

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PKN KELAS IV SDN JAMBUR LAK-LAK
ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

YULINA RAHMIANI

NIM. 190209136

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2023 M / 1444 H**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PKN KELAS IV SDN JAMBUR LAK-LAK
ACEH TENGGARA**

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

Diajukan Oleh:

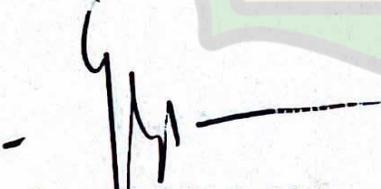
YULINA RAHMIANI
NIM. 190209136

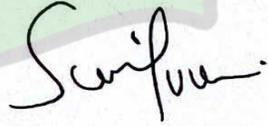
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


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


Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SDN JAMBUR
LAK-LAK ACEH TENGGARA**

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 Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023, ^{24 Mei 2023}
_{4 Djulqa'dah H}

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

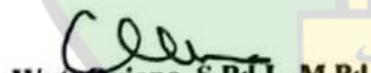
Ketua,


Irwanti, S.Pd.L., M.A
NIP. 197309232007011017

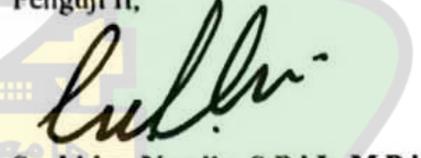
Sekretaris,


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 1988111720150320005

Penguji I,


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

Penguji II,


Syahidan Nurdin, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Jember, Jawa Timur, 24 Mei 2023
Banda Aceh



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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulina Rahmiani
NIM : 190209136
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif *Learning Tipe Scramble*
Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan
Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN
Jambur Lak-lak Aceh Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan tentunya 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, 11 Mei 2023

Yang menyatakan



Yulina Rahmiani
NIM. 190209136

ABSTRAK

Nama : YULINA RAHMIANI
NIM : 190209136
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul : Penerapan Model Kooperatif tipe *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara
Pembimbing I : Irwandi, S.Pd.I., M.A.
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*, Media *Puzzle*, Keaktifan Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran PKn

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara pada pembelajaran PKn peneliti menemukan bahwa masih kurangnya keaktifan belajar siswa yang melibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model dan media yang digunakan guru masih kurang efektif terhadap materi yang diajarkan. Masih banyak siswa yang nilai rata-ratanya belum memenuhi atau masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi empat tahapan yaitu: (*Planning*) tahap perencanaan, (*Acting*) tahap pelaksanaan, (*Observing*) tahap pengamatan dan (*Reflecting*) refleksi yang dilakukan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian berjumlah 28 siswa. teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, angket dan tes. Kemudian data ini dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I yaitu 85,86%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 100%. Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 81,52%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 100%. Keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu 77,29 %, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 94,38%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 46,42%, pada siklus II menjadi 92,85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Scramble Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kekatifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pkn Kelas IV SDN Jambur Lak-Lak Aceh Tenggara*”. Shalawat serta salam penulis sampaikan ke pangkuan alam yakni Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan menuju ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan serta 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 selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh jajarannya yang telah membantu dan mengarahkan masing-masing fakultas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag.,M.A.,M.Ed.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh jajarannya, yang telah membantu dan mengarahkan dan memberikan dukungan kepada setiap prodi.
3. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry serta para staf prodi beserta dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.

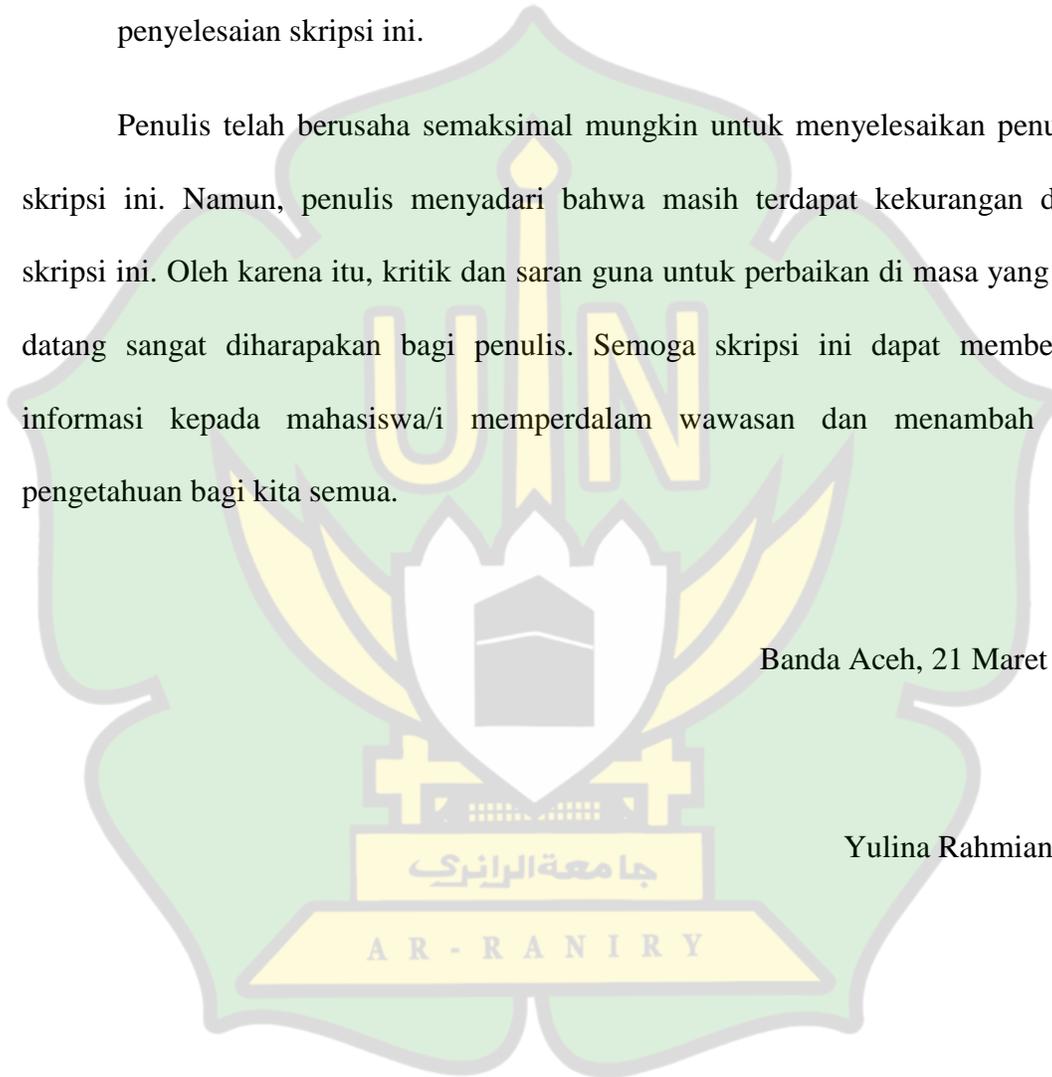
4. Bapak Irwandi, S.Pd.I., M.A selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing II yang telah membimbing penulis dan meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa orang tua serta keluarga tercinta yang telah mendoakan juga memberikan dukungan serta motivator terbesar didalam hidup penulis, terimakasih kepada ayahanda Rusli dan ibunda Yusriani atas segala perhatian, kasih sayang, dukungan serta doa. Hingga diberikan kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh hingga selesai. Terimakasih juga untuk adik-adik tercinta Yudira Firgamri, Yuderi Muhhazri dan Zikri Husein Habib atas dukungan dan sudah menghibur selama penyusunan skripsi ini. Terimakasih juga untuk ujang tercinta Hendriwansyah Putra yang telah memberi dukungan serta uang saku bulanan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Raminah, S.Pd Kepala sekolah SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara yang telah memberikan izin untuk penelitian, agar penelitian dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.
8. Kepada para pustakawan ruang baca PGMI, Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry dan Perpustakaan Wilayah yang turut serta meminjamkan buku sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat perkuliahan selama ini Della Winda Sari, Neti Kasmijar, Maya Nurliza, Salsabila, Nada Syahirah, Wizriati Rahmani dan Qathrun Nada yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu untuk membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang sangat diharapkan bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan informasi kepada mahasiswa/i memperdalam wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 21 Maret 2023

Yulina Rahmiani



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe <i>Scramble</i>	15
1. Pengertian Model Kooperatif Learning	15
2. Model <i>Scramble</i>	16
a. Pengertian Model <i>Scramble</i>	16
b. Langkah-Langkah Model <i>Scramble</i>	18
c. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Scramble</i>	20
B. Media <i>Puzzle</i>	23
1. Pengertian Media	23
2. Tujuan Media <i>Puzzle</i>	26
3. Jenis Potongan Media <i>Puzzle</i>	27
4. Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Puzzle</i>	27
C. Keaktifan Dan Hasil Belajar	28
1. Pengertian Keaktifan Belajar	28
2. Pengertian Hasil Belajar.....	32

D. Pkn	35
1. Pengertian Pkn	35
2. Tujuan Dan Fungsi Pembelajaran Pkn.....	36
3. Materi Pkn	37
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian.....	42
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB IV PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
DOKUMENTASI PENELITIAN	155
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	158

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Model <i>Scramble</i>	22
Tabel 3.1 Kriteria Skor hasil Belajar Siswa	51
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I	53
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada siklus I	56
Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	58
Tabel 4.4 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran pada Siklus I	59
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II	61
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II	63
Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Siswa Siklus II	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garuda Pancasila	38
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	44
Gambar 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru	68
Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa	69
Gambar 4.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran. Proses belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku seseorang. Dalam psikologi, belajar merupakan aktivitas proses mental seperti berpikir, memahami, meringkas, mendengarkan, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan kegiatan yang bersifat fisiologis, yaitu kegiatan praktik, seperti melakukan eksperimen, membuat karya (produk) dan apresiasi.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran mengacu pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk kompetensi yang akan diperoleh siswa. Guru dalam proses pembelajaran mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar, namun dalam proses pembelajaran diperlukan juga peran dari siswa. Proses belajar mengajar adalah inti dari suatu proses pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar

mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa adalah subyek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran adalah kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi. Dan dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika terdapat peran aktif dari siswa.¹

Kurikulum pendidikan madrasah saat ini, siswa diwajibkan menguasai beberapa mata pelajaran utama, salah satunya pendidikan kewarganegaraan atau biasa disebut dengan PKn. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral siswa agar memiliki karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. PKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, termasuk mata pelajaran ilmu-ilmu sosial, yang mempelajari masalah-masalah teoritis dan sosial yang ada di sekitar masyarakat. Kewarganegaraan pada hakekatnya adalah pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan dasar negara, mengarah pada pembentukan warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Melalui poin ini,

¹ Regina Ade Darman, *Belajar dan Pembelajaran*, ed. Regina Ade Darman (Padang: Geupedia, 2020), h. 16-17.

diharapkan siswa sebagai warga negara mampu mempelajari dan memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.²

Pembelajaran dengan model kooperatif learning tipe *scramble* dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, karena pada pelaksanaan model pembelajaran ini siswa akan ikut terlibat aktif dalam proses dan pemecahan masalah yang dihadapi. Peran guru menjadi fasilitator yang membimbing dan mengarahkan pembelajaran tetap sesuai dengan yang telah direncanakan. melalui menerapkan model kooperatif tipe *scramble* ini siswa dibentuk menjadi kelompok belajar dengan tujuannya untuk melatih siswa berinteraksi dalam kelompok melalui berdiskusi dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu siswa akan mampu saling bertukar pikiran dan saling mempertimbangkan jawaban yang benar, dengan demikian akan meningkatkan daya ingat siswa. Peningkatan daya ingat akan seimbang dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara diperoleh informasi sebagai berikut : pertama, proses pembelajaran selama ini masih berlangsung secara klasikal, guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah sehingga guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa yang menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam diri siswa selama proses pembelajaran. Kedua, guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang

² Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI, Pertama* (Jakarta: KENCANA, 2020), h. 24-25.

bervariasi, pada pembelajaran ini guru menggunakan media gambar yang ada di atas papan tulis, ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan dengan baik serta tidak adanya interaksi antar siswa selama proses pembelajaran. Ketiga, masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang bersifat hapalan, dikarenakan banyak juga diantara mereka menyebutkan makna dari sila pancasila itu adalah bunyi dari pancasila. Keempat, kurangnya keaktifan siswa yang melibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi selama dikelas dimana guru melakukan tes latihan sebanyak dua kali dan ternyata nilai rata-rata yang dimiliki oleh siswa belum memenuhi atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN Jambur Lak-lak, maka kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan. Untuk itu, peneliti menetapkan solusi untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dengan cara menyediakan kertas tes dan lembar jawaban dengan alternatif jawaban secara acak, dan siswa kemudian menyusun kertas tes dan lembar jawaban dalam urutan yang bermakna.

Selain menerapkan model pembelajaran, peneliti juga menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yaitu *Puzzle*. Media *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang disusun membentuk gambar yang utuh. Pemilihan media

puzzle selain menyenangkan juga dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* yaitu melatih nalar atau menggali kreativitas siswa dalam mengenal simbol serta makna pada simbol pancasila. Dengan menggunakan media *puzzle* tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran PKn siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penelitian terdahulu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan berkaitan dengan model pembelajaran *Scramble*, di antaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Narsih³ dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dari model pembelajaran langsung, dengan $t_{hitung} = 4,166$ dan $p = 0,000$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Grojogan Banguntapan, Bantul. Adapun yang membedakan dengan penelitian tersebut ialah bisa dilihat dari jenis penelitiannya yaitu jenis penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti akan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Juga bisa dilihat pada lokasi penelitiannya, mata pelajaran serta peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media *Puzzle* dan peneliti menggunakan dua variabel yaitu

³ Wahyu Narsih, “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Banguntapan Bantul” (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2019).

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dina Octavia BR Pandia⁴ menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh yang sangat tinggi pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa di kelas IV tersebut yang berjumlah 24 siswa. Ditunjukkan pada hasil siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal ialah 17 peserta didik (70,83%). Kemudian pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal pada 21 peserta didik (87,5%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 85. Adapun perbedaan dengan penelitian tersebut ialah penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *puzzle*, dan bertujuan untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas IV SDN Jambur lak-lak. Dari kajian peneliti terdahulu maka peneliti tertarik dan menerima hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan menggunakan media *puzzle* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan diadakan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif tipe *Scramble* Berbantuan Media**

⁴ Dina Oktavia BR Pandia, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan Menggunakan Model *Scramble* di Kelas IV SD Negeri 040483 Payung Tahun Ajaran 2019/2020,” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality (Universitas Quality, 2020).

Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Jambur Lak-lak Aceh Tenggara?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Jambur Lak-lak Aceh Tenggara?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn kelas IV SDN Jambur Lak-lak.

2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn kelas IV SDN Jambur Lak-lak.
3. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn sehingga terjalin interaksi yang baik antara siswa dan siswa maupun siswa dan guru.
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn di sekolah dasar.
 - b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

3. Bagi Sekolah

Dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi peneliti

Sangat memberikan pengalaman yang berguna bagi peneliti karena keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan memahami siswa dalam belajar dan juga sebagai referensi peneliti untuk mengembangkan strategi pembelajaran di sekolah dengan model *Scramble* dengan menggunakan media *Puzzle* pada pembelajaran PKn.

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap maksud peneliti dan pembaca perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. *Scramble* merupakan model pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu

pertanyaan dengan kartu jawaban yang telah disediakan dengan soal.⁵ Model *Scramble* merupakan sebuah permainan yang berbentuk acak kata, kalimat atau paragraf. Pembelajaran model *scramble* ini menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah mencari penyelesaian soal.⁶ *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.⁷

Adapun model *scramble* yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa *scramble* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk kemudian dibagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok tersebut. Siswa diharapkan dapat menyusun jawaban acak yang telah disiapkan kemudian mencocokkan dengan kartu soal yang ada dengan benar. Sehingga tidak membuat siswa jenuh dalam proses belajar mengajar.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Ciota, 2006), h. 134.

⁶ Halfi Raodahtul Jannah, Santi Lisnawati, and H. Sutisna, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor," *Jurnal Akbab Juara* Vol. 4 No. 1 (2019): h.191.

⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigma* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 304.

2. Media *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Tujuan dari *puzzle* ialah untuk melatih siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain. Caranya sederhana sekali, dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi satu maka siswa juga dituntut untuk sabar, dan bekerjasama dengan teman juga dapat mengasah kreatifitas.⁸ Siti menyebutkan didalam buku ragam media pembelajaran, media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk serpihan-serpihan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakan dan kerja sama.⁹ Bermain *puzzle* juga dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan *puzzle* tersebut.¹⁰

⁸ Leny Suryaning Astutik, Ulva Listya Agustin, and Beti Istanti Suwandayani, "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar," JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar) Vol. 8 No. (2020): h. 79-80.

⁹ Novita Indah Sari, Siti Aisyah, and Doddy Azhari, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*, ed. Nashran Azizan and Maulana Arafat Lubis Nashran Azizan (Paradiso Al jumrejo-Batu: Literasi Nusantara, 2021), 145.

¹⁰ Nita Zahara, "Penggunaan Media *Puzzle* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 1 MIN 5 Aceh Besar" (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry, 2019), 13.

Adapun media *puzzle* yang dimaksud didalam penelitian ini ialah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yaitu potongan gambar pada garuda pancasila beserta simbol-simbol sila pancasila yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Siswa dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan serta melatih kecerdasan dan menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.

3. Keaktifan

Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan merupakan keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam mengikuti tugas belajarnya. Keaktifan siswa pada proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh dengan mengikuti kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.¹¹ Menurut Dimiyati dan Mudjino, keaktifan merupakan bermacam bentuk siswa dalam proses pembelajaran, baik dari keadaan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati.¹² Keaktifan merupakan aktivitas siswa yang diharapkan tidak hanya aspek fisik melainkan aspek mental. Misalnya seperti bertanya, memberikan tanggapan, dan

¹¹ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h.8.

¹² Dimiyati and Mudjion, *Belajar dan Pembelajaran*, Pertama (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 45.

mengaplikasikan apa yang telah didapat termasuk dalam kegiatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.¹³

Dapat disimpulkan keaktifan yang dimaksud didalam penelitian ini ialah siswa mampu berperan aktif selama proses pembelajaran seperti adanya interkasi baik antara guru dengan siswa dan antar siswa, memberikan pertanyaan serta mampu memberikan tanggapan mengenai pembelajaran selama proses pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai dalam belajar baik berupa aspek pengetahuan, penguasaan atau keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran di sekolah serta dinyatakan dalam bentuk angka.¹⁴ Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁵ Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajarnya.¹⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, adapun hasil belajar yang dimaksud didalam penelitian ini ialah keberhasilan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran atau perubahan perilaku belajar siswa yang diperoleh selama proses

¹³ Djamarah, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 110.

¹⁴ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h.102.

¹⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 44.

¹⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru Bandung, 2010), h. 22.

pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan terkait dengan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

5. PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan kepribadian pancasila. PKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Adapun materi pada pembelajaran PKn yaitu mengenai makna hubungan simbol dengan sila-sila pancasila pada Tema 5 Makna Simbol Sila-Sila Pancasila. Adapun indikator pada pembelajaran PKn yaitu :

- a. Menyebutkan sila-sila pancasila serta simbol simbol pada sila pancasila.
- b. Menyebutkan makna hubungan simbol dengan makna sila-sila pancasila.
- c. Menjelaskan contoh sikap yang sesuai dengan simbol sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

¹⁷ Dwi Tyas Utami, *ESPS (Erlangga Straight Point Series) PPKn Untuk SD/MI Kelas IV*, ed. Bimo Wiwoho, Novita Sari, and Singgih Angung (Ciracas, Jakarta: Erlangga, 2016), h. 1.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

1. Pengertian Model Kooperatif Learning

Model pembelajaran adalah proses perencanaan yang digunakan untuk memandu proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan bentuk pendekatan untuk merancang perubahan perilaku siswa untuk memotivasi proses pembelajaran. Konsep model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Model pembelajaran bertujuan agar guru dapat menjadi fasilitator kegiatan proses pembelajaran dan memungkinkan dapat membantu siswa belajar secara mandiri.¹⁸

Kooperatif learning berasal dari kata *cooperative* artinya melakukan sesuatu secara bersama-sama pada pelaksanaannya dengan saling membantu satu sama lain dalam setiap kelompoknya. Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang mengutamakan sikap atau perilaku bersama dalam bekerja. Bekerja sama secara teratur setiap kelompok terdiri dari dua orang atau lebih untuk saling membantu. Model pembelajaran kooperatif adalah penggunaan pembelajaran kelompok kecil di mana siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajar mereka sendiri dan anggota lain. Model pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-

¹⁸ Ponidi et al., *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Pertama (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020), h. 10.

tugas yang sistematis. Pembelajaran kooperatif disebut pembelajaran kelompok. Namun, pembelajaran kooperatif lebih dari belajar kelompok karena adanya bentuk kompetitif dari dorongan atau tugas dalam pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, memungkinkan untuk interaksi terbuka dan hubungan saling ketergantungan antar kelompok.¹⁹

Berdasarkan uraian mengenai pembelajaran kooperatif, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan dampak positif diantaranya menimbulkan rasa percaya diri serta keberanian mengungkapkan pendapat. Model pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk bekerja sama, saling tukar pikiran dengan berbagi pengetahuan yang dimiliki pada menyelesaikan masalah.

2. Model *Scramble*

a. Pengertian *Scramble*

Istilah *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, dan perjuangan. *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.²⁰

Kusnadi menyebutkan Model *scramble* yaitu kolom yang berisi pertanyaan serta jawaban, pada kolom jawaban sudah tertulis jawaban namun tertulis secara

¹⁹ Istiyani, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Giving And Getting Answer Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung" (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 17-18.

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah and Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h.134.

acak. *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, mereka tidak hanya dituntut untuk menjawab soal, tetapi juga menduga dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam keadaan acak.²¹

Model pembelajaran *Scramble* mengajak siswa untuk mendapatkan jawaban dan memecahkan masalah yang ada dengan membagikan lembar tanya jawab dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* digunakan sebagai permainan anak-anak, latihan untuk mengembangkan dan meningkatkan wawasan berpikir kosakata. Dengan *scramble*, siswa dapat dilatih untuk secara kreatif menyusun kata, kalimat atau wacana yang disusun secara acak menjadi susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.²²

Menurut Desi Dwi, menyebutkan bahwa *scramble* adalah metode pengajaran dimana siswa diharap dapat menemukan jawaban dan solusi dari permasalahan yang ada dengan menyajikan booklet (buku kecil) dan lembar jawaban dengan alternatif jawaban yang disediakan. Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan pendekatan yang menekankan pada masalah latihan berupa permainan yang dimainkan dalam kelompok kecil. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat

²¹ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif*, Cet. 1 (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), h. 23.

²² Jannah, Lisnawati, and Sutisna, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn i Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor," h. 191.

berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Kunci permainan metode pembelajaran *scramble* yaitu kecepatan berpikir dan ketelitian dalam menjawab soal. Skor siswa ditentukan oleh seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan dan seberapa banyak soal yang benar.²³

Jadi, model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang digunakan sepanjang rangkaian kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang mengajak siswa untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban yang diacak dan kemudian menyusun jawaban tersebut menjadi jawaban yang benar.

Indah Maulida menyebutkan terdapat tiga macam bentuk berdasarkan sifat jawabannya yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat dan *scramble* wacana.

- 1) *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata atau huruf-huruf yang telah diacak atau dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.
- 2) *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimatnya valid, bermakna, tepat, dan benar.
- 3) *Scramble* wacana, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak yang menghasilkan susunan wacana yang logis dan bermakna.²⁴

²³ Desi Dwi Sartika, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dengan Media Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa di MTS YPI Subulul Huda Saentis” (Program Studi Tadris Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), h. 21-22.

²⁴ Indah Maulida Agustini, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Kelas II MI Al-Mursyidiyyah Al Syafi’iyyah Pondok Benda

Walaupun bentuk-bentuk *scramble* terdiri dari ketiga hal tersebut, tetapi penerapan *scramble* pada penelitian ini mencakup soal serta jawaban yang mengajak siswa untuk memasangkan kata dan kalimat (campuran). Jadi dapat disimpulkan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang menyediakan jawaban secara acak untuk disusun menjadi jawaban yang sempurna.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Pada setiap model pembelajaran mempunyai langkah pembelajaran masing-masing. Menurut Sutiyano menyebutkan Langkah-langkah pembelajaran model *scramble* dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

1) Pada tahap persiapan

Guru menyiapkan bahan atau media yang akan digunakan. Media tersebut berupa kartu soal dan kartu jawaban yang telah di susun acak. Jumlah kartu yang diberikan sama dengan jumlah kelompok yang dibentuk. Guru menyiapkan strategi pengelolaan kelas yang akan digunakan.

2) Pada tahap kegiatan inti

Setiap kelompok berdiskusi menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

Setiap kelompok kemudian melaporkan pekerjaan mereka dalam diskusi besar

yang dipimpin oleh guru. Setiap kelompok menganalisis pekerjaan kelompok lain secara bersama-sama.

3) Pada tahap tindak lanjut

Kegiatan ini tergantung pada jenis model *scramble* yang dipilih oleh Guru, misalnya *scramble* kata, *scramble* kalimat, *scramble* wacana.

Ada beberapa tahapan pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut :

- a) Guru menyajikan materi ajar sesuai topik kepada siswa.
- b) Guru membagi kelompok belajar kepada siswa.
- c) Guru membagikan lembar kerja berupa kartu soal dan kartu jawaban yang diacak susunannya.
- d) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- e) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru dengan saling membantu di dalam kelompoknya.
- f) Siswa mencari jawaban yang tepat untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.
- g) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
- h) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru, baik yang sudah selesai maupun belum selesai.

- i) Guru melakukan penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa menjawab soal dan seberapa banyak soal yang dijawab dengan benar.²⁵

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* memiliki berbagai manfaat bagi siswa dan juga pada pembelajaran di kelas. Manfaat dari model pembelajaran *scramble* ialah siswa dengan sangat terbantu dalam mencari jawaban, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, seluruh siswa dapat terlibat aktif, kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa mengenai materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa dan adanya pembelajaran sikap disiplin.

Poin terpenting dalam model ini adalah siswa tidak hanya belajar dan berlatih pemahaman dan menemukan pengaturan bacaan yang baik dan logis, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis. Masalah bahasa, keaslian, keakuratan, struktur kalimat, dan tanda baca dapat menjadi masalah yang dipedulikan dan didiskusikan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini tidak hanya berbentuk huruf-huruf yang diacak hingga membentuk kata saja, melainkan terdapat bentuk-bentuk yang lain seperti *scramble* kalimat dan *scramble* paragraf.²⁶

²⁵ Indah Maulida Agustini, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Kelas II MI Al-Mursyidiyyah Al Syafi’iyyah Pondok Benda Pamulang Barat” (Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), h. 10

²⁶ Riris Setiowati, “Analisis Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe Scramble” (Pendidikan Studi Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, 2020), h. 28-29.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Liyana terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran *scramble* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Model *Scramble*

Keunggulan Model <i>Scramble</i>	Kelemahan Model <i>Scramble</i>
1) Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Dengan cara ini setiap orang dapat menyelesaikan masalah yang sama tanpa bantuan anggota kelompok lainnya. 2) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat bersantai dan juga belajar serta berpikir, mempelajari berbagai hal dengan cara santai dan mudah yang tidak membuat mereka stres atau tertekan. 3) Mampu membangkitkan semangat dan melatih keterampilan tertentu, model pembelajaran <i>scramble</i> juga menumbuhkan rasa persatuan dalam tim. 4) Materi yang diberikan	1) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya. 2) Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif karena jawaban sudah disediakan pada kartu kata. 3) Siswa hanya menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik. ²⁷

²⁷ Liyana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung" (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbuh dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 25-26.

<p>melalui salah satu model permainan ini seringkali mengesankan dan tak terlupakan. Sifat kompetitif dari pendekatan ini mendorong siswa bersaing untuk maju.</p> <p>5) Keterampilan sosial yang muncul dalam aktivitas belajar kelompok yaitu siswa belajar untuk mendengarkan teman dan sesama anggota kelompok yang mengemukakan gagasan atau idenya.</p> <p>6) Terbiasa berinteraksi dengan guru dan teman-teman lainnya serta membuat keputusan berdasarkan hasil musyawarah dan akan bertanggung jawab terhadap keputusan bersama.</p> <p>7) Menghargai dan menerima masukan dari teman kelompok dalam menyelesaikan soal.</p>	
---	--

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti "pertengahan", "pengantar", atau "perantara". Dalam bahasa Arab, media ditulis dalam bentuk jamak "Wasila", yang kemudian menjadi kata "wasilah", yang sinonim dengan kata "al-wath," yang berarti perantara atau perantara. Berdasarkan perannya sebagai penghubung dalam pelaksana pembelajaran, guru harus melakukan upaya yang tepat

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam upaya tersebut, guru harus mampu merancang dan menggunakan media yang sesuai atau tepat dalam pembelajarannya.²⁸

Menurut Santrianawati, menyebutkan media pembelajaran adalah alat atau sarana pembelajaran yang berperan sebagai penghubung informasi instruksional yang digunakan, diadakan, atau dibuat oleh guru secara terencana dan sistematis. Kata media memiliki berbagai arti atau makna. Media pembelajaran merupakan suatu metode untuk mengatasi berbagai masalah dalam pengajaran, tidak hanya memecahkan masalah tetapi juga memberikan informasi yang komprehensif kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sumber informasi nyata yang dapat dipelajari siswa dengan lebih baik untuk mencapai tujuan belajarnya.²⁹

Media *Puzzle* adalah media pembelajaran yang disusun dari potongan-potongan gambar hingga membentuk gambar yang utuh. Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi dari media yang sudah ada. Melalui penggunaan media *puzzle*, siswa dapat tertarik untuk belajar dan partisipasinya dalam proses pembelajaran. Media *Puzzle* yang disebutkan dalam penelitian ini berupa potongan-potongan gambar. *Puzzle* merupakan serpihan atau potongan gambar yang disusun untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Pada media ini siswa juga dilatih akan kesabaran dalam menyusun *puzzle*, dan bekerja sama dengan teman juga dapat mengasah kreativitasnya. Tujuan dari *puzzle* ini ialah agar dapat melatih siswa untuk

²⁸ Septy Nurpadhillah and dkk, *Media Pembelajaran SD* (Jawa Barat: Jejak, anggota IKAPI, 2021), h. 1.

²⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 6.

memecahkan masalah, melatih berfikir kreatif siswa, dan juga siswa dapat belajar sambil bermain.³⁰

Menurut Soebachman, menyebutkan Media *Puzzle* merupakan suatu media gambar yang berbentuk serpihan karena telah dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan agar dapat mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selanjutnya, media *puzzle* juga dapat dikatakan permainan edukasi karena selain untuk bermain juga tetapi juga dapat mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Media *puzzle* merupakan alat atau media yang juga dapat berupa tulisan. Dimana potongan-potongan gambar yang membentuk suatu tulisan dari serpihan gambar tersebut yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang telah tersusun dan dapat membantu siswa dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerja sama.³¹

Manfaat dari penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran ialah dapat meningkatkan keterampilan kognitif, menambah pengetahuan, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kesabaran, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa dalam belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*,

³⁰ Siti Nur Aftika, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012" (FKIP UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), h. 27.

³¹ Sari, Aisyah, and Azhari, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*, h. 145.

siswa dapat mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun kata pada gambar yang acak menjadi utuh.³²

2. Tujuan Media *Puzzle*

Adapun tujuan permainan *puzzle* ialah:

- a. Membangun jiwa bekerjasama pada siswa, karena permainan ini akan dilakukan secara berkelompok.
- b. Siswa dapat lebih konsisten melalui apa yang sedang dikerjakan.
- c. Membangun kecerdasan logis matematis siswa.
- d. Menumbuhkan rasa solidaritas pada diri siswa.
- e. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar sesama siswa.
- f. Melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa.
- g. Menumbuhkan rasa saling menghormati serta menghargai antarsiswa.
- h. Meningkatkan rasa saling memiliki antar siswa.
- i. Mengasyikkan para siswa di dalam kelas.³³

Tujuan permainan *puzzle* berdasarkan penjelasan di atas ialah agar dapat melatih kecerdasan logis, menumbuhkan rasa solidaritas, membentuk jiwa kerjasama, lebih konsisten, kekeluargaan, dan saling menghormati dan menghargai.

³² Zahara, "Penggunaan Media *Puzzle* Dengan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 1 MIN 5 Aceh Besar," h. 12.

³³ Sari, Aisyah, and Azhari, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*, h. 146-147.

3. Jenis Potongan Media *Puzzle*

Beberapa jenis potongan *puzzle* menurut Fadlillah, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Puzzle* model potongan melengkung
- b. *Puzzle* model potongan geometris
- c. *Puzzle* model potongan modul
- d. *Puzzle* model potongan menurut bagian
- e. *Puzzle* model potongan lurus³⁴

jumlah potongan *puzzle* dan jenis potongan *puzzle* harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping, 9 keping, 12 keping hingga seterusnya.

4. Keunggulan dan Kelemahan Media *Puzzle*

Adapun keunggulan pada media *Puzzle* yaitu melatih konsentrasi, ketelitian serta kesabaran siswa dalam belajar. Selain itu media *puzzle* juga mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan, memperkuat daya ingat siswa dan melalui pemilihan gambar atau bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya). Sedangkan kelemahan pada media *puzzle* ini yaitu memerlukan waktu yang panjang, mengembangkan kreativitas pengajar, kelas menjadi kurang dapat teratasi serta media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif.

³⁴ Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Pertama (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), h. 51-52.

C. Keaktifan dan Hasil belajar

1. Pengertian keaktifan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sementara keaktifan merupakan hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Permasalahan pada siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti ngobrol dengan teman-temannya, kurang adanya gairah belajar, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti proses pembelajaran, cenderung izin keluar kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi, sedangkan jam pelajaran saat ini tengah berlangsung dan sebagainya.³⁵

Keaktifan merupakan hal penting dalam kegiatan belajar, dimana siswa dituntut untuk aktif. Pemahaman siswa mengenai pelajaran perlu adanya pembelajaran yang aktif supaya siswa lebih memahami apa yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan juga merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental. Belajar harus melalui beragam jenis aktivitas. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar ini untuk menekankan pemahaman kepada persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi pada proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, keaktifan belajar siswa ialah unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pada pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang

³⁵ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h.8.

subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar.³⁶

Menurut Muchlisin bentuk-bentuk keaktifan yaitu:

- a. Keaktifan Indra. Pada proses kegiatan belajar mengajar hendaknya mendayagunakan alat indra dengan sebaik-baiknya, seperti: penglihatan, pendengaran dan lain sebagainya.
- b. Keaktifan Emosi. Pada proses pembelajaran hendaknya dapat menimbulkan rasa mencintai apa yang akan dipelajari pada siswa, berani dan tenang serta gembira ketika dalam proses pembelajaran.
- c. Keaktifan Akal. Untuk dapat menjelaskan pengertian dan menarik kesimpulan pada pembelajaran perlu adanya akal yang selalu aktif dalam kegiatan belajar.
- d. Keaktifan Ingatan. Pada keaktifan ini siswa dituntut untuk aktif dalam menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dimana siswa harus dapat menyimpan pembelajaran dalam otak, kemudian mampu mengutarakan kembali secara teoritis, dengan begitu dapat meningkatkan daya ingat, menerima kesan-kesan dari luar, dan menyimpan pesan serta memproduksi kesan.³⁷

³⁶ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h.9.

³⁷ Muchlisin Riadi, "Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator Dan Faktor Yang Mempengaruhi)," in *Kajianpustaka.Com*, 2020, <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html?m=1>.

Adapun indikator keaktifan belajar yang dikemukakan Sudjana ialah sebagai berikut :

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- d. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
- e. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- g. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁸

Indikator keaktifan belajar harus diterapkan dalam pembelajaran. Indikator tersebut keaktifan siswa saat mengikut pembelajaran akan meingkat karena siswa turut serta dan keterlibatan langsung untuk melaksanakan tugas maupun pemecahan masalah saat proses pembelajaran. Meningkatkan keaktifan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

³⁸ Surya Agung Kurniawan, *“Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi Menggunakan Strategi Team Quiz Berbantu Media Mini Book Pada Kelas IV SD Negeri Sumingkir 2”* (FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018), h. 9-11.

Ada beberapa faktor penunjang keaktifan yang harus tampak dalam proses belajar yaitu sebagai berikut :

- a. Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi tetap terkendali.
- b. Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya siswa itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada siswa lainnya, berbagai media yang diperlukan alat bantu mengajar, termasuk guru itu sendiri sebagai sumber belajar.
- d. Kegiatan belajar siswa bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua siswa ada kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk diskusi dan adapula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing siswa secara mandiri. Kegiatan tersebut diatur oleh guru secara sistematis dan terencana.
- e. Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan hubungan anak dengan orang tua. Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar.
- f. Situasi dan kondisi kelas tidak kaku.
- g. Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan oleh siswa.

- h. Guru senantiasa menghargai pendapat siswa terlepas dari benar atau salah, dan tidak diperkenankan mengurangi pendapat siswa di depan siswa lainnya.³⁹

Faktor-faktor tersebut harus tampak dalam proses pembelajaran, dengan tampaknya faktor tersebut kegiatan siswa saat mengikuti pembelajaran akan lebih aktif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Pemahaman mengenai materi akan cepat ditangkap oleh siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan guru tidak mendominasi pembelajarannya melainkan siswa.

Maka, selama proses pembelajaran berlangsung dalam aktivitas siswa keaktifan belajar pada siswa akan selalu diamati. Keaktifan tersebut merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif pada proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh oleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah atau kelas tertentu. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar dan akan terjadi suatu perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar yang merupakan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan

³⁹ Djamarah, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 112.

teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴⁰

Maka, hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat ditetapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berbentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Straus, Tetroe dan Graham indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif. Memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif. Berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotrik. Keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam penguasaan keterampilan.⁴¹

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa, yaitu:

⁴⁰ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h.102

⁴¹ Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 91. (2021): h. 327-328.

a. Faktor Internal, ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

- 1) Faktor fisiologi. Umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- 2) Faktor psikologis. Pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal pada diri siswa ialah:

- 1) Lingkungan sosial, yang meliputi guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas.
- 2) Lingkungan nonsosial, yang meliputi: alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan pada siswa, gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya.⁴²

⁴² Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 91. (2021): h. 328.

D. PKN

1. Pengertian PKN

Hakikat pendidikan kewarganegaraan ialah suatu upaya sadar serta terencana agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi keberlangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara, demi keberlangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara. Sehingga dengan mencerdaskan kehidupan bangsa bangsa, memberi ilmu tentang tata negara, menumbuhkan kepercayaan terhadap jati diri bangsa serta moral bangsa, maka takkan sulit untuk menjaga keberlangsungan kehidupan dan kejayaan Indonesia.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita untuk menghargai pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara, agar segala sesuatu yang dilakukan sejalan serta tidak melenceng dengan tujuan dan cita-cita nasional yang diharapkan. Dianggap penting karena pendidikan ini sudah diterapkan sejak anak usia dini pada semua jenjang pendidikan, dari pendidikan dini hingga perguruan tinggi, agar dapat melahirkan penerus yang kompeten yang siap memimpin kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya mengajarkan warga negara yang taat dan patuh kepada negara, tetapi juga bagaimana warga negara yang bersikap bersikap toleran dan mandiri. Pendidikan ini dapat menguatkan setiap generasi baru untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan mengembangkan kepribadian publik. Pendidikan kewarganegaraan juga mencakup mengenai

pengembangan komunikasi dengan lingkungan yang lebih luas, yang dapat dipelajari tanpa partisipasi dalam pendidikan kewarganegaraan, namun akan lebih baik lagi jika menggunakan pendidikan ini untuk pengembangan diri sebanyak mungkin.⁴³

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran PKn

Tujuan PKn untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Artinya, orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab sosial dan kebangsaan. Tuhan Yang Maha Esa dalam suatu masyarakat yang terdiri dari berbagai kelompok agama, tindakan kemanusiaan yang adil dan beradab, mendukung tindakan mereka yang mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu dan kelompok, untuk menyelesaikan perbedaan pendapat atau kepentingan melalui musyawarah dan mufakat, dan tindakan yang mendukung upaya mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Fungsi pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami dan mampu memenuhi hak dan kewajibannya, berkomitmen untuk setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan mencerminkan diri sebagai

⁴³ Sarinah, Muhtar Dahri, and Harmaini, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN Di Perguruan Tinggi)* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h. 17-18.

warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.⁴⁴

3. Materi Sila Pancasila (Bunyi, Simbol dan Makna sila Pancasila)

Garuda Pancasila adalah burung yang dikenal sebagai burung dalam mitologi kuno dalam sejarah Nusantara (Indonesia). Garuda digunakan sebagai simbol nasional untuk menggambarkan Indonesia sebagai negara yang kuat dan besar. Warna emas elang melambangkan kemuliaan dan keagungan. Garuda memiliki sayap, paruh, cakar dan ekor, melambangkan kekuatan dan kekuatan untuk berkembang. Jumlah bulu Garuda Pancasila menggambarkan tanggal proklamasi kemerdekaan negara Indonesia, 17 Agustus 1945, antara lain: jumlah bulu pada setiap sayap adalah 17, jumlah bulu pada ekor adalah 8, jumlah bulu di bawah tameng / pangkal ekor 19 dan bulu leher 45.

Perisai pada Garuda merupakan tameng yang sudah lama dikenal dalam budaya dan peradaban nusantara, senjata yang melambangkan perlindungan, pertahanan, dan perjuangan diri untuk mencapai tujuan. Ada lima ruang pada perisai yang mencerminkan dasar Pancasila, dan warna dasar ruang perisai adalah warna bendera Indonesia (merah putih) berwarna hitam di tengah.

⁴⁴ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadhalatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Pendidikan dan Sains* Vol 2 (2020): h. 422-424.



Gambar 2.1 Garuda Pancasila

Garuda Pancasila memegang pita putih di antara cakarannya yang bertuliskan "Bhineka Tunggal Ika" yang berwarna hitam. Kata "bhineka" memiliki arti yang bermacam-macam atau berbeda, sedangkan kata "tunggal" berarti satu dan kata "ika" berarti itu. Secara harfiah, Bhineka Tunggal Ika dapat diartikan sebagai "Beraneka satu itu". Artinya walaupun berbeda, pada hakikatnya tetap merupakan satu kesatuan yang utuh. Warna-warna yang dipakai menjadi warna pada lambang pancasila ini memiliki makna, seperti berikut:

- Warna putih mempunyai arti kesucian, kebenaran, dan kemakmuran.
- Warna hitam mempunyai makna keabadian.
- Warna merah mempunyai arti keberanian.
- Warna hijau mempunyai arti kesuburan.
- Warna kuning berarti kebesaran, kemegahan, dan keluhuran.

Pada tubuh garuda terdapat perisai yang memiliki lima gambar yang berbeda yaitu:

1. Bintang

Bintang adalah gambaran dari sila pertama. Bintang berwarna emas dengan perisai hitam ini melambangkan sila utama, khususnya Ketuhanan Yang Maha Esa. Bintang emas ini dimaknai sebagai pelita agama bagi setiap manusia. Sedangkan sejarah hitam melambangkan naungan herbal atau naungan otentik yang menunjukkan bahwa Tuhan adalah sumber segala sesuatu dan sudah ada dari segala sesuatu di dunia ini ada.

2. Rantai

Rantai merupakan sarana dari sila kedua, khususnya Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Gambar urutan yang diatur pada gelang-gelang kecil itu menunjukkan hubungan manusia satu sama lain yang saling memfasilitasi. Rantai yang terkandung di dalam prinsip 2 jenis mencakup persegi dan bulat yang dapat terjalin untuk membentuk lingkaran. Rantai persegi melambangkan laki-laki dan lingkaran melambangkan perempuan. Oleh karena itu, kita sebagai manusia harus saling membantu.

3. Pohon Beringin

Pohon beringin ini melambangkan sila ke-3 khususnya Persatuan Indonesia. Pohon beringin ini memiliki akar tunggal panjang yang menunjang pohon besar ini tumbuh, yang membantu pohon besar ini untuk berkembang. Akar ini berkembang jauh ke dasar dan merupakan harmoni dan integritas Indonesia. Pohon beringin juga memiliki akar yang menjalar kemana-mana, yang melambangkan kesatuan yang memiliki kesatuan dengan banyak latar belakang budaya.

4. Banteng

Banteng adalah gambaran dari sila keempat. Banteng digunakan karena banteng adalah hewan sosial yang suka berkumpul. Seperti musyawarah, di mana manusia berbicara dan berkumpul.

5. Padi dan kapas

Padi kapas ini melambangkan sila ke-5, khususnya Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas merupakan makanan dan pakaian yang menjadi keinginan mendasar semua manusia Indonesia terlepas dari reputasi atau posisi.⁴⁵



⁴⁵ Utami, *ESPS (Erlangga Straight Point Series) PPKn untuk SD/MI Kelas IV*, h.1-16.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) penelitian yang dilaksanakan dengan tindakan agar dapat meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan guru pada melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi atau keadaan di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan.⁴⁶

PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) yang mereka ajar, dengan fokus pada perbaikan atau penguatan dalam praktis pembelajaran. Secara etimologis, ada tiga istilah yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) : Penelitian, tindakan, dan kelas. Pertama, penelitian adalah proses pemecahan masalah yang berlangsung secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.⁴⁷

Menurut Jujun S. Suryasumantri guru besar Universitas Negeri Jakarta,

⁴⁶ Connie Chairunnissa, *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2017), h. 199.

⁴⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 25-26.

PTK merupakan jembatan penelitian dan pengabdian. Penelitian tindakan kelas berbeda dengan penelitian lain, karena PTK bukan menemukan pengetahuan yang bersifat ilmiah, melainkan mencari solusi terhadap permasalahan yang bersifat lokal. PTK adalah metodologi yang berorientasi praktik. Sedangkan menurut David Hopkins, Kemmis dan Mc Taggart Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam menemukan dan memecahkan masalah yang berbentuk siklus (daur ulang).⁴⁸

Faktor pendorong pada PTK ialah dorongan untuk memperbaiki kinerja guru. Maka dari itu, guru berperan sebagai subjek penelitian yang merancang penelitian serta mengimplementasikan solusinya.⁴⁹

B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun langkah-langkah pada Penelitian Tindakan Kelas, yaitu :

1. Tahapan perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan perencanaan pembelajaran agar dapat memperbaiki pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan semua alat instrumen yang diperlukan dalam pelaksanaan PTK seperti perencanaan yang dilakukan meliputi, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat lembar observasi siswa dan guru dan menyusun soal-soal untuk tes.

⁴⁸ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, ed. Suryadi Saat (Ciracas, Jakarta: Erlangga, 2014), h. 19.

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 27.

2. Tahapan Pelaksanaan (*Action*)

Langkah kedua yaitu pelaksanaan tindakan yang merupakan penerapan dari rancangan, yaitu menggunakan tindakan di kelas. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru adalah perlakuan yang dilakukan berarah sesuai dengan perencanaan. Tindakan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan fokus masalah. Tindakan inilah yang menjadi inti dari PTK, asebagai upaya meningkatkan kinerja guru untuk menyelesaikan masalah. Hal yang perlu diperhatikan yaitu bahwa dalam tahap kedua ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Adapun tindakan kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan harus sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle*.

3. Observasi atau Pengamatan (*Observing*)

Langkah ketiga dari PTK adalah Observasi. Observasi dilaksanakan agar dapat mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer atau pengamat dapat mencatat berbagai kelemahan serta kekuatan yang dilakukan guru pada melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus berikutnya. Pada tahap ini pengamat mengamati situasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti, seperti meninjau aktivitas siswa dan cara guru

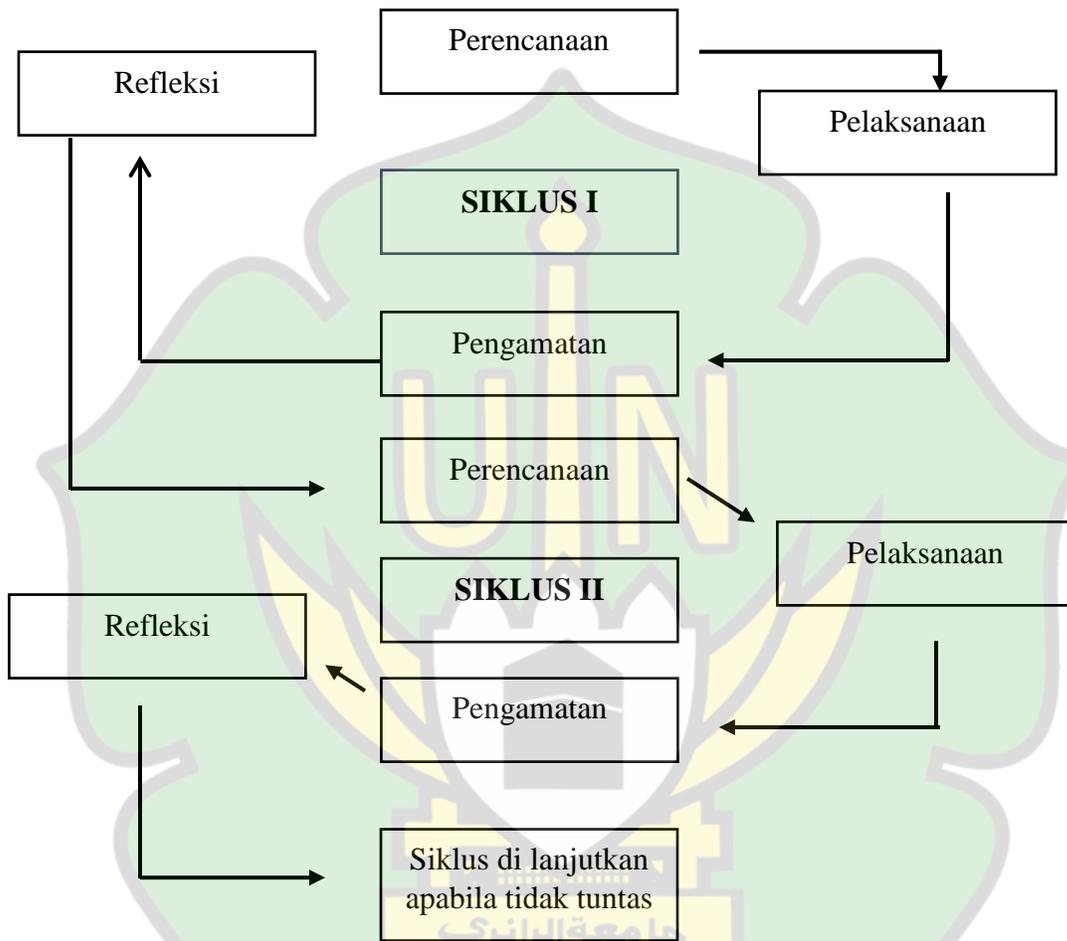
mengelola kelas. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar aktivitas guru serta siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan melihat berbagai kelemahan yang dilakukan guru selama tindakan. Kegiatan untuk mengutarakan kembali apa yang dilakukan. Pengertian refleksi berasal dari kata bahasa Inggris *reflection*, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu pemantulan. Kegiatan refleksi tepat untuk dilakukan guru ketika pelaksanaan sudah selesai melakukan tindakan. Dari hasil refleksi, guru dapat menyimpulkan berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan ulang.⁵⁰

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 78-80.

Adapun langkah-langkah perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disajikan siklus menurut Suharsimi Arikunto.⁵¹



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

Dari gambar di atas dapat dipahami bahwa siklus penelitian tindakan kelas adalah siklus yang berkelanjutan berulang. Siklus tersebut berulang terus sampai mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

⁵¹ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Pertama (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

C. Subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN Jambur lak-lak. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan sebagai pendidik dan siswa kelas IV SDN Jambur Lak-lak dengan jumlah 28 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara tahun ajaran 2022/2023. Adapun proses pembelajaran siswa di SDN Jambur lak-lak Aceh Tenggara berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 07:45 sampai dengan 12:05. Tempat ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Pembelajaran mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) di kelas IV SDN Jambur Lak-lak belum pernah menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*.
2. Siswa sering menganggap mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang membosankan dan cenderung hapalan.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih relatif rendah yaitu masih dibawah KKM.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Maka dalam penulisan ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.⁵² Lembar observasi bertujuan untuk melihat keadaan siswa selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Dari hasil pengamatan dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pola siklus berikutnya. Tujuan lainnya dilakukan observasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana dukungan penerapan model kooperatif learning tipe *scramble* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.⁵³ Tes berfungsi untuk mengukur atau melihat hasil belajar siswa dalam bentuk nilai skor.

⁵² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 86.

⁵³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 99.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah awal sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yaitu observasi aktivitas siswa dan guru dan tes.

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa. Berupa lembar pengamatan aktivitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *puzzle* terdiri dari beberapa aspek yang dinilai dan diberi dengan tanda *check list*.
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru. Berupa lembar pengamatan aktivitas guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *puzzle* terdiri dari beberapa aspek yang dinilai dan diberi tanda *check list*.
3. Soal Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda (multiple choice) yaitu 10 soal test yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam RPP. Tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan dan hasil yang diperoleh setelah dilakukannya tindakan. Skor yang diperoleh pada setiap soal jika benar mendapatkan nilai 10, dan jika salah mendapatkan nilai 0 dan jumlah skor maksimal adalah 100.

G. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data untuk masing-masing data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Analisis data hasil observasi siswa melalui penerapan model *scramble* dengan media *puzzle* dilakukan dengan menganalisis presentase berikut ini :

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

X = Jumlah skor aktivitas siswa yang diperoleh

Xi = Jumlah skor maksimal aktivitas siswa⁵⁴

2. Analisis Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Rumus persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

⁵⁴ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, ed. Zubaedi, Pertama (Depok Sleman Yogyakarta: Teras, 2010), h. 94.

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan aktivitas guru

X = Jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh

Xi = jumlah skor maksimal aktivitas guru⁵⁵

3. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble* dianalisis dengan statistik yaitu dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase ketuntasan hasil belajar siswa

X = Jumlah siswa yang tuntas

Xi = jumlah keseluruhan siswa⁵⁶

Tabel 3.1 Kriteria Skor Hasil Belajar

Nilai Angka	Kategori penilaian
30-39	Gagal
40-55	Kurang
56-65	Cukup
66-79	Baik
80-100	Baik Sekali

Sumber: Rosma Hartiny Sam's⁵⁷

⁵⁵ Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 94.

⁵⁶ Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 94.

⁵⁷ Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h.94.

H. Indikator Keberhasilan penelitian

Indikator keberhasilan pada penelitian ini terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jambur Lak-lak Kabupaten Aceh Tenggara melalui model Pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* apabila dari rata-rata persentase hasil belajar siswa diperoleh minimal 75% dan 100 % untuk aktivitas siswa dan guru.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus selama 4 hari di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, yaitu pada tanggal 27 Februari 2023 dan 01 Maret 2023. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berdasarkan lembar aktivitas guru dan siswa. Dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I adalah sebagai berikut :

a. Hasil pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam,berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.			√	
2.	Guru menanyakan Kabar siswa			√	
3.	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran			√	
4.	Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan <ul style="list-style-type: none">Apakah Kalian tau apa itu dasar negara Indonesia?				√
5.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari				√

6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.		√		
7.	Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca buku PKn mereka			√	
8.	Kegiatan Inti Guru membagikan siswa dikelas menjadi beberapa kelompok dan memberi nama pada setiap kelompok dan terdiri dari 5 kelompok.				√
9.	Guru membagikan media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok				√
10.	Guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.			√	
11.	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .				√
12.	Setelah materi selesai di jelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.				√
13.	Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan			√	
14.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal.				√
15.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.			√	
16.	Guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi				√
17.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				√
18.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti		√		
19.	Guru memberikan soal Evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tiap-tiap peserta didik.				√
20.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan		√		

	memberikan penguatan.				
21.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan motivasi kegiatan hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami? 				√
22.	Guru mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				√
23.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh				79	
Persentase				85,86%	

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 27 Februari 2023

Dengan menggunakan rumus dibawah ini, maka hasil aktivitas guru pada siklus I ialah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Penentuan Nilai} &= \frac{\text{Skor aktivitas guru yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= 79/92 \times 100 \\
 &= 85,86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi aktivitas guru, skor total yang meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup adalah 79. Dengan demikian rata-rata skor keterlaksanaan proses pembelajaran pada siklus I adalah 85,86% yang berarti tingkat keberhasilan aktivitas guru selama ini belum dapat dikatakan berhasil. Sebagaimana sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 100%.

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal			√	
1.	Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama dan menjawab kehadiran.			√	
2.	Siswa menjawab dan memperhatikan guru			√	
3.	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai pembelajaran			√	
4.	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.			√	
5.	Siswa mendengarkan penyampaian materi yang akan dipelajari			√	
6.	Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.		√		
7.	Siswa membaca buku pelajaran PKn selama 5 menit				√
	Kegiatan Inti			√	
8.	Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 5 kelompok.			√	
9.	siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak susunannya untuk setiap kelompok.				√
10.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .			√	
11.	siswa bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.				√
12.	Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian mendengarkan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.			√	
13.	Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan			√	
14.	Siswa dibimbing oleh guru dalam				√

	mengerjakan kartu soal.				
15.	Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.			√	
16.	Siswa menghitung poin setiap kelompok				√
17.	Siswa menerima penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				√
18.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti		√		
19.	Siswa mengerjakan soal evaluasi				√
20.	Kegiatan Penutup Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pelajaran		√		
21.	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari ini dan mendengarkan motivasi dari guru.			√	
22.	Siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				√
23.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh		75			
Persentase		81,52%			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 27 Februari 2023

Dengan menggunakan rumus dibawah ini, maka hasil aktivitas siswa pada siklus I ialah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Penentuan Nilai} &= \frac{\text{Skor aktivitas siswa yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{75}{92} \times 100 \\
 &= 81,52\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup diperoleh 75. Dengan demikian pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus pertama dengan nilai rata-rata 81,52% berarti tingkat keberhasilan aktivitas siswa belum dapat dikatakan berhasil. Sebagaimana sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 100%.

c. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	As	80	Tuntas
2.	AA	70	Tidak Tuntas
3.	IA	60	Tidak Tuntas
4.	BAP	90	Tuntas
5.	DS	70	Tidak Tuntas
6.	FM	60	Tidak Tuntas
7.	FR	80	Tuntas
8.	H	40	Tidak Tuntas
9.	HR	90	Tuntas
10.	HJ	90	Tuntas
11.	JL	80	Tuntas
12.	KH	90	Tuntas
13.	MH	90	Tuntas
14.	MI	70	Tidak Tuntas
15.	MS	60	Tidak Tuntas
16.	MR	80	Tuntas
17.	MA	90	Tuntas
18.	NB	50	Tidak Tuntas
19.	RY	70	Tidak Tuntas
20.	RS	50	Tidak Tuntas
21.	SN	80	Tidak Tuntas
22.	S	70	Tidak Tuntas
23.	YA	90	Tuntas
24.	ZHH	50	Tidak Tuntas
25.	AA	80	Tuntas
26.	BS	80	Tuntas
27.	MRA	60	Tidak Tuntas
28.	A	60	Tidak Tuntas
	Jumlah Siswa yang Tuntas	13	46,42 %
	Jumlah Seluruh Siswa	28	
$P = \frac{13}{28} \times 100 \%$			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 27 Februari 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya 13 siswa yang tuntas belajarnya dengan persentase 46,42%, sedangkan 15 siswa tidak tuntas dengan persentase 53,58 %. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SDN Jambur Lak-lak bahwa siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila mencapai nilai KKM. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih kurang 28,58% sementara yang ingin dicapai nilainya yaitu 75. Maka hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan Media *Puzzle* untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Tahap Refleksi

Tabel 4.4 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran pada Siklus I

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.	Pada pertemuan berikutnya, guru harus lebih bisa dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari tersebut.
		Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	Pada pertemuan berikutnya, guru harus maksimal dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
		Guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas dan mengontrol siswa.	Pada pertemuan berikutnya, guru harus lebih baik lagi dalam mengontrol kelas

			dan siswa.
		Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut.	pada pertemuan berikutnya, guru harus bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran pada hari tersebut.

2. Siklus II

Hasil aktivitas guru pada siklus I secara klasikal diperoleh rata-rata persentase 85,86%, sedangkan untuk aktivitas siswa diperoleh persentase 81,52%. Sebagaimana berdasarkan indikator keberhasilan dapat dinyatakan pembelajaran sudah berhasil apabila telah mencapai 100% untuk aktivitas guru dan siswa. Maka dari itu aktivitas guru belum memenuhi indikator keberhasilan dan harus dilakukan tindakan lanjutan. Keaktifan siswa diperoleh persentase 77,29%. Berdasarkan indikator keberhasilan dapat dinyatakan berhasil apabila telah mencapai minimal 85%. Jadi, pada siklus pertama keaktifan dapat dikatakan didalam kategori Baik. Sedangkan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 46,42% dan masih harus dilakukan tindakan lanjutan karena masih belum memenuhi KKM pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				√
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.				√
2.	Guru menanyakan Kabar siswa				√
3.	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran				√
4.	Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan <ul style="list-style-type: none"> • Apakah Kalian masih ingat simbol-simbol dan makna pada sila-sila Pancasila? 				√
5.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari				√
6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.				√
7.	Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk membaca buku PKn mereka				√
	Kegiatan Inti				√
8.	Guru membagikan siswa dikelas menjadi beberapa kelompok dan memberi nama pada setiap kelompok dan terdiri dari 5 kelompok.				√
9.	Guru membagikan media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok				√
10.	Guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.				√
11.	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .				√
12.	Setelah materi selesai di jelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk				√

	dan arahan mengisi jawabannya.				
13.	Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan				√
14.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal.				√
15.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.				√
16.	Guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi				√
17.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				√
18.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti				√
19.	Guru memberikan soal Evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tiap-tiap peserta didik.				√
20.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan memberikan penguatan.				√
21.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan motivasi kegiatan hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut: - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami?				√
22.	Guru mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				√
23.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh		92			
Persentase		100%			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 01 Maret 2023

Dengan menggunakan rumus dibawah ini, maka aktivitas guru pada siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Penentuan Nilai} &= \frac{\text{Skor aktivitas guru yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= 92/92 \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas maka dapat di lihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas guru dalam proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* sudah dapat dikatakan berhasil dikarenakan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				√
1.	Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama dan menjawab kehadiran.				√
2.	Siswa menjawab dan memperhatikan guru				√
3.	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai pembelajaran				√
4.	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.				√
5.	Siswa mendengarkan penyampaian materi yang akan dipelajari				√
6.	Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				√
7.	Siswa membaca buku pelajaran PKn selama 5 menit				√
8.	Kegiatan Inti Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 5 kelompok.				√
9.	siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak susunannya untuk setiap kelompok.				√
10.	Siswa memperhatikan penjelasan guru				√

	mengenai materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .				
11.	siswa bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.				√
12.	Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian mendengarkan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.				√
13.	Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan				√
14.	Siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan kartu soal.				√
15.	Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.				√
16.	Siswa menghitung poin setiap kelompok				√
17.	Siswa menerima penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				√
18.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti				√
19.	Siswa mengerjakan soal evaluasi				√
20.	Kegiatan Penutup Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pelajaran				√
21.	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari ini dan mendengarkan motivasi dari guru.				√
22.	Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				√
23.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh		92			
Persentase		100%			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 01 Maret 2023

Dengan menggunakan rumus dibawah ini, maka hasil aktivitas siswa pada siklus II ialah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Penentuan Nilai} &= \frac{\text{Skor aktivitas siswa yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= 92/92 \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup diperoleh 92. Dengan demikian nilai rata-rata 100% pada siklus II berarti tingkat keberhasilan aktivitas siswa sudah dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 100%.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	A	90	Tuntas
2.	AA	80	Tuntas
3.	IA	100	Tuntas
4.	BAP	90	Tuntas
5.	DS	90	Tuntas
6.	FM	80	Tuntas
7.	FR	90	Tuntas
8.	H	80	Tuntas
9.	HR	100	Tuntas
10.	HJ	100	Tuntas
11.	JL	100	Tuntas
12.	KH	100	Tuntas
13.	MH	100	Tuntas
14.	MI	90	Tuntas
15.	MS	70	Tidak Tuntas
16.	MR	100	Tuntas
17.	MA	90	Tuntas
18.	NB	80	Tuntas
19.	RY	80	Tuntas

20.	RS	60	Tidak Tuntas
21.	SN	90	Tuntas
22.	S	80	Tuntas
23.	YA	100	Tuntas
24.	ZHH	100	Tuntas
25.	AA	80	Tuntas
26.	BS	80	Tuntas
27.	MRA	90	Tuntas
28.	A	90	Tuntas
	Jumlah Siswa yang Tuntas	26	92,85%
	Jumlah Seluruh Siswa	28	
$P = \frac{26}{28} \times 100 \%$			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 01 Maret 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 26 siswa yang tuntas belajarnya dengan persentase 92,85%, sedangkan 2 siswa tidak tuntas dengan persentase 7,15%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya mendapatkan 46,42 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,85%.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan tindakan Siklus II, setiap aspek yang diamati dan dianalisis telah tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan sudah memenuhi setiap indikator penelitian dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

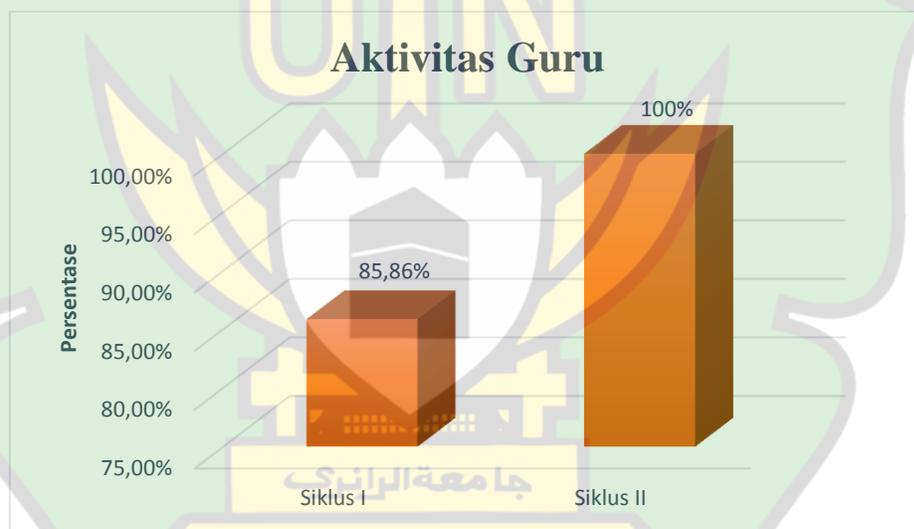
B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Jambur lak-lak Aceh Tenggara dengan menggunakan II siklus. Siklus pertama dilakukan pada tanggal 27 Februari 2023 dan siklus II pada tanggal 01 Maret 2023 yang mana bertujuan untuk mengetahui ketuntasan keaktifan belajar serta hasil belajar siswa mengenai makna, bunyi dan simbol pada sila-sila pancasila berpengaruh dengan hasil belajar siswa. Mengetahui kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dan juga kemampuan siswa dalam belajar mengajar. berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, angket keaktifan siswa, dan soal tes yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sepuluh di siklus dan sepuluh soal pada siklus II.

1. Aktivitas Guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV yaitu Bapak Musmulyadi, S.Pdi. Hasil dari aktivitas yang dilakukan guru pada II siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari 85,86% skor perolehan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sedangkan 100% meningkat pada siklus II dan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran disebabkan guru melakukan perbaikan pada semua aspek yang masih kurang pada siklus I, seperti menyampaikan tujuan pembelajaran

yang akan dicapai, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. Dari siklus I hingga siklus II diperoleh data bahwa jumlah aktivitas guru dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan data siklus I sampai siklus II. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam RPP-I dan pada RPP-II.

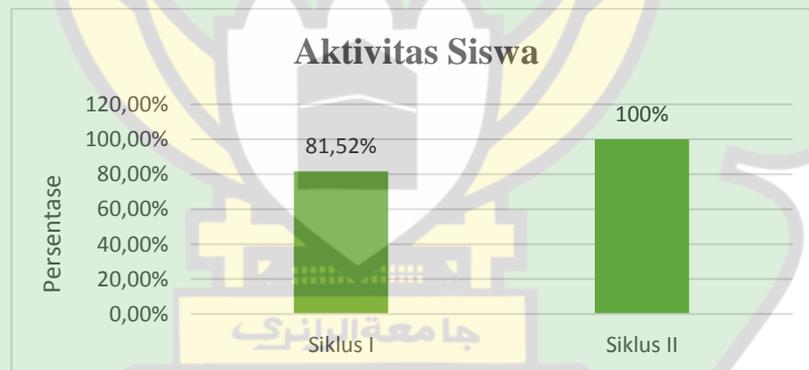


Gambar 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru

2. Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pengelolaan pembelajaran dilakukan oleh Hafizah sebagai teman sejawat. Hasil aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu 81,52% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II, hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Pada siklus I, aktivitas siswa masih rendah, ribut dan gaduh saat menentukan kelompok, tidak ada yang bertanya saat pembelajaran berlangsung dan belum ada yang terlihat dapat menarik kesimpulan pembelajaran. Namun pada siklus II, aktivitas siswa sudah mengalami perubahan dan melaksanakan setiap aspek-aspek pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dengan baik serta siswa bisa menarik kesimpulan mengenai materi dengan baik. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa melalui penggunaan model *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan memahami materi hubungan makna, bunyi dan simbol pada Pancasila siswa SDN Jambur lak-lak Aceh Tenggara.

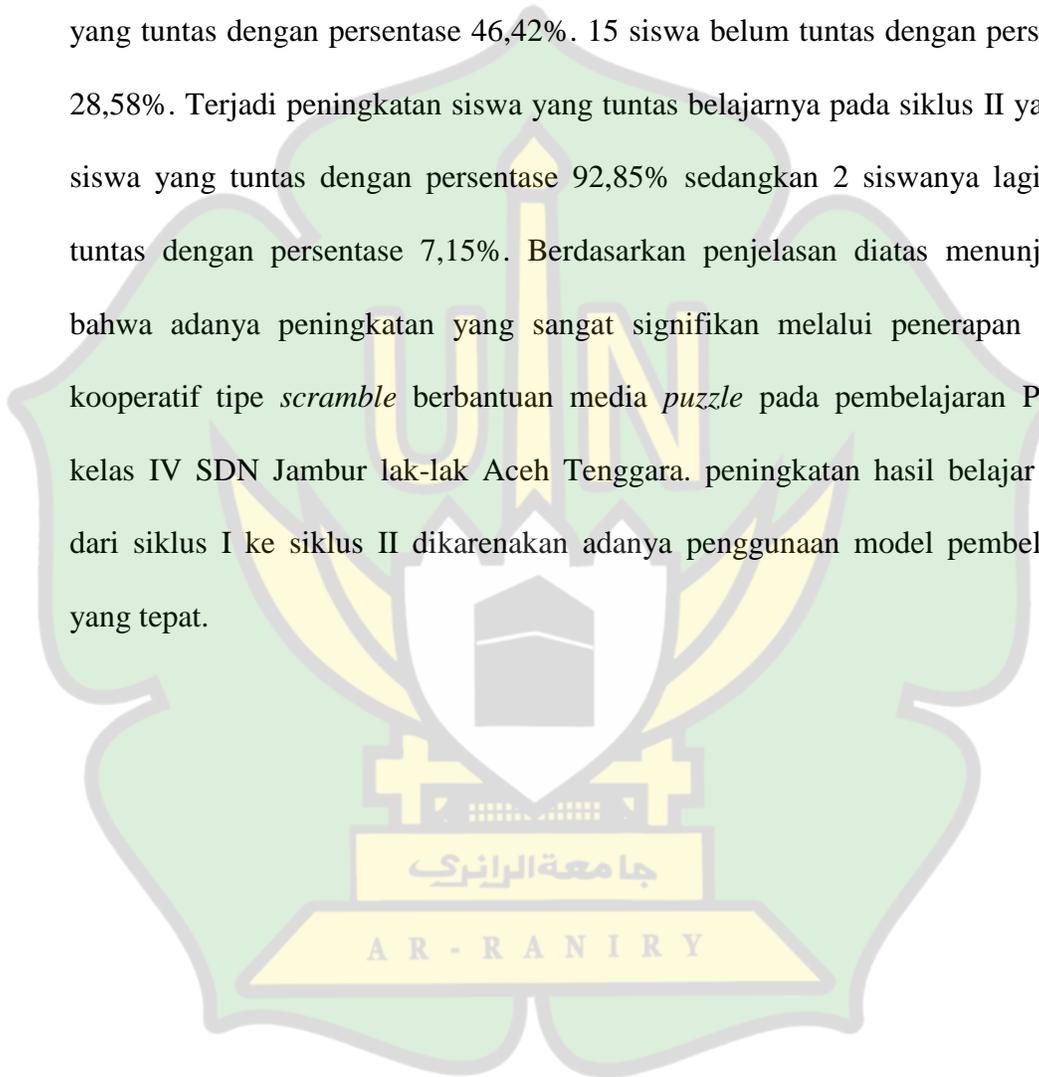


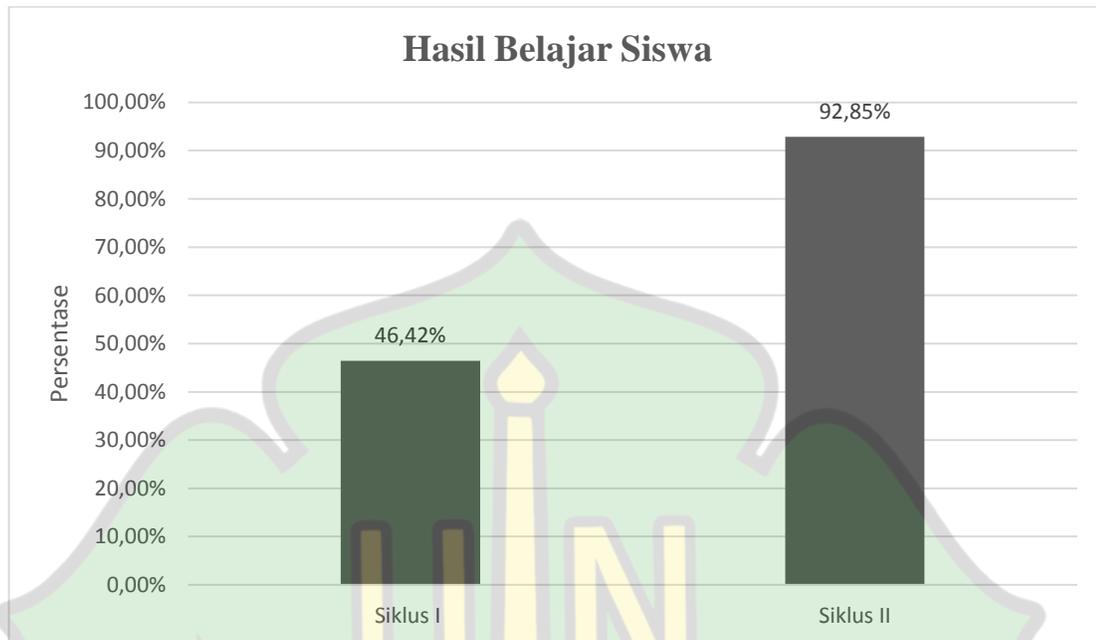
Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa

3. Hasil Belajar Siswa

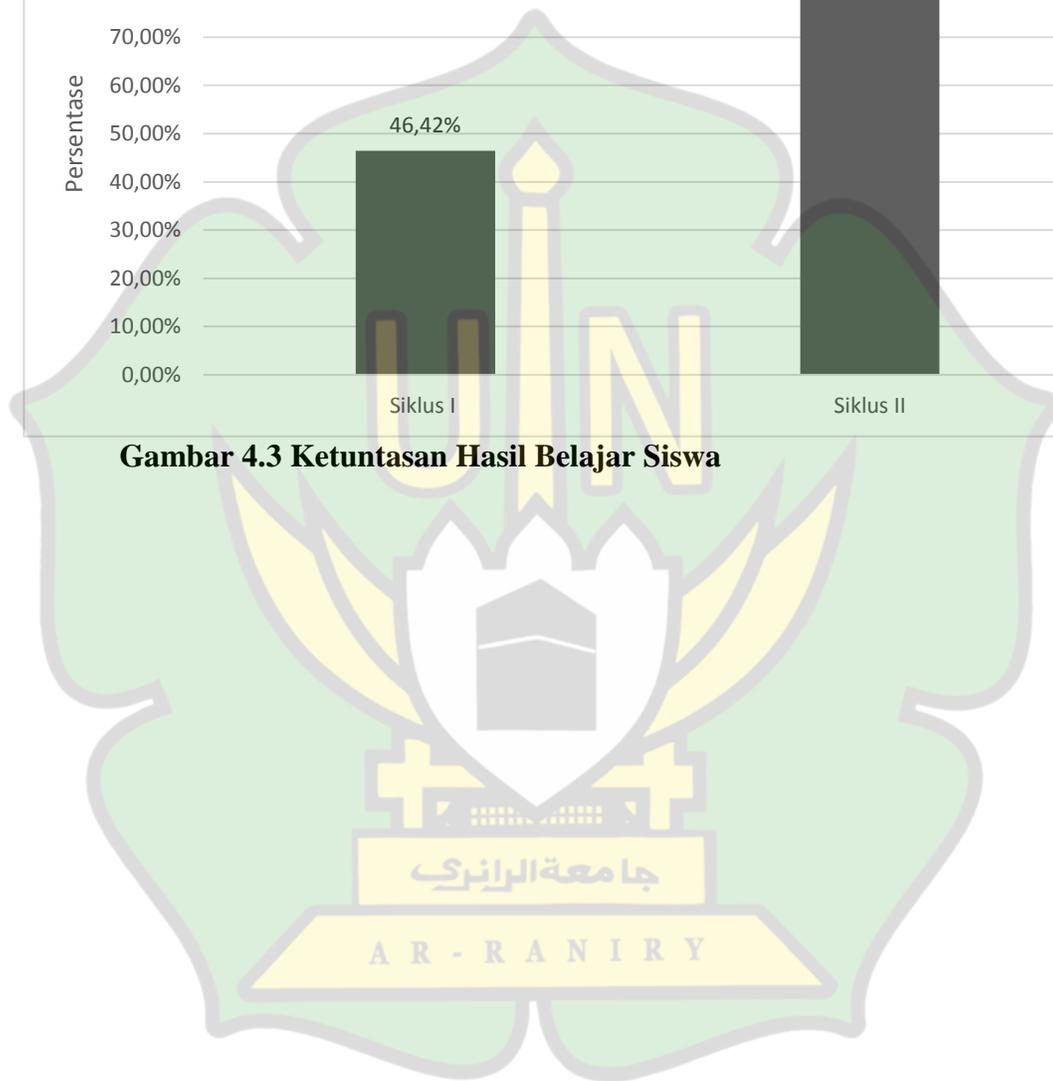
Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* penulis menggunakan tes. Tes diberikan setelah pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi hubungan

makna dan simbol sila-sila Pancasila. Dikatakan tuntas apabila telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah diterapkan disekolah tersebut yaitu 75. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya 13 orang siswa yang tuntas dengan persentase 46,42%. 15 siswa belum tuntas dengan persentase 28,58%. Terjadi peningkatan siswa yang tuntas belajarnya pada siklus II yaitu 26 siswa yang tuntas dengan persentase 92,85% sedangkan 2 siswanya lagi tidak tuntas dengan persentase 7,15%. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat signifikan melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Jambur lak-lak Aceh Tenggara. peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dikarenakan adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat.





Gambar 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa



BAB V

PENUTUP

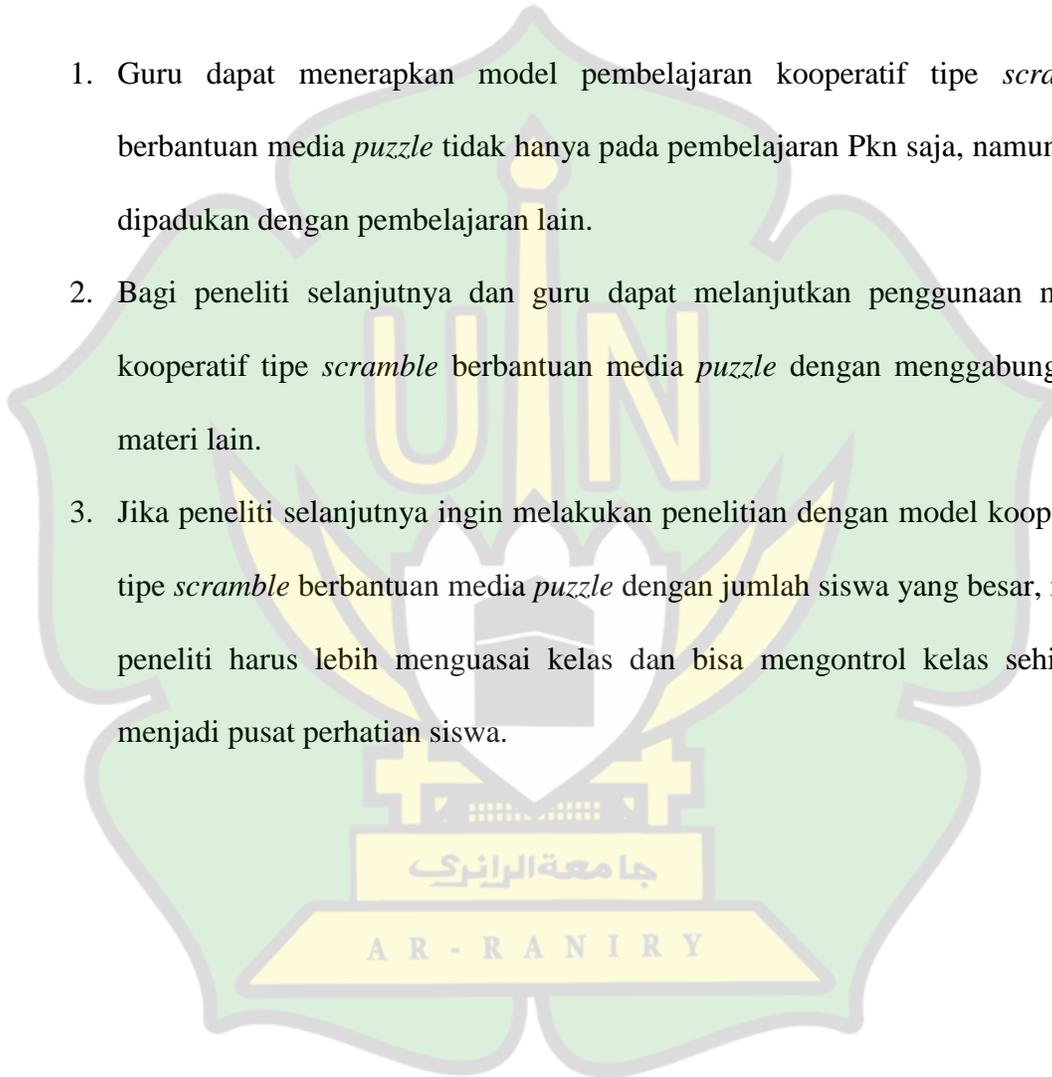
A. Kesimpulan

1. Aktivitas guru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn pada materi hubungan makna dan simbol sila-sila Pancasila pada siklus I dengan persentase 85,86%. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan menjadi rata-rata persentase 100% dan sudah dikatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan penelitian.
2. Aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn pada materi hubungan makna dan simbol sila-sila pancasila pada siklus I dengan persentase 81,52%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 100% dan sudah dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.
3. Hasil belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran PKn mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari siklus I dengan persentase sebesar 46,42%. Menuju ke siklus II dengan persentase sebesar 92,85% mengalami peningkatan dan dinyatakan tuntas.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* tidak hanya pada pembelajaran Pkn saja, namun bisa dipadukan dengan pembelajaran lain.
2. Bagi peneliti selanjutnya dan guru dapat melanjutkan penggunaan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dengan menggabungkan materi lain.
3. Jika peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian dengan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* dengan jumlah siswa yang besar, maka peneliti harus lebih menguasai kelas dan bisa mengontrol kelas sehingga menjadi pusat perhatian siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aftika, Siti Nur. 2020. *“Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012.”* FKIP UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Agustini, Indah Maulida. 2019. *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Kelas II MI Al-Mursyidiyyah Al Syafi’iyyah Pondok Benda Pamulang Barat.”* Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Astutik, Leny Suryaning, Ulva Listya Agustin, and Beti Istanti Suwandayani. 2020. *“Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar.”* JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar) Vol. 8 No. 1.
- Chairunnisa, Connie. 2017. *Metode Penelitian Ilmiah*. Asli. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Chairunnissa, Connie. 2017. *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Darman, Regina Ade. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Edited by Regina Ade Darman. Pertama. Padang: Geupedia.
- Daryanto. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dimyati, and Mudjion. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Pertama. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fauhah, Homroul. 2021. *“Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa.”* Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 9.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigma*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Istiyani. 2019. *“Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Giving And Getting Answer untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.”* Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Jannah, Halfi Raodahtul, Santi Lisnawati, and H. Sutisna. 2019. *“Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor.”* Jurnal Akbab Juara Vol. 4
- Kurniawan, Surya Agung. 2018. *“Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi Menggunakan Strategi Team Quiz Berbantu Media Mini Book pada Kelas IV SD Negeri Sumingkir 2.”* FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Kusnadi. 2018. *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. Cet. 1. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Liyana. 2018. *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung.”* Prndidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbuyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Pertama. Jakarta: Kencana.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadhalatul Ramdhan. 2020. *“Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.”* Pendidikan dan Sains Vol 2.
- Narsih, Wahyu. 2019. *“Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Banguntapan Bantul.”* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Nurpadhillah, Septy, and dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: Jejak, anggota IKAPI.
- Pandia, Dina Oktavia BR. 2020. *“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan Menggunakan Model Scramble di Kelas IV SD Negeri 040483 Payung Tahun Ajaran 2019/2020.”* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
- Ponidi, Novi Ayu Kristiana Dewi, Trisnawati, Dian Puspita, Erliza Septia Nagara,

- Marilin Kristin, Dwi Puastuti, Widi Andewi, Leni Anggraeni, and Bernadhifa. 2020. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Pertama. Jawa Barat: Adanu Abimata.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riadi, Muchlisin. "Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator dan Faktor yang Mempengaruhi)." In *Kajianpustaka.Com*, 2020. <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html?m=1>.
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Edited by Zubaedi. Pertama. Depok Sleman Yogyakarta: Teras.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Novita Indah, Siti Aisyah, and Doddy Azhari. 2021. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Edited by Nashran Azizan and Maulana Arafat Lubis Nashran Azizan. Paradiso Al jumrejo-Batu: Literasi Nusantara.
- Sarinah, Muhtar Dahri, and Harmaini. 2016. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN di Perguruan Tinggi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sartika, Desi Dwi. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dengan Media Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa di MTS YPI Subulul Huda Saentis." Program Studi Tadris Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Setiowati, Riris. 2020. "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe Scramble." Pendidikan Studi Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Syaiful Bahri Djamarah, and Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Edited by Suryadi Saat. Ciracas, Jakarta: Erlangga.
- Utami, Dwi Tyas. 2016. *ESPS (Erlangga Straight Point Series) PPKn untuk SD/MI Kelas IV*. Edited by Bimo Wiwoho, Novita Sari, and Singgih Angung. Ciracas, Jakarta: Erlangga.
- Zahara, Nita. 2019. "Penggunaan Media Puzzle dengan Model Pembelajaran

Picture And Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 1 MIN 5 Aceh Besar.” Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry.

Zulmiyetri, Nurhastuti, and Safaruddin. 2019. *Penulisan Karya Ilmiah*. Pertama. Jakarta: Kencana.





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

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-4011/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023

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

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH 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 14 September 2022

MEMUTUSKAN

- Mencetak
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-12501/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022
KEDUA : Menunjuk Saudara:
1. Irwandi, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing pertama
 2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
Nama : Yulina Rahmiani
NIM : 190209136
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif *Learning Tipe Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jambur Lak Lak Aceh Tenggara
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
KEEMPAT : 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.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 10 Februari 2023
An. Rektor
Dekan,



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 TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : [0651-7557321](tel:0651-7557321), Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4046/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023

Lamp : -

Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri Jambur Lak-lak

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **Yulina rahmiani / 190209136**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Baet Baitussalam Aceh Besar

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 kooperatif tipe scramble berbantuan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara***

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

Banda Aceh, 20 Februari 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 20 Maret
2023*

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



PEMERINTAHAN KABUPATEN ACEH TENGGARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JAMBUR LAK-LAK ACEH TENGGARA
 Jalan Belangkejeren – kutacane, Jambur Lak-lak, Ketambe, Kabupaten Aceh
 Tenggara, Aceh 24652, Indonesia.

NPSN : 10103270

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 422/24 III.1/2022.

Kepala Sekolah Dasar Negeri Jambur Lak-lak Kecamatan Ketambe Kabupaten Aceh Tenggara, dengan ini menyatakan bahwa:

Nama/NIM : YULINA RAHMIANI / 190209136
 Semester/Jurusan : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat Sekarang : Baet Bairussalam Banda Aceh

Benar telah melakukan pengumpulan data dan Penelitian Ilmiah untuk penyusunan Skripsi dalam rangka menyelesaikan Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul Skripsi “Penerapan Model Kooperatif tipe *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara” pada Hari Senin s.d Jumat tanggal 27 s.d 03 Maret 2023 di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kutacane, 03 Maret 2022
 Kepala Sekolah



Rahmah Pelis, S.Pd
 NIP. 197009292002122004



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.prodidpemi@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	: Yulina rahmiani
NIM	: 190209136
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model Kooperatif <i>Learning</i> tipe <i>Scramble</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara
Pembimbing 1	: Irwandi, S.Pd. I, M.A
Pembimbing 2	: Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd

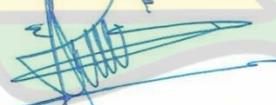
Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Senin tanggal 09 bulan April tahun 2023 dengan nomor Paper ID 2059027964 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 27% (< 35 %).

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

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 08 Mei 2023
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Jambur Lak-lak****Kelas / Semester : IV / 2****Tema / Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawanku****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu : 3 x 35 menit****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- I. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- II. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- III. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

- IV. 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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila-sila pada Pancasila.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi menggunakan media *puzzle*, siswa mampu menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila pertama hingga sila kelima pada Pancasila dengan benar.
2. Setelah berdiskusi menggunakan media *puzzle*, siswa mampu memberikan contoh pengalaman dari sila pertama hingga sila kelima pada Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mendiskusikan simbol dengan makna sila-sila pada Pancasila

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Pendekatan Saintifik (Mengamati, Menanya, Mencoba, mengasosiasikan dan Mengkomunikasikan)
2. Model : *Scramble*
3. Metode : Diskusi, penugasan, ceramah, dan tanya jawab.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	
Pendahuluan	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam, berdo'a bersama dan mendengarkan absen dari guru.	15 menit
	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai	

	siap memulai pembelajaran.	pembelajaran.	
	Guru melakukan apersepsi kepada siswa :	siswa menjawab pertanyaan dari guru	
	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah Kalian tau apa itu dasar negara? 		
	Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari	Siswa mendengarkan tema dan materi yang akan dipelajari	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	

	Sebelum memulai pelajaran. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk membaca buku pelajaran PKN mereka.	Siswa membaca buku pelajaran selama 5 menit	
Inti	Guru membagikan siswa dikelas menjadi beberapa kelompok dan memberi nama pada setiap kelompok. Dan terdiri dari 5 kelompok.	Siswa membentuk kelompok dan terdiri dari 5 kelompok	75 menit
	Guru membagikan media <i>Puzzle</i> yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok.	Siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak susunannya untuk setiap kelompok	
	guru memberikan	Siswa bekerja sama	

	<p>waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.</p>	<p>untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok</p>	
	<p>Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media <i>puzzle</i>.</p>	<p>Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang dipelajari hari ini.</p>	
	<p>Setelah materi selesai dijelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak susunannya kepada</p>	<p>Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah diacak susunannya pada setiap kelompok</p>	

	<p>setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.</p>	
	<p>Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan</p>	<p>Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan</p>
	<p>Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal</p>	<p>Siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan soal.</p>
	<p>Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.</p>	<p>Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.</p>

	guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi	Siswa menghitung poin setiap kelompok	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti, dan memberikan penguatan serta penyimpulan	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti	
Penutupan	guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini.	Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini	15 menit
	Guru memberikan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda	Siswa mengerjakan soal evaluasi	
	Guru dan siswa melakukan refleksi dan motivasi kegiatan	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari	

	<p>hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami? 	<p>ni dan mendengarkan motivasi dari guru.</p>	
	<p>Pembelajaran selesai. Guru mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan</p>	<p>Siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	

	pembelajaran.		
	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam	

G. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media : *Puzzle*
2. Alat : kertas, gunting, karton.
3. Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Kelas IV tema 5 (Pahlawanku) Subtema 1 (Perjuangan Para Pahlawan) (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Siswa Kelas IV tema 5 (Pahlawanku) Subtema 1 (Perjuangan Para Pahlawan) (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

I. PENILAIAN

1. Penilaian Afektif

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Nama siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jumlah
		Cermat			Percaya Diri			Bertanggung jawab			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
1											
2											
3											
4											
5											

Tabel kriteria penilaian sikap		
Cermat	Percaya diri	Bertanggung jawab
1. Membaca bacaan dan telaten dalam mengerjakan soal	1. Yakin dan tidak pesimis	1. Bekerja sama dalam kelompok
2. Mengecek ulang hasil kerja	2. Berani tampil di depan kelas	2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik
3. Teliti dalam mengerjakan soal	3. Berani memberikan pendapat	3. Melaksanakan jadwal piket kelas

Keterangan :

MT : Mulai Terlihat (55-69)

MB : Mulai Membudaya (70-85)

SM : Sudah Membudaya (86-100)

2. Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi tes tertulis berupa tes pilihan ganda sebanyak sepuluh soal.

$$P = \frac{X}{xi} \times 100\%$$

3. Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran KD menggunakan penilaian untuk kerja yang sudah dilakukan masing-masing siswa selama proses pembelajaran.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan.
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mempresentasikan hasil kerja (LKPD) didepan kelas .	Presentasi baik dan pengerjaan LKPD benar.	Presentasi baik dan pengerjaan soal LKPD ada	Presentasi kurang baik dan pengerjaan soal LKPD	Presentasi kurang baik dan pengerjaan soal LKPD salah.

		beberapa yang salah.	ada beberapa yang salah.	
--	--	-------------------------	--------------------------------	--

Mengetahui,
Guru Kelas IV

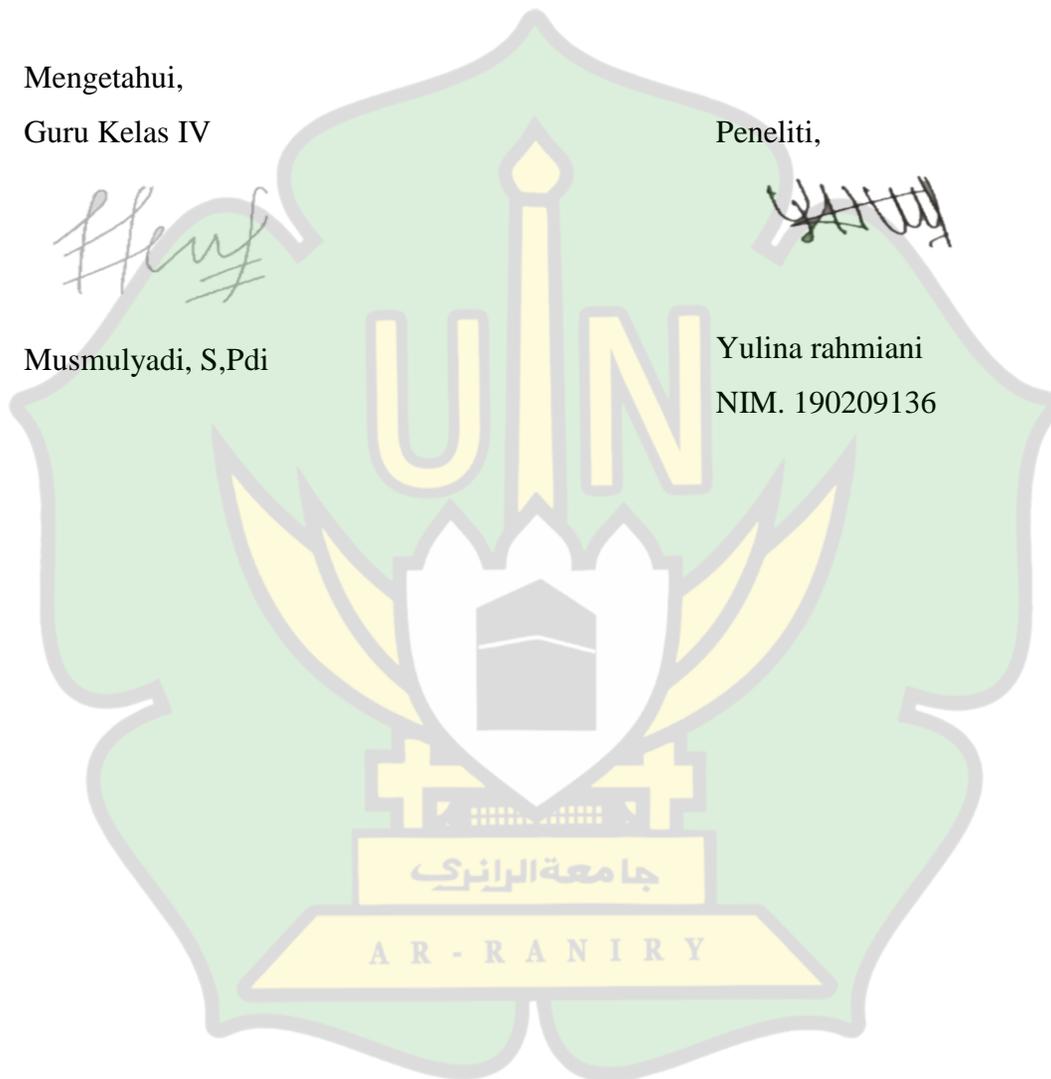


Musmulyadi, S,Pdi

Peneliti,



Yulina rahmiani
NIM. 190209136



MATERI

Garuda Pancasila adalah burung yang dikenal sebagai burung dalam mitologi kuno dalam sejarah Nusantara (Indonesia). Garuda digunakan sebagai simbol nasional untuk menggambarkan Indonesia sebagai negara yang kuat dan besar. Warna emas elang melambangkan kemuliaan dan keagungan. Garuda memiliki sayap, paruh, cakar dan ekor, melambangkan kekuatan dan kekuatan untuk berkembang. Jumlah bulu Garuda Pancasila menggambarkan tanggal proklamasi kemerdekaan negara Indonesia, 17 Agustus 1945, antara lain: jumlah bulu pada setiap sayap adalah 17, jumlah bulu pada ekor adalah 8, jumlah bulu di bawah tameng / pangkal ekor 19 dan bulu leher 45.

Perisai pada Garuda merupakan tameng yang sudah lama dikenal dalam budaya dan peradaban nusantara, senjata yang melambangkan perlindungan, pertahanan, dan perjuangan diri untuk mencapai tujuan. Ada lima ruang pada perisai yang mencerminkan dasar Pancasila, dan warna dasar ruang perisai adalah warna bendera Indonesia (merah putih) berwarna hitam di tengah.

A R - R A N I R Y



Garuda Pancasila memegang pita putih di antara cakarnya yang bertuliskan "Bhineka Tunggal Ika" yang berwarna hitam. Kata "bhineka" memiliki arti yang bermacam-macam atau berbeda, sedangkan kata "tunggal" berarti satu dan kata "ika" berarti itu. Secara harfiah, Bhineka Tunggal Ika dapat diartikan sebagai "Beraneka satu itu". Artinya walaupun berbeda, pada hakikatnya tetap merupakan satu kesatuan yang utuh. Warna-warna yang dipakai menjadi warna pada lambang pancasila ini memiliki makna, seperti berikut:

- Warna putih mempunyai arti kesucian, kebenaran, dan kemakmuran.
- Warna hitam mempunyai makna keabadian.
- Warna merah mempunyai arti keberanian.
- Warna hijau mempunyai arti kesuburan.
- Warna kuning berarti kebesaran, kemegahan, dan keluhuran.

Pada tubuh garuda terdapat perisai yang memiliki lima gambar yang berbeda yaitu:

1. Bintang

Bintang adalah gambaran dari sila pertama. Bintang berwarna emas dengan perisai hitam ini melambangkan sila utama, khususnya Ketuhanan Yang Maha Esa. Bintang emas ini dimaknai sebagai pelita agama bagi setiap manusia. Sedangkan sejarah hitam melambangkan naungan herbal atau naungan otentik yang menunjukkan bahwa Tuhan adalah sumber segala sesuatu dan sudah ada dari segala sesuatu di dunia ini ada.

2. Rantai

Rantai merupakan sarana dari sila kedua, khususnya Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Gambar urutan yang diatur pada gelang-gelang kecil itu menunjukkan hubungan manusia satu sama lain yang saling memfasilitasi. Rantai yang terkandung di dalam prinsip 2 jenis mencakup persegi dan bulat yang dapat terjalin untuk membentuk lingkaran. Rantai persegi melambangkan laki-laki dan lingkaran melambangkan perempuan. Oleh karena itu, kita sebagai manusia harus saling membantu.

3. Pohon Beringin

Pohon beringin ini melambangkan sila ke-3 khususnya Persatuan Indonesia. Pohon beringin ini memiliki akar tunggal panjang yang menunjang pohon besar ini tumbuh, yang membantu pohon besar ini untuk berkembang. Akar ini berkembang jauh ke dasar dan merupakan harmoni dan integritas Indonesia. Pohon beringin juga memiliki akar yang menjalar kemana-mana, yang melambangkan kesatuan yang memiliki kesatuan dengan banyak latar belakang budaya.

4. Banteng

Banteng adalah gambaran dari sila keempat. Banteng digunakan karena banteng adalah hewan sosial yang suka berkumpul. Seperti musyawarah, di mana manusia berbicara dan berkumpul.

5. Padi dan kapas

Padi kapas ini melambangkan sila ke-5, khususnya Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas merupakan makanan dan pakaian yang menjadi keinginan mendasar semua manusia Indonesia terlepas dari reputasi atau posisi.



LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Nama anggota kelompok	Nilai
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

DETUNJUK:

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Tanyakan kepada guru apabila mengalami kesulitan

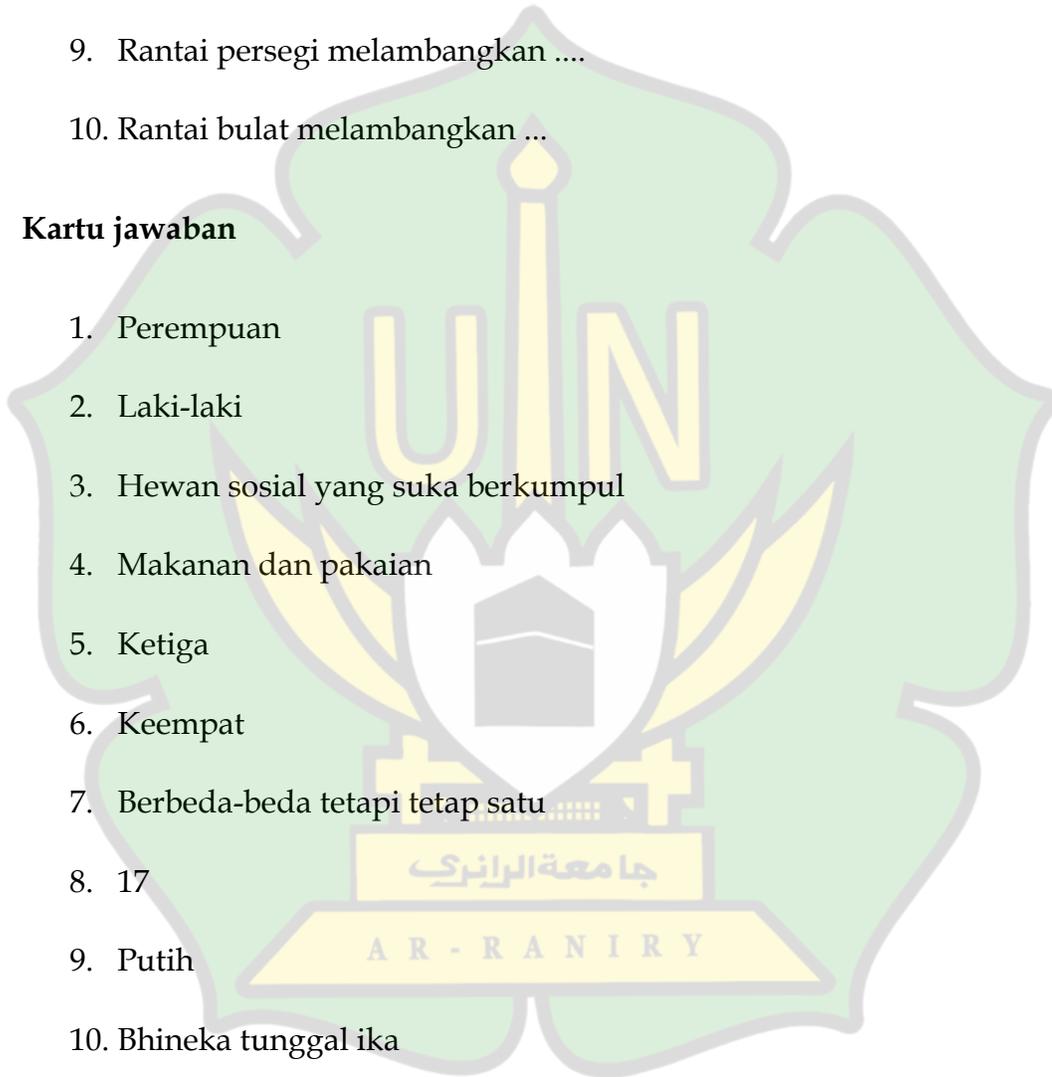
Kartu soal

1. Garuda Pancasila memegang pita putih diantara cakarnya yang bertuliskan...
2. Warna yang melambangkan kesucian, kebenaran dan kemakmuran ditandai dengan warna
3. Kepala banteng merupakan simbol dari pancasila pada sila ke...
4. Berapa jumlah bulu pada setiap sayap pada garuda Pancasila ...
5. Apa makna dari Bhineka tunggal ika...

6. Pohon beringin melambangkan dari sila ke...
7. Apa makna dari padi dan kapas...
8. Mengapa pada sila keempat dilambangkan dengan kepala banteng...
9. Rantai persegi melambangkan
10. Rantai bulat melambangkan ...

Kartu jawaban

1. Perempuan
2. Laki-laki
3. Hewan sosial yang suka berkumpul
4. Makanan dan pakaian
5. Ketiga
6. Keempat
7. Berbeda-beda tetapi tetap satu
8. 17
9. Putih
10. Bhineka tunggal ika



SOAL EVALUASI

NAMA :
KELAS :
NO. ABSEN :

PETUNJUK!

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Tanyakan kepada guru apabila mengalami kesulitan

SOAL !

1. Dasar negara Indonesia dilambangkan oleh ...
 - a. Perisai
 - b. Padi dan kapas
 - c. Garuda Pancasila
 - d. Bendera merah putih
2. Pada lambang negara Indonesia, burung garuda melambangkan ...
 - a. Kekuatan dan kebesaran
 - b. Kesucian dan keberanian
 - c. Keikhlasan dan kesabaran
 - d. Kemarahan dan ketegasan

3. Bagian dari garuda pancasila yang melambangkan hari kemerdekaan

Indonesia adalah ...

- a. Cakar
- b. Perisai
- c. Jumlah bulu
- d. Kata-kata pada pita

4. Pernyataan yang benar mengenai makna pada setiap bagian Garuda

Pancasila adalah ...

- a. Burung garuda melambangkan kemarahan
- b. Warna emas melambangkan kesucian dan kebenaran
- c. Jumlah bulu pada Garuda Pancasila melambangkan jumlah kepulauan Indonesia
- d. Sayap, paruh, cakar, dan ekor melambangkan tenaga serta kekuatan pembangunan.

5. Simbol berikut merupakan lambang sila ... Pancasila



- a. Pertama
- b. Kedua

- c. Ketiga
- d. Keempat

6. Perhatikan gambar berikut!



Pernyataan mengenai pohon tersebut yang berkaitan dengan sila ketiga Pancasila adalah ...

- a. Akarnya yang menjalar melambangkan luas wilayah Indonesia
 - b. Daunnya dapat diolah menjadi pakaian atau kebutuhan sandang masyarakat Indonesia
 - c. Menghasilkan buah yang dapat diolah menjadi makanan pokok masyarakat Indonesia
 - d. Batang yang kuat dan daun yang lebat dapat dijadikan tempat berteduh oleh berbagai macam suku bangsa
7. Makna yang terkandung dalam simbol sila pertama Pancasila adalah...
- a. Melambangkan salah satu sifat Tuhan yang selalu menerangi kehidupan manusia
 - b. Melambangkan tradisi masyarakat yang suka berkumpul
 - c. Melambangkan kebutuhan pokok masyarakat Indonesia

- d. Melambangkan tempat bernaung segala macam suku bangsa dan budaya
8. Mata rantai bulat dan persegi pada simbol sila kedua Pancasila melambangkan ...
- Kebutuhan pokok
 - Hak dan kewajiban
 - Laki-laki dan perempuan
 - Presiden dan wakil presiden
9. Sila keempat Pancasila dilambangkan oleh kepala banteng, karena banteng ...
- Suka berkumpul
 - Suka bertengkar
 - Hanya ada di Indonesia
 - Dipimpin oleh banteng jantan
10. Simbol sila kelima Pancasila adalah Padi dan Kapas yang melambangkan ...
- Kebutuhan sandang dan pangan
 - Kebutuhan pangan dan papan
 - Laki-laki dan perempuan
 - Hak dan kewajiban

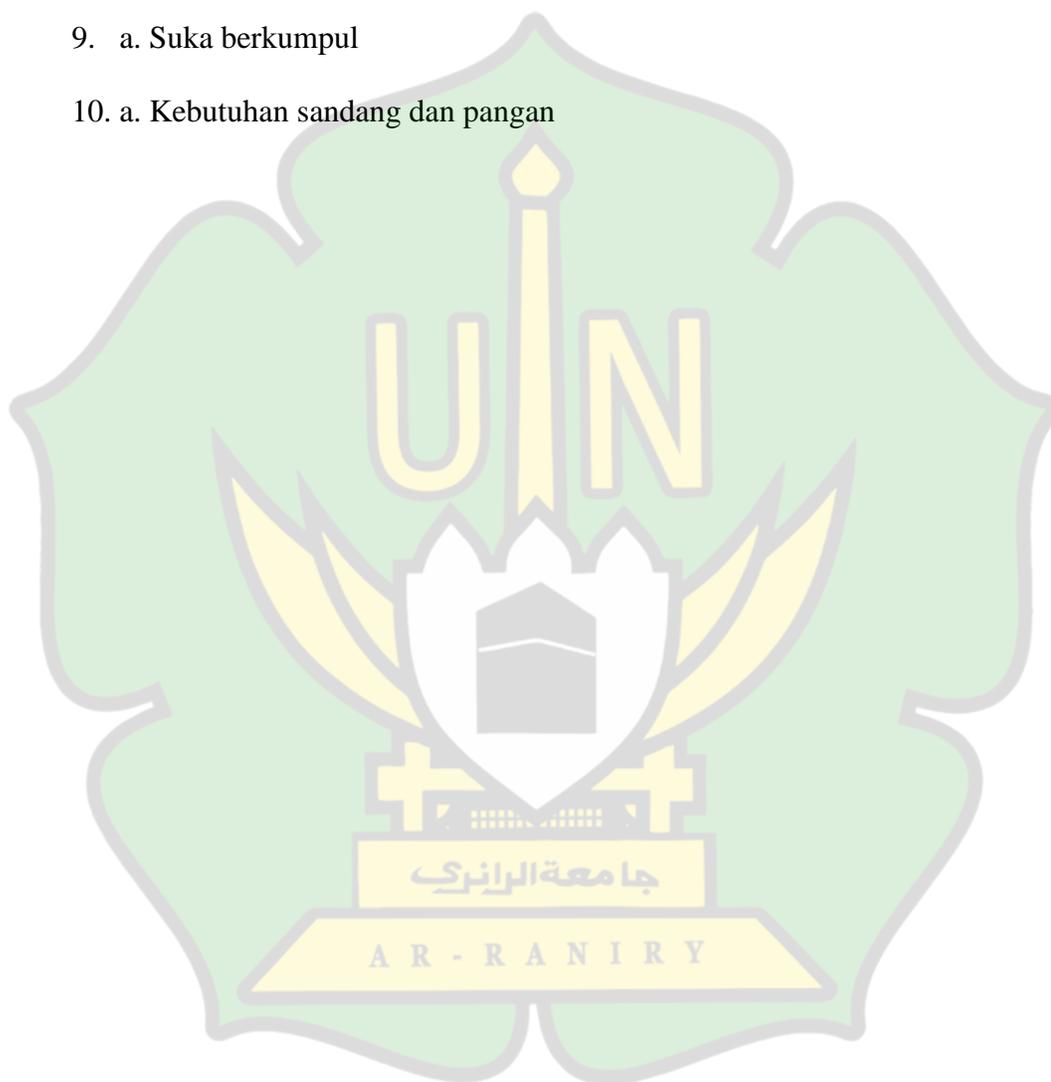
Kunci jawaban :**A. LKPD**

1. Bnineka Tunggal Ika
2. Putih
3. Keempat
4. 17
5. Berbeda-beda tetapi tetap satu
6. Ketiga
7. Makanan dan pakaian
8. Hewan sosial yang suka berkumpul
9. Laki-laki
10. Perempuan

B. Evaluasi

1. c. Garuda Pancasila
2. a. Kekuatan dan kebesaran
3. c. Jumlah bulu
4. b.
5. a. Pertama
6. d. Batang yang kuat dan daun yan lebat dapat dijadikan tempat berteduh oleh berbagai macam suku bangsa

7. a. Melambangkan salah satu sifat Tuhan yang selalu menerangi kehidupan manusia
8. c. Laki-laki dan perempuan
9. a. Suka berkumpul
10. a. Kebutuhan sandang dan pangan



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus : I

Hari / tanggal : Senin / 27 Februari 2023

Berdasarkan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Tidak Dilakukan
- 2 : Kurang Dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4 : Dilakukan dengan baik

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama dan menjawab kehadiran.			✓	
2.	Siswa menjawab dan memperhatikan guru			✓	
3.	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai pembelajaran			✓	
4.	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.			✓	
5.	Siswa mendengarkan penyampaian materi yang akan dipelajari			✓	
6.	Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.		✓		
7.	Siswa membaca buku pelajaran PKn selama 5				✓

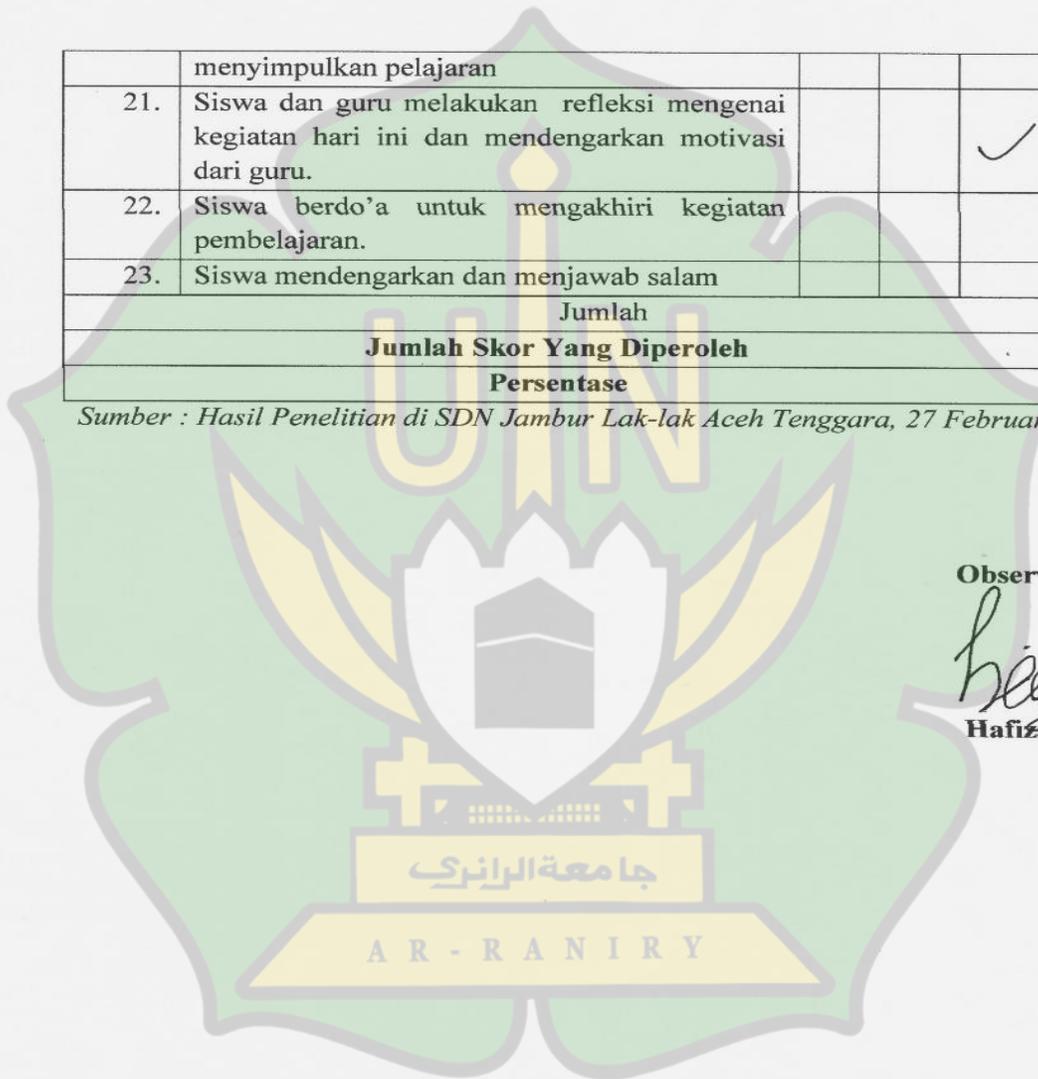
	menit				
Jumlah					
8.	Kegiatan Inti Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 5 kelompok.			✓	
9.	siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak susunannya untuk setiap kelompok.				✓
10.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .			✓	
11.	siswa bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.				✓
12.	Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian mendengarkan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.			✓	
13.	Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan			✓	
14.	Siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan kartu soal.				✓
15.	Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.			✓	
16.	Siswa menghitung poin setiap kelompok				✓
17.	Siswa menerima penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				✓
18.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti		✓		
19.	Siswa mengerjakan soal evaluasi				✓
Jumlah					
20.	Kegiatan Penutup Siswa diberikan kesempatan untuk				

	menyimpulkan pelajaran				
21.	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari ini dan mendengarkan motivasi dari guru.			✓	
22.	Siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				✓
23.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam				✓
Jumlah					
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Persentase					

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 27 Februari 2023

Observer

Hafizah
Hafizah



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus : I

Hari / Tanggal : Senin / 27 Februari 2023

Petunjuk !

Berdasarkan tanda (√) pada kolom yang tersedia jika Guru melakukan Aktivitas. Dengan kriteria sebagai berikut:

1 : Tidak Dilakukan

2 : Kurang Dilakukan

3 : Dilakukan

4 : Dilakukan dengan baik

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.			✓	
2.	Guru menanyakan Kabar siswa			✓	
3.	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran			✓	
4.	Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan <ul style="list-style-type: none"> • Apakah Kalian tau apa itu dasar negara Indonesia? 				✓
5.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari				✓
6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.		✓		
7.	Guru memberikan waktu selama 5 menit			✓	

	kepada siswa untuk membaca buku PKn mereka				
Jumlah					
8.	Kegiatan Inti Guru membagikan siswa dikelas menjadi beberapa kelompok dan memberi nama pada setiap kelompok dan terdiri dari 5 kelompok.				✓
9.	Guru membagikan media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok				✓
10.	Guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.		✓		
11.	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .				✓
12.	Setelah materi selesai di jelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.				✓
13.	Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan		✓		
14.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal.				✓
15.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.		✓		
16.	Guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi				✓
17.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				✓
18.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti		✓		
19.	Guru memberikan soal Evaluasi untuk				✓

	mengetahui sejauh mana pemahaman tiap-tiap peserta didik.				
Jumlah					
20.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan memberikan penguatan.		✓		
21.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan motivasi kegiatan hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut: - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami?				✓
22.	Guru mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				✓
23.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				✓
Jumlah					
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Persentase					

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 27 Februari 2023

A R - R A N I R Y

Observer



Musmulyadi, S.Pdi

SOAL EVALUASI

NAMA : Hafizah
KELAS : IV
NO. ABSEN :

PETUNJUK!

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Tanyakan kepada guru apabila mengalami kesulitan

SOAL !

1. Dasar negara Indonesia dilambangkan oleh ...

- a. Perisai
- b. Padi dan kapas
- c. Garuda Pancasila
- d. Bendera merah putih

2. Pada lambang negara Indonesia, burung garuda melambangkan ...

- a. Kekuatan dan kebesaran
- b. Kesucian dan keberanian
- c. Keikhlasan dan kesabaran
- d. Kemarahan dan ketegasan

40

3. Bagian dari garuda pancasila yang melambangkan hari kemerdekaan Indonesia adalah ...

- a. Cakar
- b. Perisai
- c. Jumlah bulu
- d. Kata-kata pada pita

4. Pernyataan yang benar mengenai makna pada setiap bagian Garuda Pancasila adalah ...

- a. Burung garuda melambangkan kemarahan
- b. Warna emas melambangkan kesucian dan kebenaran
- c. Jumlah bulu pada Garuda Pancasila melambangkan jumlah kepulauan Indonesia
- d. Sayap, paruh, cakar, dan ekor melambangkan tenaga serta kekuatan pembangunan.

5. Simbol berikut merupakan lambang sila ... Pancasila



- a. Pertama
- b. Kedua

- c. Ketiga
- d. Keempat

6. Perhatikan gambar berikut!



Pernyataan mengenai pohon tersebut yang berkaitan dengan sila ketiga pancasila adalah ...

- a. Akarnya yang menjalar melambangkan luas wilayah Indonesia
- b. Daunnya dapat diolah menjadi pakaian atau kebutuhan sandang masyarakat Indonesia
- c. Menghasilkan buah yang dapat diolah menjadi makanan pokok masyarakat Indonesia
- d. Batang yang kuat dan daun yang lebat dapat dijadikan tempat berteduh oleh berbagai macam suku bangsa

7. Makna yang terkandung dalam simbol sila pertama Pancasila adalah...

- a. Melambangkan salah satu sifat Tuhan yang selalu menerangi kehidupan manusia
- b. Melambangkan tradisi masyarakat yang suka berkumpul
- c. Melambangkan kebutuhan pokok masyarakat Indonesia

d. Melambangkan tempat bernaung segala macam suku bangsa dan budaya

8. Mata rantai bulat dan persegi pada simbol sila kedua Pancasila melambangkan ...

- a. Kebutuhan pokok
- b. Hak dan kewajiban
- c. Laki-laki dan perempuan
- d. Presiden dan wakil presiden

9. Sila keempat Pancasila dilambangkan oleh kepala banteng, karena banteng ...

- a. Suka berkumpul
- b. Suka bertengkar
- c. Hanya ada di Indonesia
- d. Dipimpin oleh banteng jantan

10. Simbol sila kelima Pancasila adalah Padi dan Kapas yang melambangkan ...

- a. Kebutuhan sandang dan pangan
- b. Kebutuhan pangan dan papan
- c. Laki-laki dan perempuan
- d. Hak dan kewajiban

SOAL EVALUASI

NAMA : YUSUF AL HAMI
KELAS : 4
NO. ABSEN :

PETUNJUK!

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Tanyakan kepada guru apabila mengalami kesulitan

SOAL!

1. Dasar negara Indonesia dilambangkan oleh ...
 - a. Perisai
 - b. Padi dan kapas
 - c. Garuda Pancasila
 - d. Bendera merah putih
2. Pada lambang negara Indonesia, burung garuda melambangkan ...
 - a. Kekuatan dan kebesaran
 - b. Kesucian dan keberanian
 - c. Keikhlasan dan kesabaran
 - d. Kemarahan dan ketegasan

- c. Ketiga
 - d. Keempat
6. Perhatikan gambar berikut!



Pernyataan mengenai pohon tersebut yang berkaitan dengan sila ketiga Pancasila adalah ...

- a. Akarnya yang menjalar melambangkan luas wilayah Indonesia
 - b. Daunnya dapat diolah menjadi pakaian atau kebutuhan sandang masyarakat Indonesia
 - c. Menghasilkan buah yang dapat diolah menjadi makanan pokok masyarakat Indonesia
 - d. Batang yang kuat dan daun yang lebat dapat dijadikan tempat berteduh oleh berbagai macam suku bangsa
7. Makna yang terkandung dalam simbol sila pertama Pancasila adalah...
- a. Melambangkan salah satu sifat Tuhan yang selalu menerangi kehidupan manusia
 - b. Melambangkan tradisi masyarakat yang suka berkumpul
 - c. Melambangkan kebutuhan pokok masyarakat Indonesia

d. Melambangkan tempat bernaung segala macam suku bangsa dan budaya

8. Mata rantai bulat dan persegi pada simbol sila kedua Pancasila melambangkan ...

- a. Kebutuhan pokok
- b. Hak dan kewajiban
- c. Laki-laki dan perempuan
- d. Presiden dan wakil presiden

9. Sila keempat Pancasila dilambangkan oleh kepala banteng, karena banteng ...

- a. Suka berkumpul
- b. Suka bertengkar
- c. Hanya ada di Indonesia
- d. Dipimpin oleh banteng jantan R Y

10. Simbol sila kelima Pancasila adalah Padi dan Kapas yang melambangkan ...

- a. Kebutuhan sandang dan pangan
- b. Kebutuhan pangan dan papan
- c. Laki-laki dan perempuan
- d. Hak dan kewajiban

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Jambur Lak-lak****Kelas / Semester : IV / 2****Tema / Subtema : 5 Pahlawanku/ 1 Perjuangan Para Pahlawanku****Pembelajaran : 2****Alokasi Waktu : 3 x 35 menit****J. KOMPETENSI INTI (KI)**

- V. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- VI. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- VII. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- VIII. 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.

K. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila-sila pada Pancasila.

L. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Setelah berdiskusi menggunakan media *puzzle*, siswa mampu menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila pertama hingga sila kelima pada Pancasila dengan benar.
4. Setelah berdiskusi menggunakan media *puzzle*, siswa mampu memberikan contoh pengalaman dari sila pertama hingga sila kelima pada Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

M. MATERI PEMBELAJARAN

2. Mendiskusikan simbol dengan makna sila-sila pada Pancasila

N. METODE PEMBELAJARAN

4. Pendekatan : Pendekatan Saintifik (Mengamati, Menanya, Mencoba, mengasosiasikan dan Mengkomunikasikan)
5. Model : *Scramble*
6. Metode : Diskusi, penugasan, ceramah, dan tanya jawab.

O. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	
Pendahuluan	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam, berdoa bersama dan mendengarkan absen dari guru.	15 menit
	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran.	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai pembelajaran.	
	Guru melakukan apersepsi kepada siswa :	siswa menjawab pertanyaan dari guru	

- Apakah Kalian masih ingat simbol-

	simbol dan makna simbol pada sila-sila pancasila?		
	Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari	Siswa mendengarkan tema dan materi yang akan dipelajari	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	
	Sebelum memulai pelajaran. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk membaca buku pelajaran PKn mereka.	Siswa membaca buku pelajaran selama 5 menit	
Inti	Guru meminta kepada siswa untuk membentuk kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.	Siswa membentuk kelompok yang telah dibagikan oleh guru.	75 menit
	Guru membagikan media <i>Puzzle</i> yang	Siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak	

	sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok.	susunannya untuk setiap kelompok	
	guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.	Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok	
	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media <i>puzzle</i> .	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang dipelajari hari ini.	
	Setelah materi selesai dijelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak susunannya kepada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk	Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah diacak susunannya pada setiap kelompok	

	dan arahan mengisi jawabannya.	
	Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan	Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan
	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal	Siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan soal.
	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.	Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.
	guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi	Siswa menghitung poin setiap kelompok
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti, dan memberikan	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti

	penguatan serta penyimpulan		
Penutupan	guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini.	Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini	15 menit
	Guru memberikan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda	Siswa mengerjakan soal evaluasi	
	Guru dan siswa melakukan refleksi dan motivasi kegiatan hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami? 	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari ini dan mendengarkan motivasi dari guru.	

	Pembelajaran selesai. Guru mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	Siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam	

P. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

4. Media : *Puzzle*
5. Alat : kertas, gunting, karton.
6. Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Q. SUMBER BELAJAR

3. Buku Guru Kelas IV tema 5 (Pahlawanku) Subtema 1 (Perjuangan Para Pahlawan) (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
4. Buku Siswa Kelas IV tema 5 (Pahlawanku) Subtema 1 (Perjuangan Para Pahlawan) (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

R. PENILAIAN

6. Penilaian Afektif

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Nama siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jumlah
		Cermat			Percaya Diri			Bertanggung jawab			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
1											
2											
3											
4											
5											

Tabel kriteria penilaian sikap		
Cermat	Percaya diri	Bertanggung jawab
4. Membaca bacaan dan telaten dalam mengerjakan soal	4. Yakin dan tidak pesimis	4. Bekerja sama dalam kelompok
5. Mengecek ulang hasil kerja	5. Berani tampil di depan kelas	5. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik
6. Teliti dalam mengerjakan soal	6. Berani memberikan pendapat	6. Melaksanakan jadwal piket kelas

Keterangan :

MT : Mulai Terlihat (55-69)

MB : Mulai Membudaya (70-85)

SM : Sudah Membudaya (86-100)

7. Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi tes tertulis berupa tes pilihan ganda sebanyak sepuluh soal.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

8. Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran KD menggunakan penilaian untuk kerja yang sudah dilakukan masing-masing siswa selama proses pembelajaran.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan.
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mempresentasikan hasil kerja (LKPD) didepan kelas .	Presentasi baik dan pengerjaan LKPD benar.	Presentasi baik dan pengerjaan soal LKPD ada beberapa yang salah.	Presentasi kurang baik dan pengerjaan soal LKPD ada beberapa yang salah.	Presentasi kurang baik dan pengerjaan soal LKPD salah.

Mengetahui,

Guru Kelas IV

Peneliti,



Musmulyadi, S,Pdi



Yulina rahmiani

NIM. 190209136



MATERI

Garuda Pancasila adalah burung yang dikenal sebagai burung dalam mitologi kuno dalam sejarah Nusantara (Indonesia). Garuda digunakan sebagai simbol nasional untuk menggambarkan Indonesia sebagai negara yang kuat dan besar. Warna emas elang melambangkan kemuliaan dan keagungan. Garuda memiliki sayap, paruh, cakar dan ekor, melambangkan kekuatan dan kekuatan untuk berkembang. Jumlah bulu Garuda Pancasila menggambarkan tanggal proklamasi kemerdekaan negara

Indonesia, 17 Agustus 1945, antara lain: jumlah bulu pada setiap sayap adalah 17, jumlah bulu pada ekor adalah 8, jumlah bulu di bawah tameng / pangkal ekor 19 dan bulu leher 45.

Perisai pada Garuda merupakan tameng yang sudah lama dikenal dalam budaya dan peradaban nusantara, senjata yang melambangkan perlindungan, pertahanan, dan perjuangan diri untuk mencapai tujuan. Ada lima ruang pada perisai yang mencerminkan dasar Pancasila, dan warna dasar ruang perisai adalah warna bendera Indonesia (merah putih) berwarna hitam di tengah.



Garuda Pancasila memegang pita putih di antara cakarannya yang bertuliskan "Bhineka Tunggal Ika" yang berwarna hitam. Kata "bhineka" memiliki arti yang bermacam-macam atau berbeda, sedangkan kata "tunggal" berarti satu dan kata "ika" berarti itu. Secara harfiah, Bhineka Tunggal Ika dapat diartikan sebagai "Beraneka satu itu". Artinya walaupun berbeda, pada hakikatnya tetap merupakan satu kesatuan

yang utuh. Warna-warna yang dipakai menjadi warna pada lambang pancasila ini memiliki makna, seperti berikut:

- Warna putih mempunyai arti kesucian, kebenaran, dan kemakmuran.
- Warna hitam mempunyai makna keabadian.
- Warna merah mempunyai arti keberanian.
- Warna hijau mempunyai arti kesuburan.
- Warna kuning berarti kebesaran, kemegahan, dan keluhuran.

Pada tubuh garuda terdapat perisai yang memiliki lima gambar yang berbeda yaitu:

1. Bintang

Bintang adalah gambaran dari sila pertama. Bintang berwarna emas dengan perisai hitam ini melambangkan sila utama, khususnya Ketuhanan Yang Maha Esa. Bintang emas ini dimaknai sebagai pelita agama bagi setiap manusia. Sedangkan sejarah hitam melambangkan naungan herbal atau naungan otentik yang menunjukkan bahwa Tuhan adalah sumber segala sesuatu dan sudah ada dari segala sesuatu di dunia ini ada.

2. Rantai

Rantai merupakan sarana dari sila kedua, khususnya Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Gambar urutan yang diatur pada gelang-gelang kecil itu menunjukkan hubungan manusia satu sama lain yang saling memfasilitasi. Rantai yang terkandung di dalam prinsip 2 jenis mencakup persegi dan bulat yang dapat terjalin untuk membentuk lingkaran. Rantai persegi melambangkan laki-laki dan lingkaran

melambangkan perempuan. Oleh karena itu, kita sebagai manusia harus saling membantu.

3. Pohon Beringin

Pohon beringin ini melambangkan sila ke-3 khususnya Persatuan Indonesia. Pohon beringin ini memiliki akar tunggal panjang yang menunjang pohon besar ini tumbuh, yang membantu pohon besar ini untuk berkembang. Akar ini berkembang jauh ke dasar dan merupakan harmoni dan integritas Indonesia. Pohon beringin juga memiliki akar yang menjalar kemana-mana, yang melambangkan kesatuan yang memiliki kesatuan dengan banyak latar belakang budaya.

4. Banteng

Banteng adalah gambaran dari sila keempat. Banteng digunakan karena banteng adalah hewan sosial yang suka berkumpul. Seperti musyawarah, di mana manusia berbicara dan berkumpul.

5. Padi dan kapas

Padi kapas ini melambangkan sila ke-5, khususnya Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas merupakan makanan dan pakaian yang menjadi keinginan mendasar semua manusia Indonesia terlepas dari reputasi atau posisi.

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Nama kelompok	Nilai
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

PETUNJUK:

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Tanyakan kepada guru apabila mengalami kesulitan

Kartu soal :

1. Bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa sesua agama dan kepercayaan masing-masing. Di simbolkan dengan simbol...
2. Perlindungan atau pengayoman rakyat Indonesia yang memiliki keragaman suku bansa menyatu dibawah nama bangsa indonesia. Disimbolkan dengan simbol...
3. Contoh tindakan bung tomo yang mengucapkan Allahu Akbar dalam pertempuran surabaya saat itu sesuai dengan sila ke..
4. Padi dan kapas merupakan simbol sila pancasila yang ke..
5. Berapa jumlah helai bulu pada pangkal ekor garuda pancasila ...
6. Berapa jumlah helai bulu pada ekor ...

7. Apa makna warna hijau pada lambang pancasila ...
8. Keabadian merupakan makna dari warna ...
9. Pancasila terdiri dari dua kata yaitu panca dan sila, yang memiliki arti
10. Jumlah helai pada bulu di leher garuda pancasila ...

Kartu Jawaban :

1.



2.



3. Satu

4. Lima

5. 19

6. 8

7. Kesuburan

8. Hitam

9. Lima dasar

10. 45



SOAL EVALUASI

NAMA :

KELAS :

PETUNJUK :

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Pilihlah jawaban yang benar
- Tanyakanlah kepada guru apabila mengalami kesulitan

Soal !

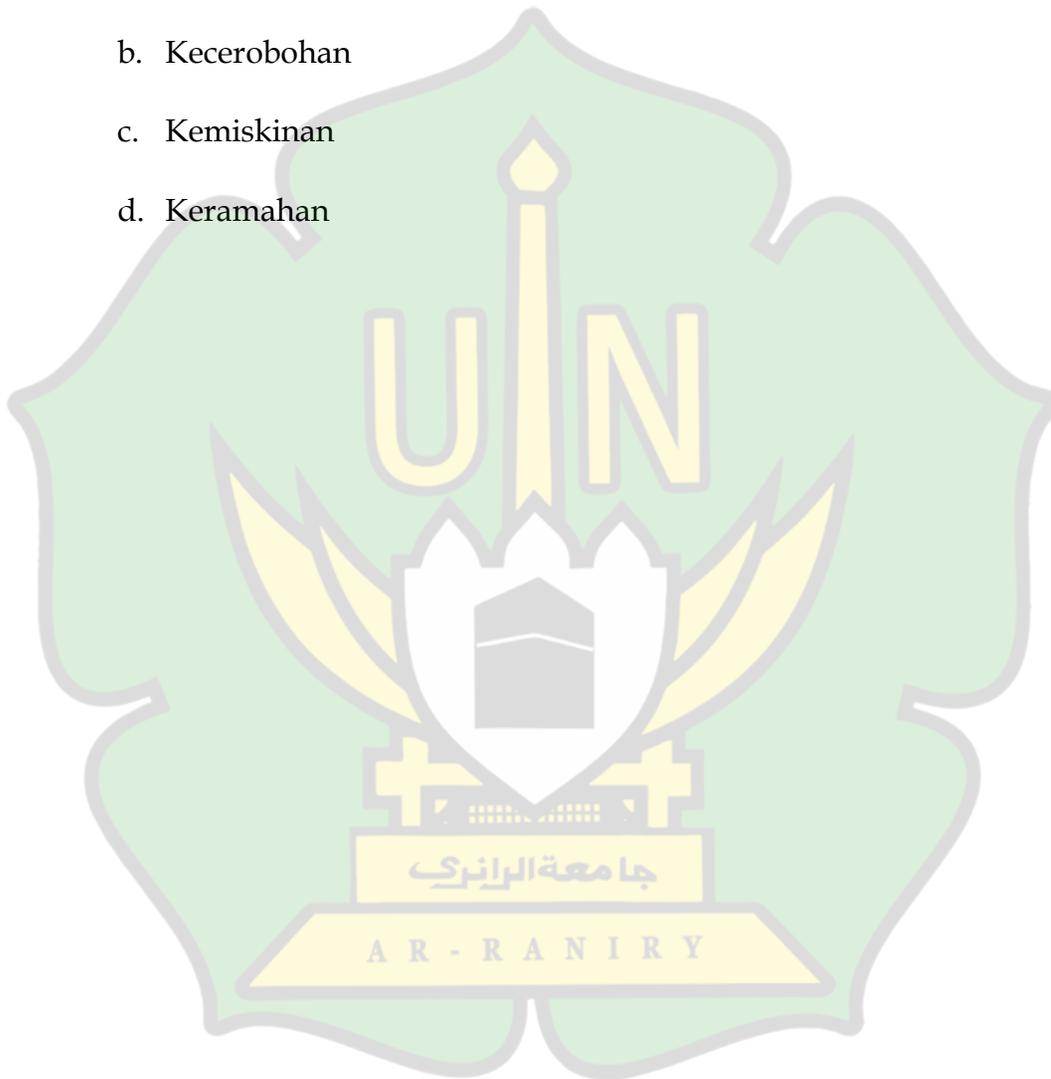
1. Istilah Pancasila terdapat dalam kitab ...
 - e. Sutasoma
 - f. Mahabharata
 - g. Bharatayudha
 - h. Negarakertagama
2. Burung yang dijadikan lambang negara Indonesia adalah burung ...
 - e. Kasuari
 - f. Garuda
 - g. Elang
 - h. Merak
3. Sayap, paruh, cakar, dan ekor pada Garuda Pancasila melambangkan

- e. Kekuatan pembangunan
 - f. Tanggal kemerdekaan Indonesia
 - g. Jumlah pulau yang terdapat di Indonesia
 - h. Kekuatan dan keberanian
4. Warna emas pada burung Garuda Pancasila melambangkan
- e. Kesatuan
 - f. Kesuburan
 - g. Keramahan
 - h. Keagungan
5. Sikap yang sesuai dengan sila yang dilambangkan oleh simbol berikut adalah ...
- 
- e. Percaya dan mengakui Tuhan Yang Maha Esa
 - f. Menyelesaikan masalah bersama dengan bermusyawarah
 - g. Menjunjung tinggi persatuan bangsa
 - h. Mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan diri sendiri
6. Sila kedua pancasila dilambangkan oleh ...

- e. Rantai
 - f. Bintang
 - g. Kepala banteng
 - h. Padi dan kapas
7. Pada Pancasila, unsur laki-laki dan perempuan dilambangkan oleh
- a. Padi dan kapas
 - b. Sayap burung garuda
 - c. Cakar burung garuda
 - d. Mata rantai persegi dan bulat
8. Berdasarkan makna yang dikandungnya, pohon beringin yang rimbun bermanfaat sebagai tempat berteduh berbagai...
- a. Suku bangsa, budaya, dan agama
 - b. Kepentingan
 - c. Tumbuhan
 - d. Hewan
9. Hewan sosial yang dijadikan simbol sila keempat Pancasila adalah ...
- a. Banteng
 - b. Harimau
 - c. Kerbau
 - d. Sapi

10. Padi dan kapas melambangkan kebutuhan pokok rakyat Indonesia yang juga berarti melambangkan ...

- a. Kemakmuran
- b. Kecerobohan
- c. Kemiskinan
- d. Keramahan



Kunci jawaban**A. LKPD**

3. Satu

4. Lima

5. 19

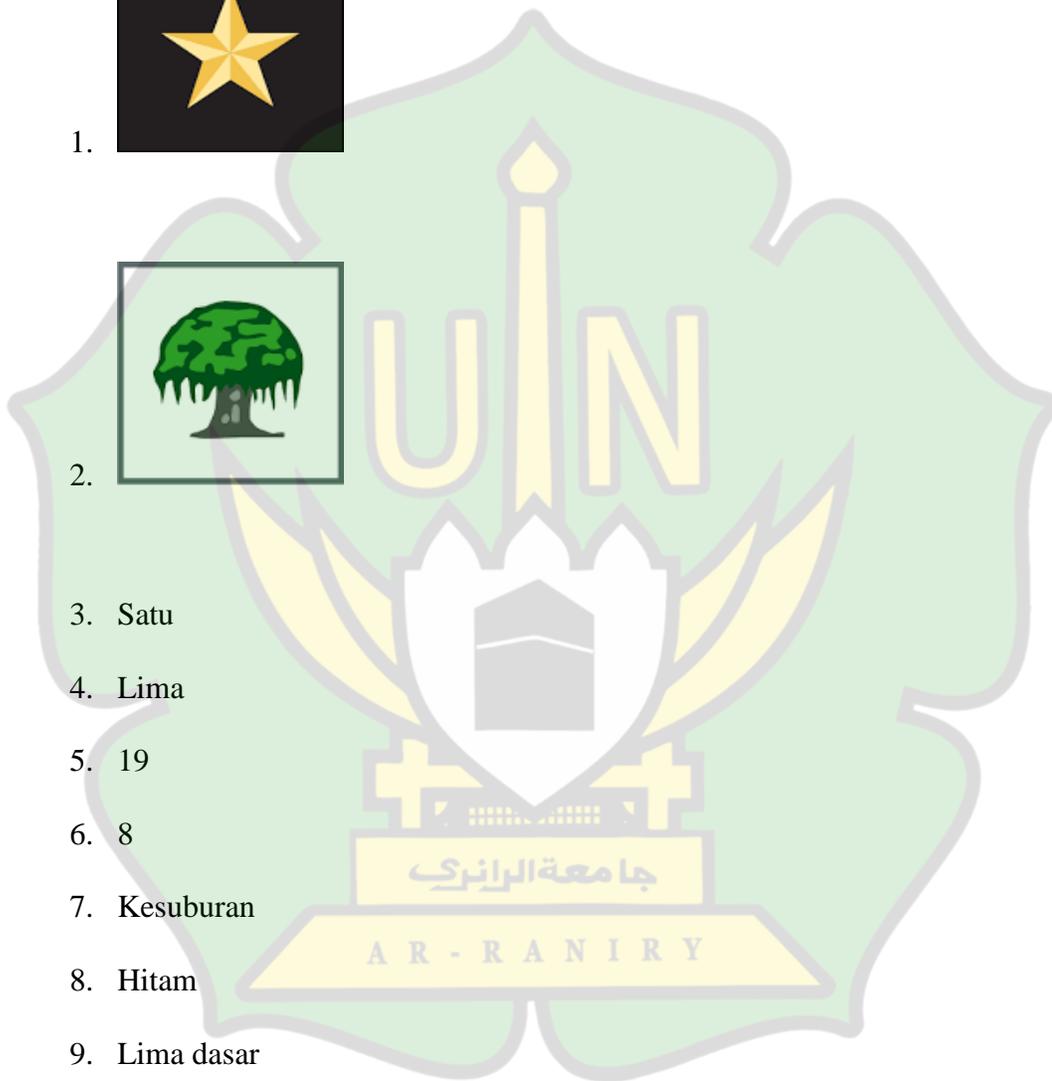
6. 8

7. Kesuburan

8. Hitam

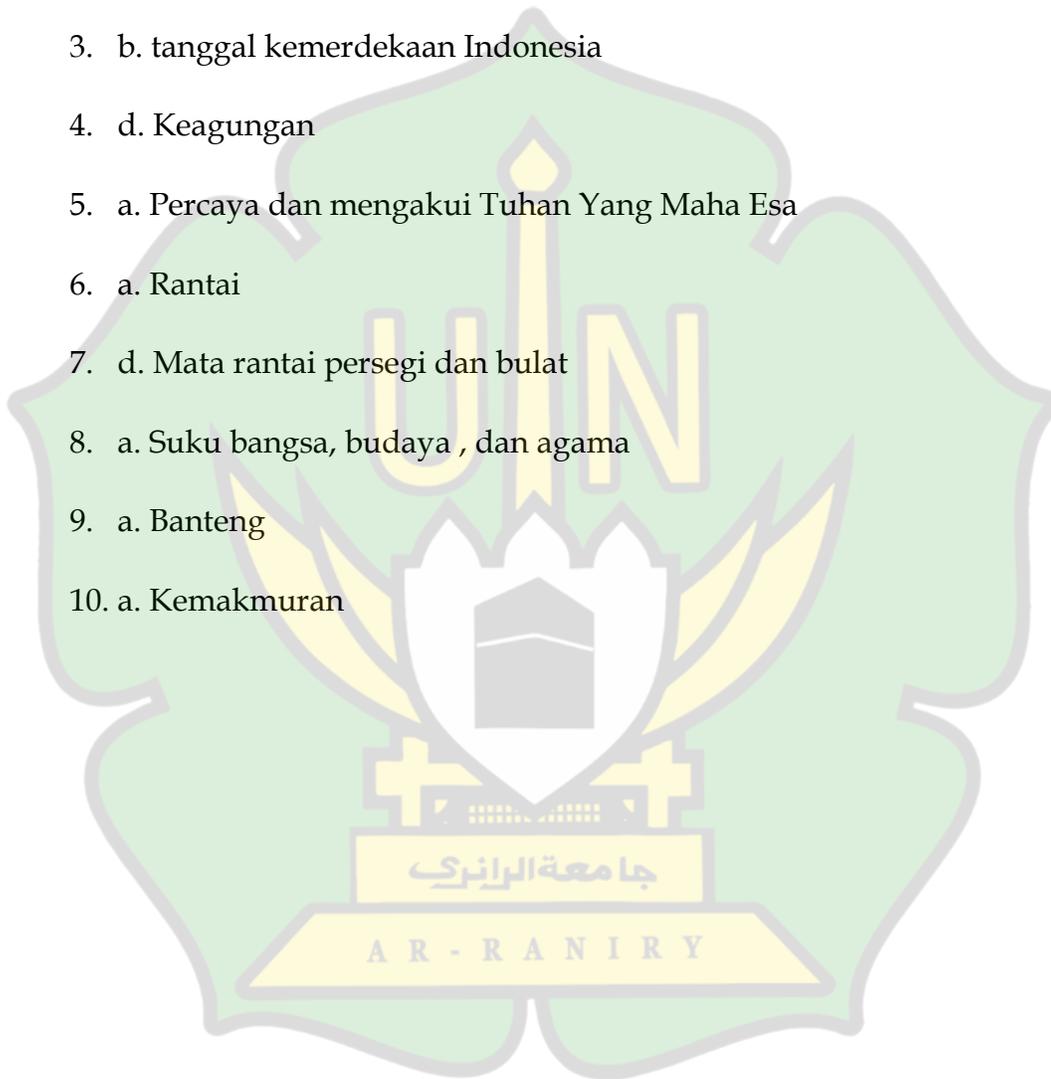
9. Lima dasar

10. 45



B. Evaluasi

1. a. Sutasomo
2. b. garuda
3. b. tanggal kemerdekaan Indonesia
4. d. Keagungan
5. a. Percaya dan mengakui Tuhan Yang Maha Esa
6. a. Rantai
7. d. Mata rantai persegi dan bulat
8. a. Suku bangsa, budaya , dan agama
9. a. Banteng
10. a. Kemakmuran



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus : II

Hari / Tanggal : Rabu / 01 Maret 2023

Petunjuk !

Berdasarkan tanda (√) pada kolom yang tersedia jika Guru melakukan Aktivitas. Dengan kriteria sebagai berikut:

1 : Tidak Dilakukan

2 : Kurang Dilakukan

3 : Dilakukan

4 : Dilakukan dengan baik

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.				✓
2.	Guru menanyakan Kabar siswa				✓
3.	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran				✓
4.	Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan <ul style="list-style-type: none"> Apakah Kalian masih ingat simbol-simbol dan makna pada sila-sila Pancasila? 				✓
5.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari				✓
6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.				✓
7.	Guru memberikan waktu selama 5 menit				✓

	kepada siswa untuk membaca buku PKn mereka				
Jumlah					
8.	Kegiatan Inti Guru membagikan siswa dikelas menjadi beberapa kelompok dan memberi nama pada setiap kelompok dan terdiri dari 5 kelompok.				✓
9.	Guru membagikan media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok				✓
10.	Guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.				✓
11.	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .				✓
12.	Setelah materi selesai di jelaskan, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.				✓
13.	Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan				✓
14.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal.				✓
15.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.				✓
16.	Guru dan siswa menghitung poin kelompok mana yang lebih tinggi				✓
17.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.				✓
18.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi yang belum mengerti				✓
19.	Guru memberikan soal Evaluasi untuk				✓

	mengetahui sejauh mana pemahaman tiap-tiap peserta didik.				
Jumlah					
20.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan memberikan penguatan.				✓
21.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan motivasi kegiatan hari ini, kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut: - Bagaimana perasaan mereka mengikuti kegiatan hari ini? - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami?				✓
22.	Guru mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				✓
23.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				✓
Jumlah					
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Persetanse					

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 01 Maret 2023

A R - R A N I R Y

Observer


Musmulyadi, S.Pdi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus : II

Hari / tanggal : Rabu / 01 Maret 2023

Berdasarkan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria sebagai berikut:

1 : Tidak Dilakukan

2 : Kurang Dilakukan

3 : Dilakukan

4 : Dilakukan dengan baik

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1.	Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama dan menjawab kehadiran.				✓
2.	Siswa menjawab dan memperhatikan guru				✓
3.	Siswa mengkondisikan diri agar siap memulai pembelajaran				✓
4.	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.				✓
5.	Siswa mendengarkan penyampaian materi yang akan dipelajari				✓
6.	Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				✓
7.	Siswa membaca buku pelajaran PKn selama 5				✓

	menit					
Jumlah						
8.	Kegiatan Inti Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 5 kelompok.					✓
9.	siswa menerima media <i>puzzle</i> yang sudah acak susunannya untuk setiap kelompok.					✓
10.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dipelajari hari ini yaitu mengenai makna dan hubungan sila pancasila menggunakan media pembelajaran dengan media gambar <i>puzzle</i> .					✓
11.	siswa bekerja sama didalam kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> pada masing-masing kelompok.					✓
12.	Siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang sudah acak susunannya kepada setiap kelompok kemudian mendengarkan petunjuk dan arahan mengisi jawabannya.					✓
13.	Siswa berdiskusi dan mengerjakan kartu soal yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan					✓
14.	Siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan kartu soal.					✓
15.	Siswa mempresentasikan hasil jawabannya ke depan.					✓
16.	Siswa menghitung poin setiap kelompok					✓
17.	Siswa menerima penghargaan kepada kelompok yang nilainya tertinggi.					✓
18.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya bagi yang belum mengerti					✓
19.	Siswa mengerjakan soal evaluasi					✓
Jumlah						
20.	Kegiatan Penutup Siswa diberikan kesempatan untuk					✓

	menyimpulkan pelajaran				
21.	Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan hari ini dan mendengarkan motivasi dari guru.				✓
22.	Siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.				✓
23.	Siswa mendengarkan dan menjawab salam				✓
Jumlah					
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Persentase					

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Jambur Lak-lak Aceh Tenggara, 01 Maret 2023

Observer

Hafizah

Hafizah

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

SOAL EVALUASI

NAMA : ZIKRI HUSEIN HABIB

KELAS : 11

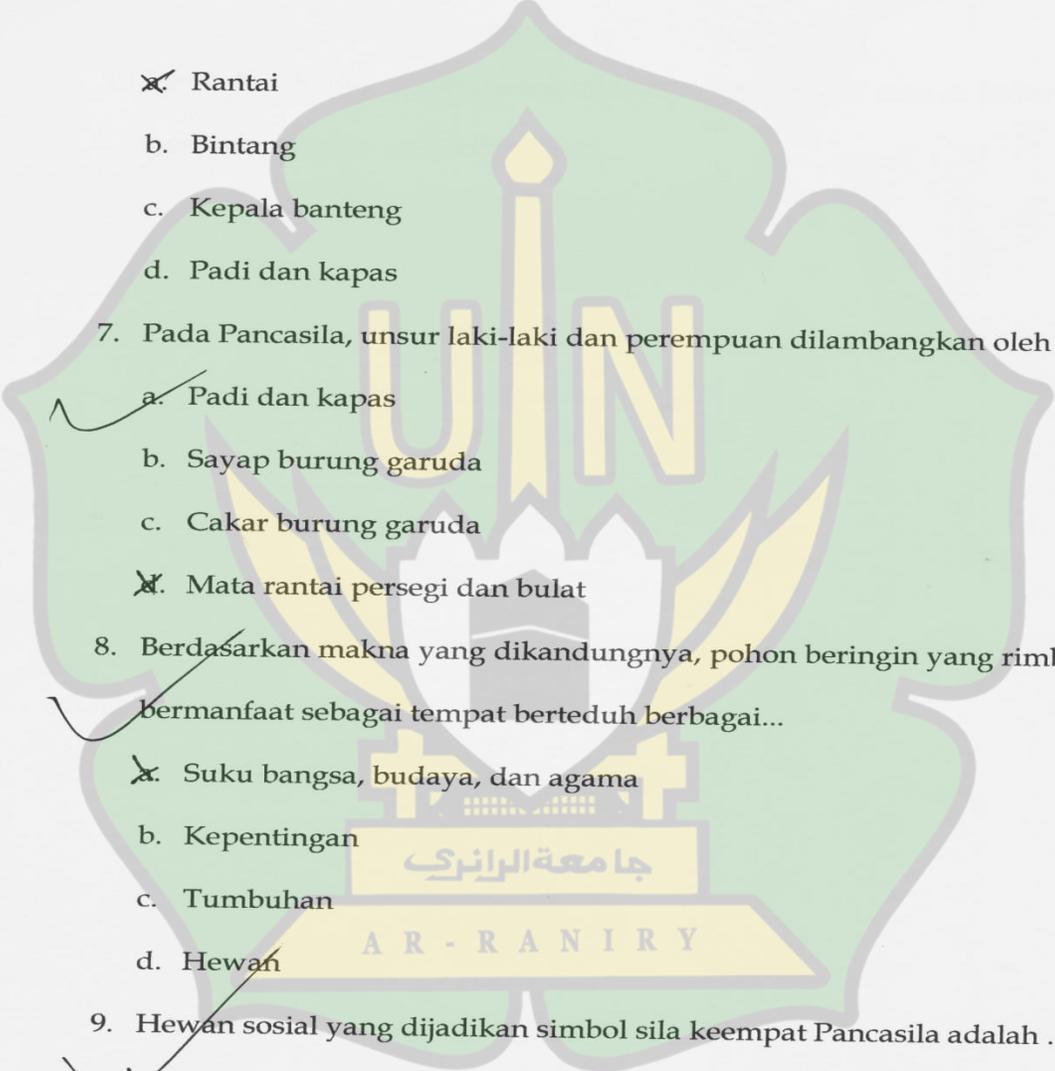
PETUNJUK :

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Pilihlah jawaban yang benar
- Tanyakanlah kepada guru apabila mengalami kesulitan

Soal !

1. Istilah Pancasila terdapat dalam kitab ...
 - a. Sutasoma
 - b. Mahabharata
 - c. Bharatayudha
 - d. Negarakertagama
2. Burung yang dijadikan lambang negara Indonesia adalah burung ...
 - a. Kasuari
 - b. Garuda
 - c. Elang
 - d. Merak
3. Sayap, paruh, cakar, dan ekor pada Garuda Pancasila melambangkan

- 
- a. Kekuatan pembangunan
- Tanggal kemerdekaan Indonesia
- c. Jumlah pulau yang terdapat di Indonesia
- d. Kekuatan dan keberanian
4. Warna emas pada burung Garuda Pancasila melambangkan ...
- a. Kesatuan
- b. Kesuburan
- c. Keramahan
- Keagungan
5. Sikap yang sesuai dengan sila yang dilambangkan oleh simbol berikut adalah ...
- 
- Percaya dan mengakui Tuhan Yang Maha Esa
- b. Menyelesaikan masalah bersama dengan bermusyawarah
- c. Menjunjung tinggi persatuan bangsa
- d. Mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan diri sendiri
6. Sila kedua pancasila dilambangkan oleh ...

- 
- a. Rantai
- b. Bintang
- c. Kepala banteng
- d. Padi dan kapas
7. Pada Pancasila, unsur laki-laki dan perempuan dilambangkan oleh
- a. Padi dan kapas
- b. Sayap burung garuda
- c. Cakar burung garuda
- d. Mata rantai persegi dan bulat
8. Berdasarkan makna yang dikandungnya, pohon beringin yang rimbun bermanfaat sebagai tempat berteduh berbagai...
- a. Suku bangsa, budaya, dan agama
- b. Kepentingan
- c. Tumbuhan
- d. Hewan
9. Hewan sosial yang dijadikan simbol sila keempat Pancasila adalah ...
- a. Banteng
- b. Harimau
- c. Kerbau
- d. Sapi

10. Padi dan kapas melambangkan kebutuhan pokok rakyat Indonesia yang juga berarti melambangkan ...

- a. Kemakmuran
- b. Kecerobohan
- c. Kemiskinan
- d. Keramahan



SOAL EVALUASI

NAMA : RISKI
 KELAS : IV

PETUNJUK :

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Pilihlah jawaban yang benar
- Tanyakanlah kepada guru apabila mengalami kesulitan

Soal !

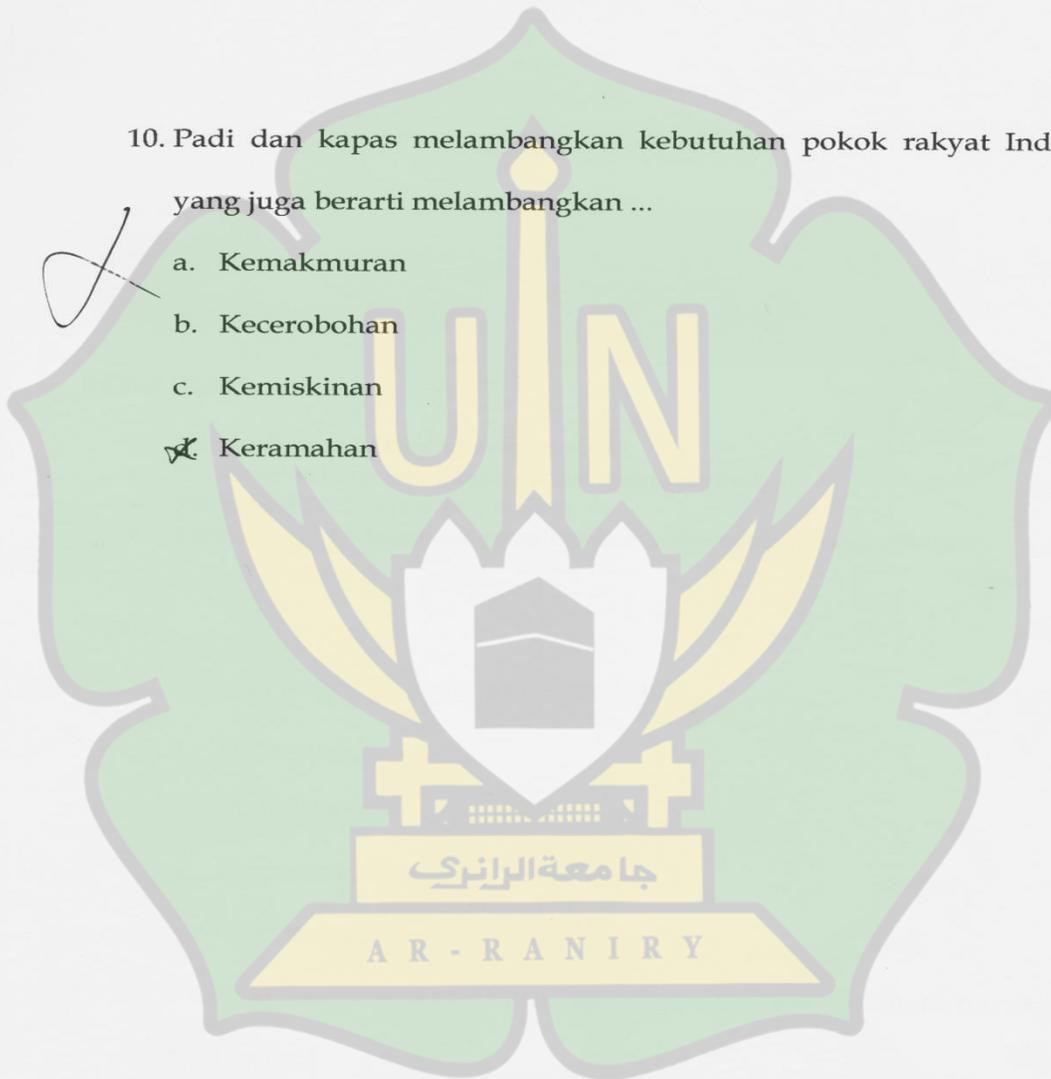
1. Istilah Pancasila terdapat dalam kitab ...
 - a. Sutasoma
 - b. Mahabharata
 - c. Bharatayudha
 - d. Negarakertagama
2. Burung yang dijadikan lambang negara Indonesia adalah burung ...
 - a. Kasuari
 - b. Garuda
 - c. Elang
 - d. Merak
3. Sayap, paruh, cakar, dan ekor pada Garuda Pancasila melambangkan

- 
- a. Kekuatan pembangunan
- b. Tanggal kemerdekaan Indonesia
- c. Jumlah pulau yang terdapat di Indonesia
- d. Kekuatan dan keberanian
4. Warna emas pada burung Garuda Pancasila melambangkan
- a. Kesatuan
- b. Kesuburan
- c. Keramahan
- d. Keagungan
5. Sikap yang sesuai dengan sila yang dilambangkan oleh simbol berikut adalah ...
- a. Percaya dan mengakui Tuhan Yang Maha Esa
- b. Menyelesaikan masalah bersama dengan bermusyawarah
- c. Menjunjung tinggi persatuan bangsa
- d. Mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan diri sendiri
6. Sila kedua pancasila dilambangkan oleh ...

- a. Rantai
- b. Bintang
- c. Kepala banteng
- d. Padi dan kapas
7. Pada Pancasila, unsur laki-laki dan perempuan dilambangkan oleh
- a. Padi dan kapas
- b. Sayap burung garuda
- c. Cakar burung garuda
- d. Mata rantai persegi dan bulat
8. Berdasarkan makna yang dikandungnya, pohon beringin yang rimbun bermanfaat sebagai tempat berteduh berbagai...
- a. Suku bangsa, budaya, dan agama
- b. Kepentingan
- c. Tumbuhan
- d. Hewan
9. Hewan sosial yang dijadikan simbol sila keempat Pancasila adalah ...
- a. Banteng
- b. Harimau
- c. Kerbau
- d. Sapi

10. Padi dan kapas melambangkan kebutuhan pokok rakyat Indonesia yang juga berarti melambangkan ...

- a. Kemakmuran
- b. Kecerobohan
- c. Kemiskinan
- d. Keramahan



DOKUMENTASI

Dokumentasi Siklus I



Guru membentuk kelompok siswa menjadi lima kelompok



Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan media *Puzzle*



Guru membagikan soal kepada setiap kelompok



Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengerjakan soal yang akan dikerjakan secara berkelompok



Siswa mengerjakan kartu soal secara berkelompok



Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas



Guru membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa



Siswa mengerjakan soal evaluasi

Dokumentasi Siklus II



Guru memberikan instruksi kepada siswa dalam menyelesaikan media *puzzle*



Setiap kelompok mengerjakan media *puzzle*



Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan media *puzzle*



Siswa mengerjakan kartu soal dan mencari kartu jawaban yang acak susunannya menjadi urutan jawaban yang bermakna



Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kartu soal



Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka didepan kelas