik sekali
13	Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya	4	Baik sekali
14	Guru memperjelas penjelasan & memastikan seluruh peserta didik sudah benar-benar paham materi	3	Baik
15	Guruembali membuka kesempatan bertanya hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Guru mengarahkan peserta didik melanjutkan tugas ke Bagian B: mengelompokkan contoh sikap ke jenis norma yang benar	4	Baik sekali
17	Guru mengelilingi ruangan & membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			

18	Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian ke setiap kelompok berdasarkan contoh yang sudah dikerjakan	4	Baik Sekali
19	Guru membacakan pertanyaan satu-persatu, memberi kesempatan kelompok menjawab & saling melengkapi jawaban	4	Baik sekali
20	Guru memberikan poin 1 untuk jawaban benar, mencatat perolehan poin setiap kelompok sampai selesai	4	Baik sekali
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Guru menjumlahkan seluruh poin kelompok lalu mengumumkan hasilnya	4	Baik sekali
22	Guru memberikan penghargaan “Kelompok Unggulan” serta memuji & menghargai usaha semua kelompok	4	Baik sekali
Kegiatan Penutup			
23	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi norma yang baru saja dipelajari	4	Baik sekali
24	Guru memberikan penguatan serta pesan agar senantiasa menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik sekali
25	Guru melakukan refleksi bersama mengenai pembelajaran hari ini	4	Baik sekali
26	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	4	Baik sekali
27	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama & salam penutup	4	Baik sekali
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		104	
Nilai persentase		96,29	

Sumber: Hasil penelitian kelas V Min 8 Aceh Tenggara, 28 Juli 2026

Berdasarkan penilaian terhadap seluruh aspek aktivitas guru pada pelaksanaan Siklus II, diperoleh jumlah skor sebesar 104. Selanjutnya, perhitungan persentase capaiannya dilakukan menggunakan rumus berikut:

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

$$p = \frac{104}{108} \times 100\%$$

$$= 96,29\%$$

Data aktivitas guru pada siklus II ini adalah 96,29%, dengan kategori sangat baik. Nilai ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan nilainya berada di atas 75%.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Ativitas Peserta Didik Pada Siklus II

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Peserta didik menjawab salam & sapaan guru dengan sopan	4	Baik Sekali
2	Peserta didik ikut berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik Sekali
3	Peserta didik merespon saat guru mengecek kehadiran, kerapian & kebersihan ruangan	4	Baik sekali
4	Peserta didik melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking bersama guru	4	Baik sekali
5	Peserta didik memperhatikan & menjawab atau menanggapi pertanyaan pemantik	4	Baik sekali
6	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	Baik sekali
7	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat mempelajari materi norma	4	Baik sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Peserta didik mengamati tayangan & penjelasan pengertian norma lewat media audio-visual	3	Baik
9	Peserta didik menyimak penjelasan macam-macam norma beserta contoh penerapannya	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Peserta didik menerima pembagian menjadi 3 kelompok secara tertib & mau bekerja sama	4	Baik sekali
11	Peserta didik memperhatikan penjelasan cara mengerjakan LKPD	4	Baik sekali
12	Peserta didik berdiskusi mengerjakan Bagian A: melengkapi pengertian & sumber norma	4	Baik sekali
13	Peserta didik saling mendengarkan pendapat, berbicara santun & bekerja sama dengan teman	4	Baik sekali

14	Peserta didik mengirimkan atau maju mewakili kelompok mempresentasikan hasil diskusi	4	Baik sekali
15	Peserta didik memperjelas pemahaman & bertanya kembali bila belum paham setelah penjelasan	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Peserta didik mengerjakan Bagian B: mengelompokkan contoh sikap menurut jenis norma	4	Baik sekali
17	Peserta didik berdiskusi mencocokkan jawaban & memastikan kebenarannya bersama teman	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Peserta didik menyimak aturan perlombaan yang dijelaskan guru dengan saksama	3	Baik
19	Peserta didik menjawab pertanyaan bergantian atau melengkapi jawaban teman satu kelompok	4	Baik sekali
20	Peserta didik menghargai kelompok lain, bersikap jujur & tenang saat menang maupun kalah	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Peserta didik memperhatikan penghitungan poin & pengumuman hasil kelompok	4	Baik sekali
22	Peserta didik menerima penghargaan, pujian & apresiasi dengan gembira serta santun	4	Baik sekali
Kegiatan Penutup			
23	Peserta didik ikut menyimpulkan materi norma bersama guru	4	Baik sekali
24	Peserta didik menyimak pesan agar menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik sekali
25	Peserta didik ikut melakukan refleksi pembelajaran bersama guru	4	Baik sekali
26	Peserta didik menyimak menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	4	Baik sekali
27	Peserta didik menutup pembelajaran berdoa bersama & berpamitan dengan tertib	4	Baik sekali
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		102	
Nilai persentase		94,44	

Sumber: Hasil Penelitian Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara, 27 Juli 2026

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel di atas, diketahui bahwa skor yang diperoleh adalah 102, sedangkan skor maksimal yang dapat dicapai sebesar 108. Selanjutnya, data tersebut dihitung dan dianalisis menggunakan rumus persentase berikut:

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

$$p = \frac{102}{108} \times 100\%$$

$$= 94,44\%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data Siklus II sebagaimana tercantum di atas, diperoleh tingkat keberhasilan aktivitas peserta didik sebesar 94,44%, yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Angka ini juga telah memenuhi kriteria keberhasilan minimal yang ditetapkan, yaitu sebesar 75% yang setara dengan kategori "Sangat Baik".

3) Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Data hasil tes pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini:

Tabel 4. 8 Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	Ketuntasan
1	S1	100	Tuntas
2	S2	90	Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	70	Tidak Tuntas
5	S5	90	Tuntas
6	S6	100	Tuntas
7	S7	100	Tuntas
8	S8	90	Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	80	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	90	Tuntas
13	S13	80	Tuntas
14	S14	90	Tuntas
15	S15	80	Tuntas
16	S16	90	Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	50	TidakTuntas

Peserta Didik yang Tuntas	16
Peserta Didik keseluruhannya	18

Berdasarkan tabel siklus II ini terdapat 16 peserta didik yang tuntas, dan 2 peserta didik yang belum tuntas. Jika dianalisis dengan menggunakan rumus.

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

$$p = \frac{16}{18} \times 100\% \\ = 88.88\%$$

Nilai ketuntasan klasikal belajar ini (88,88%). Juga sudah berada di atas nilai ketuntasan klasikal yang ditetapkan (75,60%).

d. Refleksi

Tabel di bawah menunjukkan aspek aspek yang harus dipertahankan dalam proses pembelajaran siklus II.

Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi dan Perbaikan Siklus II

No	Refleksi	Hasil Evaluasi	Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, terjadi peningkatan dalam kegiatan pendahuluan, inti dan penutup pada siklus II	Untuk meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan pengelolaan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa dalam belajar.
2	Aktivitas Siswa	Jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya terdapat peningkatan yang signifikan pada kegiatan pendahuluan,	Tindakan yang harus diperbaiki yakni guru harus mampu memancing siswa baik itu dalam penyampaian materi, guru harus lebih

		inti dan penutup pada siklus II. Hal ini tercermin dalam tabel aktivitas siswa siklus II.	aktif dalam berkeliling pada saat penyampaian materi dan memacu semangat siswa dengan ice breaking.
3	Hasil Evaluasi	Persentase siswa yang mampu dalam belajar telah meningkat secara individual telah tuntas sebanyak 16 siswa dan tingkat ketuntasan klasikal 75,60% sehingga masuk kategori sangat baik.	Pada kelas V MIN 8 Aceh Tenggara penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media audio visual telah meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal.

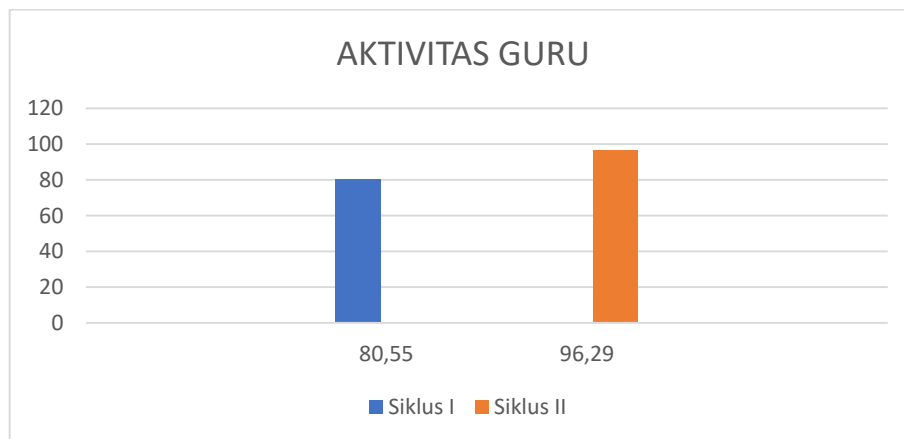
Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara, Juli 2026

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui dua siklus kegiatan, dimulai pada tanggal 27 Juli 2026 hingga seluruh rangkaian pelaksanaan selesai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, aktivitas guru, maupun aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hal-hal yang akan diuraikan serta dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru

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



Gambar 4. 1 Gerafik Aktivitas Guru

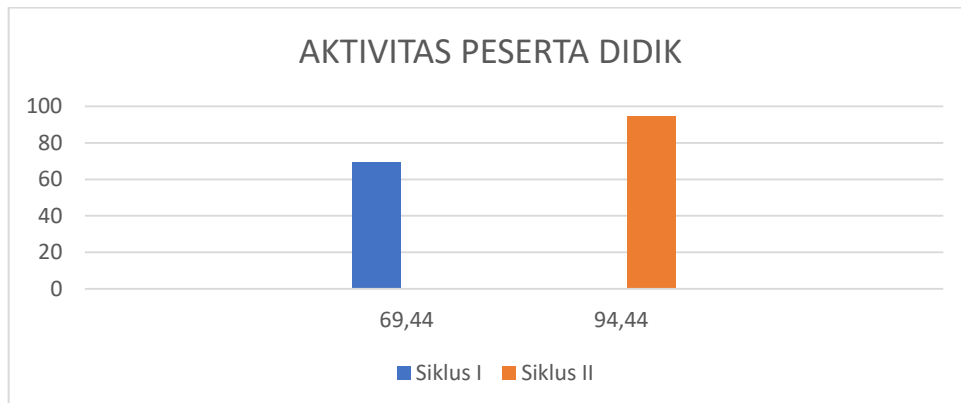
Berdasarkan grafik di atas nilai persentase meningkat dari siklus I ke siklus II 80,55% dengan kategori sangat baik, menjadi 96,29% meskipun nilai kedua siklus ini berada pada katagori sangat baik, namun jika di lihat dari angkanya terjadi peningkatan yang besar.

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

Penggunaan media pembelajaran turut melibatkan guru secara aktif, dimana guru bertanggung jawab dalam membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, memberi tugas kelompok, mengatur caranya permainan, meminta peserta didik presentasi serta tanya jawab, menyediakan media dimana dalam penggunaan media ini guru terlibat aktif dalam mengatur jalannya media. Dengan demikian, peran guru menjadi lebih aktif serta variatif, sehingga aktivitas guru selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

2. Aktivitas peserta didik

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



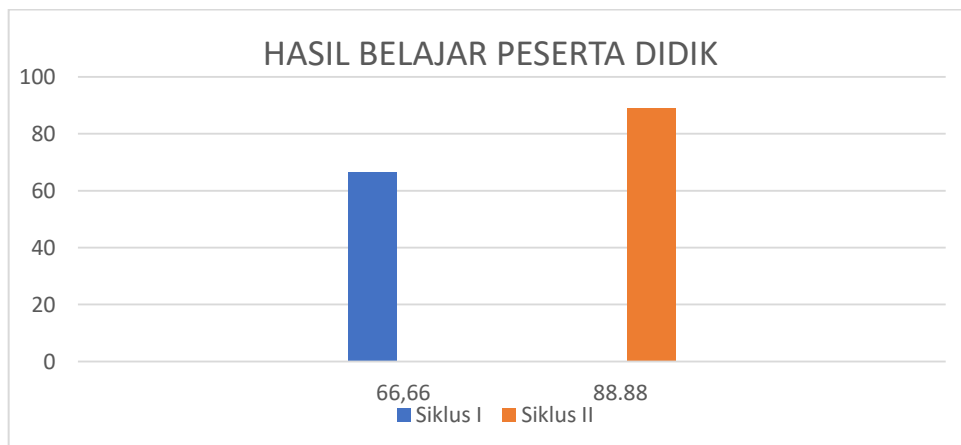
Gambar 4. 2 Gerafik Aktivitas Siswa

Berdasarkan gerafik diagram diatas dapat dilihat hasil aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I, hanya mencapai 69,44% dengan kategori baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 94,44% dengan kategori sangat baik.

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

3. Hasil belajar

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



Gambar 4. 3 Grafik hasil belajar peserta didik

Berdasarkan gambar diagram di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada siklus ke 1 66,66% pada siklus ke II menjadi 88,88%. Dengan demikian data tersebut menunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media audio visual. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar melalui model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media audio visual dinyatakan berhasil.

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

Selain itu, penggunaan media audio visual membuat materi pembelajaran lebih konkret dan mudah dipahami karena disajikan melalui gambar. Kegiatan permainan dan turnamen juga meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Dengan meningkatnya keaktifan, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi, maka hasil belajar peserta didik pun mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games

Tournament berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

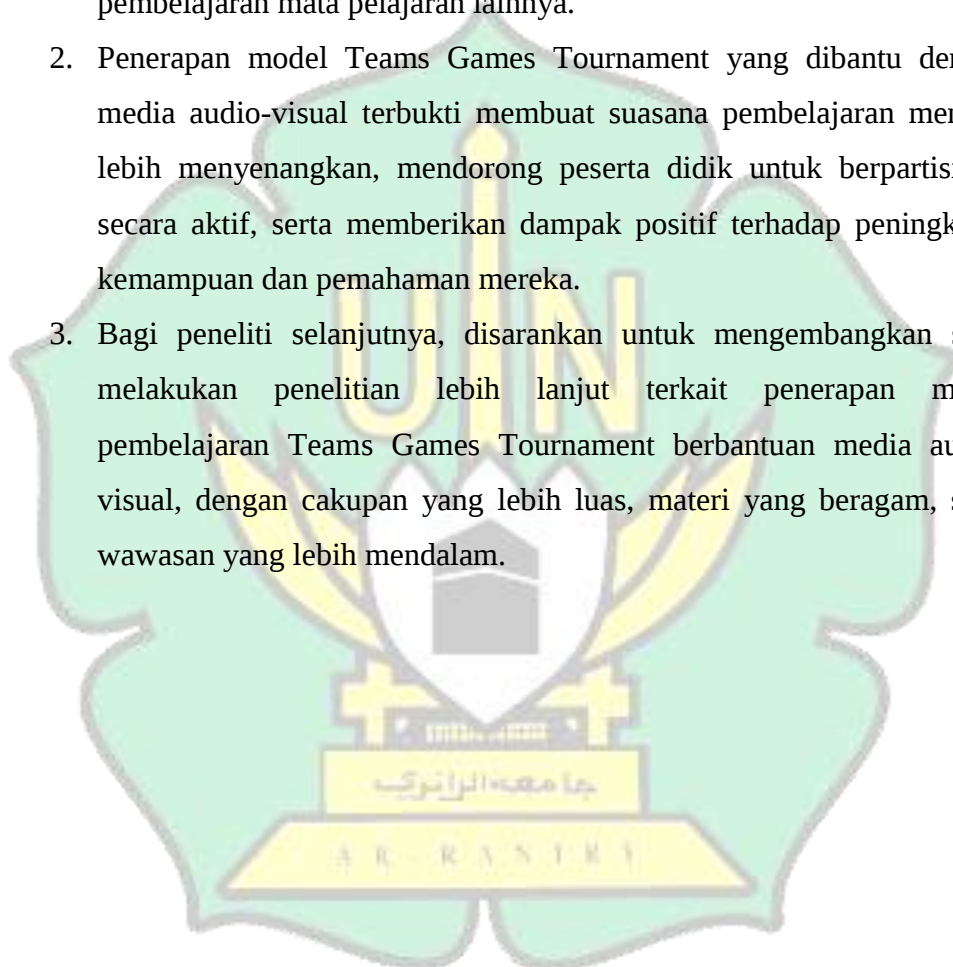
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar PKn Siswa kelas V MIN 8 Aceh Tenggara. Sebagaimana diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media audio visual. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai 80,55% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media audio visual juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, aktivitas peserta didik mencapai 69,44% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94,44% dengan kategori sangat baik dan telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 75\%$.
3. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya model Teams Games Tournament berbantuan media audio visual. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 66,66% yang dinyatakan belum tuntas, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 88,88% dan dinyatakan tuntas. Peningkatan tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan kriteria ketuntasan klasikal $\geq 75.60\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media audio visual berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 8 Aceh Tenggara.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran-saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media audio-visual tidak hanya pada mata pelajaran PKn, melainkan juga dapat diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran lainnya.
2. Penerapan model Teams Games Tournament yang dibantu dengan media audio-visual terbukti membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan dan pemahaman mereka.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan serta melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media audio-visual, dengan cakupan yang lebih luas, materi yang beragam, serta wawasan yang lebih mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Suharyanto, "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi," *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik* 1, no. 2 (2013): 195.
- Almira Rachma Thalita, dkk, Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2019, him 49,
- Apriliyah, Ayu Mitha, Iqnatia Alfiansyah, & Nataria Wahyuning Subayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula*, Vol. 15, Agustus 2025, hlm. 5-6.
- Aprilkany, Lenny & Hermiati, "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter," *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, hlm. 197.
- Chairul Huda dkk., *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi*, Jakarta: NEM, 2024), hlm. 36
- Febriani, Jani, A.A. Sukarso, & Mohamad Junaidin Wirawan, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 44 Mataram," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, Vol. 16, Agustus 2025, hlm. 1-4.
- Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Press, 2019), hlm. 72.
- Gunawan & Ritonga, Asnil Aidah, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Press, 2019), hlm. 72..
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, dkk., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III*, 2021, hlm. 186..
- Imeldasari, Tri Utami Salentina & Fitri Yani, "Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Motifasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, Vol. 3, No. 6, Desember 2025, hlm. 110.
- Lamapa, Nurhaliza S., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato," *Journal of Economic and Business Education*, Vol. 3, No. 2, September 2025, hlm. 629.
- Maritha, Rilo Fajar, dkk., "Analisis Persepsi Konsumen dan Harapan terhadap Produk Inovasi Boba Bonggol Pisang," *Jurnal Inovasi dan Kreativitas (JIKA)*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 64-76.
- Maryamah & Effendy, Moh. Hafid, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas IX di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2019), hlm. 5..
- Maryamah & Effendy, Moh. Hafid, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas IX di MA

- Al-Falah Tlanakan Pamekasan," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2019), hlm. 5..
- Mboa, Mega Nirmala & Ajito, Timoteus, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2024), hlm. 122-123.
- Nisaak, Lutfi Azizatul, Wawan Shokib Rondli, & Much Arsyad Fardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas V," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 3, Juli 2023, hlm. 7-8.
- Nurfadhillah, Septy, dkk., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 3, No. 2, hlm..
- Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 59.
- Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 60.
- Pagarrang, Hamzah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 61-62.
- Ramli, Muhammad, *Media Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2015), hlm. 91-92.
- Rezeki, Wulan Sri, Rissa Prima Kurniawati, & Ratih Komaladewi, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar," *Jurnal BasicEdu*, Vol. 8, No. 6, Tahun 2024, hlm. 4638-4639
- Serungke, Mayang, dkk., "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Istima," *Jurnal Review Pendidikan Pengajaran*, dan Vol. 6, No. 4, (2024), hlm. 3507.
- Setyaningrum, Tri Wahyu & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 10, No. 2 (2024), hlm. 1-2.
- Setyaningrum, Tri Wahyu, & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Teams Games Tournament pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10, No. 02, Juni 2024, hlm. 5.
- Setyaningrum, Tri Wahyu, & Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Teams Games Tournament pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10, No. 02, Juni 2024, hlm. 6.
- Sururi, Imam, & Abdul Wahid B.S., "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol. 6, No. 2, Maret 2022, hlm. 2417.

- Syarifuddin & Utari, Eka Dewi, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), hlm. 33-34.
- Ulfah, Opan Arifudin, & Ika Kartika, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1, Januari 2021, hlm. 2.



DATAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Tawarni
 Tempat/Tanggal Lahir : Lawe Beringin Gayo, 21 oktober 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. Telp/HP : 082267576033
 Email : tawartawarni4@gmail.com
 Alamat : Lawe Beringin Gayo
 Pekerjaan : Mahasiswa

Data Orang Tua

Ayah : Hamdan
 Pekerjaan : Buruh tani
 Alamat : Lawe beringin Gayo
 Ibu : Mawarni
 Pekerjaan : Buruh tani
 Alamat : Lawe Beringin Gayo

Riwayat Pendidikan

SD/MI : MIN 8 Aceh Tenggara
 SMP/MTs : SMP IT Darul Zhar
 SMA/MA : MA Suwasta Darul Azhar
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan dekan fakultas



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 546 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

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

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut 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 dan 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 UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh 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 Skripsi

Nama : Tawarni
 NIM : 220209004
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD/MI

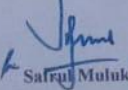
KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

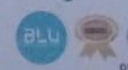
KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

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

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 11 Mei 2026
 Dekan,


Saiful Muluk




Tembusan

- Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Salinan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Perguruan Tinggi Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Mandat UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arup

Lampiran 2 Surat izin penelitian dari dekan



**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-4993/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 8 Kabupaten Aceh Tenggara

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

NIM : 220209004

Nama : TAWARNI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Kota cane medan Pinang baris 00

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V***

Banda Aceh, 16 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 28 Agustus 2026

Lampiran 3 Surat telah melakukan penelitian di MIN 8 Aceh Tenggara



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGGARA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 ACEH TENGGARA
Jl. Kutacane – medan Desa Lawe Beringin Gayo Kec Semadam Kab. Aceh Tenggara
 Email : minsimpangsemadam@gmail.com

Nomor : B- 103 /Mi.01.10.6/PP.01.1/01/2026
 Lampiran : -
 Hal : Melaksanakan Penelitian Skripsi

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

Dengan Hormat,

Sehubungan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Guru MI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor: B- 103 /Mi.01.10.6/PP.01.1/01/2026 Tanggal 27 s.d 28 Jul 2026, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

Kepala MIN 8 Aceh Tenggara Kecamatan Semadam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tawarni
 NIM : 220209004
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S-1

Telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Tenggara"**.

Demikian surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Tenggara, 29 Jul 2026
 Kepala MIN 8 Aceh Tenggara


Sahyudin Kusumo, S.Ag., M.M
NIP. 197509141998031003



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
Il. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
NIP : 197906172003122002
jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Schubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Agustus 2026

Ketua Program Studi PGMI,



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

Lampiran 5 Lembaran validasi insrumen siklus 1

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama penyusun : Iwani (220200004)

Nama Sekolah : MIN 8 Aceh Tenggara

Materi pokok : Mucun-mucun norma dan penempat dalam kehidupan sehari-hari

Kelas/Semester : V / 1

Kurikulum : Kurikulum merdeka

Nama validator : -

Profesi : Dosen

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

B. Petunjuk
Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
4 = Baik sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian
		4 3 2 1
Identitas Modul Ajar		
1	Kejelasan identitas Modul Ajar (Satuan Pendidikan, Kelas, Semester, Mata Pelajaran, Alokasi Waktu).	✓
2	Kompetensi awal/prasyarat: memuat pengetahuan tentang aturan di rumah, sekolah, dan masyarakat yang perlu dimiliki peserta didik sebelum mempelajari materi selanjutnya.	✓
3	Kesesuaian pemilihan Profil Pelajar Pancasila (Beriman & Bertakwa, Bergotong Royong, Berakhlak Kritis) dengan kegiatan pembelajaran.	✓
4	Kesesuaian sarana dan prasarana yang digunakan (Laptop, Proyektor, Media Gambar, Toples & Biskuit Norma).	✓
5	Kesesuaian rancangan modul dengan target peserta didik reguler (namun, tidak ada kesulitan membaca materi).	✓
6	Model pembelajaran yang digunakan (Team Games Tournament/TGT, Ceramah Interaktif, Tanya Jawab, Pengisian) mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik.	✓
Modul Ajar (komponen inti)		

7	Rumusan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas melalui penjelasan guru dan pengamatan video.	✓		
8	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang ketrampilan hidup dengan adanya norma sebagai pedoman berperilaku sehari-hari di rumah dan sekolah.	✓		
9	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik mengenai aturan di sekolah dan dampaknya jika tidak ada aturan.	✓		
10	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.	✓		
11	Kegiatan Pendahuluan: a. Penyapaan peserta didik (salam, menyapa, kehadiran, berdoa) b. Melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik. Memberikan motivasi ("Tepuk-Semangat") c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
12	Kegiatan Inti: a. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai b. Merumuskan fase/sinaks sesuai model pembelajaran TGT (pembagian kelompok, tayangan video materi, penjelasan aturan bermain, pelaksanaan permainan toples & biskuit norma, pemeriksaan jawaban, pemberian apresiasi kelompok)	✓		
13	Kegiatan Penutup: a. Memandu menyimpulkan materi pembelajaran hari ini b. Melakukan refleksi pembelajaran bersama peserta didik. Penyampaian/pembagian LKPD untuk dikerjakan di rumah dan diakhiri doa bersama (Hamdalah)	✓		
14	Refleksi untuk guru dan peserta didik memuat pertanyaan kesesuaian rencana, ketercapaian tujuan, kesulitan pembelajaran, dan kesulitan peserta didik.	✓		
15	Asesmen/Penilaian: a. Kelengkapan jenis asesmen (Diagnostik kognitif, Formatif berupa penilaian sikap dan diskusi/keterampilan, serta Sumatif UAS) b. Kelengkapan pedoman penskoran/rubrik penilaian (rubrik sikap MBMBK/B/M, rubrik diskusi kelompok, dan presentasi)	✓		
Materi Ajar				
16	Memilih materi ajar (Norma Agama, Kesopanan, Kesucian, dan Hukum beserta contoh sanksinya) sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
LKPD				
17	Petunjuk pengerjaan lembar kerja peserta didik dirumuskan secara jelas.	✓		

18	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran tentang macam-macam norma dan penerapannya.	✓		
19	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam LKPD dengan EYD.	✓		
20	Kesederhanaan struktur kalimat dalam LKPD sehingga mudah dipahami peserta didik kelas V.	✓		
Soal Evaluasi Instrumen Penilaian				
21	Soal instrumen penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.	✓		
22	Butir soal berkaitan erat dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.	✓		
23	Pokok soal menggunakan kata tanya atau kalimat perintah dengan tepat (misal: instrumen tes diagnostik).	✓		
24	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓		
25	Bahasa yang digunakan pada butir soal mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
26	Butir soal menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		

D. Kesimpulan Penilaian Instrumen ini dinyatakan:

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

Lingkari nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu

E. Komentar dan Saran Perbaikan

- tnyan Varian: 04/05
- tnyan Ralfha: 1) yg sudah ditahap 2) yg
belum ditahap 3) r tnyan sian 04/05/2026

Banda Aceh 2026
Validator
Nip:

Lampiran 6 Modul ajar siklus 1

MODUL AJAR PKN

FASE C / KELAS 5

2026 / 2027

BAB: Norma Dalam Kehidupan

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas penulis	
Nama penyusun	Tawarni
Satuan pendidikan	MIN 8 Aceh Tenggara
Jejang Sekolah	Madrasah Ibtidaiyah
Tahun pelajaran	2026 / 2027
Mata pembelajaran	Pendidikan Pancasila
Fase	C
Kelas / Semester	5/1
Bab 4	Norma dalam Kehidupan
Pembelajaran 1	Macam macam norma dalam kehidupan
Alokasi waktu	2 jp 2x35 Menit
B. Profil pelajar pancasila	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Elemen ini dapat diimplementasikan melalui penanaman akhlak beragama terhadap pribadi, sosial, alam, dan lingkup kenegaraan. 2. Bergotong Royong, Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan 3. Bermoral Kritis Pelajar, Indonesia mampu bernalar secara kritis untuk menggali dan menemukan masalah menggunakan pendekatan ilmiah serta mampu memecahkan masalah melalui alternatif solusi yang inovatif	
C. Peserta didik	
Target peserta didik	Peserta didik regular
Karakter peserta didik	Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna materi ajar
D. Model pembelajaran	
Model pembelajaran	Tatap muka Teams games tournament Cerah interaktif Tanya jawab, penugasan
E. Sarana dan parasarana	
Sumber Belajar peserta didik Buku Pendidikan Pancasila SD kelas V Sumber Bacaan Guru: Buku Pendidikan Pancasila SD kelas V Buku panduan guru Pendidikan Pancasila SD kelas V	
F. Media pembelajaran	
1. Leptop 2. Proyektor 3. Media audio visual 4. Lembar kerja peserta didik	

G. Kompetensi awal

Kompetensi prasyarat adalah kompetensi awal yang sudah dipahami peserta didik sebelum mempelajari materi ini, yaitu Peserta didik harus sudah memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari ada aturan yang harus ditaati, seperti aturan di rumah, di sekolah dan di masyarakat.

Komponen inti

A. Capaian pembelajaran

Pada fase ini, peserta didik mampu Menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk bentuk sederhana norma, aturan, hak dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat, menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah, melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat, dan mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah

B. Tujuan pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari

C. Alur tujuan pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi pokok

Macam-Macam Norma dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-hari

E. Pemahaman bermakna

Norma adalah kebiasaan atau aturan yang menjadi pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Norma dapat dijumpai di berbagai tempat, khususnya pada saat di rumah dan sekolah. Dengan adanya norma kehidupan akan lebih teratur.

F. Pemahaman pematik

1. Siapa yang pernah melihat ketika di jalan raya ada pengendara sepeda motor yang tiba-tiba dibenturkan oleh polisi?
2. Apa yang terjadi jika di sekolah tidak ada aturan? Apa yang kalian bayangkan?

G. Asesmen

Asesmen Diagnostik

1. Melalui raport semester sebelumnya

Asesmen Formatif

2. Lembar Kerja Peserta Didik

Asesmen Sumatif

3. Ulangan Akhir Semester

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik.
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman)
4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan melihat kerapian pakaian dan kebersihan ruangan.
5. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.

6. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar.
7. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan penyegaran atau ice-breaking.
8. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman peserta didik sehari-hari dan menyampaikan pertanyaan pemantik:
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:
10. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini, yaitu:
Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat memahami berbagai norma beserta contoh penerapannya, sehingga peserta didik dapat berperilaku lebih tertib, sopan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat belajar mengambil keputusan yang benar ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat memilih tindakan yang sesuai aturan dan membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Kegiatan Inti (50 Menit)

Fase 1: Penyampaian Kelas – Class Presentation

11. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media audio-visual.
12. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada dalam media tersebut.
13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.

Fase 2: Belajar dalam Kelompok – Teams

14. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok secara beragat kemampuan.
15. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menjelaskan cara pengerjaan serta cara bermainnya.
16. Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakan Bagian A LKPD: melengkapi pengertian dan sumber norma sesuai penjelasan yang ada pada media audio-visual yang telah ditayangkan guru.
17. Setelah selesai, perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya.
18. Guru memperjelas dan memastikan seluruh siswa sudah memahami materi.
19. Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih ada hal yang belum dimengerti.

Fase 3: Permainan – Games

20. Selanjutnya siswa mengerjakan Bagian B pada LKPD yang sama, yaitu mengelompokkan contoh sikap dan perilaku sesuai jenis normanya.
21. Setiap kelompok berdiskusi mencocokkan contoh-contoh tersebut ke dalam jenis norma yang benar.
22. Setelah selesai, kelompok memeriksa kembali jawabannya, lalu menunjukkan hasil pekerjaan mereka.
23. Guru berkeliling membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan.

Fase 4: Perlombaan – Tournament

24. Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian kepada Kelompok 1, Kelompok 2, dan Kelompok 3 menggunakan contoh yang sudah dikerjakan di Bagian B.
25. Guru membacakan pertanyaan: "Huruf a termasuk norma apa?"

26. Kelompok yang dijawab maju atau menjawab dari tempat duduknya.
27. Jika jawaban benar, kelompok mendapat poin 1. Jika belum tepat, teman satu kelompok boleh membantu melengkapi satu kali.
28. Guru mencatat poin setiap kelompok dan melanjutkan sampai semua contoh terjawab.

Fase 5: Penghargaan Kelompok – Team Recognition

29. Guru menjumlahkan poin seluruh kelompok.
30. Kelompok dengan poin terbanyak diberi penghargaan "Kelompok Unggulan". Seluruh kelompok tetap mendapat pujian dan apresiasi dari guru.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

31. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
32. Guru memberikan penguatan kembali serta pesan agar siswa menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
33. Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama.
34. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya.
35. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup. (Beriman)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok: _____

Anggota: _____

Kelas: _____

Tujuan Pembelajaran

1. Menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan.
2. Menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari.

Petunjuk

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Tuliskan jawaban dengan benar.
4. Kerjakan secara jujur.

Bagian A

Mari Belajar Bersama!

Isilah titik-titik di bawah ini bersama teman sekelompokmu sesuai penjelasan yang ada pada media audio visual yang sudah ditayangkan oleh guru:

1. Norma adalah
2. Norma Agama bersumber dari
3. Norma Kesucilaan bersumber dari
4. Norma Kesopanan bersumber dari
5. Norma Hukum bersumber dari

Bagian B

Mari Mengelompokkan Norma!

Di bawah ini tertulis bermacam-macam sikap dan perbuatan. Kerjakan bersama teman sekelompokmu, tuliskan hurufnya ke dalam kotak norma yang paling tepat!

Daftar Sikap & Perilaku:

- a. Berdoa sebelum memulai kegiatan
- b. Tidak membohongi orang lain
- c. Menyapa orang yang kita temui
- d. Memakai helm saat naik sepeda motor
- e. Mengucapkan terima kasih

- f. Menghormati orang tua dan guru
- g. Tidak melanggar rambu lalu-lintas
- h. Membantu teman yang sedang kesusahan
- i. Berpakaian rapi dan sopan di sekolah
- j. Membayar pajak tepat waktu

Norma Agama Huruf:	Norma Kesucilaan Huruf:	Norma Kesopanan Huruf:	Norma Hukum Huruf:

Jawaban:

1. a
2. b,h
3. c,e,f,i
4. d,g,j

Nama: Ayinda Rezka

Lembar soal evaluasi 1

1. Peraturan tertulis yang dibuat oleh pemerintah dinamakan norma
 a. Kesopanan
 b. Kesucilaan
 c. Hukum
 d. Agama

2. Sanksi jika kita melanggar norma kesucilaan adalah
 a. Ditilang polisi
 b. Merasa malu dan menyesal
 c. Dimarahin guru
 d. Dikena denda

3. Menjaga sopan santun saat berbicara dengan orang yang lebih tua adalah contoh norma
 a. Kesopanan
 b. Agama
 c. Hukum
 d. Kesucilaan

4. Pengendara motor yang tidak memakai helm akan ditilang polisi, hal ini karena melanggar norma
 a. Kesucilaan
 b. Kesopanan
 c. Hukum
 d. Agama

5. Tujuan utama di ciptakannya norma di masyarakat adalah agar kehidupan menjadi
 a. Takut dan cemas
 b. Tertip dan damai
 c. Bebas sesuai hati
 d. Ramai dan bising

6. Berkata jujur dan tidak menyontek saat ujian merupakan contoh penerapan norma
 a. Kesopanan
 b. Kesucilaan
 c. Adab
 d. Hukum

7. Norma yang berasal dari ajaran tuhan yang maha esa adalah norma
 a. Agama
 b. Hukum
 c. Kesopanan
 d. Kesucilaan

8. Mengucapkan kata permisi saat lewat di depan orang tua termasuk pelaksanaan norma
 a. Hukum
 b. Kesopanan
 c. Agama
 d. Kesucilaan

9. Contoh perilaku yang sesuai dengan norma agama adalah
 a. Membayar pajak
 b. Beribadah tepat waktu
 c. Mematuhi lampu lalu lintas
 d. Menyapa tetangga

10. Mengucapkan terimakasih setelah dibantu oleh orang lain adalah contoh perilaku yang sesuai norma
 a. Kesopanan
 b. Hukum
 c. Agama
 d. Kesucilaan

Lampiran 7 Lembaran observasi aktivitas guru siklus I

LEMBARAN AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama : Tawarni
 Nama Sekolah : MIN 8 Aceh Tenggara
 Pembelajaran : PKn
 Fase,Kelas : C,V
 Nama Pengamat : Abidun KR,spd.I
 Hari/Tanggal : Senen 27-07-2027

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa & menanyakan kabar peserta didik	3	Baik
2	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama	3	Baik
3	Guru mengecek kehadiran, kerapian pakaian serta kebersihan ruangan	3	Baik
4	Guru melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking	3	Baik
5	Guru melakukan apersepsi, mengaitkan pengalaman sehari-hari & menyampaikan pertanyaan pemantik	4	Baik Sekali
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik hari ini	4	Baik Sekali
7	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi norma bagi kehidupan sehari-hari	4	Baik Sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Guru menyampaikan materi meliputi pengertian norma, macam-macam norma beserta sumbernya & contoh penerapan menggunakan media audio-visual	4	Baik Sekali
9	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang beragam kemampuannya	3	Baik
11	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta menjelaskan cara pengerjaannya	4	Baik Sekali
12	Guru memberikan kesempatan berdiskusi serta bekerja sama menyelesaikan tugas Bagian A LKPD	3	Baik

13	Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya	3	Baik
14	Guru memperjelas penjelasan & memastikan seluruh peserta didik sudah benar-benar paham materi	3	Baik
15	Guruembali membuka kesempatan bertanya hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Guru mengarahkan peserta didik melanjutkan tugas ke Bagian B: mengelompokkan contoh sikap ke jenis norma yang benar	3	Baik
17	Guru mengelilingi ruangan & membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian ke setiap kelompok berdasarkan contoh yang sudah dikerjakan	4	Baik Sekali
19	Guru membacakan pertanyaan satu-persatu, memberi kesempatan kelompok menjawab & saling melengkapi jawaban	3	Baik
20	Guru memberikan poin 1 untuk jawaban benar, mencatat perolehan poin setiap kelompok sampai selesai	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Guru menjumlahkan seluruh poin kelompok lalu mengumumkan hasilnya	3	Baik
22	Guru memberikan penghargaan “Kelompok Unggulan” serta memuji & menghargai usaha semua kelompok	3	Baik
Kegiatan Penutup			
23	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi norma yang baru saja dipelajari	3	Baik
24	Guru memberikan penguatan serta pesan agar senantiasa menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	3	Baik
25	Guru melakukan refleksi bersama mengenai pembelajaran hari ini	3	Baik
26	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	3	Baik
27	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama & salam penutup	3	Baik
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		87	
Nilai persentase		80,55	

Lampiran 8 Lembaran aktivitas peserta didik siklus I

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Peserta didik menjawab salam & sapaan guru dengan sopan	4	Baik Sekali
2	Peserta didik ikut berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik Sekali
3	Peserta didik merespon saat guru mengecek kehadiran, kerapian & kebersihan ruangan	3	Baik
4	Peserta didik melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking bersama guru	2	Cukup
5	Peserta didik memperhatikan & menjawab atau menanggapi pertanyaan pemantik	2	Cukup
6	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	Baik
7	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat mempelajari materi norma	3	Baik
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Peserta didik mengamati tayangan & penjelasan pengertian norma lewat media audio-visual	3	Baik
9	Peserta didik menyimak penjelasan macam-macam norma beserta contoh penerapannya	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Peserta didik menerima pembagian menjadi 3 kelompok secara tertib & mau bekerja sama	3	Baik
11	Peserta didik memperhatikan penjelasan cara mengerjakan LKPD	3	Baik
12	Peserta didik berdiskusi mengerjakan Bagian A: melengkapi pengertian & sumber norma	3	Baik
13	Peserta didik saling mendengarkan pendapat, berbicara santun & bekerja sama dengan teman	2	Cukup
14	Peserta didik mengirimkan atau maju mewakili kelompok mempresentasikan hasil diskusi	2	Cukup
15	Peserta didik memperjelas pemahaman & bertanya kembali bila belum paham setelah penjelasan	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Peserta didik mengerjakan Bagian B: mengelompokkan contoh sikap menurut jenis	3	Baik

	norma		
17	Peserta didik berdiskusi mencocokkan jawaban & memastikan kebenarannya bersama teman	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Peserta didik menyimak aturan perlombaan yang dijelaskan guru dengan saksama	3	Baik
19	Peserta didik menjawab pertanyaan bergantian atau melengkapi jawaban teman satu kelompok	2	Cukup
20	Peserta didik menghargai kelompok lain, bersikap jujur & tenang saat menang maupun kalah	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Peserta didik memperhatikan penghitungan poin & pengumuman hasil kelompok	3	Baik
22	Peserta didik menerima penghargaan, pujian & apresiasi dengan gembira serta santun	3	Baik
Kegiatan Penutup			
23	Peserta didik ikut menyimpulkan materi norma bersama guru	2	Cukup
24	Peserta didik menyimak pesan agar menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	3	Baik
25	Peserta didik ikut melakukan refleksi pembelajaran bersama guru	2	Cukup
26	Peserta didik menyimak menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	2	Cukup
27	Peserta didik menutup pembelajaran berdoa bersama & berpamitan dengan tertib	3	Baik
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		75	
Nilai persentase		69,44	

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama penyusun : Tawani (220209004)

Nama Sekolah : MIN 8 Aceh Tenggara

Materi pokok : Macam-macam norma dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari

Kelas/Semester : V/1

Kurikulum : Kurikulum Merdeka

Nama validator : ABDUL KARIM

Profesi : Guru

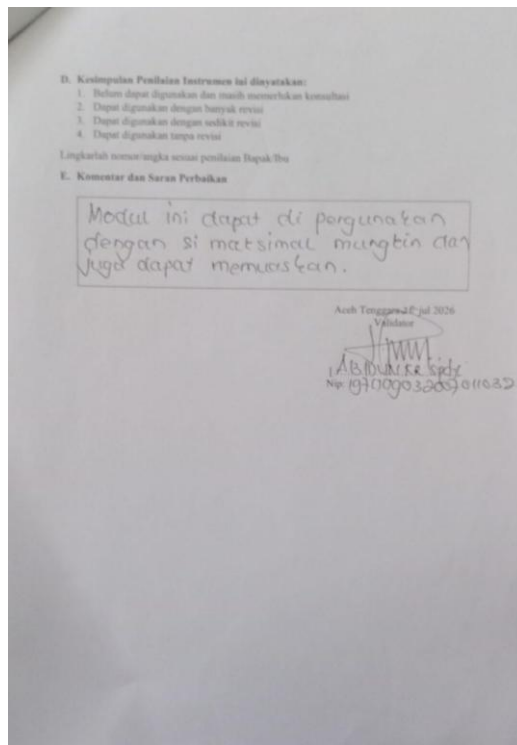
A. Pengantar
Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen, modul ajar yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar evaluasi ini.

B. Petunjuk
Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
4 = Baik sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

C. Penilaian

No	Aspek Yang di Nilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Informasi Umum & Identitas Modul					
1	Kejelasan dan kelengkapan identitas modul (Nama Penyusun, Satuan Pendidikan, Mata Pelajaran, Fase C, Kelas V/1, Alokasi Waktu 2 JP)				✓
2	Relevansi pemilihan elemen Profil Pelajar Pancasila (Beriman & Bertakwa kepada Tuhan YME & Berakhlak Mulia, Bergotong Royong, Bernalar Kritis) dengan alur kegiatan				✓
3	Kejelasan karakteristik target peserta didik (Peserta didik reguler/umum tanpa kesulitan mencerna materi)				✓
4	Kesesuaian Model Pembelajaran (Teams Games Tournament / TGT dengan ceramah interaktif, tanya jawab, dan pengulangan)				✓
5	Kesesuaian Sarana & Prasarana serta Media Pembelajaran (Laptop, Proyektor, Media Toples Norma & Biskuit Norma, LKPD, serta Video YouTube)				✓
6	Kelengkapan Perumusan Kompetensi Prasyarat (Peserta didik telah memahami aturan di rumah, sekolah, dan masyarakat)				✓

Komponen Inti (CP, Tujuan, & Strategi Pembelajaran)					
7	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP Fase C) dengan Penanaman Bermakna (Norma sebagai aturan/pedoman kebiasaan agar kehidupan teratur)				✓
8	Kejelasan Tujuan Pembelajaran & Alur Tujuan Pembelajaran (Menyebutkan macam-macam norma dan contoh penerapannya melalui tayangan video dan diskusi)				✓
9	Pertanyaan Pemantik yang relevan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu (Pertanyaan tentang polisi lalu lintas dan dampak jika tidak ada aturan)				✓
10	Sintak Kegiatan Pendahuluan (3 Menit): Memuat salam, doa, presensi, motivasi ("Tepuk Semangat"), apersepsi, dan penyempurnaan tujuan				✓
11	Sintak Kegiatan Inti (10 Menit): Memuat penyusunan video, pembentukan kelompok kecil, pengisian LKPD, presentasi kelompok, permainan media Toples & Biskuit Norma (sintak TGT), serta pemberian apresiasi				✓
12	Sintak Kegiatan Penutup (2 Menit): Memuat pengisian materi, tes individu, refleksi pembelajaran, motivasi, dan doa penutup (Hamdalah)				✓
13	Relevansi kegiatan Refleksi untuk guru dan peserta didik serta kejelasan skema Pengayaan dan Remedial				✓
Materi Ajar & Lampiran					
14	Kualitas Uraian Materi Ajar (Pengertian Norma serta cakupan 4 Macam Norma: Agama, Kesopanan, Kesucilaan, dan Hukum beserta sanksinya)				✓
15	Kesesuaian media pendukung (Penggunaan tayutan video YouTube dan konsep permainan Toples & Biskuit Norma)				✓
16	Ketepatan pencantuman Referensi / Daftar Pustaka sesuai standar Buku Guru & Siswa Pendidikan Pancasila Kelas V				✓
Instrumen Asesmen / Penilaian					
17	Kelengkapan jenis instrumen asesmen (Diagnostik Kognitif, Formatif Sikap & Keterampilan, serta Sumatif UAS)				✓
18	Ketepatan Instrumen Assessment Diagnostik Kognitif awal (3 pertanyaan uraian singkat)				✓
19	Kejelasan Rubrik Penilaian Sikap (Indikator Beriman-Bertakwa, Bergotong Royong, Bernalar Kritis dengan perilaku MB, MDK, B, M)				✓
20	Kejelasan Rubrik Penilaian Diskusi/Tanya Jawab dan Presentasi Keterampilan (Aspek kejelasan informasi, kreatifitas, dan kerapian presentasi)				✓
Bahasa dan Kejelasan Format					
21	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan komunikatif				✓
22	Kelengkapan alokasi waktu yang dirancang pada tiap tahapan pembelajaran				✓



MODUL AJAR PKN
FASE C / KELAS 5
2026 / 2027

BAB: Norma Dalam Kehidupan

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas penulis	
Nama penyusun	Tawarni
Satuan pendidikan	MIN 8 Acch Tenggara
Jejang Sekolah	Madrasah Ibtidaiyah
Tahun pelajaran	2026 / 2027
Mata pembelajaran	Pendidikan Pancasila
Fase	C
Kelas / Semester	5/1
Bab 4	Norma dalam Kehidupan
Pembelajaran 1	Macam macam norma dalam kehidupan
Alokasi waktu	2 jp 2x35 Menit
B. Profil pelajar pancasila	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Elemen ini dapat dimanifestasikan melalui penanaman akhlak beragama terhadap pribadi, sosial, alam, dan lingkup kenegaraan. 2. Bergotong Royong, Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan 3. Bermalar Kritis Pelajar, Indonesia mampu bernalar secara kritis untuk mengali dan menemukan masalah menggunakan pendekatan ilmiah serta mampu memecahkan masalah melalui alternatif solusi yang inovatif	
C. Peserta didik	
Target peserta didik	Peserta didik regular
Karakter peserta didik	Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna materi ajar
D. Model pembelajaran	
Model pembelajaran	Tatap muka Teams games tournament Cerah interaktif Tanya jawab, pengulangan
E. Sarana dan parasarana	
Sumber Belajar peserta didik Buku	
Pendidikan Pancasila SD kelas V	
Sumber Bacaan Guru: Buku Pendidikan Pancasila SD kelas V	
Buku panduan guru Pendidikan Pancasila SD kelas V	
F. Media pembelajaran	
1. Laptop 2. Proyektor 3. Media audio visual 4. Lembar kerja peserta didik	

G. Kompetensi awal

Kompetensi prasyarat adalah kompetensi awal yang sudah dipahami peserta didik sebelum mempelajari materi ini, yaitu Peserta didik harus sudah memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari ada aturan yang harus ditaati, seperti aturan di rumah, di sekolah dan di masyarakat.

Komponen inti

A. Capaian pembelajaran

Pada fase ini, peserta didik mampu Menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk bentuk sederhana norma, aturan, hak dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat, menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah, melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat, dan mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah

B. Tujuan pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari

C. Alur tujuan pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi pokok

Macam-Macam Norma dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-hari

E. Pemahaman bermakna

Norma adalah kebiasaan atau aturan yang menjadi pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Norma dapat dijumpai di berbagai tempat, khususnya pada saat di rumah dan sekolah. Dengan adanya norma kehidupan akan lebih teratur.

F. Pemahaman pematik

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

G. Asesmen

Asesmen Diagnostik

1. Melalui raport semester sebelumnya

Asesmen Formatif

2. Lembar Kerja Peserta Didik

Asesmen Sumatif

3. Ulangan Akhir Semester

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik.
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman)
4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan melihat kerapian pakaian dan kebersihan ruangan.
5. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.

6. Sebelum memulai pembelajaran, guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap belajar. 7. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan penyegaran atau ice-breaking. 8. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman peserta didik sehari-hari dan menyampaikan pertanyaan pemantik: 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: 10. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini, yaitu: Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat memahami berbagai norma beserta contoh penerapannya, sehingga peserta didik dapat berperilaku lebih tertib, sopan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat belajar mengambil keputusan yang benar ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat memilih tindakan yang sesuai aturan dan membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain.
Kegiatan Inti (50 Menit) Fase 1: Penyampaian Kelas – Class Presentation 11. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media audio-visual. 12. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada dalam media tersebut. 13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti. Fase 2: Belajar dalam Kelompok – Teams 14. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok secara beragam kemampuan. 15. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menjelaskan cara pengerjaan serta cara bermainnya. 16. Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakan Bagian A LKPD: melengkapi pengertian dan sumber norma sesuai penjelasan yang ada pada media audio-visual yang telah ditayangkan guru. 17. Setelah selesai, perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya. 18. Guru memperjelas dan memastikan seluruh siswa sudah memahami materi. 19. Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih ada hal yang belum dimengerti. Fase 3: Permainan – Games 20. Selanjutnya siswa mengerjakan Bagian B pada LKPD yang sama, yaitu mengelompokkan contoh sikap dan perilaku sesuai jenis normanya. 21. Setiap kelompok berdiskusi mencocokkan contoh-contoh tersebut ke dalam jenis norma yang benar. 22. Setelah selesai, kelompok memeriksa kembali jawabannya, lalu menunjukkan hasil pekerjaan mereka. 23. Guru berkeliling membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan. Fase 4: Perlombaan – Tournament 24. Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian kepada Kelompok 1, Kelompok 2, dan Kelompok 3 menggunakan contoh yang sudah dikerjakan di Bagian B. 25. Guru membacakan pertanyaan: "Huruf a termasuk norma apa?"

26. Kelompok yang dijawab maju atau menjawab dari tempat duduknya. 27. Jika jawaban benar, kelompok mendapat poin 1. Jika belum tepat, teman satu kelompok boleh membantu melengkapi satu kali. 28. Guru mencatat poin setiap kelompok dan melanjutkan sampai semua contoh terjawab. Fase 5: Penghargaan Kelompok – Team Recognition 29. Guru menjumlahkan poin seluruh kelompok. 30. Kelompok dengan poin terbanyak diberi penghargaan "Kelompok Unggulan". Seluruh kelompok tetap mendapat pujian dan apresiasi dari guru. Kegiatan Penutup (10 Menit) 31. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 32. Guru memberikan penguatan kembali serta pesan agar siswa menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. 33. Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama. 34. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya. 35. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup. (Beriman)
--

LAMPIRAN

A. Lembar Peserta Didik (terlampir)

B. Daftar Pustaka

Indra, A. D., Azis, A., & Wirastuti Dewi, L. G. M. (2023). Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

A. Uraian Materi

NORMA DALAM KEHIDUPANKU

a. Pengertian Norma

Norma adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari agar tercipta ketertiban dan keharmonisan. Norma dibuat agar setiap orang dapat hidup berdampingan dengan tertib dan saling menghormati. Tanpa norma, kehidupan masyarakat bisa menjadi kacau karena tidak ada aturan yang mengatur perilaku seseorang.

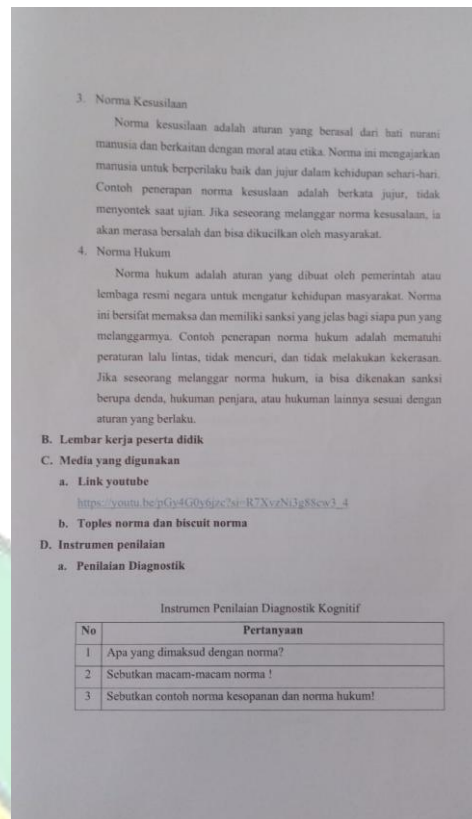
b. Macam-macam Norma dan Contohnya

1. Norma Agama

Norma agama adalah aturan yang berasal dari ajaran Tuhan dan harus dipatuhi oleh pemeluk agama masing-masing. Norma ini mengatur hubungan manusia dengan Tuhan serta hubungan manusia dengan sesama. Contoh penerapan norma agama dalam kehidupan sehari-hari adalah beribadah sesuai agama yang dianut. Sanksi bagi pelanggar norma agama biasanya berupa dosa dan hukuman dari Tuhan, baik di dunia maupun di akhirat.

2. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah aturan yang mengatur tata krama atau cara berperilaku dalam kehidupan sosial. Norma ini biasanya bersumber dari budaya dan kebiasaan masyarakat setempat. Contoh penerapan norma kesopanan adalah berbicara dengan sopan kepada orang yang lebih tua. Jika seseorang melanggar norma kesopanan, ia bisa ditegur, dianggap tidak sopan, atau dijauhi oleh orang lain.



Lampiran 10 Lembar aktivitas kegiatan guru siklus II

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa & menanyakan kabar peserta didik	4	Baik sekali
2	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama	4	Baik sekali
3	Guru mengecek kehadiran, kerapian pakaian serta kebersihan ruangan	4	Baik sekali
4	Guru melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking	4	Baik sekali
5	Guru melakukan apersepsi, mengaitkan pengalaman sehari-hari & menyampaikan pertanyaan pemantik	4	Baik Sekali
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik hari ini	4	Baik Sekali
7	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi norma bagi kehidupan sehari-hari	4	Baik Sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Guru menyampaikan materi meliputi pengertian norma, macam-macam norma	4	Baik Sekali

	beserta sumbernya & contoh penerapan menggunakan media audio-visual		
9	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang beragam kemampuannya	4	Baik sekali
11	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta menjelaskan cara pengerjaannya	4	Baik Sekali
12	Guru memberikan kesempatan berdiskusi serta bekerja sama menyelesaikan tugas Bagian A LKPD	4	Baik sekali
13	Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya	4	Baik sekali
14	Guru memperjelas penjelasan & memastikan seluruh peserta didik sudah benar-benar paham materi	3	Baik
15	Guruembali membuka kesempatan bertanya hal yang belum dimengerti	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Guru mengarahkan peserta didik melanjutkan tugas ke Bagian B: mengelompokkan contoh sikap ke jenis norma yang benar	4	Baik sekali
17	Guru mengelilingi ruangan & membantu kelompok yang masih membutuhkan bimbingan	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Guru menjelaskan aturan perlombaan: bertanya bergantian ke setiap kelompok berdasarkan contoh yang sudah dikerjakan	4	Baik Sekali
19	Guru membacakan pertanyaan satu-persatu, memberi kesempatan kelompok menjawab & saling melengkapi jawaban	4	Baik sekali
20	Guru memberikan poin 1 untuk jawaban benar, mencatat perolehan poin setiap kelompok sampai selesai	4	Baik sekali
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Guru menjumlahkan seluruh poin kelompok lalu mengumumkan hasilnya	4	Baik sekali
22	Guru memberikan penghargaan “Kelompok Unggulan” serta memuji & menghargai usaha semua kelompok	4	Baik sekali
Kegiatan Penutup			

23	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi norma yang baru saja dipelajari	4	Baik sekali
24	Guru memberikan penguatan serta pesan agar senantiasa menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik sekali
25	Guru melakukan refleksi bersama mengenai pembelajaran hari ini	4	Baik sekali
26	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	4	Baik sekali
27	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama & salam penutup	4	Baik sekali
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		104	
Nilai persentase		96,29	

Lampiran 11 Lembar observasi aktivitas peserta didik siklus II

No	Aspek penelitian	Skor	Keterangan
1	Peserta didik menjawab salam & sapaan guru dengan sopan	4	Baik Sekali
2	Peserta didik ikut berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik Sekali
3	Peserta didik merespon saat guru mengecek kehadiran, kerapian & kebersihan ruangan	4	Baik sekali
4	Peserta didik melakukan kegiatan penyegaran / ice-breaking bersama guru	4	Baik sekali
5	Peserta didik memperhatikan & menjawab atau menanggapi pertanyaan pemantik	4	Baik sekali
6	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	Baik sekali
7	Peserta didik menyimak penjelasan manfaat mempelajari materi norma	4	Baik sekali
Kegiatan inti			
Fase 1: Penyampaian Kelas / Class Presentation			
8	Peserta didik mengamati tayangan & penjelasan pengertian norma lewat media audio-visual	3	Baik
9	Peserta didik menyimak penjelasan	3	Baik

	macam-macam norma beserta contoh penerapannya		
Fase 2: Belajar dalam Kelompok / Teams			
10	Peserta didik menerima pembagian menjadi 3 kelompok secara tertib & mau bekerja sama	4	Baik sekali
11	Peserta didik memperhatikan penjelasan cara mengerjakan LKPD	4	Baik sekali
12	Peserta didik berdiskusi mengerjakan Bagian A: melengkapi pengertian & sumber norma	4	Baik sekali
13	Peserta didik saling mendengarkan pendapat, berbicara santun & bekerja sama dengan teman	4	Baik sekali
14	Peserta didik mengirimkan atau maju mewakili kelompok mempresentasikan hasil diskusi	4	Baik sekali
15	Peserta didik memperjelas pemahaman & bertanya kembali bila belum paham setelah penjelasan	3	Baik
Fase 3: Permainan / Games			
16	Peserta didik mengerjakan Bagian B: mengelompokkan contoh sikap menurut jenis norma	4	Baik sekali
17	Peserta didik berdiskusi mencocokkan jawaban & memastikan kebenarannya bersama teman	3	Baik
Fase 4: Perlombaan / Tournament			
18	Peserta didik menyimak aturan perlombaan yang dijelaskan guru dengan saksama	3	Baik
19	Peserta didik menjawab pertanyaan bergantian atau melengkapi jawaban teman satu kelompok	4	Baik sekali
20	Peserta didik menghargai kelompok lain, bersikap jujur & tenang saat menang maupun kalah	3	Baik
Fase 5: Penghargaan Kelompok / Team Recognition			
21	Peserta didik memperhatikan penghitungan poin & pengumuman hasil kelompok	4	Baik sekali
22	Peserta didik menerima penghargaan, pujian & apresiasi dengan gembira serta santun	4	Baik sekali
Kegiatan Penutup			
23	Peserta didik ikut menyimpulkan materi norma bersama guru	4	Baik sekali
24	Peserta didik menyimak pesan agar	4	Baik sekali

	menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari		
25	Peserta didik ikut melakukan refleksi pembelajaran bersama guru	4	Baik sekali
26	Peserta didik menyimak menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang	4	Baik sekali
27	Peserta didik menutup pembelajaran berdoa bersama & berpamitan dengan tertib	4	Baik sekali
Jumlah skor maksimal		108	
Jumlah skor diperoleh		102	
Nilai persentase		94,44	

Lampiran 12 Hasil belajar peserta didik siklus I





Lampiran 13 Hasil evaluasi peserta didik siklus I

Nama: ARRUM HAJATI

Lembar soal evaluasi I

✓ Peraturan tertulis yang dibuat oleh pemerintah dinamakan norma....
 a. Kesopanan
 b. Kesucilaan
 c. Hukum
 d. Agama

✗ Sanksi jika kita melanggar norma kesucilaan adalah....
 a. Ditilang polisi
 b. Merasa malu dan menyesal
 c. Dimarahin guru
 d. Dikena denda

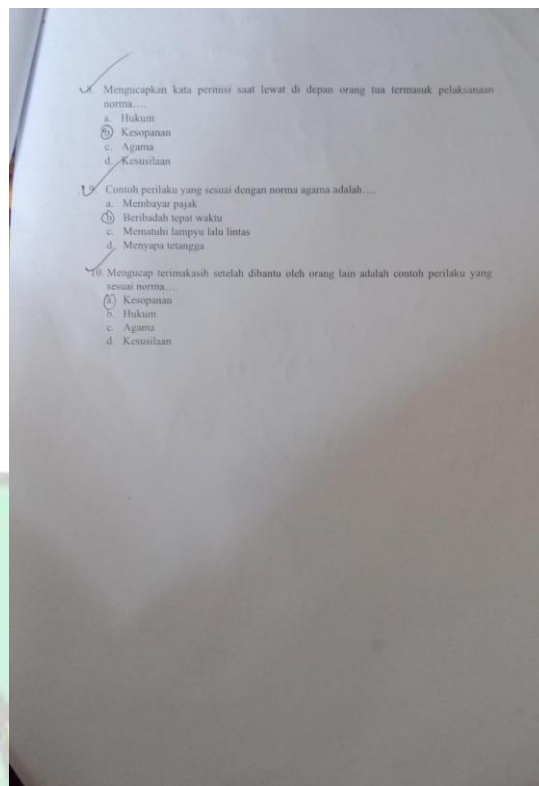
✓ Menjaga sopan santun saat berbicara dengan orang yang lebih tua adalah contoh norma....
 a. Kesopanan
 b. Agama
 c. Hukum
 d. Kesucilaan

✓ Pengendara motor yang tidak memakai helm akan ditilang polisi, hal ini karena melanggar norma....
 a. Kesucilaan
 b. Kesopanan
 c. Hukum
 d. Agama

✓ Tujuan utama di ciptakannya norma di masyarakat adalah agar kehidupan menjadi....
 a. Takut dan cemas
 b. Tertip dan damai
 c. Bebas sesuka hati
 d. Ramai dan bising

✗ Berkata jujur dan tidak menyontek saat ujian merupakan contoh penerapan norma....
 a. Kesopanan
 b. Kesucilaan
 c. Adab
 d. Hukum

✓ Norma yang berasal dari ajaran tuhan yang maha esa adalah norma....
 a. Agama
 b. Hukum
 c. Kesopanan
 d. Kesucilaan



Lampiran 14 Hasil lembar kerja peserta didik siklus II



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok: _____

Anggota: _____

Kelas: _____

Tujuan Pembelajaran

1. Menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan.
2. Menyebutkan contoh penerapan setiap norma dalam kehidupan sehari-hari.

Petunjuk

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Tuliskan jawaban dengan benar.
4. Kerjakan secara jujur.

Bagian A

Mari Belajar Bersama!

Isilah titik-titik di bawah ini bersama teman sekelompokmu sesuai penjelasan yang ada pada media audio visual yang sudah ditayangkan oleh guru:

1. Norma adalah
2. Norma Agama bersumber dari
3. Norma Kesusilaan bersumber dari
4. Norma Kesopanan bersumber dari
5. Norma Hukum bersumber dari

Bagian B

Mari Mengelompokkan Norma!

Di bawah ini tertulis bermacam-macam sikap dan perbuatan. Kerjakan bersama teman sekelompokmu, tuliskan hurufnya ke dalam kotak norma yang paling tepat!

Daftar Sikap & Perilaku:

- a. Berdoa sebelum memulai kegiatan
- b. Tidak membohongi orang lain
- c. Menyapa orang yang kita temui
- d. Memakai helm saat naik sepeda motor
- e. Mengucapkan terima kasih

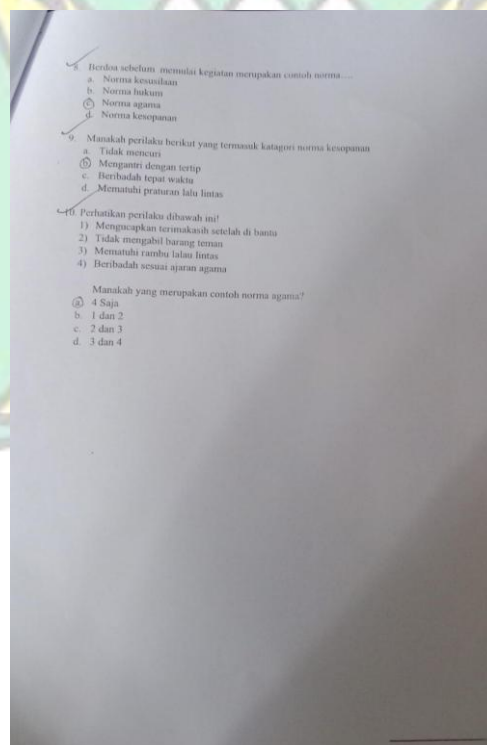
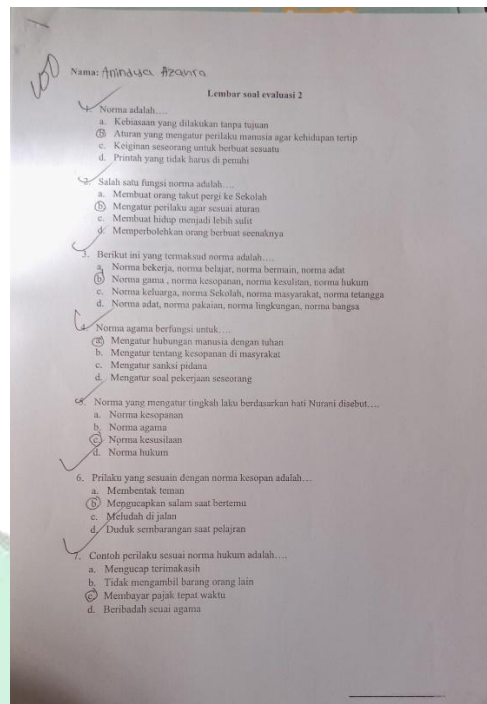
- f. Menghormati orang tua dan guru
- g. Tidak melanggar rambu lalu-lintas
- h. Membantu teman yang sedang kesusahan
- i. Berpakaian rapi dan sopan di sekolah
- j. Membayar pajak tepat waktu

Norma Agama Huruf:	Norma Kesusilaan Huruf:	Norma Kesopanan Huruf:	Norma Hukum Huruf:

Jawaban:

1. a
2. b,h
3. c,e,f,i
4. d,g,j





DOKUMENTASI PENELITIAN





