

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIN 8 BIREUEN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AINI SAFITRI

NIM. 190209005

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIN 8 BIREUEN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh

AINI SAFITRI

NIM. 190209005

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

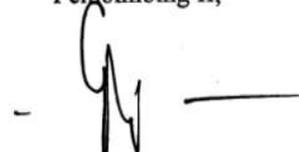
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002

Pembimbing II,



Irwandi, S.Pd.I., M.A.
NIP.197309232007011017

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIN 8 BIREUEN**

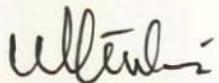
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Guru Madrasah Ibtidaiyah

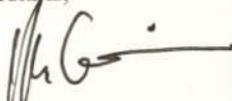
Pada Hari/Tanggal: Kamis, 28 Desember 2022
28 Jumadil Awwal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

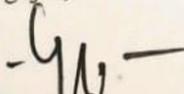
Ketua,


Syahidan Nurdin, M.Pd.
NIP. 198104282009101002

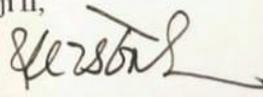
Sekretaris,


Fanny Fajria, M.Pd.
NIP. -

Penguji I,


Irwandi S.Pd.L.M.A.
NIP. 197309232007011017

Penguji II,


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

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



Prof. Saifur Mubandah, M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aini Safitri

NIM : 190209005

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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



Banda Aceh, 28 November 2022

Yang menyatakan,

Aini Safitri
NIM. 190209005

ABSTRAK

Nama : Aini Safitri
NIM : 190209005
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen
Pembimbing I : Dr. Azhar, M.Pd
Pembimbing II : Irwandi, S.Pd.I., M.A
Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament* dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MIN 8 Bireuen kelas IV/B, ditemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran PKn. Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas IV MIN 8 Bireuen yaitu kebanyakan siswa kesulitan dalam mengingat materi yang dipelajari. Khususnya pada pembelajaran PKn terdapat banyak materi yang harus diingat dan banyak pembagian-pembagiannya. Oleh karena itu, siswa membutuhkan model pembelajaran khusus yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat dan mencatat materi yang sedang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PKn dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam peningkatan hasil belajar. (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV/B yang berjumlah 25 siswa. KKM individual yang sudah ditetapkan yaitu 70 dan untuk ketuntasan klasikal sebesar 80%. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase 82,75%, siklus II menjadi 87,06%, dan pada siklus III menjadi 97,41%. Observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 56,89%, siklus II menjadi 73,27%, dan pada siklus III menjadi 93,10%. Adapun untuk hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase 52% belum memenuhi ketuntasan klasikal, siklus II menjadi 68% juga belum memenuhi ketuntasan klasikal, pada siklus III menjadi 84% sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen*”. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan Nabi Muhammad Saw yang telah menuntut umat islam dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Adapun penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr.H. Mujiburrahman sebagai rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfalitasi dan memberi arahan kepada setiap fakultas.
2. Bapak Prof.Safrul Muluk, S.Ag.,M.A.,M.Ed.,Ph.D sebagai dekan fakultas tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya, yang telah memfasilitasi memberi arahan dan dukungan kapada setiap prodi.
3. Bapak Mawardi, S.Ag.,M.Pd sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.

4. Bapak Dr. Azhar, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Irwandi, S.Pd.I., M.A selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis serta sebagai motivator terbesar dalam hidup, terimakasih kepada ayahanda Muryazi dan ibunda Wirdawati atas segala kasih sayang, dukungan, kesetiaan, bimbingan dan doanya sehingga memberikan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh hingga selesai. Dan trimakasih kepada adik-adik tercinta Suci Fazillah, Rafa Alghazi, dan Mutia Azuhra atas dukungan dan penghibur selama penyusunan skripsi ini.
7. Pihak-pihak sekolah MIN 8 Bireuen yang telah memberikan support dan izin penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai prosedur yang telah direncanakan.
8. Kepada para pustakawan ruang baca PGMI, Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan Perpustakaan Wilayah yang telah berpartisipasi untuk peminjaman buku sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2019, terutama untuk Nur Maisarah, Sausan Amalia, dan Anna Rahmi yang telah banyak meluangkan waktu untuk membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca.

Banda Aceh, 28 November 2022

Aini Safitri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
D. Definisi Operasional.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament	15
1. Pengertian Teams Games Tournament	15
2. Langkah - Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	19
B. Hasil Belajar.....	20
1. Pengertian Hasil Belajar.....	20
2. Jenis - Jenis Hasil Belajar	22
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD/MI.....	25
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	25
2. Manfaat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD/MI.....	27
3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa SD/MI.....	27
4. Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa SD/MI	28
D. Materi Pkn.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Instrument Penelitian	43
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Indikator Keberhasilan Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	49
1. Siklus I	50
2. Siklus II.....	59
3. Siklus III.....	68
B. Analisis Hasil Penelitian	75
1. Aktivitas Guru.....	76
2. Aktivitas Siswa	78
3. Hasil Belajar Siswa	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87
DOKUMENTASI PENELITIAN	167
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	174

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian	6
Tabel 3.1 Pokok-Pokok Rencana Kegiatan PTK	35
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru.....	45
Tabel 3.3 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa	46
Tabel 3.4 Kriteria KKM Individu Pembelajaran PKn	46
Tabel 3.5 Kriteria KKM Klasikal Pembelajaran PKn.....	47
Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian	49
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	50
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I.....	53
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus I.....	56
Tabel 4.5 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I...	57
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II	60
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II	63
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus II	65
Tabel 4.9 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II...	67
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III.....	69
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III.....	72
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus III...	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pancasila dan Simbolnya.....	29
Gambar 2.2 Kegiatan yang Mencerminkan Sila Pancasila	31
Gambar 2.3 Pangeran Diponegoro	33
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36
Gambar 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru	76
Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa.....	78
Gambar 4.3 Peningkatan Hasil Belajar	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam menjalani kehidupannya selalu dihadapkan dengan berbagai tantangan dan permasalahan. Manusia yang berhasil adalah yang mampu menghadapi tantangan dan menyelesaikan permasalahan hidup dengan baik. Semua itu tentu saja tidak mudah, agar dapat menghadapi dan menyelesaikan permasalahan hidup dengan baik dan bijak manusia membutuhkan yang namanya pendidikan.

Pendidikan merupakan proses pendewasaan yang dirasakan oleh setiap manusia yang berlangsung pada tiga lembaga yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, semua hal yang dilakukan membutuhkan pendidikan. Pendidikan adalah salah satu hal wajib yang harus ada dalam diri manusia, karena melalui pendidikan manusia memperoleh ilmu-ilmu yang berguna dalam menjalani kehidupannya. Dalam islam manusia juga dituntut menguasai ilmu pengetahuan agar memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat. Seperti yang disebutkan dalam sebuah hadist rasulullah saw :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا
فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya :*"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai*

ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu." (HR Ahmad).

Menuntut ilmu merupakan hal yang wajib bagi setiap muslim, seperti yang disebutkan dalam sebuah hadist Rasulullah SAW:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya "*Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim.*" (HR Ibnu Majah)

Maka dari kedua hadist Rasulullah SAW tersebut jelas bahwa menuntut ilmu merupakan hal yang wajib dan bahkan jika manusia menginginkan kebahagiaan dunia dan akhirat harus dengan ilmu. Ilmu itu diperoleh oleh setiap manusia melalui pendidikan, oleh sebab itu kualitas pendidikan menentukan arah hidup manusia.

Pendidikan juga sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu wahana yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan di sekolah. Terutama adalah pendidikan sekolah dasar, karena sekolah dasar adalah tempat awal mula peserta didik memperoleh pendidikan dan pembentukan karakter. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pendidikan.¹

Untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan pada sekolah dasar ada satu hal yang harus diperhatikan yaitu proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan suatu sistem membelajarkan peserta didik yang direncanakan,

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.80.

dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan pendidik yang dapat mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual peserta didik agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui kegiatan pembelajaran terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar, mengajar adalah menggambarkan aktifitas guru sedangkan pembelajaran menggambarkan aktifitas peserta didik dalam belajar.²

Menurut Kimble dalam Karwo menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari praktik yang kuat. Sependapat dengan hal tersebut, Mayer menyebutkan bahwa belajar adalah adanya perubahan perilaku seseorang yang disebabkan karena adanya pengalaman. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh kemampuan, ketrampilan, dan sikap, yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.³

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai peserta didik. Rendahnya hasil belajar ditandai dengan pencapaian hasil prestasi belajar. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, guru dituntut harus aktif dan kreatif dalam mengelola pembelajaran. Pada saat

² Abudin Nata, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.85.

³ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok, PT Raja Grafindo Persada, 2017), h.13.

pembelajaran berlangsung aktivitas, kreativitas serta interaksi guru harus seimbang. Interaksi yang dimaksud adalah adanya komunikasi antara guru dengan peserta didik dan komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik, dalam proses belajar diharapkan terjadinya komunikasi multi arah.⁴ Dalam proses pembelajaran guru seharusnya menerapkan model pembelajaran agar dapat memancing perhatian peserta didik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, Trianto dalam Shilphia A. Octavia menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam berlangsungnya pembelajaran, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas. Singkatnya model pembelajaran adalah prosedur yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Dengan adanya penerapan model pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih terarah pembelajaran tidak hanya perpusat pada guru dengan metode ceramah, akan tetapi peserta didik akan ikut aktif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Somantri dalam Susilawati mengatakan bahwa PKn adalah suatu program yang menitik beratkan pada demokrasi politik, gunanya agar peserta didik mampu berpikir secara luas dan sistematis, untuk mempersiapkan hidup

⁴ Abdul Majid dan Chaerul Rochman, *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.214.

⁵ Shilphi A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h.12.

yang demokratis berdasarkan UUD 1945. Singkatnya pembelajaran PKn adalah upaya mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan serta ketrampilan dasar yang berkaitan dengan masyarakat dan negara agar menjadi warga masyarakat yang berguna.⁶

Tujuan dari pembelajaran PKn yang utama adalah mendewasakan warga negara Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang mengakui dirinya sebagai negara demokrasi. Pembelajaran PKn adalah hal yang sangat penting yang harus dimulai sejak usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut anak sangat membutuhkan pengetahuan baru yang berguna menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang demokratis secara baik dan juga terarah. Jika pengetahuan yang ditanamkan tidak maksimal akan berdampak pada pola pikir serta perilaku peserta didik dan akan memberikan dampak negatif dalam kehidupan bermasyarakat nantinya.⁷

Berdasarkan observasi awal di kelas IV/B MIN 8 Bireuen, peneliti mendapat informasi bahwa pembelajaran PKn pada sekolah MIN 8 Bireuen sudah mengikuti kurikulum 2013. Namun, pembelajaran masih didominasi dengan gaya belajar yang lebih berpusat pada guru, sehingga penguasaan peserta didik terhadap materi PKn masih tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dimana sebagian besar nilai yang diperoleh peserta didik pada ulangan harian adalah 50, yang mana jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran PKn yaitu 70, maka dapat dilihat bahwa hasil belajar masih tidak

⁶ Susilawati, Dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Riau: Dotplus Publisher, 2021), h.18.

⁷ Amalia Dwi Pertiwi, Dkk, *Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar: Research & Learning in Elementary Education*, Vol 5 No 5, 2021, h.2.

maksimal, dapat dikatakan peserta didik kesulitan dalam menguasai materi PKn.

Adapun hasil ulangan peserta didik dapat dilihat pada table 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	70	70	Tuntas
2	X2	70	70	Tuntas
3	X3	80	70	Tuntas
4	X4	50	70	Tidak Tuntas
5	X5	50	70	Tidak Tuntas
6	X6	50	70	Tidak Tuntas
7	X7	50	70	Tidak Tuntas
8	X8	70	70	Tuntas
9	X9	70	70	Tuntas
10	X10	40	70	Tidak Tuntas
11	X11	60	70	Tidak Tuntas
12	X12	50	70	Tidak Tuntas
13	X13	50	70	Tidak Tuntas
14	X14	50	70	Tidak Tuntas
15	X15	50	70	Tidak Tuntas
16	X16	50	70	Tidak Tuntas
17	X17	70	70	Tuntas
18	X18	80	70	Tuntas
19	X19	50	70	Tidak Tuntas
20	X20	50	70	Tidak Tuntas
21	X21	50	70	Tidak Tuntas
22	X22	80	70	Tuntas
23	X23	70	70	Tuntas
24	X24	60	70	Tidak Tuntas
25	X25	50	70	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				9
Jumlah siswa yang tidak tuntas				16
Persentase ketuntasan klasikal				36 %

Sumber Hasil Ulangan Siswa kelas IV MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa hasil ulangan peserta didik yang tuntas adalah 9 peserta didik dengan persentase 36%. Dan belum mencapai ketuntasan klasikal pada muatan PKn yang telah ditetapkan adalah 80%. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan guru terhadap model pembelajaran dan bahkan tidak menggunakan model pembelajaran yang dapat

memancing rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran. Masih terdapat siswa yang asik sendiri dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif.

Peneliti memilih kelas IV karena pada tahap ini peserta didik mampu untuk mengemukakan pendapat sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam proses pembelajaran terlihat pembelajaran berlangsung hanya berpusat pada guru tanpa menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, pada tahap ini guru perlu menerapkan gaya belajar yang berbeda dan menarik dengan berbantuan model pembelajaran agar dapat menarik minat serta rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV/B MIN 8 Bireu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Trianto menjelaskan dalam bukunya, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.⁸ Dengan penerapan model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini selain menyenangkan dalam kompetisi turnamennya juga dapat meningkatkan kerja sama peserta didik dalam kegiatan diskusi

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenanda Media Group, 2012) h.85.

menyelesaikan tugas kelompok, meningkatkan tanggung jawab setiap anggota kelompok untuk memberikan yang terbaik terhadap kelompoknya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rosikhatul Ilmiyah dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV Sekolah Dasar” pada tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa penggunaan Model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan pengelolaan pembelajaran guru. Ketuntasan klasikal siswa pra siklus sebesar 52,7% dengan rata-rata 61,4, pada siklus I meningkat menjadi 69,4% dengan rata-rata 71,48 dan pada siklus II meningkat menjadi 75% dengan rata-rata 73,9. Aktivitas belajar siswa siklus I 2,46 dengan kriteria cukup baik, meningkat pada siklus II menjadi 2,87 dengan kriteria baik. Pengelolaan pembelajaran guru siklus I memperoleh skor rata-rata 2,36 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 3,08 dengan kriteria sangat baik.⁹

Dalam penelitian diatas terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan penerapan model TGT Perbedaanya adalah penelitian diatas meneliti pada mata pelajaran IPS yang terdiri dari 36 siswa. Sedangkan pada penelitian ini meneliti pada mata pelajaran PKn yang terdiri dari 25 siswa.

Selanjutnya penelitian yang sama dilakukan oleh Adang Romanda dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil

⁹RosikhatulIlmiyah, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV Sekolah Dasar*” Skripsi sarjana, (Jakarta:2013/2014), h. 86.

Belajar Siswa Pada Kelas IV MI Al-Fajar Pringsewu” Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus, pada siklus I peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 60,7%, kemudian meningkat pada siklus II peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 24 peserta didik dengan persentase 85,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV MI Al-Fajar Pringsewu.¹⁰

Dalam penelitian di atas terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan penerapan model TGT. Perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti pada mata pelajaran Fiqih yang terdiri dari 28 siswa. Sedangkan pada penelitian ini meneliti pada mata pelajaran PKn yang terdiri dari 25 siswa.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen”**

¹⁰Adang Romanda, “Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV MI Al-Fajar Pringsewu”, Skripsi Sarjana, (Depok: 2016/2017), h. 84.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen.
- 2) Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen.
- 3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* kelas IV MIN 8 Bireuen.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang terjadi. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi kepada pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Penerapan model pembelajaran TGT memberikan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan termotivasi dan aktif dalam berlangsungnya pembelajaran.

b. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi guru, dapat menambah pemahaman tentang penerapan model pembelajaran dan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT serta membuat guru lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, dengan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran TGT sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses

pembelajaran, dan menambah pengalaman yang bisa digunakan pada penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat istilah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar.

1. Penerapan

Usman menambahkan penerepan adalah sebuah kegiatan terencana atau mempraktikkan kegiatan untuk mencapai tujuan dari kegiatan.¹¹ Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mempraktikkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Turnament*

Istilah model dapat diartikan sebagai prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan.¹² Kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk, kemudian mendapatkan imbuhan pe-an menjadi kata pembelajaran yang berarti proses.¹³ Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.¹⁴

¹¹ Eben Haezarni Teulaumbanua, *Pengembangan Model WICDIE dalam Pembelajaran Paduan Suara*, (Jakarta: PT Publica Indonesia Utama, 2022), h.89.

¹² Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.33.

¹³ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h.79.

¹⁴ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : Refika Aditama, 2010), h.57.

Istilah *Teams Games Tournament* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Inggris berasal dari bahasa Inggris, yang mana kata *Team* berarti kelompok, *Game* berarti permainan, dan *Tournament* berarti pertandingan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pedoman pembelajaran yang berlangsung dalam bentuk kelompok, permainan dan juga pertandingan yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Meningkatkan

Menurut Adi S meningkatkan adalah kemajuan dari yang telah lalu menjadi lebih baik seperti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran berarti pencapaian hasil belajar yang lebih baik.¹⁵ Dalam penelitian ini meningkatkan dimaksudkan peningkatan hasil belajar siswa dari proses pembelajaran sebelumnya.

4. Hasil Belajar

Secara bahasa hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang dipeloreh dari adanya usaha, hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁶ Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah dan sebelum belajar.¹⁷ Secara istilah Nana Sudjana dan Rohmalina

¹⁵ Aan Rubiyanto, *Peningkatan Jumlah Penerimaan Taruna Melalui Promosi dan Kualitas Pelayanan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2021), h.13.

¹⁶ Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), h.38.

¹⁷ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), h.20.

Wahab menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁸ Hasil belajar dalam penelitian ini berupa peningkatan pengetahuan siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.22.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament (TGT) adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam bentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan, peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa adanya perbedaan status. Guru menyampaikan materi, dan peserta didik bekerja secara kelompok untuk memahami materi yang disampaikan guru.¹⁹

TGT merupakan salah satu model yang dikembangkan oleh Slavin untuk siswa menguasai suatu materi pembelajaran. Slavin dalam Miftahul Huda mengemukakan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil dasar, interaksi positif antar peserta didik, dan sikap penerimaan antar siswa lain yang berbeda.²⁰ Model pembelajaran TGT adalah proses pembelajaran berbentuk pertandingan, permainan, dan tim yang dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim

¹⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011). h.92

²⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengejaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), h.197

lain untuk memperoleh skor tim masing-masing.²¹ Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. TGT disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Slavin dalam Susanna menyebutkan model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).²²

1. Penyajian Kelas (*class presentation*)

Penyajian kelas dalam model pembelajaran TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa yang dilaksanakan oleh guru, hanya saja pada model TGT pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Dengan demikian peserta didik akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran berlangsung sebab mereka harus mengerjakan games dengan sebaik-baiknya dan mengumpulkan skor yang menentukan skor timnya.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beanggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan dan jenis kelamin. Fungsi utama dibentuk kelompok adalah agar

²¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.83.

²²Susanna, “*Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas IX MAN 4 Aceh Besar*”, (Skripsi Sarjana, Aceh, 2017), h.96.

pesertadidiksaling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games.

3. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh pesertadidik, sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Siswa yang menjawab benar pertanyaan akanmendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.

4. Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas. Dalam tournament guru menghitung skor yang diperolehsetiaptimuntukmenentukanpemenang.

5. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Pengakuan kelompok yang menang dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat tata usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang berlangsung dalam berbentuk pertandingan, permainan, dan tim berupa kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta dalam satu tim, dan juga adanya penghargaan. Model

pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak terlepas dari beberapa langkah tertentu, hal tersebut harus diperhatikan agar pembelajaran dapat sukses dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rusman dalam Fani Fitriani Pratiwi menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran TGT terdapat enam tahapan utama yaitu, 1) Menyajikan informasi, memberikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan bacaan. 2) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, guru membentuk suatu kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. 3) membimbing kelompok bekerja dan belajar, guru membimbing kelompok belajar peserta didik pada saat mengerjakan tugas. 4) tournament, pendidik mengawasi kegiatan peserta didik dan menghitung skor setiap tim. 5) memberi penghargaan, guru memberikan penghargaan untuk tim yang menang.²³

²³ Fani Fitriani Pratiwi, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, (Skripsi S1, Bandung, 2021) h.15.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Sama seperti penerapan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran TGT memiliki keunggulan-keunggulan yang sangat mendukung kesuksesan suatu pembelajaran, namun juga tidak terlepas dari yang namanya kekurangan didalamnya. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dapat menguasai materi dalam waktu yang singkat, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.²⁴

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memberi banyak manfaat terhadap proses pembelajaran yaitu dengan waktu yang singkat peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan dengan games dan taournamentnya dapat memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar.

Seperi yang telah disebutkan diatas, kita ketahui bahwa dibalik kelebihan tentu ada yang namanya kekurangan, begitu juga halnya dalam penerapan model pembelajaran TGT, terdapat beberapa kekurangan yang harus diperhatikan oleh

²⁴Susanna, "*Penerapan Teams Games Taournament (TGT)*, ...96.

guru dan diharapkan bisa mengatasinya dengan baik agar tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai maksimal.

Adapun kekurangan model pembelajaran TGT adalah yang pertama bagi guru, hal yang terjadibiasanya guru sulitmengelompokkan pesrtadidikyng mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan, kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Yang kedua bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya, untuk mengatasi kelemahan initugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada temannya.²⁵

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman dari proses belajar. Horward Kingsley membagi hasil belajar dalam tiga macam, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan keterampilan, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar dalam lima macam, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual,

²⁵ Susanna, "*Penerapan Teams Games Tournament (TGT)*... h.98.

strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Menurut Widayanti hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil yang menjadi objek penilaian berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Siswanto menambahkan, hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*), juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*), dan aspek ketrampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri peserta didik.²⁶

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²⁷

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman dari proses belajar berupa pencapaian bentuk perubahan perilaku, perbuatan, nilai-nilai, yang dapat mengungkap proses berpikir siswa yang terdiri atas tiga jenis yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan juga ranah psikomotorik.

²⁶ Azizah, Nurul Kami Sani, dkk, *Buku Paduan Model Pembelajaran Nobangan*, (Depok, JawaBarat: Geupedia, 2022), h.96.

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h.22-23.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hasil belajar memiliki peran utama yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran dan merupakan poin penting dari berlangsungnya pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari beberapa jenis dan memiliki indikator-indikator capaian tertentu. Menurut Lasmanah dalam Azizah jenis-jenis hasil belajar dan indikatornya adalah sebagai berikut: ²⁸

a. Ranah Kognitif (Ranah Cipta)

Dalam ranah kognitif terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan yaitu 1) pengamatan, dengan indikator peserta didik dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan, 2) ingatan, dengan indikator dapat menunjukkan dan menyebutkan kembali, 3) pemahaman, dengan indikator dapat menjelaskan dengan lisan sendiri, 4) aplikasi/penerapan dengan indikator dapat memberi contoh dan menggunakan secara tepat, 5) analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti), dengan indikator dapat menguraikan dan mengklarifikasikan, dan 6) sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru, menyimpulkan dan mengeneralisasikan.

b. Ranah Afektif (Ranah Rasa)

Dalam ranah afektif terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan yaitu 1) penerimaan, dengan indikator menunjukkan sikap menerima atau menolak, 2) sambutan, dengan indikator kesediaan berpartisipasi dan memanfaatkan, 3) Apresiasi (sikap menghargai), dengan indikator menganggap

²⁸ Azizah, Nurul Kami Sani, dkk, *Buku Paduan Model Pembelajaran Nobangan ...* h.97.

penting, bermanfaat, indah dan harmonis, dan 4) internalisasi (pendalaman), dengan indikator mengakui dan meyakini.²⁹

c. Ranah Psikomotorik(Ranah Ketrampilan)

Sama halnya dengan ranah kognitif dan afektif dalam ranah psikomotorik juga terdapat beberapa poin dan indikator yang perlu diperhatikan yaitu 1) keterampilan bergerak dan bertindak dengan indikator mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya, 2) kecakapan ekspresi, dengan indikator kefasihan melafalkan atau mengucapkan, kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani, dan ada juga keindahan hasil karya, tergantung indikator pembelajaran yang dikembangkan.³⁰

Dari ketiga ranah penilaian hasil belajar tersebut, ranah kognitif adalah ranah yang paling banyak dinilai oleh pendidik karena ranah tersebut berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Begitu juga halnya dalam penelitian ini ranah yang menjadi focus penelitian ini adalah ranah kognitif yaitu tingkat pengetahuan siswa karena yang menjadi pusat dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa, yaitu tingkat pengetahuan siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT. Dengan indicator keberhasilan hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika mencapai KKM muatan PKn yang telah ditetapkan yaitu 70 dengan ketuntasan klasikal 80%.

²⁹ Azizah, Nurul Kami Sani, dkk, *Buku Paduan Model Pembelajaran Nobangan ...* h.98.

³⁰ Azizah, Nurul Kami Sani, dkk, *Buku Paduan Model Pembelajaran Nobangan ...* h.99.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Piaget menyebutkan anak usia 7-11 tahun adalah kelompok anak yang mengalami perkembangan intelektual/kognitif pada tingkatan kongkrit oprasional. Dalam hal tersebut terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, yaitufaktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut

1) Aspek fisiologis, untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, kebugarantubuh dan kondisi panca indera harus dijaga, dengan cara mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi, istirahat yang cukup, dan olah raga, 2) inteligensi atau kecerdasan peserta didik, 3) aspek psikologi (Sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian), hasil belajar bisa dikembangkan dengan memperhatikan sikap, minat, motivasi dan kepribadian anak, hal tesebut sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri sendiri anak.³¹

2. Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah 1) lingkungan sosial, meliputi teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial adalah tempat peserta didik bisa bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya, 2) lingkungan non-sosial, meliputi kondisi rumah,

³¹ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, E.Hamzah Suaiddi, *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, vol 2 no 2, 2022, h.198

sekolah, peralatan, alam (cuaca), misalnya apakah rumah atau sekolah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar peserta didik.³²

C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan PKn SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan mata pelajaran yang memfokuskan bahasannya tentang tata cara hidup bernegara. Pembelajaran PKn membahas tentang cara pembentukan diri yang beragam baik dari segi agama, sosial kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan pengertian tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai visi mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu sehingga menjadi warga negara yang cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab. Oleh sebab itu, untuk mewujudkan visi tersebut pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai misi sebagai berikut:³³

- 1) Memanfaatkan kenyataan dan kecenderungan dalam masyarakat yang semakin transparan, tuntutan kendali mutu yang semakin mendesak dan meluas sebagai konteks dan orientasi dalam pendidikan.
- 2) Memanfaatkan substansi berbagai disiplin ilmu yang relevan sebagai wahana pedagogis untuk menghasilkan dampak instruksional dan pengiringnya

³² Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, E.Hamzah Suaidi, *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament...* h.199.

³³ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2017), h.104.

berupa wawasan, sikap, dan ketrampilan kewarganegaraan sehingga bisa dihasilkan desain kurikulum yang bersifat interdisipliner.

- 3) Memanfaatkan berbagai konsep, prinsip, dan prosedur pembelajaran yang demokratis dan untuk meningkatkan mutu kehidupan masyarakat yang lebih demokratis.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal yang berguna untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan kepribadian positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Menurut Hidayanti PKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada peserta didik dimaksudkan untuk membekali budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar agar menjadi warga negara yang bisa diandalkan oleh bangsa dan negara. Sependapat dengan hal tersebut Widiatmaka menambahkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* peserta didik, sehingga tujuan untuk mewujudkan warga negara yang baik dapat terwujud. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap, dan perilaku warga negara yang baik.³⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pembelajaran yang mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik, paham tentang tata cara berbangsa dan bernegara. Dalam pembelajaran ini membahas tentang cara pembentukan diri yang beragam baik dari segi agama, sosial kultural, bahasa, usia dan suku bangsa

³⁴ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI*, (Jakarta: Cencana, 2020), h.24.

untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, bertanggung jawab terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

2. Manfaat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD/MI

Sama halnya dengan pembelajaran lainnya, pembelajaran PKn mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan memberi banyak manfaat bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, yaitu 1) membentuk kepribadian yang utuh terutama kepribadian yang tangguh dalam membela tanah air, 2) membentuk kecakapan partisipasi warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam berbangsa dan bernegara, 3) membangun semangat patriotisme dan nasionalisme anak, sehingga menumbuhkan kesadaran cinta dan mempertahankan kedaulatan tumpahdarahnya, 4) menjadikan warga negara yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis serta memiliki komitmen menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dalam bingkai (NKRI), 5) mengembangkan kultur demokrasi berbasis *local wisdom* yang berkeadilan, toleransi, dan penuh tanggung jawab.³⁵

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa SD/MI

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menuntut guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Secara umum tujuan dari pembelajaran PKn adalah mengembangkan potensi individu peserta didik sebagai warga negara Indonesia sehingga memiliki sikap, dan ketrampilan

³⁵ Saidurrahman, Arifinsyah, *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*, (Jakarta: Kencana, 2018), h.7.

kewarganegaraan yang memadai, cerdas dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.³⁶

Maka berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran PKn di tingkat MI diharapkan mampu mengembangkan kemampuan yang telah ditetapkan yaitu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara cerdas, bertanggung jawab, dan bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis membentuk diri sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama masyarakat atau bangsa lainnya, serta berinteraksi dengan masyarakat atau bangsa lainnya sesuai dengan peraturan.³⁷

4. Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa SD/MI

PKn mempelajari tentang bagaimana siswa MI menjadi warga negara yang baik dan benar. PKn menjadi mata pelajaran yang sangat wajib dipelajari ditingkat sekolah dasar sebagai generasi penerus bangsa. Hal yang menunjukkan begitu pentingnya pembelajaran PKn bagi siswa SD/MI adalah 1) menguatkan kepada peserta didik akan cinta kepada Tuhan yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila. 2) mengajarkan peserta didik untuk dapat memahami serta melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur dan bertanggung jawab. 3) mengajarkan kepada peserta didik untuk saling memahami

³⁶ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*, ... h.105.

³⁷ Saidurrahman, Arifinsyah, *Pendidikan Kewarganegaraan* ... h.10.

dan menghargai sesama warga negara dan menanam makna *Bhinneka Tunggal Ika*. Dan 4) memberikan pengetahuan tentang sistem pemerintahan Indonesia.³⁸

Dari uraian diatas terlihat jelas bahwa pembelajaran PKn sangat berperan penting dalam kehidupan anak usia SD/MI. Karena dalam pelajaran PKn mendidik anak untuk bias memahami tentang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam PKn memberi pengalaman belajar yang sangat luar biasa yang akan memberi dampak dalam kehidupan sosial peserta didik, PKn mendidik anak untuk cinta tanah air, bertanggung jawab dan bias menghargai sesama warga Negara.

D. Materi Pembelajaran PKn

Materi yang menjadi focus dalam penelitian ini adalah materi muatan PKn kelas IV Tema 5 Pahlawanku, Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan, Pembelajaran 2, 4, dan 6.

1. Siklus I

Meteri pembelajaran pada siklus I tema 5 pahlawanku sub tema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 2 materi pembelajaran bunyi sila Pancasila dan kaitan sila pancasila dan simbolnya.



Gambar 2.1 Pancasila dan simbolnya

³⁸ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila ...* h.27.

Pancasila berasal dari dua suku kata yaitu panca dan sila . Panca artinya lima dan Sila artinya dasar. Maka dari itu Pancasila artinya lima dasar. Maksudnya adalah negara kita Indonesia berdiri atas lima dasar utama yaitu :

1. Ketuhanan yang Maha Esa. Disimbolkan dengan bintang, bintang segi lima maksudnya 5 agama yang diakui di Indonesia.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradap. Disimbolkan dengan rantai, maksud dari rantai tersebut adalah kita adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan kepada orang lain maka rantai maksudnya jalinan tanpa putus sesama warga Indonesia.
3. Persatuan Indonesia. Disimbolkan dengan pohon beringin, artinya tempat berteduh, kemanapun kita pergi Indonesia adalah tempat kita Kembali dan berteduh.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. Disimbolkan dengan kepala banteng. Maksudnya kita sebagai warga negara Indonesia Ketika terjadi suatu hal jangan marah-marah selesaikan dengan musyawarah dan kepala dingin.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Disimbolkan dengan padi dan kapas, maksudnya sumber pencaharian negara kita Indonesia adalah bertani, dan negara harus menjamin kesejahteraan rakyatnya, baik dari segi Makanan ataupun pakaian.³⁹

³⁹Buku Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). h. 18

2. Siklus II

Meteri pembelajaran pada siklus I tema 5 pahlawanku sub tema 1 perjuanga para pahlawan pembelajara 4 materi perbedaan tiap sila Pancasila dan kegiatan yang mencerminkan nilai Pancasila.



Gambar 2.2 Kegiatan yang Mencerminkan Sila Pancasila

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Menghargai dan menghormati warga sekolah yang sedang beribadah, Bersikap toleransi atas perbedaan keyakinan, Berteman baik dengan teman yang berbeda agama, Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah

2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Menjadi siswa yang beradab dan berakhlak baik, Bertanggung jawab sebagai seorang siswa, seperti tidak mencontek dan menaati tata tertib sekolah, Menolong teman atau warga sekolah yang sedang kesusahan, Mengerjakan kewajiban dan mendapatkan hak sebagai seorang siswa, Suka melakukan kegiatan kemanusiaan.

3. Persatuan Indonesia

Menjaga kerukunan dengan teman di sekolah, Menunjukkan rasa cinta tanah air dengan selalu mengikuti upacara bendera dengan tertib dan khidmat, Menghargai dan menghormati perbedaan, Tidak melakukan hal-hal yang memicu pertengkaran, Menjaga kebersihan lingkungan.

4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Tidak memaksakan kehendak teman dalam menentukan keputusan, Mempertanggungjawabkan keputusan yang diambil, Menghormati hasil keputusan bersama, Mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi

5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Bekerja sama dengan teman dan warga sekolah dalam kerja bakti, Bekerja keras dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, Membiasakan diri untuk saling membantu dengan teman-teman dan warga sekolah, Bersikap adil dalam setiap kegiatan yang dilakukan bersama orang lain Berteman dengan siapa saja karena setiap orang berkedudukan sama selaku rakyat Indonesia.⁴⁰

3. Siklus II

Meteripembelajaran pada siklus I tema 5 pahlawanku sub tema 1 perjuangana para pahlawanpembelajara6materinilaikepahlawanan yang sesuainilai Pancasila.

⁴⁰BukuTema 5 PahlawankuKelas 4 ... h.39



- Siswa menuliskan pertanyaan sebanyak mungkin tentang perjuangan Pangeran Diponegoro
- Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Ayo Berdiskusi

- Berdasarkan informasi yang diperoleh, siswa membuat peta pikiran mengenai Pangeran Diponegoro.



Gambar 2.3 Pahlawan Diponegoro

Pahlawan adalah orang-orang yang berjasa. orang yang menonjol karena keberanian serta pengorbanannya dalam membela kebenaran. Nilai kepahlawanan yang sesuai nilai Pancasila adalah sebagai berikut:

1. Selalu berusaha dan berserah diri pada Allah
2. Tanpa membeda-bedakan sesama demi kemerdekaan Indonesia
3. Berjuang melawan penjajahan dengan tujuan untuk mewujudkan kemerdekaan yang merupakan hak segala bangsa.
4. Mengutamakan kepentingan bangsa untuk merdeka dari pada kepentingan pribadi.
5. Menghargai pendapat orang lain dan mengutamakan kepentingan bersama.⁴¹

⁴¹Buku Tema 5 Pahlawanku Kelas 4 ... h.59

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di sekolah untuk menyempurnakan atau meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran.⁴² Menurut Kunandar penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan yang dilakukan pendidik yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Sependapat dengan hal tersebut Wina Sanjaya menjelaskan PTK merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab pendidik dalam proses pembelajaran. Suyanto menambahkan PTK adalah bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional, oleh sebab itu PTK sangat erat kaitannya dengan praktik pembelajaran yang dialami pendidik.⁴³

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang bertujuan menyempurnakan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Pada

⁴² Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.13.

⁴³ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research)*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020), h.3.

penelitian ini tindakan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas IV MIN 8 Bireuen melalui penerapan model pembelajaran TGT.

Tujuan dari penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan untuk meningkatkan hasil belajar, mengatasi masalah, serta menumbuhkan daya akademik. Maka kegiatan yang dilakukan adalah tindakan yang lebih baik dari sebelumnya, kegiatan yang berikan kepada siswa harus lebih efektif, kreatif dan inovatif.⁴⁴ PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun karakteristik dari penelitian tindakan kelas adalah, didasarkan pada masalah yang dihadapi guru pada proses pembelajaran, peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi, bertujuan memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar dan dilaksanakan dalam bentuk siklus.⁴⁵

Kurt Lewin dalam Anjani Putri Belawati menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pokok-pokok rencana kegiatan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 3.1 pokok-pokok rencana kegiatan PTK

Siklus I	Perencanaan: Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah	1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran 2) Menentukan KD dan materi pokok
-----------------	--	--

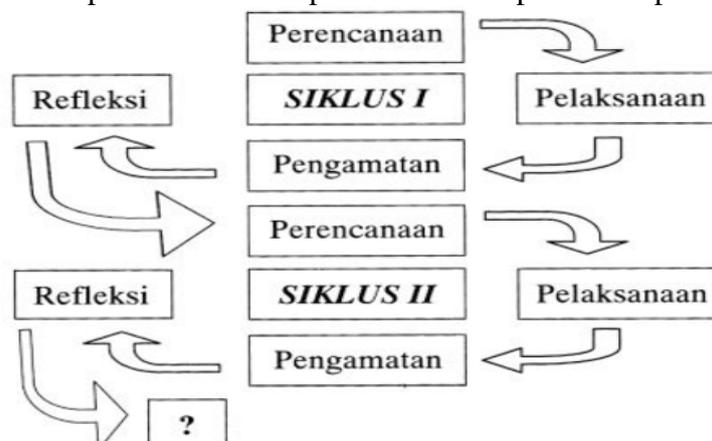
⁴⁴ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas ...* h.4.

⁴⁵ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas ...* h.14.

⁴⁶ Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Siswa)*, (Yogyakarta:Cv Budi Utama, 2019), Hlm, 27-28

		3) Mengembangkan RPP 4) Menyusun LKPD 5) Menyiapkan sumber belajar 6) Mengembangkan format observasi pembelajaran
	Tindakan	1) Menetapkan tindakan mengacu pada RPP dan LKPD
	Pengamatan	1) Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi 2) Menilai hasil tindakan
	Refleksi	1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan 2) Membahas hasil evaluasi RPP dan LKPD 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.
Siklus II	Perencanaan	1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah 2) Pengembangan program tindakan II
	Tindakan	1) Pelaksanaan program tindakan II
	Pengamatan	1) Pengumpulan data tindakan II
	Refleksi	1) Evaluasi tindakan II

Alur penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:⁴⁷



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

⁴⁷ CholidNarbukodan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.176.

a. Siklus

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam penelitian seperti menentukan materi, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

- 1) Menelaah materi mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Bireuen, semester genap tahun ajaran 2023 berdasarkan kurikulum yang dipedomani
- 2) Menentukan materi yang akan diajarkan dalam pelaksanaan siklus I melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 4) Membuat format observasi untuk melihat bagaimana keadaan peserta didik di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung selama diadakan tindakan.
- 5) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKP) berdasarkan materi yang diajarkan.⁴⁸

2. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan guru menyampaikan materi pembelajaran, agar peserta didik lebih memahami apa yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran TGT ini. Saat proses pembelajaran dengan penerapan model tersebut, siswa akan diberi kesempatan untuk memainkan permainan dengan materi yang sudah

⁴⁸ CholidNarbukodan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian, ...* 2015), h.177

diajarkan dan disepakati, serta siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tak lupa dijelaskan kembali apabila ada hal kurang dipahami. Setelah itu siswa diberi latihan yang sifatnya individu.

a. Kegiatan Awal

Tahap *Teams Studi*

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, mengajak peserta didik berdoa, cek kehadiran serta memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Guru menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari, peserta didik belajar sendiri dan mengkonstruksi saat bekerja kelompok.
- 3) Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil yang heterogen artinya yang memiliki kemampuan akademik berbeda-beda berada pada satu kelompok yang sama dengan jumlah anggota terdiri dari empat orang.
- 4) Guru meminta peserta didik memahami kembali terkait materi yang telah disampaikan guru dan mengajari temanya yang belum paham, hal tersebut bertujuan untuk menjawab soal-soal yang nantinya diberikan guru. Pembentukan tim ini dimaksudkan agar peserta didik saling kerja sama dan membantu rekan satu timnya yang belum mampu.⁴⁹

b. Kegiatan Inti

Tahap *Games Tournament*

Melaksanakan games turnamen dengan aturan permainan sebagai berikut:⁵⁰

⁴⁹ CholidNarbukodan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian ...* h.178

⁵⁰ Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn SD/MI Teori dan Implementasinya untuk mewujudkan pelajar Pancasila*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), h. 70

- 1) Setiap kelompok mengambil sebuah kartu dari tumpukan kartu bernomor dimeja guru.
- 2) Kelompok dengan kartu bernomor tinggi yang memulai permainan kemudian mengambil sebuah kartu soal yang terdapat pada meja masing-masing kelompok. Baca pertanyaan sesuai dengan kartu yang tertera pada kartu yang diambil. Permainan berlanjut searah jarum jam.
- 3) Setelah soal dibacakan, diberi waktu 1 menit untuk mendiskusikan soal tersebut, kemudian tiap tim menuliskan jawabannya dipapan tulis dimulai dari yang membaca soal dan dilanjutkan oleh peserta yang berada disebelah kiri pembaca, begitu seterusnya.
- 4) Kemudian setiap tim lanjut membuka soal kedua dan seterusnya
- 5) Jika terdapat soal yang tidak bisa dijawab boleh katakan pas dan membuka soal yang lain
- 6) Jika menjawab benar akan memperoleh point, jika terdapat jawaban yang salah terkena pinalti yaitu pengurangan skor (pembaca soal tidak mendapat pinalti walaupun jawaban yang diberikan salah).
- 7) Setelah permainan berakhir, seluruh point yang diperoleh dijumlahkan untuk mendapatkan point turnamen, dan memberi penghargaan kepada tim yang menang.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan soal evaluasi terkait pembelajaran hari ini.
- 2) Meminta siswa menyelesaikan soal evaluasi.
- 3) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

- 4) Guru mengajak siswa membaca doa dan menutup pembelajaran dengan doa.

3. Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini dikumpulkan data dan informasi dari beberapa sumber untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas dari tindakan yang dilakukan. Data tentang penguasaan materi yang diperoleh dari nilai ulangan (soal evaluasi).

- 1) Mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan maksimal
- 2) Mengamati dan mencatat aktivitas pada lembar observasi.⁵¹

4. Refleksi Hasil Kegiatan

Refleksi adalah kegiatan yang mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadipadasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merefleksi capaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, kemudian merumuskan keberhasilan maupun kekurangannya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya dengan langkah-langkah berupa penyempurnaan dan pengembangan.

- 1) Mengevaluasi hasil pemantauan dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.
- 2) Mengadakan refleksi 1 dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.
- 3) Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat.

b. Siklus II

⁵¹ CholidNarbukodan Abu Achmadi,*Metodologi Penelitian ...* 179.

Indikator untuk melanjutkan ke siklus II adalah peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan capaian minimal peserta didik telah mencapai nilai tuntas KKM. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan siklus I dengan demikian sebagai gambaran pelaksanaan kegiatan siklus ini merupakan kelanjutan dari siklus I. Apabila pada siklus II proses pembelajaran belum masih belum berhasil, maka akan dilanjutkan siklus berikutnya.⁵²

B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 8 Bireuen Kecamatan Gandapura Kabupaten Bireuen. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena adanya suatu permasalahan yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah atau belum mencapai KKM yang ditetapkan, sehingga perlu ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)*.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau pada saat penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan semester ganjil tahun pelajaran 2022.

⁵² Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn SD/MI ...* h. 74

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV/B MIN 8 Bireuen yang berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah hal paling penting dalam sebuah penelitian, pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitasnya.⁵³ Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang paling banyak berpengaruh dalam penelitian tindakan kelas adalah penggunaan metode observasi. Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁵⁴ Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT).

⁵³SanduSiyoto&M.AliSodik, “*Dasar MetodologiPenelitian*”, (Jakarta: Literasi Media, 2017), h. 75.

⁵⁴ CholidNarbukodan Abu Achmadi,“*Metodologi Penelitian*”, (Jakarta: Bumi Aksara,2015), h.171.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman serta penguasaan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari. Dengan adanya tes peneliti dapat menentukan tingkat penguasaan dari penelitian atau variabel yang sedang diteliti.⁵⁵ Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengujian dengan memberi soal. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati dalam berlangsungnya proses pembelajaran.⁵⁶ Adapun instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi digunakan untuk memperoleh hasil tentang aktivitas guru serta keadaan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran TGT.
2. Tes hasil belajar, tes hasil belajar untuk memperoleh hasil tentang kemampuan peserta didik serta penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari melalui penerapan model pembelajaran TGT.

⁵⁵ CholidNarbukodan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian ...* h.174.

⁵⁶ Sandusiyoto & M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi ...* h. 79.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

Data observasi aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru yang diisi oleh pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung disesuaikan dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Data yang sudah diperoleh dianalisis menggunakan rumus statistik deskriptif sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal dari semua aspek

Anas Sudijono menjelaskan bahwa indikator aktivitas guru dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika taraf keberhasilan berada pada predikat baik atau baik sekali. Apabila dari hasil analisis data masih berada pada predikat gagal, kurang atau cukup maka pembelajaran belum dikatakan berhasil dan akan dijadikan bahan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya. Jadi, aktivitas guru dikatakan berhasil apabila sudah mencapai nilai 66 dan dikategorikan baik.⁵⁷

⁵⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raga Grafindo Persada, 2008), h.36.

Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru⁵⁸

Nilai%	Kategori Penilaian
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

2. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sama halnya dengan analisis observasi aktivitas guru, data observasi aktivitas siswa juga diperoleh dari dari lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung serta disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika taraf keberhasilan berada pada predikat baik atau baik sekali. Apabila dari hasil analisis data masih berada pada predikat gagal, kurang atau cukup maka pembelajaran belum dikatakan berhasil, dan perlu direvisi untuk perangkat selanjutnya.⁵⁹ Maka dari itu sama halnya dengan aktivitas guru, aktivitas siswa dikatakan berhasil jika berada pada predikat nilai 66 dan dikategorikan baik.

⁵⁸ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*h.43

⁵⁹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*h.36

Tabel 3.3 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa⁶⁰

Nilai%	Kategori Penilaian
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

3. Analisis Tes Hasil Belajar Individu

Analisis tes adalah data yang berkaitan dengan evaluasi belajar siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn menggunakan soal *multiple choice*. Adapun data yang dianalisis untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar individu adalah data hasil akhir tindakan. Untuk mengetahui skor ketuntasan hasil belajar individu pada penelitian ini menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal seluruhnya}} \times 100$$

Hasil diatas didapat setelah peserta didik mengerjakan soal tes, dan kemudian dilihat KKM pada pembelajaran PKn, apakah mengalami peningkatan ataupun penurunan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Kriteria KKM Individu Pembelajaran PKn

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi Nilai
70 – 100	Tuntas
0 – 69	Tidak Tuntas

⁶⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*h.43

4. Analisis Ketuntasan Belajar Klasikal

Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil ketuntasan belajar klasikal akan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria KKM Klasikal Pembelajaran PKn

Nilai %	Kualifikasi Nilai
80 – 100	Tuntas
> 80	Tidak Tuntas

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan adalah kriteria ketuntasan yang diharapkan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas diperlukan untuk melihat tingkat keberhasilan dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Djamarah dan Zain menjelaskan pembelajaran dikatakan berhasil dengan indikator keberhasilan belajar yaitu apabila daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi baik atau tinggi, baik secara individual maupun kelompok, serta perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah tercapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.⁶¹

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁶¹ Djaramah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.106.

1. Rumusan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mencapai nilai 66 dan berada pada kategori baik.
2. Rumusan aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai 66 dan berada pada kategori baik.
3. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila nilai individu mencapai nilai 70 sesuai KKM pembelajaran PKn yang telah ditetapkan, dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Analisis hasil penelitian di kelas IV/B MIN 8 Bireuen menggunakan rumus presentase untuk mendeskripsikan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Sebelum peneliti melakukan penelitian di MIN 8 Bireuen terlebih dahulu peneliti menemui pihak yang berwenang yaitu bapak kepala sekolah supaya memberi izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry pada tanggal 24 Oktober 2022. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat dalam tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	24 Oktober 2022	08.00-10.20	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi.
2.	26 Oktober 2022	08.00-10.20	Pembelajaran siklus II, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi.
3.	27 Oktober 2022	08.00-10.20	Pembelajaran siklus III, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusun RPP, LKPD, materi dalam bentuk model

pembelajaran TGT, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksananya dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2022. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Nuraini, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Anna Rahmi. Maka dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru Siklus I

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	4	Baik sekali
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.	4	Baik sekali
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	3	Baik
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pb 4 Materi Makna dan Simbol Pancasila</i> ". Dan menuliskan di papan tulis.	4	Baik sekali
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti "apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?".	2	Cukup
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.	3	Baik
	Jumlah	20	
	Persentase	17,24%	

Kegiatan Inti			
Tahap 1 Penyajian Kelas (Presentasi)			
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	4	Baik sekali
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati media tersebut.	4	Baik sekali
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	4	Baik sekali
10.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. misal “anak-anak kira-kira apa ya kaitan bunyi sila dengan simbol pada media gambar ini?”	2	Cukup
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	4	Baik sekali
Tahap 2 Group Tim (Teams)			
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	2	Cukup
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	4	Baik sekali
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	3	Baik
Tahap 3 Games			
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	2	Cukup
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.	3	Baik
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	4	Baik sekali
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	3	Baik
Tahap 4 Tournament			
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	4	Baik sekali
Tahap 5 Team Recognize (penghargaan Kelompok)			

20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	2	Cukup
21.	Penugasan Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal test. Guru membagikan soal test kepada setiap siswa.	4	Baik sekali
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	4	Baik sekali
	Jumlah	53	
	Pesentase	45,68%	
Kegiatan Penutup			
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.	4	Baik sekali
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	2	Cukup
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.	3	Baik
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.	4	Baik sekali
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	2	Cukup
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	4	Baik sekali
29.	guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
	Jumlah	23	
	Persentase	19,82%	
	Persentase Keseluruhan	82,75%	

Sumber : Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus I pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu untuk kegiatan awal 17,24%, kegiatan inti 45%, dan kegiatan penutup 19,82%, dengan jumlah persentase keseluruhan adalah 82,75% dengan kategori sangat baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Tetapi ada beberapa aktivitas guru yang masih berada pada rentang nilai cukup, hal ini akan diperbaiki pada siklus

berikutnya. Diantaranya pada kegiatan awal, terdapat satu kegiatan yaitu apersepsi yang masih bernilai cukup, sedangkan lima kegiatan lainnya sudah baik dan sangat baik. Pada kegiatan inti juga terdapat empat kegiatan yang berada pada nilai cukup, sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada posisi baik dan sangat baik. Pada kegiatan penutup, terdapat dua kegiatan yang berada pada nilai cukup yaitu pada saat membimbing siswa menarik kesimpulan, dan memberi pesan moral kepada siswa. Namun, untuk kegiatan lainnya pada tahap kegiatan penutup ini sudah mencapai nilai baik dan sangat baik.

b. Aktivitas Siswa Siklus I

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	4	Baik sekali
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Baik sekali
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentarsi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	4	Baik sekali
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	4	Baik sekali
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan guru.	1	Kurang
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
	Jumlah	21	
	Persentase	18,10%	
Kegiatan Inti			
Tahap 1 Penyajian Kelas (Presentasi)			

7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	2	Cukup
8.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru.	2	Cukup
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.	1	Kurang
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru semampunya.	1	Kurang
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	1	Kurang
Tahap 2 Group Tim (Teams)			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	2	Cukup
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	2	Cukup
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan	2	Cukup
Tahap 3 Games			
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.	2	Cukup
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.	3	Baik
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.	2	Cukup
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.	2	Cukup
Tahap 4 Tournament			
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	3	Baik
Tahap 5 Teams Recognize (Penghargaan Kelompok)			
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	1	Kurang
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	2	Cukup
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	3	Baik
	Jumlah	31	
	Persentase	26,72%	
Kegiatan Penutup			
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	1	Kurang
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	1	Kurang

25.	Siwa mendengarkan penguatan dari guru.	2	Cukup
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	1	Kurang
27.	Siswa medengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	3	Baik
28	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	2	Cukup
29.	Siswa membaca do'a dan menjawab salam dari guru.	4	Baik sekali
	Jumlah	14	
	Pesentase	12,06%	
	Persentase Keseluruhan	56,89%	

Sumber : Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa siklus I pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu pada kegiatan awal 18,10%, kegiatan inti 26,72%, kegiatan penutup 12,06%, dengan persentase keseluruhan adalah 56,89% dengan kategori cukup. Namun, terdapat beberapa aktivitas yang berada pada kategori kurang dan cukup. Diantaranya pada kegiatan awal, terdapat satu kegiatan yang masih berada pada nilai kurang yaitu kemampuan siswa dalam menjawab apersepsi, sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada rentang nilai sangat baik. Pada kegiatan inti terdapat tempat kegiatan yang berada pada rentang nilai kurang dan Sembilan kegiatan berada pada nilai cukup, sedangkan tiga kegiatan lainnya berada pada nilai baik. Pada tahap kegiatan penutup terdapat tiga kegiatan yang mendapatkan nilai kurang, dua kegiatan berada pada nilai cukup, dan dua kegiatan lainnya berada pada nilai baik dan sangat baik.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Guru memberikan soal evaluasi pada tahap akhir untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui

penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	80	70	Tuntas
2	X2	70	70	Tuntas
3	X3	70	70	Tuntas
4	X4	80	70	Tuntas
5	X5	70	70	Tuntas
6	X6	60	70	TidakTuntas
7	X7	60	70	TidakTuntas
8	X8	70	70	Tuntas
9	X9	80	70	Tuntas
10	X10	80	70	Tuntas
11	X11	70	70	Tuntas
12	X12	50	70	TidakTuntas
13	X13	80	70	Tuntas
14	X14	50	70	TidakTuntas
15	X15	60	70	TidakTuntas
16	X16	60	70	TidakTuntas
17	X17	80	70	Tuntas
18	X18	60	70	TidakTuntas
19	X19	40	70	TidakTuntas
20	X20	50	70	TidakTuntas
21	X21	50	70	TidakTuntas
22	X22	70	70	Tuntas
23	X23	70	70	Tuntas
24	X24	50	70	TidakTuntas
25	X25	60	70	TidakTuntas
Jumlahsiswa yang tuntas				13
Jumlahsiswa yang tidaktuntas				12
Persentaseketuntasanklasikal				52%

Sumberhasilpenelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 13 siswa dengan persentase 52%, sedangkan 12 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 48%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 8 Bireuenketuntasan individual siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70.

Sedangkan ketuntasan klasikal siswa nilainya minimal 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I belum tercapai.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat kembali semua aktivitas pada pembelajaran siklus I yang telah dilaksanakan, kemudian menyempurnakan pada siklus yang akan dilaksanakan selanjutnya. Adapun hasil observasi peneliti pada siklus I, maka hal-hal yang harus direvisi atau diperbaiki dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	<p>Aktivitas guru pada siklus I masih terdapat kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Guru masih kurang mampu dalam melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa.</p> <p>b. Pada saat memberikan pertanyaan tentang kaitan bunyi siladengan symbol pada media gambar, terlihat guru masih takut dan kurang percaya diri.</p> <p>c. Guru tidak membentuk kelompok secara heterogen.</p>	<p>Aktivitas guru perlu melakukan perbaikan seperti berikut:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu melakukan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman awal siswa dalam kegiatan sehari-hari.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih percaya diri pada saat memberikan pertanyaan kepada siswa.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat membentuk siswa</p>

		<p>d. Pada saat meminta siswa memahami kembali materi yang telah dipelajari, terlihat guru kurang tegas sehingga intruksi harus diulang sampai beberapa kali.</p> <p>e. Guru tidak memberikan hadiah kepada tim yang menang tournament.</p> <p>f. Terlihat kurang pada saat membimbing siswa membuat kesimpulan.</p> <p>g. Terlihat kurang dalam memberikan pesan moral.</p>	<p>kedalam kelompok secara heterogen.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih tegas dalam memberikan intruksi kepada siswa.</p> <p>e. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru memberikan hadiah kepada tim yang menang.</p> <p>f. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru bias lebih membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.</p> <p>g. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru mampu menyampaikan pesan moral dengan percaya diri.</p>
	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab berbagai pertanyaan dari guru.</p> <p>b. Siswa masih kurang berani bertanya terkait media yang ditampilkan guru.</p>	<p>Aktivitas yang perlu dilakukan perbaikan seperti:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk bertanya terkait</p>

		<p>c. Siswa masih kurang berani untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p> <p>d. Siswa masih kurang dalam mempresentasikan LKPD dan kelompok lain kurang merespon.</p> <p>e. Siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p>	<p>media.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, guru harus memancing siswa untuk berani bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya guru harus membimbing kelompok yang presentasi dan memancing kelompok lain untuk merespon.</p> <p>e. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas kepada siswa supaya siswa berani untuk menyimpulkan pembelajaran</p>
3	Hasil Belajar	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus I hanya 13 siswa yang tuntas, sementara 12 siswa lainnya belum menacapai ketuntasan belajar individual. Untuk ketuntasan belajar klasikal baru mencapai persentase 52% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 80%.	Pertemuan selanjutnya, guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .

2. Siklus II

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusun RPP, LKPD, materi dalam bentuk model pembelajaran TGT, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksananya dilaksanakan pada tanggal 26 oktober 2022. Dalam pelaksanaan proses

pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Nuraini, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Anna Rahmi. Maka dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru Siklus II

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	4	Baik sekali
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.	4	Baik sekali
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	3	Baik
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 pb 4 Perjuangan Para Pahlawan. Materi Makna sila dan Simbol Pancasila.</i> Dan menuliskan di papan tulis.	4	Baik sekali
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti "apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?"	3	Baik
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.	4	Baik sekali
	Jumlah	22	
	Persentase	18,96%	
Kegiatan Inti			
Tahap 1 PenyajianKelas (Presentasi)			
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari	3	Baik

8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.	4	Baik sekali
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	4	Baik sekali
10.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	2	Cukup
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	4	Baik sekali
Tahap 2 Teams			
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	4	Baik sekali
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	4	Baik sekali
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	3	Baik
Tahap 3 Games			
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	2	Cukup
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.	3	Baik
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	4	Baik sekali
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	3	Baik
Tahap 4 Tournament			
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	4	Baik sekali
Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)			

20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	4	Baik sekali
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.	4	Baik sekali
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.	4	Baik sekali
	Jumlah	56	
	Persentase	48,27%	
Kegiatan Penutup			
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa	4	Baik sekali
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	2	Cukup
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.	3	Baik
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.	3	Baik
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	3	Baik
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	4	Baik sekali
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
	Jumlah	23	
	Persentase	19,82%	
	Persentase Keseluruhan	87,06%	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus II pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu pada kegiatan awal memperoleh nilai dengan persentase 18,96%, kegiatan inti 48,27%, kegiatan penutup 19,82%, dan persentase keseluruhan adalah 87,06% dengan kategori sangat baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan lembar observasi yang sudah

ditetapkan. Walaupun nilai persentase telah meningkat akan tetapi masih diperlukan adanya perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada siklus berikutnya. Diantaranya pada kegiatan inti, terdapat dua kegiatan dengan kategori cukup yaitu pada saat guru memberi pertanyaan kepada siswa terkait media dan dan memberi intruksi kepada siswa untuk memahami kembali materi yang telah dipelajari, sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada kategori baik dan sangat baik. Pada kegiatan penutup juga terdapat satu kegiatan yang berada pada nilai cukup yaitu pada saat guru membimbing siswa membuat kesimpulan, untuk kegiatan lainnya sudah berada pada kategori baik dan sangat baik. Sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada posisi baik dan sangat baik.

b. Aktivitas Siswa Siklus II

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	4	Baik sekali
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Baik sekali
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	4	Baik sekali
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	4	Baik sekali
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	2	Cukup
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
Jumlah		22	

	Persentase	18,96%	
Kegiatan Inti			
Tahap 1 Penyajian Kelas (Presentasi)			
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	2	Cukup
8.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru.	3	Baik
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.	2	Cukup
10.	Siswa menyebutkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang siswa ketahui.	1	Kurang
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	1	Kurang
Tahap 2 Teams			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	3	Baik
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	3	Baik
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan	3	Baik
Tahap 3 Games			
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.	3	Baik
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.	4	Sangat Baik
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.	3	Baik
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.	3	Baik
Tahap 4 Tournament			
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	3	Baik
Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)			
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	4	Baik sekali
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	3	Baik
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	2	Cukup
	Jumlah	43	
	Persentase	37,06%	

Kegiatan Penutup			
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	2	Cukup
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	2	Cukup
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	3	Baik
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	2	Cukup
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	3	Baik
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Baik sekali
Jumlah		20	
Persentase		17,24%	
Persentase Keseluruhan		73,27%	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa siklus II pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu pada kegiatan awal 18,96%, kegiatan inti 37,06%, kegiatan akhir 17,24%, dengan persentase keseluruhan adalah 73,27% dengan kategori baik. Kegiatan aktivitas siswa dinilai oleh teman sejawat dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Walaupun nilai persentase telah meningkat akan tetapi masih diperlukan adanya perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada siklus berikutnya.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Guru memberikan soal evaluasi pada tahap akhir untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus II

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	70	70	Tuntas
2	X2	70	70	Tuntas
3	X3	80	70	Tuntas
4	X4	70	70	Tuntas
5	X5	40	70	Tidak Tuntas
6	X6	80	70	Tuntas
7	X7	70	70	Tuntas
8	X8	70	70	Tuntas
9	X9	90	70	Tuntas
10	X10	100	70	Tuntas

11	X11	60	70	TidakTuntas
12	X12	20	70	TidakTuntas
13	X13	90	70	Tuntas
14	X14	50	70	TidakTuntas
15	X15	60	70	TidakTuntas
16	X16	60	70	TidakTuntas
17	X17	90	70	Tuntas
18	X18	90	70	Tuntas
19	X19	80	70	Tuntas
20	X20	80	70	Tuntas
21	X21	80	70	Tuntas
22	X22	90	70	Tuntas
23	X23	70	70	Tuntas
24	X24	60	70	TidakTuntas
25	X25	60	70	TidakTuntas
Jumlahsiswa yang tuntas				17
Jumlahsiswa yang tidaktuntas				8
Perseentaseketuntasanklasikal				68%

Sumberhasilpenelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 17 siswa dengan persentase 68%, sedangkan 8 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 32%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 8 Bireuenketuntasan individual siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70. Sedangkan ketuntasan klasikal siswa nilainya minimal 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II lebih meningkat dari pada siklus I. Pada siklus I hanya mencapai 52% meningkat menjadi 68% pada siklus II, akan tetapi belum mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karenaitupenelitianmelanjutkanpenelitiankesiklus III dan memperbaikikekurangan yang ada pada siklus I dan II sehinggadapatmencapai ketuntasan yang telahditentukan.

3. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat kembali semua aktivitas pada pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan, kemudian menyempurnakan pada siklus yang akan dilaksanakan selanjutnya. Adapun hasil observasi peneliti pada siklus II, maka hal-hal yang harus direvisi atau diperbaiki dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	<p>Aktivitas guru pada siklus I masih terdapat kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Pada saat memberikan pertanyaan terlihat guru masih takut dan kurang percaya diri dan suara masih kurang tegas.</p> <p>b. Pada saat meminta siswa memahami kembali materi yang telah dipelajari, terlihat guru kurang tegas dalam memberi intruksi sehingga intruksi harus diulang sampai beberapa kali.</p> <p>c. Terlihat kurang pada saat membimbing siswa membuat kesimpulan materi pelajaran.</p>	<p>Aktivitas guru perlu melakukan perbaikan seperti berikut:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu lebih tegas dalam memberikan pertanyaan.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih percaya diri pada saat memberikan intruksi kepada siswa.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru bias lebih membimbing siswa dalam membuat kesimpulan</p>
	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab berbagai pertanyaan dari guru.</p>	<p>Aktivitas yang perlu dilakukan diperbaiki seperti:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab pertanyaan.</p>

		<p>b. Siswa masih kurang berani bertanya terkait media yang ditampilkan guru.</p> <p>c. Siswa masih kurang dalam menyebutkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p>	<p>b. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk bertanya terkait media.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, guru harus memancing siswa untuk melihat dan memahami nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas kepada siswa supaya siswa berani untuk menyimpulkan pembelajaran</p>
3	Hasil Belajar	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus II hanya 17 siswa yang tuntas, sementara 8 siswa lainnya belum menacapai ketuntasan belajar individual. Untuk ketuntasan belajar klasikal baru mencapai persentase 68% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 80%.	Pertemuan selanjutnya, guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan penerapan model pembelajaran TGT.

3. Siklus III

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusun RPP, LKPD, materi dalam bentuk model pembelajaran TGT, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksannya dilaksanakan pada tanggal 27 oktober 2022. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Nuraini, dan observasi

aktivitas siswa diamati oleh Anna Rahmi. Maka dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru Siklus III

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	4	Baiksekali
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.	4	Baiksekali
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	4	Baiksekali
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pb 6 Materi Nilai Kepahlawanan yang Sesuai Nilai Pancasila.</i> Dan menuliskan di papan tulis.	4	Baiksekali
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa.	4	Baiksekali
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.	4	Baiksekali
Jumlah		24	
Persentase		20,68%	
Kegiatan Inti			
Tahap 1 PenyajianKelas (Presentasi)			
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	4	Baiksekali
8.	Guru meminta siswa mengamati teks bacaan tentang pahlawan yang terdapat di buku baca.	3	Baik

9.	Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai teks bacaan tersebut.	4	Baiksekali
10.	Guru menjelaskan materi terkait nilai kepahlawanan dan meminta siswa untuk menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.	4	Baiksekali
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	4	Baiksekali
Tahap 2 Teams			
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	4	Baiksekali
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	4	Baiksekali
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	3	Baik
Tahap 3 Games			
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	4	Baiksekali
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.	4	Baiksekali
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	4	Baiksekali
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	4	Baiksekali
Tahap 4 Tournament			
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	4	Baiksekali
Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)			
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	4	Baiksekali

21.	Penugasan: Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.	4	Baiksekali
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	4	Baiksekali
	Jumlah	62	
	Persentase	53,44%	
Kegiatan Penutup			
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.	4	Baiksekali
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	3	Baik
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.	4	Baiksekali
26.	Guru memberikan bertanya hal yang belum dipahami	4	Baiksekali
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	4	Baiksekali
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	4	Baiksekali
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baiksekali
	Jumlah	27	
	Persentase	23,27%	
	Persentase Keseluruhan	97,41%	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus II pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu pada kegiatan awal 20,68%, kegiatan inti 53,44%, kegiatan penutup 23,27%, dan persentase keseluruhan adalah 97,41% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus III terjadi peningkatan. Semua kegiatan aktivitas guru pada siklus III sudah berada pada kategori nilai baik dan sangat baik, tidak ada lagi kegiatan guru yang berada pada kategori cukup atau kurang.

b. Aktivitas Siswa Siklus III

Data hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus III

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	4	Baik sekali
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Baik sekali
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	4	Baik sekali
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	4	Baik sekali
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	4	Baik sekali
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
Jumlah		24	
Persentase		20,68%	
Kegiatan Inti			
Tahap 1 Penyajian Kelas (Presentasi)			
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	4	Baik sekali
8.	Siswa mengamati teks cerita pahlawan dibuku baca.	3	Baik
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait teks bacaan.	3	Baik
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi pembelajaran. Dan menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.	4	Baik sekali
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	3	Baik
Tahap 2 Teams			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	4	Baik sekali
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman	4	Baik sekali

	kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.		
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan	3	Baik
Tahap 3 Games			
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.	3	Baik
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.	4	Baik sekali
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.	4	Baik sekali
Tahap 4 Tournament			
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	4	Baik sekali
Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)			
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	4	Baik sekali
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	4	Baik sekali
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	4	Baik sekali
	Jumlah	59	
	Persentase	50,86%	
Kegiatan Penutup			
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	3	Baik
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	3	Baik
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	4	Baik sekali
26.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
27.	Siswa bertanya hal yang belum dipahami.	3	Baik
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	4	Baik sekali
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Baik sekali
	Jumlah	25	
	Persentase	21,55%	
	Persentase Keseluruhan	93,10%	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT sudah mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu pada kegiatan awal 20,68%, kegiatan inti 50,86%, kegiatan penutup 21,55%, dengan persentase keseluruhan adalah 93,10% termasuk kategori sangat baik. Semua aktivitas siswa pada kegiatan awal, inti dan penutup siklus II sudah berada pada kategori baik dan sangat baik, tidak ada lagi aktivitas siswa yang berada pada kategori cukup atau kurang.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Guru memberikan soal evaluasi pada tahap akhir untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siklus III dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus III

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	90	70	Tuntas
2	X2	80	70	Tuntas
3	X3	90	70	Tuntas
4	X4	80	70	Tuntas
5	X5	60	70	TidakTuntas
6	X6	70	70	Tuntas
7	X7	100	70	Tuntas
8	X8	80	70	Tuntas
9	X9	90	70	Tuntas
10	X10	90	70	Tuntas
11	X11	80	70	Tuntas
12	X12	50	70	TidakTuntas
13	X13	90	70	Tuntas
14	X14	80	70	Tuntas
15	X15	40	70	TidakTuntas

16	X16	60	70	TidakTuntas
17	X17	80	70	Tuntas
18	X18	80	70	Tuntas
19	X19	80	70	Tuntas
20	X20	90	70	Tuntas
21	X21	70	70	Tuntas
22	X22	80	70	Tuntas
23	X23	70	70	Tuntas
24	X24	90	70	Tuntas
25	X25	70	70	Tuntas
Jumlahsiswa yang tuntas				21
Jumlahsiswa yang tidaktuntas				4
Persentaseketuntasanklasikal				84%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 8 Bireuen, 2022

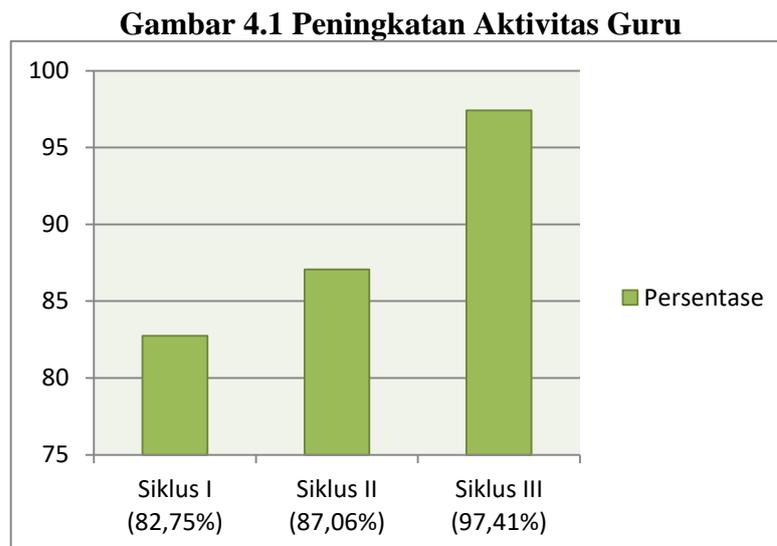
Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas yaitu 21 siswa dengan persentase 84%, sedangkan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 16%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 8 Bireuen ketuntasan individual siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70. Sedangkan ketuntasan klasikal siswa nilainya minimal 70%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus III sudah mencapai ketuntasan klasikal dengan persentase 84%.

B. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan dengan tiga siklus, bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu dianalisis yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram 4.1 berikut:

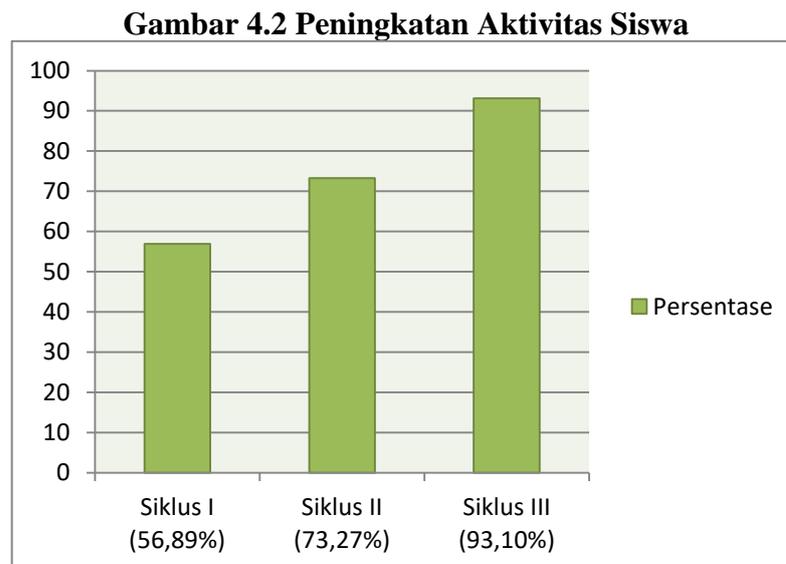


Berdasarkan gambar diagram 4.1 diatas dapat dilihat persentase pada siklus I 82,75%, siklus II menjadi 87,06%, dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 97,41%. Untuk kegiatan awal pada siklus I memperoleh nilai persentase 17,24% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,72% menjadi 18,96% hal tersebut sudah baik namun masih terdapat beberapa kegiatan yang berada pada skor cukup dikarenakan guru masih terlihat kurang percaya diri, selanjutnya dilakukan Tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,72% sehingga nilai persentase naik menjadi 20,68%, hal tersebut dikarenakan guru sudah melakukan seluruh kegiatan awal siklus III dengan baik. Untuk kegiatan inti pada siklus I memperoleh persentase 45,68% masih terdapat kegiatan yang belum sempurna, kemudian dilakukan tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,59% sehingga nilai persentase naik menjadi 48,27%, hal tersebut sudah

baik. Akan tetapi, masih terdapat kegiatan yang berada pada skor cukup, kemudian dilakukan tindakan siklus III, mengalami peningkatan sebesar 5,17% sehingga nilai persentase kegiatan inti siklus III menjadi 53,44%, hal tersebut sudah sangat baik dikarenakan guru sudah berani dan melakukan semua kegiatan pada kegiatan inti dengan baik. Untuk kegiatan penutup pada siklus I memperoleh nilai persentase sebesar 19,82% masih terdapat kegiatan yang belum sempurna, kemudian dilakukan tindakan siklus II dengan nilai persentase sama dengan siklus I yaitu 19,82% hal tersebut dikarenakan guru tidak konsentrasi dan kurang percaya diri sehingga kegiatan berjalan kurang efektif. Kemudian dilakukan tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 3,45% sehingga nilai persentase kegiatan penutup siklus III menjadi 23,27%, hal tersebut sudah sangat baik. Untuk nilai persentase keseluruhan pada siklus I sebesar 82,75%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 4,31% sehingga nilai persentase keseluruhan menjadi 87,06%, kemudian pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 10,35% sehingga nilai persentase keseluruhan pada siklus III menjadi 97,41%.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram 1.2 berikut:

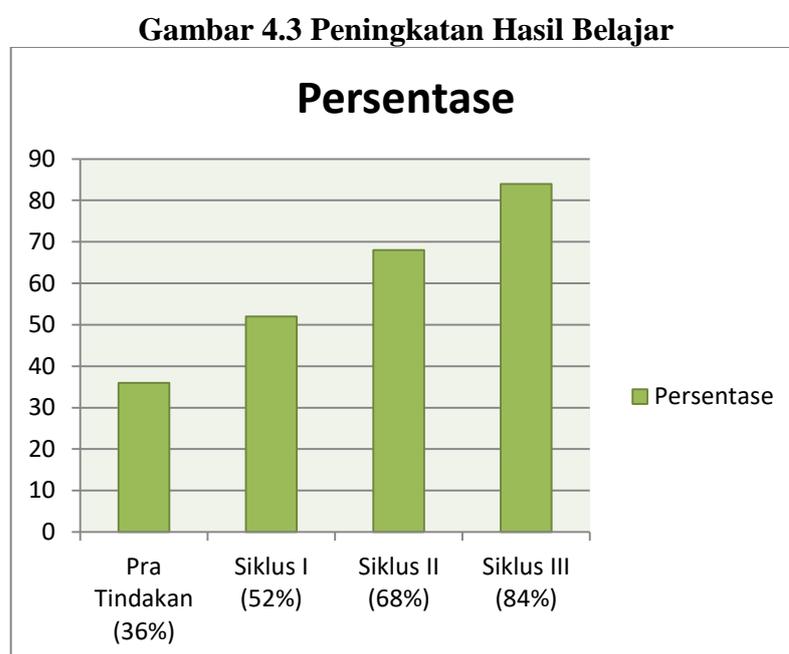


Berdasarkan gambar diagram 4.2 di atas dapat dilihat persentase siklus I 56,89% dan siklus II menjadi 73,27% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 93,10%. Untuk kegiatan awal aktivitas siswa memperoleh nilai persentase sebesar 18,10%, pada siklus I siswa masih terlihat bingung dengan model yang diterapkan dalam pembelajaran dan guru juga terlihat masih kurang percaya diri sehingga aktivitas siswa pada pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, guru melakukan refleksi untuk diperbaiki pada tindakan selanjutnya, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,96%, hal tersebut sudah baik, namun masih terdapat beberapa kegiatan yang belum sempurna dan perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,72% sehingga nilai persentase aktivitas siswa pada kegiatan awal menjadi 20,68% dan itu sudah sangat baik. Untuk kegiatan inti pada siklus I memperoleh persentase sebesar

26,72% masih terdapat kegiatan yang belum maksimal dikarenakan gaya pembelajaran yang baru membuat anak masih merasa bingung, selanjutnya tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,31% sehingga nilai persentase aktivitas siswa pada siklus II meningkat menjadi 37,06%, masih terdapat kegiatan yang perlu diperbaiki, kemudian pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 13,8% sehingga nilai persentase aktivitas siswa pada siklus III menjadi 50,86%. Untuk kegiatan penutup pada siklus I memperoleh nilai persentase sebesar 12,06% hal tersebut belum sempurna karena masih terdapat beberapa kegiatan yang berada pada skor kurang dan cukup, selanjutnya pada tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,18% sehingga nilai persentase kegiatan penutup aktivitas siswa meningkat menjadi 17,27%, hal tersebut juga belum sempurna dikarenakan guru belum bias mengkondisikan kelas secara maksimal. Selanjutnya dilakukan tindakan siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,31% sehingga aktivitas siswa pada kegiatan penutup siklus III meningkat menjadi 21,55% hal tersebut sudah sangat baik tidak ada lagi kegiatan yang berada pada skor kurang ataupun cukup dikarenakan guru sudah mampu mengkondisikan kelas secara maksimal dan siswa mulai paham dengan model pembelajaran yang diterapkan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa di MIN 8 Bireuen diukur dengan KKM yang sudah ditetapkan di sekolah tersebut, yaitu 70 untuk ketuntasan individu dan 80% untuk ketuntasan klasikal. Hasil belajar siswa siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram 4.3 berikut:



Berdasarkan gambar diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklus. Yang mana pratindakan terlihat 9 siswa yang tuntas dengan persentase 36% dan 16 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 64%, kemudian dilakukan tindakan mengalami peningkatan sebesar 16% yang menunjukkan hasil tes pada siklus I hanya 13 siswa yang tuntas dengan persentase 52%, sedangkan 12 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 48%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 16% yang mana terdapat 17 siswa yang tuntas sehingga nilai persentase hasil tes siklus II meningkat menjad i68%

dan 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 32%, hal tersebut belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan, oleh sebab itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 16% yang mana terdapat 21 siswa yang tuntas sehingga nilai persentase hasil tes siklus III meningkat menjadi 84%, sedangkan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 16%, dan sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberi dampak yang baik dalam proses pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa lebih teratur dan terarah. Penerapan model pembelajaran TGT memberi peningkatan dalam setiap siklusnya, baik aktivitas guru, aktivitas siswa dan juga hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosikhatul Ilmiyah dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelasIV sekolah dasar dan penelitian yang dilakukan oleh Adang Romanda dengan judul penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI, kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dengan judul “Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Bireuen”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai persentase 82,75% dengan kategori sangat baik dan pada siklus II memperoleh nilai persentase sebesar 87,06% dengan kategori sangat baik dan pada siklus III 97,41% dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh nilai persentase 56,89% dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh nilai persentase 73,27% dengan kategori baik, pada siklus III memperoleh nilai persentase 93,10% dengan kategori sangat baik.
3. Hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes siklus I yang tuntas hanya 13 siswa dengan persentase 52%, sedangkan 12 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 48%. Pada siklus II mengalami peningkatan terdapat 17 siswa yang tuntas dengan persentase 68% dan 8 siswa lainnya

tidak tuntas dengan persentase 32%. Pada siklus III mengalami peningkatan terdapat 21 siswa yang tuntas dengan persentase 84%, sedangkan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 16%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran semoga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.
2. Diharapkan kepada peneliti lain yang ingin menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran hendaknya lebih memperhatikan jangka waktu penelitian dan materi yang lain.
3. Diharapkan bagi kepala sekolah supaya menghimbau dan menyediakan fasilitas bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model yang beragam sesuai dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Octavia Shilphi, 2020, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- AdangRomanda, 2016/2017, “*Penerapan Model PembelajaranTGT dalam Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Pada Kelas IV MI Al-FajarPringsewu*”, SkripsiSarjana,Depok.
- Anas Sudjiono, 2001, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raga Grafindo Persada.
- Anjani Putri Belawati Pandiangan, 2019,*Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kuantitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Siswa)*, Yogyakarta:Cv Budi Utama.
- Azizah, 2022, Nurul Kami Sani, dkk, *Buku Paduan Model Pembelajaran Nobangan*, Depok, JawaBarat: Geupedia.
- Buku*Tema 5 Pahlawanku Kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Djaramah dan Aswan Zain, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta.
- HamalikOemar, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Huda Miftahul, 2018, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda Miftahul, 2018, *Model-Model Pengejaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ismail Fajri, 2014, *Evaluasi Pendidikan*, Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Karwono danMularsih Heni, 2017 *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- KomalasariKokom 2010 *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*, Bandung : Refika Aditama.

- Lexy J. Moloeng, 2009, *Metodologi Pendidikan Kualitas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lubis Maulana Arafat, 2020, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI*, Jakarta: Cencana.
- Lubis Maulana Arafat, dkk, 2022, *Model-Model Pembelajaran PPKn SD/MI Teori dan Implementasinya untuk mewujudkan pelajar Pancasila*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Majid Abdul dan Rochman, Chaerul 2015, *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nabilla Fuji Astuti, dkk, 2022, *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, Vol 2, No 2.
- Nana Sudjana, 1995, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narbuko Choliddan Abu Achmadi, 2015, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nata Abudin, 2011, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Parnawi, Afi 2020, *Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research)*, Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Pertiwi Amalia Dwi, Dkk, 2021 *Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar: Research & Learning in Elementary Education*, Vol 5, No 5.
- Pratiwi Fani Fitriani, 2021, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Skripsi S1, Bandung.
- Prawiradilaga Dewi Salma, 2012, *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohmalina, 2015, *Psikologi Belajar*, Palembang: Grafika Telindo Press.
- Rosikhatul Ilmiyah, 2013/2014 “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV Sekolah Dasar*” Skripsisarjana, Jakarta: 2013/2014.

- Rubiyanto Aan, 2021, *Peningkatan Jumlah Penerimaan Taruna Melalui Promosi dan Kualitas Pelayanan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saidurrahman, Arifinsyah, 2018, *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*, Jakarta: Kencana, 2018.
- SaniRidwan Abdullah, 2013, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- SanjayaWina,2006,*Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*,Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- SiyotoSandu, SodikM.Ali, 2017, *Dasar MetodologiPenelitian*, Jakarta: Literasi Media.
- Sudjana Nana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanna, 2017 “*Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas IX MAN 4 Aceh Besar*”,Skripsi Sarjana.
- Susilawati, Dkk, 2011, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Riau: Dotplus Pablisher.
- Teulaumbanua Eben Haezarni, 2022,*Pengembangan Model WICDIE dalam Pembelajaran Paduan Suara*,Jakarta: PT Publica Indonesia Utama.
- Trianto, 2012*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,Jakarta: Prenanda Media Group.
- Trianto, 2012,*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,Jakarta: Prenada Media Group.
- Zainal Aqib, dkk, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*,Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-10602/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 10 Agustus 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:
 1. Dr. Azhar, M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Irwandi, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
 Nama : Aini Safitri
 NIM : 190209005
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

KEEMPAT :
 Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 22 Agustus 2022
 An. Rektor
 Dekan,

 Muslim Razali

Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14098/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala MIN 8 Bireuen

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AINI SAFITRI / 190209005**
 Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

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 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 24 Oktober 2022
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,

*Berlaku sampai : 24 November
 2022*

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BIREUEN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 BIREUEN
 JLN. BANDA ACEH - MEDAN KM 242 Desa Geurugok Kode Pos 24356
 Email : mingandapura@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

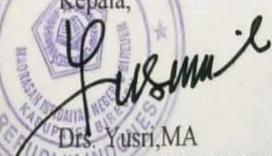
Nomor : B- 377 /Mi.01.12.8/KP.01.1/10/2022

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri MIN 8 Bireuen, Kecamatan Gandapura, Kabupaten Bireuen, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AINI SAFITRI
 NIM : 190209005
 Semester/Jurusan : VII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat Sekarang : Gampoeng Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen

Benar Saudara sebagaimana tersebut namanya diatas telah mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi, pada tanggal 24 s/d 27 Oktober 2022 pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Bireuen sesuai dengan surat permohonan/penugasan yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh Nomor : B-14098/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

Demikian surat keterangan izin penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperluannya.

Gandapura, 27 Oktober 2022
 Kepala,

 Drs. Yusri, MA
 Nip. 196411131999031001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

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

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Aini Sifitri
NIM	: 190209005
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Bireuen.
Pembimbing 1	: Dr. Azhar, M.Pd
Pembimbing 2	: Irwandi, S.Pd.I., M.A

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari senin tanggal 12 bulan 12 tahun 2022 dengan nomor Paper ID 1978939832 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 22 % (< 35 %).

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

Banda Aceh, 12 Desember 2022
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmi Hagan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

LAMPIRAN SIKLUS I**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****Siklus I****Satuan Pendidikan : MIN 8 BIREUEN****Kelas/ Semester : VI / I****Tema 5 : Pahlawanku****Sub Tema 1 : Perjuangan Para Pahlawan****Pembelajaran : 2****Muatan : PKn****Alokasi Waktu : 1 Hari****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Muatan PKn	
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	3.1.1 Menjelaskan definisi Pancasila secara tepat. 3.1.2 Menyebutkan bunyi sila-sila Pancasila dan simbolnya secara tepat.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan nilai-nilai Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	4.4.1 Menganalisis kaitan bunyi sila-sila Pancasila dengan makna simbol Pancasila secara tepat. 4.4.2 Mempresentasikan hasil diskusi terkait analisis bunyi sila-sila Pancasila dengan makna simbol Pancasila dengan percaya diri.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan media gambar tentang sila-sila Pancasila dan simbolnya, siswa dapat menjelaskan definisi Pancasila dengan secara tepat.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, dan memperhatikan media gambar tentang sila-sila Pancasila, siswa dapat menyebutkan bunyi sila-sila Pancasila dan simbolnya secara tepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi dengan sesama temannya, siswa menganalisis kaitan bunyi sila-sila Pancasila dengan makna simbol Pancasila secara tepat.
4. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi terkait analisis bunyi sila-sila Pancasila dengan makna simbol Pancasila secara.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bunyi Sila Pancasila.
2. Kaitan Sila-sila Pancasila dan Simbolnya.

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Awal		15 Menit
	Guru memberi salam dan tegur sapa, memeriksa kerpian pakaian siswa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	
	Guru melakukan absensi kepada siswa.	Siswa menjawab absen kehadiran.	
	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	Siswa mengikuti cara uji konsentarsi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	
	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pb 2BunyiSila Pancasila dan KaitanSila-sila</i>	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	

	<i>Pancasila dan Simbolnya</i> . Dan menuliskan di papan tulis.		
	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengetahui maknasilasila-pancasila. 2. Siswa dapat menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol. 3. Siswa dapat menganalisis bunyisila-sila pancasila dengan simbol secara tepat. 4. Siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri. 	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
	Kegiatan Inti		45 Menit
Penyajian kelas (Presentasi)	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	
	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati media tersebut.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru. <i>(Mengamati)</i>	

	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru. <i>(Menanya)</i>	
	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. misal “anak-anak kira-kira apa ya kaitan bunyi sila dengan simbol pada media gambar ini?”	Siswa menjawab pertanyaan guru semampunya. <i>(Menalar)</i>	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	
Grup Tim (Teams)	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara hiterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	
	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami. <i>(Mencoba)</i>	
	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan <i>(Mengkomunikasikan).</i>	
Games	Guru meminta siswa untuk	Siswa mencoba	

	<p>mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.</p>	<p>memahami kembali terkait materi.</p>	
	<p>Guru menyampaikan peraturan bermain games.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan kelompok mengambil nomor bermain di meja guru 2. Pada meja setiap tim terdapat 5 pertanyaan 3. Soal dibuka oleh salah seorang anggota dan menjawab soal yang dibuka, anggota yang lain hanya membantu tidak boleh menjawab 4. Soal selanjutnya dibuka oleh anggota yang berada disebelah kanan pemain pertama 5. Jika tidak bisa boleh katakan pas dan membuka soal yang lain 6. Jika benar mendapat point 10, jika salah akan dikurangi 10 7. Setiap tim diberi waktu 5 menit untuk menjawab soal-soal 	<p>Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.</p>	
	<p>Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya</p>	<p>Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.</p>	

	di papan tulis.	<i>(Mencoba)</i>	
	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya. <i>(Mencoba)</i>	
Tournament	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	
Team Recognize (Penghargaan Kelompok)	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	
Penugasan	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal test. Guru membagikan soal test kepada setiap siswa.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	
	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	
	Kegiatan Penutup		10 Menit
	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	

	kerja siswa.		
	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	
	Guru memberi penguatan materi hari ini.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	
	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	
	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	

G. SUMBER BELAJAR

- Buku Guru Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

- Buku Siswa Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

H. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- Media : Media gambar sila pancasila dan simbolnya.
- Alat : Papan tulis, spidol, dan penghapus.
- Bahan : Buku ajar dan soal tes.

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Afektif

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jlh
		Cermat			Percaya Diri			Tanggung Jawab			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Cermat	Percaya Diri	Tanggung Jawab
1. Telaten dalam mengerjakan soal. 2. Mengecek ulang hasil kerja. 3. Teliti dalam mengerjakan soal.	1. Yakin dan tidak mudah pesimis. 2. Berani tampil didepan kelas. 3. Berani memberi pendapat.	1. Bekerjasama dalam kelompok. 2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. 3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

No	Nama Siswa	Spiritual									Jlh
		Berdo'a sebelum & sesudah belajar			Sering mengucapkan kalimat thayibah			Memiliki rasa syukur			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdo'a sebelum atau sesudah belajar. 3. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mengucapkan kalimat thayibah. 2. Mengucapkan kalimat thayibah basmallah atau hamdallah. 3. Mengucapkan dua kalimat thayibah basmallah dan hamdallah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya rasa syukur kepada tuhan yang Maha Esa dan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah. 2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa. 3. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa

		syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.
--	--	------------------------------------

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menjelaskan definisi pancasila secara tepat.	Dapat menjelaskan definisi pancasila secara tepat.	Dapat menjelaskan definisi pancasila tapi masih kurang tepat.	Berusaha menjelaskan definisi pancasila tapi masih belum mampu.
Menyebutkan bunyi sila-sila pancasila dan simbolnya secara tepat.	Dapat menyebutkan bunyi sila-sila pancasila dan simbolnya secara tepat.	Dapat menyebutkan bunyi sila-sila pancasila dan simbolnya namun ada beberapa yang kurang tepat.	Dapat menyebutkan bunyi sila-sila pancasila dan simbolnya, namun terdapat banyak kesalahan.

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menganalisis kaitan bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila secara tepat.	Dapat Menganalisis kaitan bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila secara tepat.	Dapat menganalisis kaitan bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila, namun masih terdapat beberapa yang kurang tepat.	Dapat menganalisis kaitan bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila, namun masih terdapat banyak yang kurang tepat.
Mempresentasikan hasil diskusi terkait	Dapat mempresentasikan	Dapat mempresentasikan	Dapat mempresentasikan

analisis bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila dengan percaya diri.	hasil diskusi terkait analisis bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila dengan percaya diri.	hasil diskusi terkait analisis bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila, namun masih terlihat sedikit kurang percaya diri.	hasil diskusi terkait analisis bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila, namun masih terlihat sangat tidak percaya diri.
---	---	---	---

Mengetahui,

Guru Kelas IV

NURAINI

NIP.198330224200501003

Bireuen, 24 Oktober 2022

Peneliti

AINI SAFITRI

NIM . 190209005



Nama Madrasah : MIN 8 BIREUEN

Kelas/Semester : IV/1

Tema 5 : Pahlawan

Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlwan

Pembelajaran ke : 2

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1.

4.

Tujuan LKPD

- Siswa dapat menjelaskan defenisis pancasila dengan secara tepat.
- Siswa dapat mencocokkan bunyi sila-sila pancasila dan simbolnya secara tepat.
- Siswa dapat menganalisis kaitan bunyi sila-sila pancasila dengan makna simbol pancasila secara tepat.

Petunjuk Mengerjakan LKPD

- Awali dengan membaca basmallah.
- Tulislah nama kelompok dan anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan.
- Perhatikan petunjuk setiap point soal.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang dipahami.

A. Pasanglah simbol dengan bunyi sila pancasila dengan tepat!



Persatuan Indonesia



Ketuhanan Yang Maha Esa



Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia



Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan



Kemanusiaan yang adil dan beradab

B. Perhatikan tabel berikut!
Isilah tabel sila dengan tepat.

Pancasila	
Bunyi Sila	Sila Ke
Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
Kemanusiaan yang adil dan beradab
Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
Ketuhanan Yang Maha Esa
Persatuan Indonesia

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS I

Sekolah : MIN 8 Bireuen

Kelas/Semester : IV /I

Materi : 1. Bunyi Sila -Sila Pancasila dan Simbolnya.
2. Kaitan Sila – Sila Pancasila dan Simbolnya.

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

- 1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.
- 2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.
- 3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.
- 4= Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.				√
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.			√	
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pb 2 BunyiSila Pancasila dan KaitanSila Pancasila dan Simbolnya. Dan menuliskan di papan tulis.</i>				√
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mangaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti "apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?."		√		
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.			√	
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1PenyajianKelas					
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.				√
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati media tersebut.				√
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.				√
10.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. misal "anak-anak kira-kira apa ya kaitan bunyi sila dengan simbol pada media gambar ini?"		√		
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.				√
Tahap 2Teams					
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara hiterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.		√		
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.				√
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain			√	

	untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.				
Tahap 3 Games					
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.		√		
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.			√	
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.				√
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.			√	
Tahap 4 Tournament					
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.				√
Tahap 5 Teams Recognize (Penghargaan Kelompok)					
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).		√		
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal test. Guru membagikan soal test kepada setiap siswa.				√
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.				√
(Kegiatan Penutup)					
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.				√
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.		√		
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.			√	
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.				√
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.		√		
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.				√
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.				√
Jumlah		96			
Nilai Persentase		82,75%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....
.....

Bireuen, 24 Oktober 2022

Pengamat,

Guru Kelas IV

NURAINI

NIP.198330224200501003

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**SIKLUS I**

Sekolah : MIN 8 Bireuen

Kelas/Semester : IV / I

Materi : **1. Bunyi Sila -Sila Pancasila dan Simbolnya.**
2. Kaitan Sila – Sila Pancasila dan Simbolnya.

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

- 1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.
- 2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.
- 3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.
- 4 = Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.				√
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.				√
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.				√
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.				√
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	√			
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				√
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1 Penyajiankelas					
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.		√		
8.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru.		√		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.	√			
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru semampunya.	√			
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	√			
Tahap 2 Teams					
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.		√		
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD.Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.		√		
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan		√		
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.		√		
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.			√	
Tahap 3 Games					

17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.		√		
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.		√		
Tahap 4 Tournament					
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.			√	
Tahap 5 Team Recognize					
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	√			
21.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.		√		
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.			√	
(Kegiatan Penutup)					
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	√			
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	√			
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.		√		
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	√			
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.			√	
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.		√		
29.	Siswa membaca do'a dan menjawab salam dari guru.				√
Jumlah		66			
Nilai Persentase		56,89%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Bireuen, 24 Oktober 2022

Pengamat,

ANNA RAHMI

NIM. 190209040

Soal Test Siklus I

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

No	Indikator Soal	Soal	Level Kognitif	jawaban
1	Siswa dapat menyebutkan kembali pengertian kata Pancasila	Pancasila berasal dari kata panca dan sila yang artinya a. Empat dasar b. Lima dasar c. Enam dasar d. Tujuh dasar	C1	B
2	Siswa dapat menyebutkan bunyi-bunyi Pancasila secara tepat	Bunyi sila yang kedua adalah a. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia d. Ketuhanan yang mahan Esa	C2	B
3	Siswa dapat menyebutkan bunyi-bunyi Pancasila secara tepat	Bunyi sila yang kelima adalah a. Ketuhanan yang maha Esa b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia	C2	D
4	Siswa dapat menyebutkan bunyi-bunyi Pancasila secara tepat	Persatuan Indonesia adalah bunyi sila a. Pertama b. Kedua c. Ketiga d. Keempat	C2	C

5	Siswadapatmenyebutkanbunyi-bunyipancasilasecaratepat	Ketuhanan yang maha Esa adalah bunyi sila a. Pertama b. Kedua c. Keempat d. Kelima	C2	A
6	Siswadapatmenentukanbunyi-bunyisesuaidengansimbolpanca silasecaratepat	Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia dilambangkan dengan a. Kepala banteng b. Bintang c. Pohon beringin d. Padi dan kapas	C3	D
7	Siswadapatmenentukanbunyi-bunyisesuaidengansimbolpanca silasecaratepat	Lambang rantai adalah simbol sila a. Ketuhanan yang maha Esa b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia d. Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia	C3	B
8	Soaldisajikandalambentukgambaruntukdapatmenganalisabunyi-bunyisesuaidengansimbolpanca silasecaratepat	Perhatikan lambang berikut!  Lambang di atas merupakan simbol sila a. Ketuhanan yang maha Esa b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia	C4	B

		d. Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia.		
9	Soal disajikan dalam bentuk gambar baru untuk dapat menganalisis bunyi-bunyi sesuai dengan simbol panca sila secara tepat	Perhatikan lambang  maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia d. Permusyawaratan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan	C4	D
10	Soal disajikan dalam bentuk gambar baru untuk dapat menganalisis bunyi-bunyi sesuai dengan simbol panca sila secara tepat	Perhatikan gambar berikut!  Lambang di atas merupakan simbol sila a. Ketuhanan yang maha Esa b. Persatuan Indonesia c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia d. Permusyawaratan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam	C4	A

		permusyawaratan perwakilan.		
--	--	--------------------------------	--	--

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II

Satuan Pendidikan	: MIN 8 BIREUEN
Kelas/ Semester	: VI / I
Tema 5	: Pahlawanku
Sub Tema 1	: Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran	: 4
Muatan	: PKn
Alokasi Waktu	: 1 Hari

B. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Muatan PKn	
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	3.1.1 Menjelaskan makna sila-sila Pancasila dan simbol Pancasila dengan baik dan benar. 3.1.2 Membedakan makna tiap sila Pancasila dengan simbolnya secara tepat.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan nilai-nilai Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai Pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan media gambar tentang sila-sila Pancasila dan simbolnya, siswa dapat menjelaskan makna sila-sila Pancasila dengan baik dan benar.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, dan memperhatikan media gambar tentang sila-sila Pancasila, siswa dapat membedakan makna tiap sila Pancasila dengan simbolnya secara tepat.
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan media gambar kegiatan sehari-hari yang mencerminkan nilai Pancasila, siswa dapat menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai Pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Perbedaan Tiap Sila-sila Pancasila dan Simbolnya.
2. Contoh Kegiatan yang Mencerminkan Nilai Pancasila.

F. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok dan penugasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Awal		15 Menit
	Guru memberi salam dan tegur sapa, memeriksa kerpian pakaian siswa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	
	Guru melakukan absensi kepada siswa.	Siswa menjawab absen kehadiran.	
	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	Siswa mengikuti cara uji konsentarsi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	
	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5Pahlawanku</i> <i>Sub Tema 1 Perjuangan ParaPahlawan. Pb 4 MateriPerbedaan Tiap Sila-sila Pancasila dan Simbolnya dan Contoh Kegiatan yang Mencerminkan Nilai Pancasila</i> Dan menuliskan di papan tulis.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	
	Guru melakukan apersepsi yaitu mangaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti "apa yang terbayang dibenak anak-anak	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	

	terkait materi kita hari ini?.		
	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengetahui makna sila-sila pancasila. 2. Siswa dapat menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol. 3. Siswa dapat menganalisis makna simbol dengan sila-sila pancasila. 4. Siswa menunjukkan dapat contoh-contoh nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari. 	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
	Kegiatan Inti		45 Menit
Penyajian kelas (Presentasi)	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	
	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru. <i>(Mengamati)</i>	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru. <i>(Menanya)</i>	
	Guru meminta siswa untuk	Siswa menyebutkan nilai	

	menyebutkan contoh nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang siswa ketahui. <i>(Menalar)</i>
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.
Grup Tim (Teams)	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara hiterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.
	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami. <i>(Mencoba)</i>
	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan <i>(Mengkomunikasikan).</i>
Games	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.
	Guru menyampaikan peraturan	Siswa mendengarkan

	<p>bermain games.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan kelompok mengambil nomor bermain di meja guru 2. Pada meja setiap tim terdapat 5 pertanyaan 3. Soal dibuka oleh salah seorang anggota dan menjawab soal yang dibuka, anggota yang lain hanya membantu tidak boleh menjawab 4. Soal selanjutnya dibuka oleh anggota yang berada disebelah kanan pemain pertama 5. Jika tidak bisa boleh katakan pas dan membuka soal yang lain 6. Jika benar mendapat point 10, jika salah akan dikurangi 10 7. Setiap tim diberi waktu 5 menit untuk menjawab soal-soal 	<p>peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.</p>	
	<p>Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.</p>	<p>Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.</p> <p><i>(Mencoba)</i></p>	
	<p>Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung.</p> <p>Games berlangsung sesuaiwaktu yang telah</p>	<p>Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.</p>	

	ditentukan.	<i>(Mencoba)</i>	
Tournament	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	
Team Recognize(Penghargaan Kelompok)	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	
Penugasan	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal test. Guru membagikan soal test kepada setiap siswa.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	
	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	
	Kegiatan Penutup		10 Menit
	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	
	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	
	Guru memberi penguatan materi hari ini.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	

	dipahami terkait materi hari ini.		
	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	
	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Guru Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
- Buku Siswa Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

I. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- Media : Media gambar sila pancasila dan simbolnya.
- Alat : Papan tulis, spidol, dan penghapus.
- Bahan : Buku ajar dan soal tes.

1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdo'a sebelum atau sesudah belajar. 3. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mengucapkan kalimat thayibah. 2. Mengucapkan kalimat thayibah basmallah atau hamdallah. 3. Mengucapkan dua kalimat thayibah basmallah dan hamdallah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya rasa syukur kepada tuhan yang Maha Esa dan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah. 2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa. 3. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menjelaskan makna sila-sila pancasila dengan baik dan benar.	Dapat menjelaskan makna pancasila dengan baik dan benar.	Dapat menjelaskan makna pancasila tapi masih kurang tepat.	Berusaha menjelaskan makna pancasila tapi masi belum mampu.
Menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol secara tepat.	Dapat menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol secara tepat.	Dapat menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol, namun ada beberapa yang kurang tepat.	Dapat menyebutkan sila-sila pancasila dengan hubungan simbol, namun terdapat banyak kesalahan.

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menganalisis makna simbol dengan sila-sila pancasila secara tepat.	Dapat menganalisis makna simbol dengan sila-sila pancasila secara tepat.	Dapat menganalisis makna simbol dengan sila-sila pancasila, namun masih terdapat beberapa yang kurang tepat.	Dapat menganalisis makna simbol dengan sila-sila pancasila, namun masih terdapat banyak yang kurang tepat.
Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.	Dapat menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari, namun ada beberapa yang kurang tepat.	Dapat menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari, namun masih banyak yang kurang tepat.

Mengetahui,

Guru Kelas IV

NURAINI

NIP. 198330224200501003

Bireuen, 26 Oktober 2022

Peneliti

AINI SAFITRI

NIM. 190209005



Nama Madrasah : MIN 8 BIREUEN

Kelas/Semester : IV/1

Tema 5 : Pahlawan

Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlwan

Pembelajaran ke : 4

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1.

4.

Tujuan LKPD

- Siswa dapat mengetahui kaitan bunyi sila dan simbolnya.
- Siswa dapat membedakan makna tiap sila pancasila dengan simbolnya secara tepat.
- Siswa dapat menunjukkan contoh nilai-nilai pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Petunjuk Mengerjakan LKPD

- Awali dengan membaca basmallah.
- Tulislah nama kelompok dan anggota kelompokmu pada kolom yang sudah disediakan.
- Perhatikan petunjuk setiap point soal.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang dipahami.

A. Pasanglah bunyi sila pancasila dengan makna simbol secara tepat!

Ketuhanan yang Maha Esa

Simbol dan Maknanya

.....

.....

.....

Persatuan Indonesia

Simbol dan Maknanya

.....

.....

.....

Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Simbol dan Maknanya

.....

.....

Kemanusiaan yang adil dan beradab

Simbol dan Maknanya

.....

.....

Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

B. Perhatikan tabel berikut!

Tabel dibawah ini berisi contoh nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berilah tanda centang (√) pada nilai yang menurut kamu benar atau salah secara tepat!

Contoh kegiatan	Benar	Salah
Taat dan patuh kepada Allah Yang Maha Esa		
Membantu teman yang ke Pilihan Jawaban		
Membantu teman		
Bintang		
Maknanya bangsa Indonesia adalah bangsa yang religius yaitu bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.		
Berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong membersihkan sekolah		
Rantai		
bermakna bahwa setiap manusia saling membutuhkan dan perlu bersatu untuk menjadi kuat, mengakui, memperlakukan setiap orang dengan adil dan setara sesuai hak dan kewajiban asasi manusia		
Bertanggung jawab mengerjakan piket kelas		
Pohon Beringin		
bermakna kesatuan dan persatuan Indonesia yang mengakar kuat di tengah keberagaman Indonesia dan menyatu di bawah naungan Indonesia.		
Mementingkan kepentingan pribadi		
Kepala Banteng		
bermakna pengambilan keputusan yang dilakukan secara musyawarah, kekeluargaan, dan gotong royong.		
Padi dan Kapas		
bermakna kebutuhan dasar manusia, yaitu pangan dan sandang. Tercukupinya sandang dan pangan merupakan syarat utama mencapai kemakmuran.		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II

Sekolah : MIN 8 Bireuen
Kelas/Semester : IV/ I
Materi : 1. Perbedaan Tiap Sila-sila Pancasila dan Simbolnya.
 2. Contoh Kegiatan yang Mencerminkan Nilai

Pancasila.

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.

2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.

3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.

4 = Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.				√
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.			√	
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari				√

	hari ini “Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan ParaPahlawan. Pb 4 MateriPerbedaan Tiap Sila-sila Pancasila dan Simbolnya dan Contoh Kegiatan yang Mencerminkan Nilai Pancasila. Dan menuliskan di papan tulis.				
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?			√	
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				√
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1 PenyajianKelas					
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari			√	
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait sila-sila pancasila dan simbolnya. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.				√
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.				√
10.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.		√		
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.				√
Tahap 2 Teams					
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara hiterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.				√
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.				√
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.			√	
Tahap 3 Games					
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.		√		
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.			√	
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa				√

	untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.				
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.			√	
Tahap 4 Tournament					
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.				√
Tahap 5 Team Recognize					
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).				√
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.				√
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.				√
(Kegiatan Akhir)					
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa				√
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.		√		
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.			√	
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.			√	
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.			√	
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.		√		
29.	guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		√		
Jumlah		101			
Nilai Persentase		87,06%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....
.....

Bireuen, 26 Oktober 2022

Pengamat, Guru Kelas IV

NURAINI

NIP. 198330224200501003

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Sekolah : MIN 8 Bireuen

Kelas/Semester : IV / I

Materi : 1. Perbedaan Tiap Sila-sila Pancasila dan Simbolnya.
2. Contoh Kegiatan yang Mencerminkan Nilai Pancasila.

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

- 1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.
- 2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.
- 3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.
- 4 = Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.				√

2.	Siswa menjawab absen kehadiran.				√
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.				√
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.				√
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.		√		
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				√
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1 Presentasi					
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari		√		
8.	Siswa mengamati media gambar sila dan simbol pancasila yang diperlihatkan guru.			√	
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait madia yang dipaparkan guru.		√		
10.	Siswa menyebutkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang siswa ketahui.	√			
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	√			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.			√	
Tahap 2 Teams					
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.			√	
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan			√	
Tahap 3 Games					
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.			√	
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				√
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.			√	
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.			√	
Tahap 4 Tournament					
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.			√	
Tahap 5 Team Recognize					

20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.				√
21.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.			√	
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.			√	
Kegiatan Penutup					
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.		√		
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.		√		
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.			√	
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.		√		
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.				√
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.			√	
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.				√
Jumlah		85			
Nilai Persentase		73,27%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Bireuen, 26 Oktober 2022

Pengamat,

**ANNA RAHMI
 NIM. 190209040**

Soal Test Siklus II

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

No	Indikator Soal	Soal	Level Kognitif	Jawaban
1	Siswa dapat menyebutkan bunyi-bunyi sila Pancasila sesuai dengan simbol Pancasila secara tepat	Ketuhanan yang maha Esa dilambangkan dengan simbol a. Bintang b. Pohon beringin c. Padi dan kapas d. Rantai	C1	A
2	Siswa dapat menunjukkan contoh sikap yang sesuai bunyi-bunyi sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara tepat	Contoh sikap baik yang telah sesuai dengan nilai-nilai Pancasila adalah a. Rendah diri b. Suka memukul teman c. Suka bermalasan-malasan d. Boros	C5	A
3	Siswa dapat menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	Apabila keputusan musyawarah tidak sesuai dengan kehendak pribadi kita, sikap kita sebaiknya a. Marah-marah b. Menerima dengan lapang dada c. Memusuhi peserta musyawarah d. Mengganti keputusan sesuai dengan kehendak pribadi	C4	B
4	Siswa dapat menyebutkan contoh terapan berupa sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	Kegiatan yang mencerminkan penerapan sila ke 5 Pancasila adalah a. Berbuat adil dalam kehidupan bermasyarakat b. Memecahkan	C3	A

		<p>masalah dengan musyawarah</p> <p>c. Tidak membedakan tema bermain</p> <p>d. Hemat dalam penggunaan uang</p>		
5	Siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila	<p>Percaya dan takwa kepada Tuhan yang maha Esa merupakan bentuk pengamalan sila ke</p> <p>a. Satu</p> <p>b. Dua</p> <p>c. Tiga</p> <p>d. Empat</p>	C1	A
6	Siswa dapat menganalisis contoh terapan berupa sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	<p>Sikap-sikap berikut ini yang merupakan pengamalan dari sila ke 4 adalah....</p> <p>a. Selalu tertib dalam menjalankan ibadah</p> <p>b. Mengganggu teman yang berlainan agama dalam beribadah</p> <p>c. Menyontek ketika ulangan ataupun mengerjakan tugas di kelas</p> <p>d. Menyampaikan pendapat dengan santun saat diskusi kelompok</p>	C4	D
7	Siswa dapat menentukan terapan berupa sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	<p>Mau menerima keputusan musyawarah dengan lapang dada merupakan contoh pengamalan Pancasila sila</p> <p>a. Kedua</p> <p>b. Ketiga</p> <p>c. Keempat</p>	C3	C

		d. Kelima		
8	Soal disajikan dalam bentuk gambar agar siswa dapat menyebutkan bunyi sila Pancasila sesuai dengan symbol Pancasila.	Perhatikan gambar berikut!  Gambar di atas merupakan simbol sila a. Ketuhanan yang maha Esa b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia	C1	C
9	Soal disajikan dalam bentuk gambar agar siswa dapat menyebutkan bunyi sila Pancasila sesuai dengan symbol Pancasila.	Perhatikan gambar berikut!  Gambar di atas merupakan simbol sila a. Satu b. Tiga c. Empat d. Lima	C1	D
10	Siswa dapat menentukan terapan berpasakap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	Membantu teman yang kesulitan belajar adalah contoh pengamalan sila a. Ketuhanan yang maha Esa b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia	C3	B

		d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia		
--	--	--	--	--

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus III

Satuan Pendidikan	: MIN 8 BIREUEN
Kelas/ Semester	: VI / I
Tema 5	: Pahlawanku
Sub Tema 1	: Perjuangan Para Pahlawan
Muatan	: PKn
Pembelajaran	: 6
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Muatan PKn	
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	3.1.1 Menjelaskan makna pahlawan secara tepat. 3.1.2 Menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila secara tepat.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai Pancasila dengan baik dan benar. 4.1.2 Mempresentasikan hasil analisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan percaya diri.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan makna pahlawan secara tepat.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan teks pahlawan pada buku baca, siswa dapat menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila secara tepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai Pancasila dengan baik dan benar.
4. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat mempresentasikan hasil analisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Nilai kepahlawanan yang sesuai nilai Pancasila

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Awal		15 Menit
	Guru memberi salam dan tegur sapa, memeriksa kerpian pakaian siswa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	
	Guru melakukan absensi kepada siswa.	Siswa menjawab absen kehadiran.	
	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	Siswa mengikuti cara uji konsentarasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	
	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan ParaPahlawan. Pb 6 Materi Nilai Kepahlawanan yang Sesuai Nilai Pancasila.</i> Dan menuliskan di papan tulis.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	
	Guru melakukan apersepsi yaitu mangaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan	

	<p>pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?.</p>	pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	
	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengetahui makna pahlawan. 2. Siswa dapat menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila. 3. Siswa dapat menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai pahlawan. 4. Siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri. 	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
	Kegiatan Inti		45 Menit
Penyajian kelas (Presentasi)	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	
	Guru meminta siswa mengamati teks bacaan tentang pahlawan yang terdapat di buku baca.	Siswa mengamati teks cerita pahlawan di buku baca. <i>(Mengamati)</i>	
	Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai teks bacaan tersebut.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait teks bacaan. <i>(Menanya)</i>	
	Guru menjelaskan materi	Siswa mendengarkan	

	<p>terkait nilai kepahlawanan dan meminta siswa untuk menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.</p>	<p>penjelasan guru terkait materi pembelajaran. Dan menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.</p> <p><i>(Menalar)</i></p>	
	<p>Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.</p>	<p>Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.</p>	
Grup Tim (Teams)	<p>Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.</p>	<p>Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.</p>	
	<p>Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.</p>	<p>Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD.</p> <p>Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.</p> <p><i>(Mencoba)</i></p>	
	<p>Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.</p>	<p>Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan</p> <p><i>(Mengkomunikasikan).</i></p>	
Games	<p>Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali</p>	<p>Siswa mencoba memahami kembali</p>	

	<p>materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.</p>	<p>terkait materi.</p>	
	<p>Guru menyampaikan peraturan bermain games.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan kelompok mengambil nomor bermain di meja guru 2. Pada meja setiap tim terdapat 5 pertanyaan 3. Soal dibuka oleh salah seorang anggota dan menjawab soal yang dibuka, anggota yang lain hanya membantu tidak boleh menjawab 4. Soal selanjutnya dibuka oleh anggota yang berada disebelah kanan pemain pertama 5. Jika tidak bisa boleh katakan pas dan membuka soal yang lain 6. Jika benar mendapat point 10, jika salah akan dikurangi 10 7. Setiap tim diberi waktu 5 menit untuk menjawab soal-soal 	<p>Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.</p>	
	<p>Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.</p>	<p>Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.</p> <p><i>(Mencoba)</i></p>	

	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya. <i>(Mencoba)</i>	
Tournament	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	
Team Recognize (Penghargaan Kelompok)	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	
Penugasan	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	
	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	
	Kegiatan Penutup		10 Menit
	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	
	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	

	telah dipelajari hari ini.		
	Guru memberi penguatan materi hari ini.	Siwa mendengarkan penguatan dari guru.	
	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	Siswa medengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	
	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	Siswa medengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	
	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	
	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	

G. SUMBER BELAJAR

- Buku Guru Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
- Buku Siswa Tema 5 *Pahlawanku* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

H. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- Media : Teks cerita pahlawan.
- Alat : Papan tulis, spidol, dan penghapus.
- Bahan : Buku ajar dan soal tes.

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Afektif

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jlh
		Cermat			Percaya Diri			Tanggung Jawab			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Cermat	Percaya Diri	Tanggung Jawab
1. Telaten dalam mengerjakan soal. 2. Mengecek ulang hasil kerja. 3. Teliti dalam mengerjakan soal.	1. Yakin dan tidak mudah pesimis. 2. Berani tampil didepan kelas. 3. Berani memberi pendapat.	1. Bekerjasama dalam kelompok. 2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. 3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

No	Nama Siswa	Spiritual			Jlh
		Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur	

		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdo'a sebelum atau sesudah belajar. 3. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mengucapkan kalimat thayibah. 2. Mengucapkan kalimat thayibah basmallah atau hamdallah. 3. Mengucapkan dua kalimat thayibah basmallah dan hamdallah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya rasa syukur kepada tuhan yang Maha Esa dan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah. 2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa. 3. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menjelaskan makna pahlawan dengan baik dan benar.	Dapat menjelaskan makna pahlawan dengan baik dan benar.	Dapat menjelaskan makna pahlawan tapi masih kurang tepat.	Berusaha menjelaskan makna pahlawan tapi masi belum mampu.
Menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila secara tepat.	Dapat menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila secara tepat.	Dapat menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, namun ada beberapa yang kurang tepat.	Dapat menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, namun terdapat banyak kesalahan.

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila secara tepat.	Dapat menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila secara tepat.	Dapat menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, namun masih terdapat beberapa yang kurang tepat.	Dapat menganalisis nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, namun masih terdapat banyak yang kurang tepat.
Mempresentasikan hasil analisis dengan percaya diri.	Dapat Mempresentasikan hasil analisis dengan percaya diri.	Dapat Mempresentasikan hasil analisis, namun masih terlihat ragu-ragu.	Dapat Mempresentasikan hasil analisis dengan, namun terlihat tidak percaya diri dan sangat gugup.

Mengetahui,

Guru Kelas IV

NURAINI

NIP. 198330224200501003

Bireuen, 27Oktober 2022

Peneliti

AINI SAFITRI

NIM. 190209005



Nama Madrasah : MIN 8 BIREUEN

Kelas/Semester : IV/1

Tema 5 : Pahlawan

Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan

Pembelajaran ke : 6

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1.

4.

Tujuan LKPD

- Siswa dapat mengenal tokoh pahlawan secara tepat.
- Menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila secara tepat.

Petunjuk Mengerjakan LKPD

- Awali dengan membaca basmallah.
- Tulislah nama kelompok dan anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan.
- Perhatikan petunjuk setiap point soal.
- Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang dipahami.

Diskusikan dengan teman kelompokmu, kemudian isilah peta pikiran berikut secara tepat!

Nama tokoh

Asal daerah

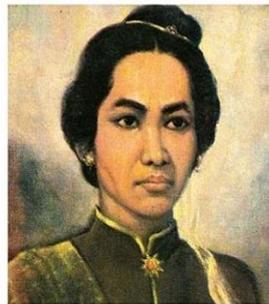


Perilaku yang pantas ditiru

Perilaku yang sesuai nilai pancasila

Nama tokoh

Asal daerah



Perilaku yang pantas ditiru

Perilaku yang sesuai nilai pancasila

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS III

Sekolah : MIN 8 Bireuen
Kelas/Semester : IV / I
Materi : Nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila
Hari/Tanggal :
Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan merevisi kekurangan pada siklus I dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

- 1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.
- 2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.
- 3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.
- 4 = Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.				√

3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.				√
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Pb 6 Materi Nilai Kepahlawanan yang Sesuai Nilai Pancasila.</i> Dan menuliskan di papan tulis.				√
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa.				√
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				√
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1 Penyajian Kelas					
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.				√
8.	Guru meminta siswa mengamati teks bacaan tentang pahlawan yang terdapat di buku baca.			√	
9.	Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai teks bacaan tersebut.				√
10.	Guru menjelaskan materi terkait nilai kepahlawanan dan meminta siswa untuk menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.				√
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.				√
Tahap 2 Teams					
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.				√
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.				√
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.			√	
Tahap 3 Games					
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.				√
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.				√
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim				√

	membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.				
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.				√
Tahap 3 Tournament					
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.				√
Tahap 5 Team Recognize					
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).				√
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.				√
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.				√
(Kegiatan Penutup)					
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.				√
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.			√	
25.	Guru memberi pengutan materi hari ini.				√
26.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.				√
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.				√
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.				√
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.				√
Jumlah		113			
Nilai Persentase		97,41%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....
.....

Bireuen, 27 Oktober 2022

Pengamat Guru Kelas IV,

NURAINI

NIP.198330224200501003

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

Sekolah : MIN 8 Bireuen
Kelas/Semester : IV / I
Materi : Nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila
Hari/Tanggal :
Pertemuan :

A. Pengantar

Kegiatan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Aktivitas yang diamati disini adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (√) sesuai kriteria berikut:

- 1 = Kurang, jika aspek yang diamati berlangsung masih tidak sesuai.
- 2 = Cukup, jika aspek yang diamati berlangsung cukup sesuai namun masih terdapat kekurangan.
- 3 = Baik, jika aspek yang diamati berlangsung dengan baik namun terdapat sedikit kekurangan.
- 4 = Baik Sekali, jika aspek yang diamati berlangsung dengan sangat baik.

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.				√
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.				√
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.				√
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan				√

	guru.				
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan guru.				√
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				√
(Kegiatan Inti)					
Tahap 1 Presentasi					
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.				√
8.	Siswa mengamati teks cerita pahlawan dibuku baca.			√	
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait teks bacaan.			√	
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi pembelajaran. Dan menyebutkan nilai kepahlawanan yang sesuai nilai pancasila yang terdapat pada teks di buku baca.				√
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.			√	
Tahap 2 Teams					
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.				√
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.				√
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan			√	
Tahap 3 Games					
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.			√	
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				√
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.				√
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.				√
Tahap 4 Tournament					
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.				√
Tahap 5 Team Recognize					
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.				√
21.	Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.				√

22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.				√
(Kegiatan Penutup)					
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.			√	
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.			√	
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.				√
26.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.				√
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.			√	
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.				√
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.				√
Jumlah		108			
Nilai Persentase		93,10%			

D. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Bireuen, 27 Oktober 2022

Pengamat,

**ANNA RAHMI
 NIM. 190209040**

Soal Test Siklus III

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

No	Indikator Soal	Soal	Level Kognitif	Jawaban
1	Siswa dapat menganalisa contoh nilai kepahlawanan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	Rafa menolong seorang nenek menyeberang jalan tanpa pamrih. Tindakan tersebut merupakan contoh sikap a. Rela berkorban b. Cinta tanah air c. Jiwa kepahlawanan d. Menghargai orang lain	C4	C
2	Siswa dapat menentukan di mana nilai juang pahlawan harus diterapkan	Nilai-nilai juang dari para pahlawan harus kita terapkan dalam lingkungan a. Keluarga b. Masyarakat c. Sekolah d. Keluarga, sekolah, masyarakat	C3	D
3	Siswa dapat menentukan contoh nilai pahlawan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	Sikap para pahlawan yang mengutamakan kepentingan bangsa untuk merdeka dari pada kepentingan pribadi adalah bentuk penerapan sila a. Persatuan Indonesia b. Ketuhanan yang maha Esa c. Kemanusiaan yang adil dan beradab d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia	C2	C
4	Siswa dapat menyebutkan biografi pahlawan secara tepat	Teuku Umar adalah satu pahlawan Indonesia yang berasal dari a. Aceh b. Jawa c. Maluku	C1	A

		d. Sumatra barat		
5	Siswadapatmenyebutkanbiografipahlawansecaratepat	Perang diponegoro adalah perang yang terjadi di a. Wilayah Jawa b. Sumatra c. Aceh d. Papua	C1	A
6	Siswadapatmenyebutkanbiografipahlawansecaratepat	Cut Nyak Dien adalah salah satu pahlawan Indonesia yang berasal dari a. Jawa b. Aceh c. Papua d. Maluku	C1	B
7	Siswadapatmenilaibentukpenerapansilapancaasiladari perjuangan para pahlawan.	Salah satusikappahlawanadalah melakukanmusyawarahdalam menyusun strategi perlawanterhadappenjahat. Hal tersebutmerupakanbentukpenerapansila ... a. Satu b. Dua c. Tiga d. Empat	C5	D
8	Soaldisajikandalambentuk gambar agar siswadapatmengenalpahlawansecaratepat	Perhatikan gambar berikut!  Nama pahlawan nasional pada gambar di atas adalah a. Teungku Chik di Tiro b. Sultan Iskandar Muda c. Teuku Umar d. Teuku Nyak Arif	C1	C
9	Soaldisajikandalambentuk gambar agar siswadapatmengenalpahlawansecaratepat	Perhatikan gambar berikut!	C1	B

	wansecaratepat	 <p>Nama pahlawan nasional pada gambar di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Cut Meutia Cut Nyak Dien Nyi Ahmad Dahlan R.A Kartini 		
10	Siswa dapat menunjukkan sikap yang mencerminkan nilai pancasila yang sesuai dengan nilai kepahlawanan	<p>Berikut yang bukan contoh nilai pancasila adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Membantu sesama teman Gotong royong Rajin shalat Memusuhi teman 	C5	D

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

A. Pembentukan Kelompok Siklus 1

Siklus I	
Kelompok 1 Adiva FAizi Azizi M.Alzam M.Zainul M.Faris	Kelompok 2 M.Nuzul Farid M.Fayyad PutroBalqis Muqarramah
Kelompok 3 Najhan Kamil Mola Fikri Nazrullah RiskaMulya Faiza Azima	Kelompok 4 Afrina AlyaFitria Bayyana Zayada Zahira
Kelompok 5 SyazaNaqia Alicia Rizky Talita Najwa Maulana Luthfi AsyrafAditia	

B. Kegiatan Pembelajaran Siklus I



Gambar 1 Guru membukapelajaran dan berdoa



Gambar 2 Guru Melakukan absensi



Gambar 3 Guru mengumumkan materi pelajaran



Gambar 4 Menjelaskan materi



Gambar 5 Guru membimbing kelompok

Gambar 6 Mempresentasi



Gambar 7 Games tournament

Gambar 8 Mengerjakan soal tes

Dokumentasi Kegiatan Siklus II

A. Pembentukan Kelompok Siklus II

Siklus II	
Kelompok 1 M. Nuzul Farid Balqis Muqarramah Afrina	Kelompok 2 Najhan Kamil Nasrullah Mola Fikri Faiza RiskaMulya
Kelompok 3 Maulana Luthfi Asyraf SyazaNaqia Talita Najwa AliciyaRiski	Kelompok 4 M. Al Faris Fayyad Aliya Fitria Rayyana Zayada
Kelompok 5 Faizi Azizi Zainul Zahira Adiva M.Alzam	

B. Kegiatan Pembelajaran Siklus II



Gambar 1 Guru memulainya pembelajaran dan berdoa Gambar Guru melakukan absensi



Gambar 3 Mengulang materi sebelumnya



Gambar 4 Mengumumkan materi



Gambar 5 Guru menjelaskan materi



Gambar 6 membimbing kelompok



Gambar 7 Preesentasi hasil diskusi



Gambar 8 Games tournament



Gambar 9 Memberikan penghargaan



Gambar 10 Mengerjakan soal tes

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus III

A. Pembentukan Kelompok Siklus III

Siklus I	
Kelompok 1 Faizi Azizi M. Nuzul Maulana Alicya Rizky Talita	Kelompok 2 Adiva Balqis Alia Fitria Fayyad M. Zainul
Kelompok 3 Muqarramah Riska Mulia Faiza Azima M. Al Faris Farid	Kelompok 4 Zahira Zayada Rayyana Nasrullah M. Alzam
Kelompok 5 Najhan Kamil Afrina Syaza Mola Fikri Asyraf	

B. Kegiatan Pembelajaran Siklus II



Gambar 1 Memulai pembelajaran dan berdoa



Gambar 2 melakukan absensi



Gambar 3 Guru mengulang materi sebelumnya



Gambar 4 Mengumumkan materi



Gambar 5 Guru menjelaskan materi



Gambar 6 Membimbing kelompok



Gambar 7 Presentasi hasil Idiskusi



Gambar 8 Games tournament



Gambar 9 Penghargaan tim yang menang



Gambar 10 Mengerjakan soal tes

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Aini Safitri
 Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 24 Mei 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. Telp/HP : 082277625406
 e-mail : ainimuziani@gmail.com
 Alamat : Desa Alue Mangki, Kec. Gandapura, Kab. Bireuen
 Pekerjaan : Mahasiswa

Data Orang Tua

Ayah : Muryazi
 Pekerjaan : PNS
 Alamat : Desa Alue Mangki, Kec. Gandapura, Kab. Bireuen
 Ibu : Wirdawati
 Pekerjaan : IRT
 Alamat : Desa Alue Mangki, Kec. Gandapura, Kab. Bireuen

Riwayat Pendidikan

SD/MI : MIN 8 Bireuen
 SMP/MTs : MTsN Model Gandapura
 SMA/MA : MAN 3 Bireuen
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 28 November 2022

AINI SAFITRI

NIM.190209005