

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV MIN 10 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan oleh:

**SITI NURHALIMAH ASHA LUBIS**

**NIM. 200209003**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY BANDA ACEH  
TAHUN 2024 M/1445H**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV MIN 10 BANDA ACEH**

**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 Guru Madrasah Ibtidaiyah

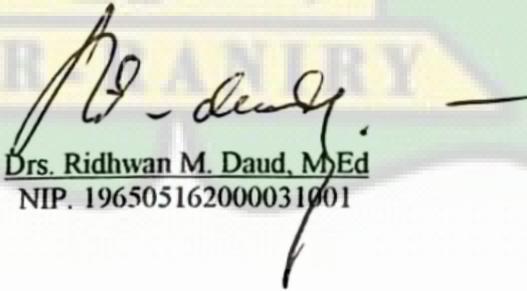
**OLEH:**

**SITI NURHALIMAH ASHA LUBIS**  
**NIM. 200209003**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:  
Pembimbing I

  
**Drs. Ridhwan M. Daud, MEd**  
**NIP. 196505162000031001**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV MIN 10 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

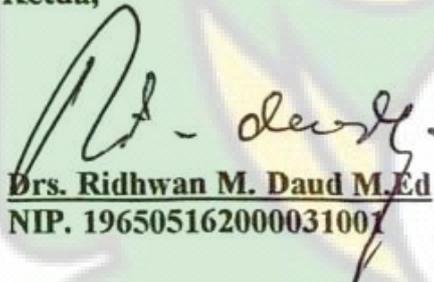
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pada Hari/Tanggal:**

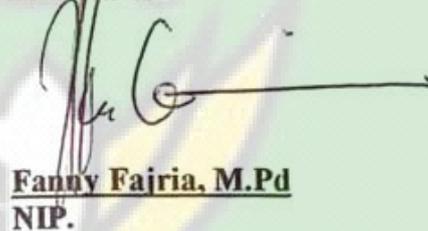
**Jum'at, 05 Juli 2024**  
**28 Dzulhijjah 1445 H**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

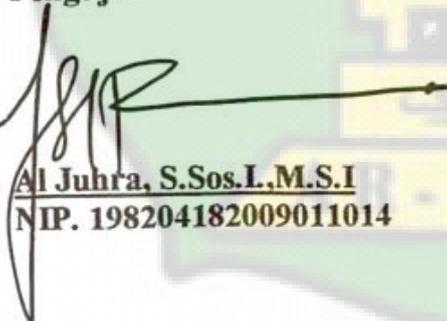
**Ketua,**

  
**Drs. Ridhwan M. Daud M.Ed**  
**NIP. 196505162000031007**

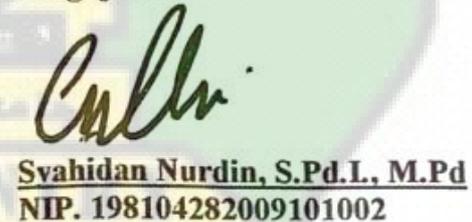
**Sekretaris**

  
**Fanny Fajria, M.Pd**  
**NIP.**

**Penguji I**

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

**Penguji II**

  
**Svahidan Nurdin, S.Pd.L., M.Pd**  
**NIP. 198104282009101002**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



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

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nurhalimah Asha Lubis  
NIM : 200209003  
Prodi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gambar Dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV MIN 10 Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
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 kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 9 Juni 2024

Yang Menyatakan  
  
Siti Nurhalimah Asha Lubis



## ABSTRAK

Nama : Siti Nurhalimah Asha Lubis  
NIM : 200209003  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 10 Banda Aceh  
Pembimbing : Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed  
Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament* dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV MIN 10 Banda Aceh, ditemukan bahwa siswa kelas IV MIN 10 Banda Aceh banyak yang terlihat sulit memahami materi yang diajarkan. Diantaranya siswa yang cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar PKn siswa rendah. Oleh karena itu, siswa membutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa seperti menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PKn dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV MIN 10 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV/B yang berjumlah 25 siswa. Kriteria ketuntasan minimal individual yang ditetapkan yaitu 70 dan untuk ketuntasan klasikal sebesar 80%. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 76,72%, dan pada siklus II menjadi 91,37%. Observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 72,41%, dan pada siklus II menjadi 90,51%. Adapun untuk hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh 64% (belum memenuhi ketuntasan klasikal). Pada siklus II menjadi 86% (sudah memenuhi ketuntasan klasikal). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 10 Banda Aceh*”. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan Nabi Muhammad Saw yang telah menuntut umat islam dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

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

1. Orang tua yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis serta sebagai motivator terbesar dalam hidup, terimakasih kepada ayahanda H. Syamsuar Lubis. S.Pd dan ibunda Hj. Nurdiana Syahida, S.P atas segala kasih sayang, dukungan, kesetiaan, bimbingan dan doanya sehingga memberikan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh hingga selesai.
2. Adik kandung penulis Muhammad Irfan Maulana Siddiq Lubis yang selalu mendukung untuk terus semangat dalam tantangan apapun dalam hidup.

3. Keluarga besar yang selalu memberi dukungan dan mendoakan penulis sampai di tahap ini.
4. Bapak Prof. Dr.H. Mujiburrahman sebagai rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfalisasi dan memberi arahan kepada setiap fakultas.
5. Bapak Prof.Safrul Muluk, S.Ag.,M.A.,M.Ed.,Ph.D sebagai dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya, yang telah memfasilitasi memberi arahan dan dukungan kepada setiap prodi.
6. Bapak Mawardi, S.Ag.,M.Pd sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
7. Bapak Dr. Azhar, M.Pd selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing seminar proposal yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Pihak-pihak sekolah MIN 10 Banda Aceh yang telah memberikan support dan izin penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai prosedur yang telah direncanakan.
10. Teruntuk KIM JISOO, KIM JENNIE, PARK CHAEYOUNG, LALISA, BLACKPINKEU. Terimakasih telah menjadi penyemangat dan mengisi hari-hari penulis menjadi lebih berwarna

melalui karya-karyanya.

11. Kepada sahabat-sahabatku Ramadhani Syah Kirana Angkat dan Intan Dewi Ratih Sinamo S.Pd yang selalu mendukung, memberi semangat, menjadi teman cerita bagi penulis, serta mengajak penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman-temanku Saripah Aini dan Juliarta Marpaung yang selalu mendukung dan mengajak healing ketika lelah dengan skripsi.
13. Codel, Aprik, Ameh. Nopa sebagai teman online penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis agar tidak menyelesaikan perkuliahan di semester 14.
14. Terakhir terimakasih untuk diri sendiri, Siti Nurhalimah Asha Lubis atas kerja keras dan semangat yang telah berhasil melawan rasa malas sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.

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

Banda Aceh, 9 Juni 2024

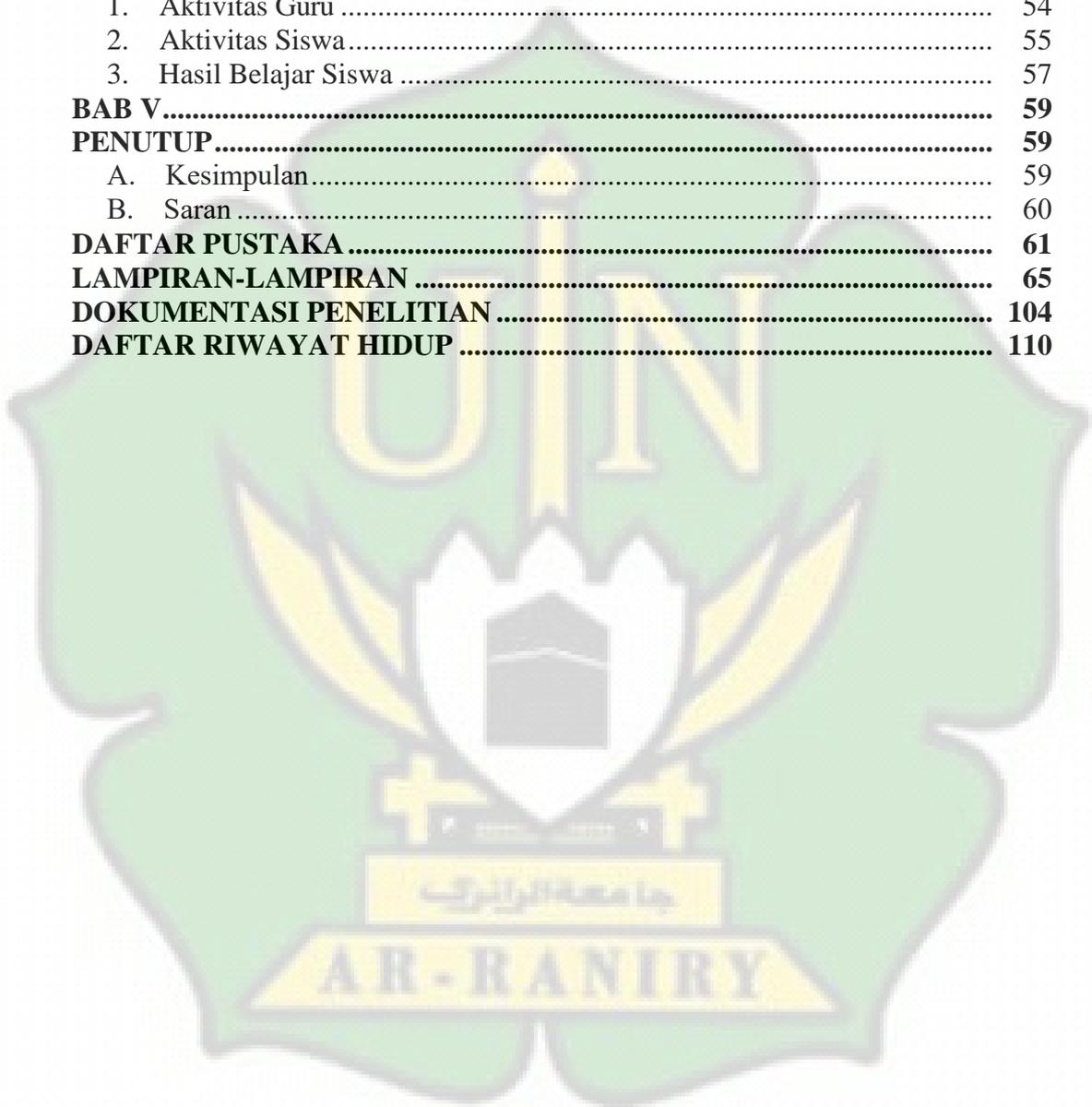
Penulis,

Siti Nurhalimah Asha Lubis

## DAFTAR ISI

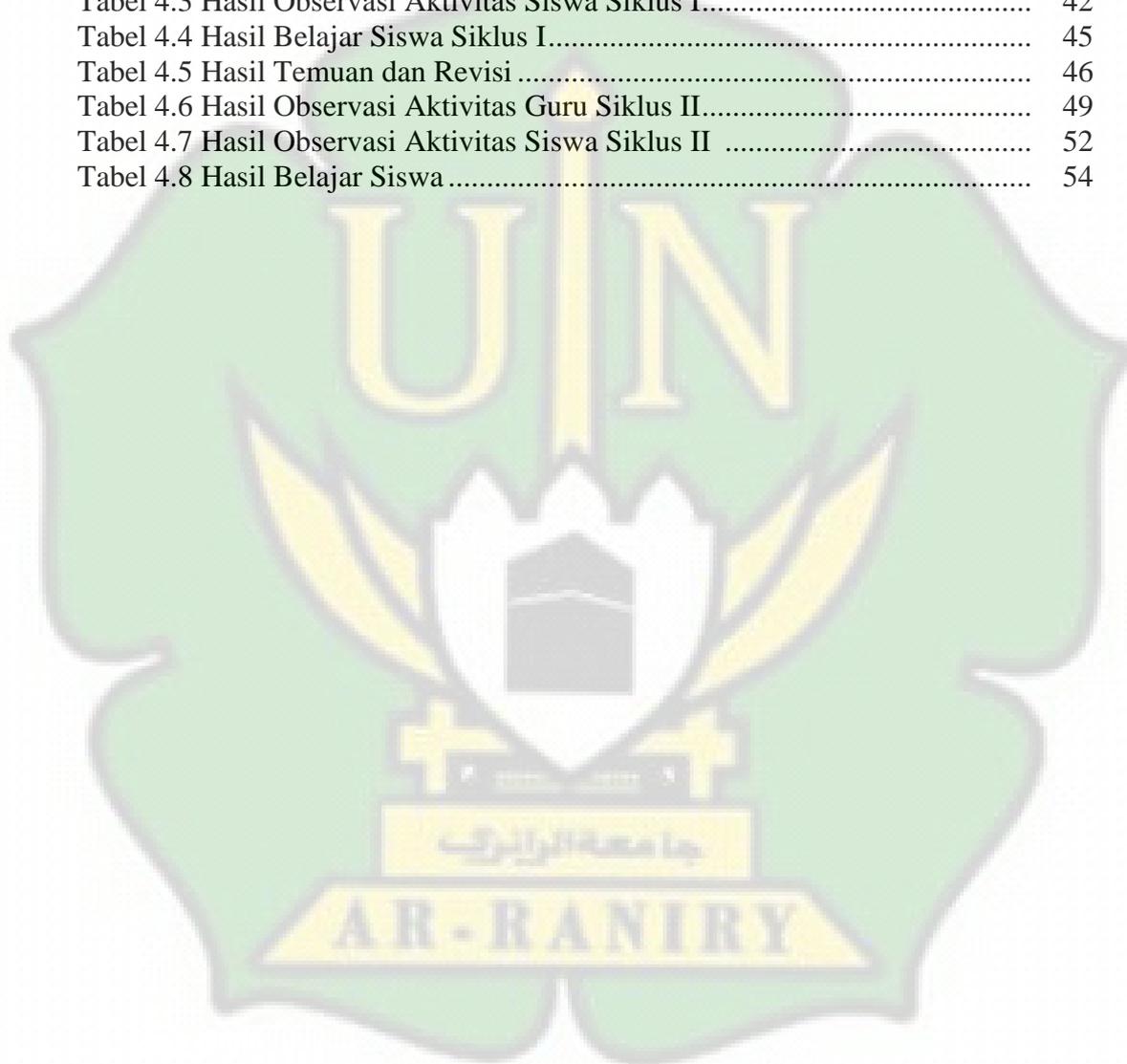
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>12</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament .....	12
B. Media Gambar .....	19
C. Bab 4 Tema Negaraku Indonesia .....	20
D. Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gambar pada Bab 4 Tema 2Negaraku Indonesia.....	22
E. Hasil Belajar .....	23
F. Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
<b>BAB III</b> .....	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Rancangan Penelitian .....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian .....	31
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV</b> .....	<b>37</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>37</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	37
1. Siklus I .....	38
a. Aktivitas Guru Siklus I.....	38
b. Aktivitas Siswa Siklus I.....	41
c. Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	44
d. Refleksi .....	45

2. Siklus II .....	47
a. Aktivitas Guru Siklus II.....	47
b. Aktivitas Siswa Siklus II .....	50
c. Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	53
B. Pembahasan .....	54
1. Aktivitas Guru .....	54
2. Aktivitas Siswa.....	55
3. Hasil Belajar Siswa .....	57
<b>BAB V.....</b>	<b>59</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>
<b>DOKUMENTASI PENELITIAN .....</b>	<b>104</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>110</b>



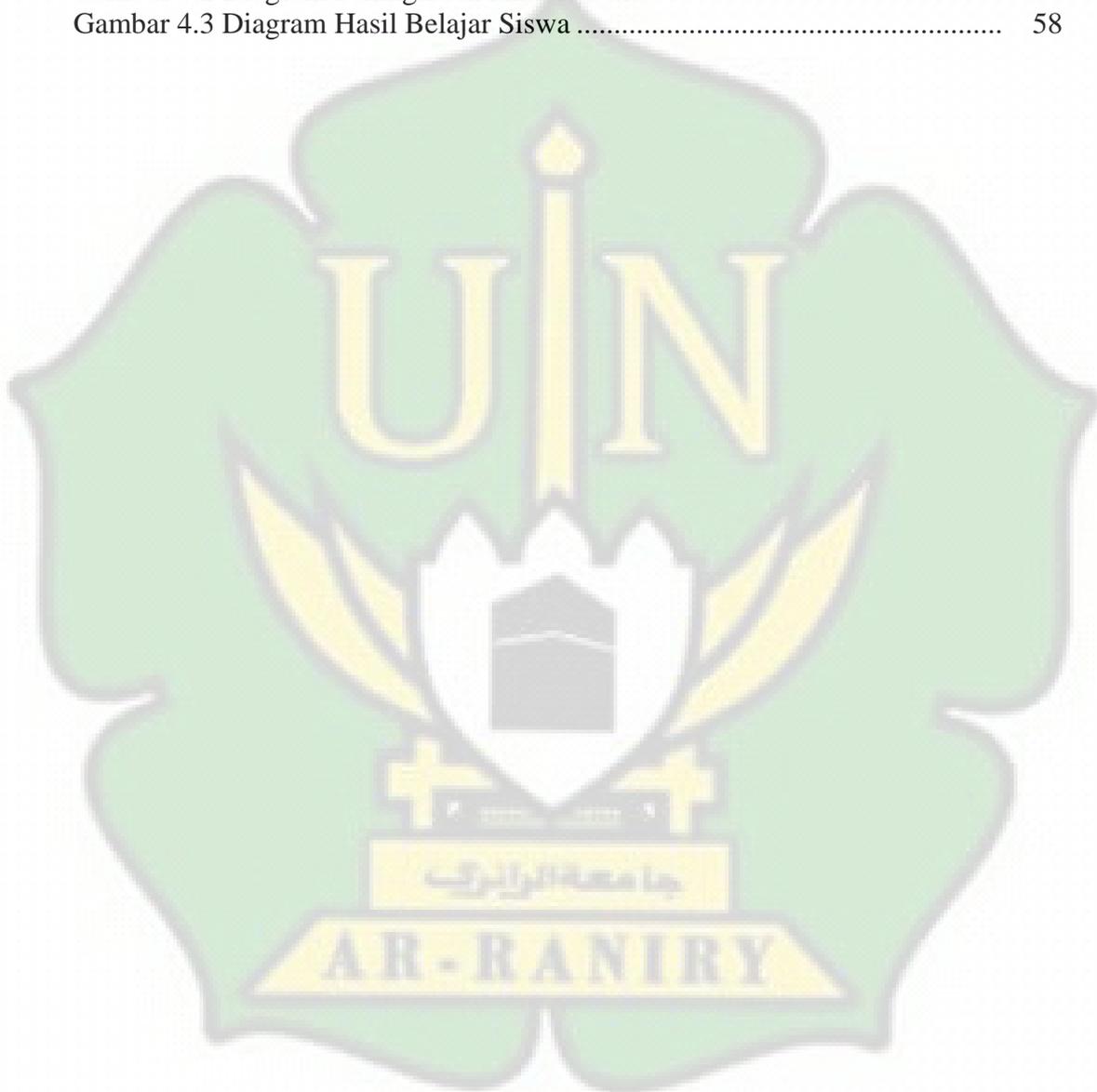
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT .....	16
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	37
Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian .....	38
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	39
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	42
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	45
Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Revisi .....	46
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	49
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	52
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa .....	54



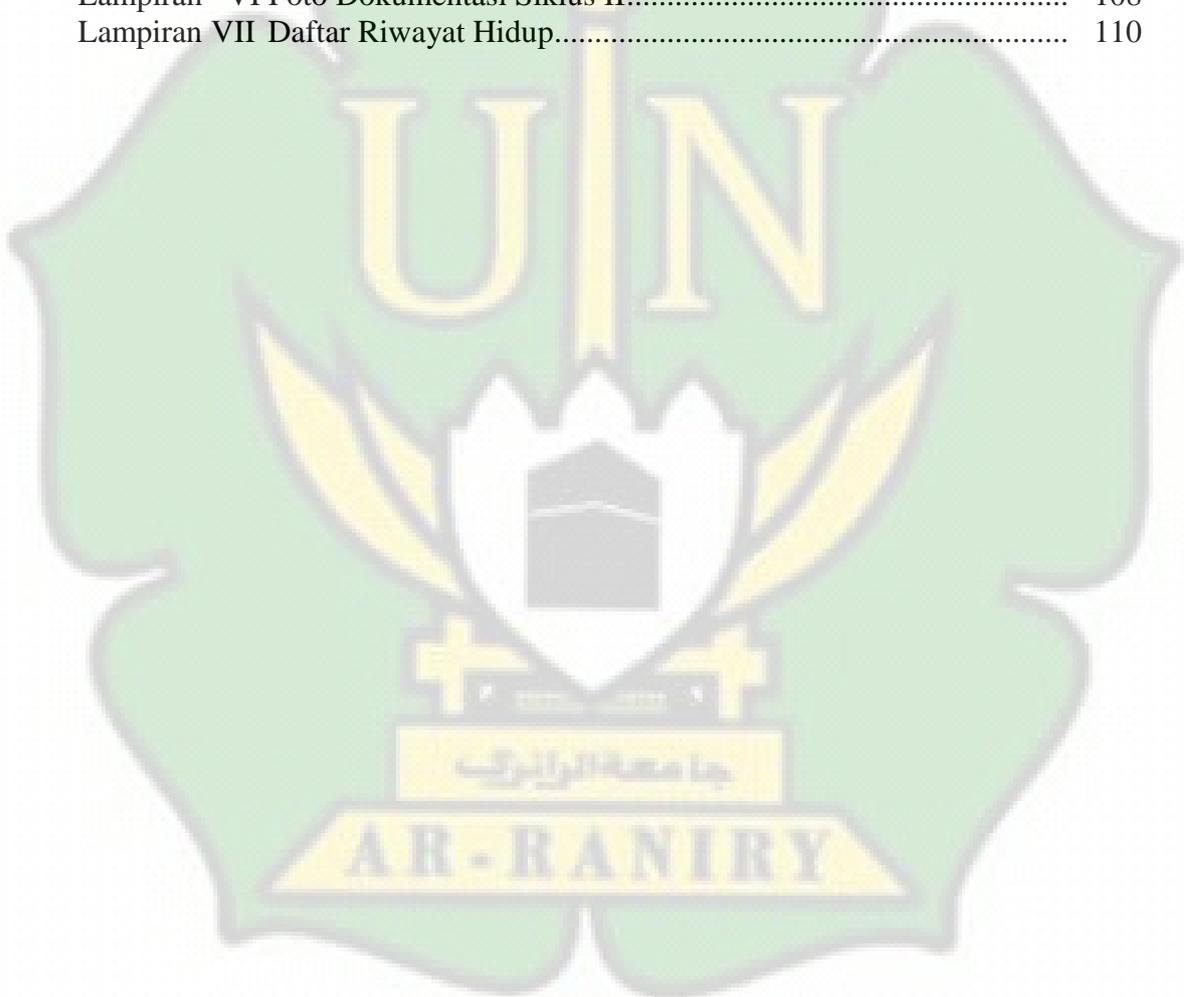
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	31
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Aktivitas Guru .....	56
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa.....	57
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Keputusan Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	65
Lampiran II Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 10 Banda Aceh .....	66
Lampiran III Modul Ajar Siklus I .....	67
Lampiran IV Modul Ajar Siklus II .....	86
Lampiran V Foto Dokumentasi Siklus I.....	104
Lampiran VI Foto Dokumentasi Siklus II.....	108
Lampiran VII Daftar Riwayat Hidup.....	110



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) disebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dari dirinya untuk memiliki pengembangan diri baik secara spiritual, religious (keagamaan) kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat juga bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 disebutkan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, bahwa setiap warga negara Indonesia berhak atas kehidupan yang bermutu sesuai dengan kedudukannya baik itu status sosial, ras, etnis, agama, jenis kelamin.<sup>2</sup>

Dalam menjalani proses kehidupan manusia dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Manusia yang berhasil menjalani kehidupannya adalah mereka yang mampu mengatasi masalah dan menyelesaikan tantangan dengan baik, dan bukan manusia yang menyerah atau tunduk dengan masalah dan

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 sisdiknas.pada tanggal 07 juli 2020 pukul; 17-25 WIB

<sup>2</sup> Tholip Khasan, *Teori dan Aplikasi Administrasi Pendidikan.*, Jakarta: hal. 82.

\tantangan yang menerpa mereka. Namun, untuk melewati masalah dan tantangan kehidupan dengan baik dan bijak manusia membutuhkan proses pendidikan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi di dunia pendidikan hari ini adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai peserta didik. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditunjukkan dengan belum tercapainya hasil prestasi belajar. Banyak sekali teori-teori belajar yang dapat diterapkan, namun semua itu tidak akan tepat jika kita menghubungkan hubungan antara teori-teori belajar dengan materi yang disampaikan, apakah sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang.

Proses pembelajaran dilakukan mulai komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Belajar adalah apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai objek yang menerima pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi inetraksi antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>3</sup>

Masalah pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi kepada peserta didik. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat tergantung pada model dan

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003), h. 12

media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar terdapat bermacam model dan media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media gambar.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang terjadi di kelas merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik yang belajar diharapkan mengalami perubahan dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidik merupakan pemegang peran utama dalam proses belajar mengajar.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MIN 10 Banda Aceh, metode ceramah yang telah turun temurun, masih dipergunakan di beberapa mata pelajaran. Metode ceramah tidak dapat dipungkiri harus ada dalam proses kegiatan belajar, namun dengan berkembangnya zaman hendaknya perlu dikembangkan dengan dikombinasikan dengan model-model pembelajaran yang lain, yang tentunya sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.<sup>5</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, sebagaimana yang telah peneliti alami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran ternyata sebagian besar peserta

---

<sup>4</sup> Fery Hermanto, Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara, *Skripsi*\_(Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2020), hal. 17

<sup>5</sup> Observasi Peneliti di Kelas IV MIN 10 Banda Aceh pada tanggal 28 Agustus 2023 di Banda Aceh

didik membuat kegaduhan ditengah-tengah berlangsungnya proses pembelajaran, begitu juga wajah mereka menunjukkan kelesuan (bosan) dan yang lebih penting lagi, motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran PKN perlu ditingkatkan , sehingga peserta didik kurang menguasai materi yang telah guru sampaikan.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.<sup>6</sup> Karena ketika motivasi belajar sudah timbul maka hasil belajar siswa juga pasti akan memuaskan. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.<sup>7</sup> Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.<sup>8</sup>

Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pengajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru sebagai salah satu

---

<sup>6</sup> Agnesia Hartini, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan", Jurnal PEKAN, Vol. 5 No.1 Edisi April 2020, hal.74-75

<sup>7</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah, dan Tarbiyah, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, hal. 175

<sup>8</sup> Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hal. 30.

sumber belajar berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, agar mereka memiliki dorongan (motivasi) dalam belajar dan tercapainya hasil belajar yang memuaskan.

Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka memerlukan bimbingan dan bantuan untuk memahami bahan pengajaran dalam berbagai kegiatan belajar. Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru, memberikan bimbingan terhadap siswa dalam belajar, diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai seperti penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar terdapat bermacam media yang dapat digunakan, salah satunya penggunaan media gambar. Menurut Oemar media gambar adalah segala sesuatu yang di wujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor<sup>9</sup>, khususnya pada pembelajaran PKN yang mana peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan melihat dan mendengar langsung materi pembelajaran yang ditampilkan.

Melalui penggunaan media gambar ini diharapkan peserta didik dapat belajar aktif, karena media ini tidak hanya fokus kepada apa yang diajarkan oleh

---

<sup>9</sup> Ina Magdalena, Roshita, Sri Pratiwi, Alfiana Pertiwi, Anisa Putri Damayanti, *Penggunaan Media Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi*, PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial: Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021

guru, tetapi juga melihat langsung secara materi yang sedang dipelajari, sehingga pengalaman belajar akan menjadi lebih hidup, tidak mudah untuk dilupakan dan dapat dihubungkan dengan kehidupan dunia nyata, karena setiap hal yang disampaikan oleh peserta didik, dengan kata lain peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diinginkan khususnya pada pembelajaran PKN.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media gambar sangat berkaitan dengan pembelajaran PKN terutama bagi peserta didik yang masih kurang dalam memahami pelajaran. Dalam hal ini penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media gambar dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, memperjelas pesan pembelajaran, dan memberikan penjelasan yang lebih kongkrit. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media gambar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena peserta didik tidak hanya mendengar tetapi peserta didik dapat terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.

Model TGT merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sejawat, serta berisi permainan dan penguatan untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak, perlunya media yang mendukung. proses pembelajaran agar lebih efektif. TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran mulai dari ilmu eksakta (ilmu pasti), ilmu sosial, dan bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dengan TGT,

siswa akan menikmati suasana turnamen, karena akan bersaing dengan kelompok yang memiliki kemampuan yang sama, maka persaingan dalam TGT terasa lebih adil dibandingkan persaingan dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.<sup>10</sup>

Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana cara **Penerapan Model TEAMS GAMES TOURNAMENT Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV MIN 10 Banda Aceh.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang harus dikaji tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh.

---

<sup>10</sup> Saifuddin Zuhri Qudsy dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 117

2. Untuk mengetahui aktivitas siswa penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT di kelas IV MIN 10 Banda Aceh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau masukan bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang dianggap sulit dipahami siswa dalam menerima pembelajaran. Model pembelajaran TGT memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih aktif dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam kegiatan belajarnya.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Manfaat yang dapat diperoleh dari siswa ialah untuk meningkatkan pemahaman tentang materi sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament).

###### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan masukan dan pertimbangan kepada guru untuk meninjau dan memperbaiki diri agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk meningkatkan hasil

belajar siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Disamping itu akan terlahir guru-guru yang profesional dan berpengalaman.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini membantu sekolah mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas, juga akan menjadi sekolah percontohan atau model bagi sekolah lain.

### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul skripsi ini, peneliti menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda., dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain.

Guru menyampaikan materi, dan siswa bekerja secara kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran disertai dengan permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai materi pembelajaran yang diberikan.<sup>11</sup> Jadi, Team Game Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan

---

<sup>11</sup> Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, dan kemajuan sistem skor individu.<sup>12</sup>

## 2. Media Gambar

Menurut Cecep Kusnandi, dkk. Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.<sup>13</sup>

Media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental verbal dan mental pictorial adalah satu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata.<sup>14</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat kita ketahui bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis,

---

<sup>12</sup> Slavin E. Robert. 2015. Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik. Bandung. Nusa Media.

<sup>13</sup> Cecep Kusnandi, Bambang Sujtipto. Media Pembelajaran Manual dan Digital. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42

<sup>14</sup> Richard E Mayer. Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi. (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009). hlm. 95-99

untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar

### 3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>15</sup>

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.<sup>16</sup> Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30

<sup>16</sup> Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm 200

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

##### 1. Konsep Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda untuk menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.<sup>17</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status atau golongan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar peserta didik dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama tim, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 224.

Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka.<sup>18</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.<sup>19</sup> Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

Pada saat proses pembelajaran, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok. Dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik.

## **2. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di kelas ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

---

<sup>18</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 83.

<sup>19</sup> Istarani, *58 Mode Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*, (Medan: Media Persada, 2011), hal. 238.

TGT dilakukan. Menurut pendangam Istarani dan Rusman, adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan di dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Kelebihan model TGT adalah:
- 1) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
  - 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi.
  - 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
  - 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
  - 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
  - 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
  - 7) Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.<sup>20</sup>
- b. Kekurangan model TGT adalah:
- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
  - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
  - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

---

<sup>20</sup> Istarani, 58 Model Pembelajaran..., hal. 240

Sedangan menurut Slavin kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan turnamen akademik.
- b. Menggunakan kuis-kuis.
- c. Menggunakan sistem skor kemajuan individu.

Para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>21</sup>

### 3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Ada beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.<sup>22</sup>

Dapat dilihat dalam tabel 2.1 dibawah ini:

<b>Tahap Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan peserta didik</b>
<b>( 1 )</b>	<b>( 2 )</b>	<b>( 3 )</b>
Tahap I Penyajian kelas ( <i>class precentation</i> )	Menyajikan informasi /pokok materi pelajaran secara Singkat sesuai dengan kompetensi dasar	Mengikuti penyajian informasi /pokok materi Pelajaran

<sup>21</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), h. 163.

<sup>22</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225

Tahap II Belajar dalam kelompok ( <i>teams</i> )	Membentuk kelompok heterogen dengan anggota 5 - 6 orang perkelompok Memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok mendalami materi.	Belajar kelompok mendalami materi yang diberikan guru
Tahap III Permainan ( <i>games</i> )	Memberi tantangan berupa games yang sudah ada di papan tulis setelah guru menyampaikan presentasi.	Siswa di setiap kelompok maju satu persatu melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan dalam turnamen di papan tulis.
Tahap IV Pertandingan ( <i>tournament</i> )	Menghitung jumlah skor hasil dari tournament dari setiap kelompok, dan membagikan lkpd kepada masing-masing kelompok.	Siswa memperhatikan guru menghitung skor dan mengerjakan lkpd yang sudah diberikan.
Tahap V Penghargaan kelompok ( <i>team recognition</i> )	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi	Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan

Dapat dipahami bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5-6 peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa anggota tim

benar-benar belajar serta mempersiapkan anggota tim untuk bisa mengerjakan kuis atau turnamen dengan baik. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dengan konten yang relevan untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Dalam game setiap peserta didik mengambil sebuah kartu bergambar dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

#### **4. Tujuan Model TGT**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana pertandingan dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara.<sup>23</sup> Kompetisi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di dalam kelas membuat peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil dan motivasi belajar peserta didik bertambah serta pemahaman peserta didik menjadi lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.

---

<sup>23</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225.

Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.<sup>24</sup>

## 5. Manfaat Model TGT

Belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh peserta didik akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik peserta didik-peserta didik akan dibagi dalam tournament, dimana setiap tournament terdiri dari setiap lima orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap tournament atau permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.<sup>25</sup>

Dapat dipahami bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar. Belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih memotivasi di samping menumbuhkan tanggung

---

<sup>24</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239.

<sup>25</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239

jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

## **B. Media Gambar**

Di antara media pembelajaran media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan karena siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, stripe, opaque proyektor.<sup>26</sup> Media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukuran terhadap lingkungan.

Menurut Sadiman, dkk media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan di nikmati dimana-mana. Media gambar adalah “suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa”

---

<sup>26</sup> Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: Grasindo, 2007), h. 95

media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas.<sup>27</sup>

### C. Bab 4 Tema Negaraku Indonesia

Kurikulum Merdeka bab 4 Tema Negaraku Indonesia merupakan materi yang diajarkan di kelas IV semester I, yaitu terdapat materi tentang contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia harus selalu dijaga dengan menjaga ketahanan bangsa dan negara. Ketahanan adalah kekuatan hati, kekuatan fisik, dan kesabaran diri. Ketahanan nasional merupakan kekuatan, kemampuan, dan daya tahan negara dalam menghadapi tantangan, ancaman, dan gangguan yang datang dari dalam maupun dari luar negeri yang dapat membahayakan bangsa dan negara.

Oleh karena itu, masyarakat Indonesia harus selalu menjaga ketahanan fisik dan jiwa agar terhindar dari perpecahan. Ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan, di antaranya adalah perselisihan antar suku bangsa atau agama, pelanggaran hukum, perebutan kekuasaan, tindakan sewenang-wenang, rasa dendam dan iri hati, pergaulan bebas, dan sebagainya. Hal-hal itulah yang yang kita hindari agar kerukunan hidup bermasyarakat dapat terjaga dan tetap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

---

<sup>27</sup> Sadiman, A.S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 29

Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu kewajiban dari setiap warga negara Indonesia, termasuk kalian. Sebagai seorang peserta didik, kalian tidak dibebaskan dari kewajiban tersebut. Selain sebagai kewajiban, menjaga keutuhan negara juga merupakan hak bagi setiap warga negara. Sikap menjaga keutuhan negara dapat kalian tampilkan dalam kehidupan sehari-hari baik kehidupan di rumah, di sekolah, masyarakat, ataupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berikut ini beberapa contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam berbagai lingkungan kehidupan.

1. Dalam kehidupan di rumah, di antaranya sebagai berikut:
  - a. Rukun dengan anggota keluarga yang lain, misalnya rukun dengan saudara.
  - b. Menjaga nama baik keluarga ketika bergaul dengan orang lain.
  - c. Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga yang lain.
  - d. Menghargai perbedaan pendapat.
  - e. Saling menghormati dan menyayangi dengan anggota keluarga yang lain.
2. Dalam kehidupan di sekolah, di antaranya sebagai berikut:
  - a. Rukun dengan teman.
  - b. Tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul.

- c. Menghargai dan menghormati pendapat teman.
  - d. Menghormati guru.
  - e. Saling tolong dan saling berbagi dengan teman.
3. Dalam kehidupan di masyarakat, di antaranya sebagai berikut:
- a. Saling menghormati dengan anggota masyarakat lainnya.
  - b. Ikut serta dalam kegiatan gotong royong.
  - c. Menolong tetangga yang tertimpa musibah.
  - d. Tidak memaksakan kehendak kepada anggota masyarakat lainnya.
  - e. Menghormati dan menghargai hak orang lain.
4. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, di antaranya sebagai berikut:
- a. Melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
  - b. Menghormati dan menghargai keberadaan suku bangsa lain.
  - c. Melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
  - d. Tidak membeda-bedakan suku, agama, dan daerah.
  - e. Mau bekerja keras untuk membangun bangsa.

**D. Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gambar pada Bab 4 Tema Negaraku Indonesia.**

Pada tahap I guru meminta siswa membaca buku Pelajaran terkait materi yang akan dipelajari, guru memperlihatkan media gambar dengan materi pelajaran Tema Negaraku Indonesia secara singkat dan

siswa memperhatikan guru.<sup>28</sup> Pada tahap II guru membentuk kelompok belajar secara heterogen dengan beranggota 4-5 orang siswa untuk mengerjakan lkpd.

Pada tahap III guru memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mendalami materi dan memainkan games. Pada tahap IV guru menghitung skor yang diperoleh dari setiap tim. Pada tahap V ini guru memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

#### **E. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pencapaian atau penguasaan yang telah diperoleh oleh seorang individu sebagai hasil dari proses pembelajaran. Pada dasarnya, hasil belajar mencerminkan apa yang siswa telah pelajari atau capai dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan.

Menurut Rusman hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan mengikuti tes akhir.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Lilis Sumiati, *Penerapan Model Pembelajaran Program Based Learning pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Pemahaman siswa Terhadap Pembelajaran Tematik.*, (Jakarta, 2016)

<sup>29</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.123

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar, karena merupakan suatu proses sedangkan hasil belajar adalah tolak ukur dari kegiatan proses belajar tersebut.

#### **F. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Theresia Dwi Korayanti, dengan judul skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.<sup>30</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mancasan kecamatan Gamping khususnya pada materi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi. Prestasi belajar siswa mengalami

---

<sup>30</sup> Theresia Dwi Korayanti “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I sebanyak 16 siswa (61,53%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 23 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 88,46%. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai prestasi sebesar 26,93%.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika penelitian sebelumnya membahas tentang peningkatan prestasi belajar siswa maka penelitian ini membahas tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan model Teams Games Tournament.

2. Penelitian dilakukan oleh Anis Widiastuti dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. Program Dual Mode System (DMS) S1 Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.<sup>31</sup>

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tornment (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V MI

---

<sup>31</sup> Anis Widiastuti “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. Program Dual Mode System (DMS) S1 Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten. Hal ini dapat diketahui dengan nilai rata-rata belajar IPA pra siklus 67,92. Nilai rata-rata pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 72,92. Nilai rata-rata setelah siklus II menjadi 83,56. Dari hasil penelitian menyebutkan pula bahwa siswa yang mencapai ketuntasan dari nilai KKM sebelum diadakannya tindakan sebanyak 4 siswa (37%). Setelah diadakan tindakan siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 7 siswa (67%) dan setelah tindakan siklus II meningkat pula menjadi 10 siswa (83%).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika penelitian sebelumnya menggunakan kurikulum KTSP maka penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.

Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan model TGT dan sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian dilakukan Arif Septianto Hidayat, dengan judul Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Tams Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Arif Septianto Hidayat “*Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Tams Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal*” Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hasil dari penelitian ini mendapat nilai rata-rata *pre* tes mencapai 55,47. Nilai rata-rata kelas pada hasil tes formatif siklus I mencapai 64,09 meningkat pada siklus II sebesar 10,49 menjadi 74,58 dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 36% meningkat sebesar 44% menjadi 80%. Minat belajar siswa pada pra-tindakan mencapai 49,94% meningkat sebesar 28,75% setelah tindakan menjadi 78,69%.

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai 65% meningkat pada siklus II sebesar 10,085% menjadi 75,85%. Aktivitas belajar pada siklus II menjadi 85,31%. Dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran Matematika pada materi pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Keturen Kota Tegal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika penelitian sebelumnya meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan sedangkan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran PKN.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.<sup>33</sup>

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik maksudnya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan, dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya. Sebelum membahas penelitian tindakan perlu didefinisikan

---

<sup>33</sup> Dewi Setianingsih, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 5, No. 1, Januari-Juni 2021, hal. 2580

terlebih dahulu tentang penelitian secara umum.

Adapun menurut Hasley, penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata sertapemeriksaan terhadap pengaruh yang timbul dari intervensi tersebut.<sup>34</sup> Pendapat lain tentang penelitian tindakan dikemukakan oleh Bogdan dan Biklen, bahwa penelitian tindakan merupakan pengumpulan informasi yang sistematis yang dirancang untuk menghasilkan perubahan sosial.<sup>35</sup>

Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru serta hasil belajar speserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, rancangan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan, terdiri atas kegiatan:
  - a. Menyusun modul ajar.
  - b. Penyiapan skenario pembelajaran.
  - c. Media pembelajaran.
  - d. Instrumen pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan, terdiri atas kegiatan:
  - a. Pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal penelitian.
  - b. Proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT

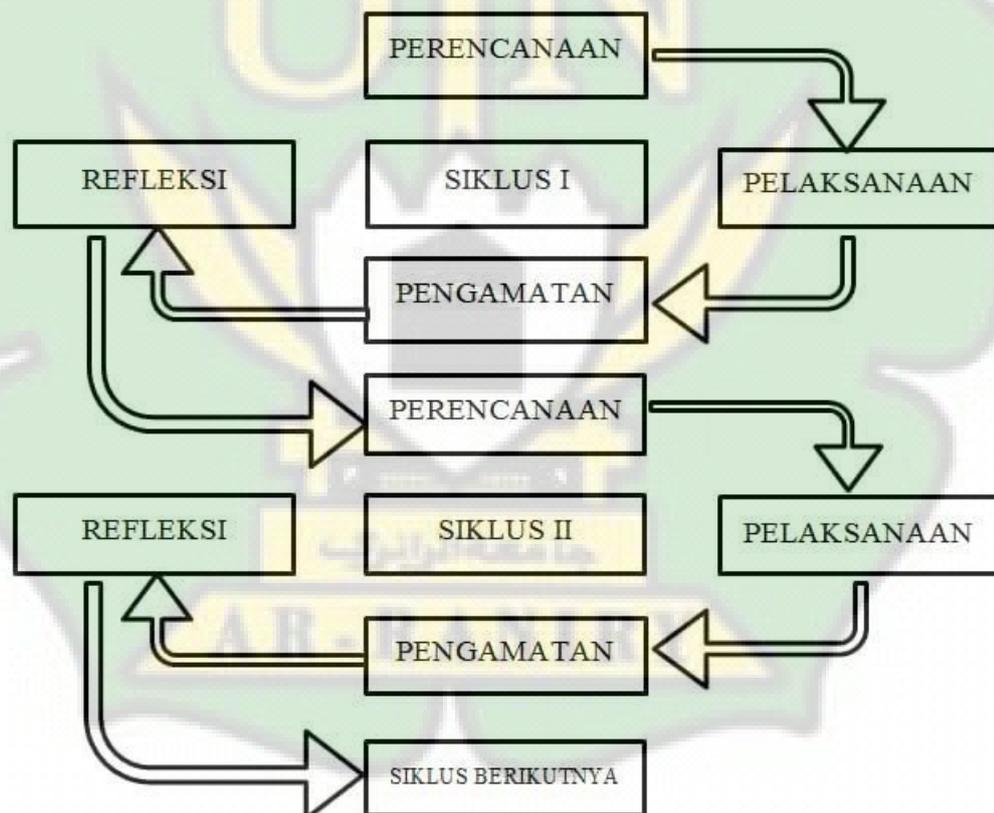
---

<sup>34</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm.24-25.

<sup>35</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pers, 2011 hlm. 43

dan media gambar pada Tema Negaraku Indonesia.

- c. Observasi dilakukan terhadap aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru melakukan tes hasil belajar peserta didik setelah penerapan model TGT dan media gambar pada tema Negaraku Indonesia
- d. Refleksi dilakukan terhadap siklus I untuk perbaikan pelaksana di siklus berikutnya bila diperlukan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas<sup>36</sup>

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendidikan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 137

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 07 dan 08 Maret 2024 di MIN 10 Banda Aceh yang terletak di Jalan Meusara, Kelurahan Punge Blang Cut, Kecamatan Jaya Baru, Kota Banda Aceh.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian.<sup>37</sup> Subjek penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas IV MIN 10 Banda Aceh yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 13 perempuan dan 12 laki-laki tahun ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih kelas IV-B karena pada saat melakukan observasi awal di sekolah tersebut peneliti masih menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu siswa yang cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar PKn siswa rendah. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas tersebut

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru**

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk melihat serta mengukur kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses

---

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 173.

pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* serta memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

## **2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa**

Lembar pengamatan aktivitas siswa bertujuan untuk memantau aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Lembar pengamatan ini berupa daftar yang terdiri dari beberapa aspek yang tercantum dalam modul ajar yang menyangkut pengamatan aktivitas fisik yang siswa lakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

## **3. Tes**

Tes merupakan sejumlah soal sebagai alat ukur hasil belajar yang diberikan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini tes yang diberikan dalam bentuk *multiple choise*. Tes

dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.<sup>38</sup>

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan Teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Secara umum teknik pengumpulan data digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data atau informasi berdasarkan fakta pendukung yang ada di lapangan demi keperluan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Metode Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.<sup>39</sup> Salah satu teknik pengumpulan data yang paling banyak berpengaruh dalam penelitian tindakan kelas adalah penggunaan metode observasi. Teknik observasi sebagai alat pengumpul data, telah dikenal dalam hampir semua metode penelitian.

#### **a) Observasi Aktivitas Guru**

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.<sup>40</sup> Observasi aktivitas guru

---

<sup>38</sup> Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.71.

<sup>39</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Bumi Aksara, 2015, hlm. 70.

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) h. 30.

dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas guru dilakukan peneliti atau pengamat untuk mencatat informasi-informasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **b) Observasi Aktivitas Siswa**

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.<sup>41</sup> Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas siswa dilakukan peneliti atau pengamat untuk mencatat informasi-informasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati berupa aktivitas siswa serta bagaimana hasil belajar siswa nantinya

### **2. Tes**

Hasil belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan teknik tes. Tes sebagai alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapat jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan, tulisan atau dalam bentuk perbuatan.<sup>42</sup> Tes adalah seperangkat atau alat yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 30

<sup>42</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 35

bagi penetapan skor angka.<sup>43</sup> Tes dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan soal tes yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penerapan model TGT dan media gambar pada bab 4 tema Negaraku Indonesia di kelas IV MIN 10 Banda Aceh.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah adapada tahap hasil pengolahan data.<sup>44</sup> Analisis data adalah proses mengkaji ulang semua data yang telah didapat kemudian disimpulkan kebenarannya

### 1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas siswa dan guru diperoleh dari hasil lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

<sup>43</sup> Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2009, h 129

<sup>44</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005 ), h. 184

Angka	Kriteria
80 – 100	Baik sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Kurang
40 – 55	Cukup
30 – 39	Gagal

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

## 2. Analisis data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari tes akhir yang dilakukan. Analisis data hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan persentase hasil belajar melalui penerapan model *Teams games tournament*. Data ini dikur menggunakan nilai tes. Nilai kriteria ketuntasan minimal di MIN 10 Banda Aceh untuk ketuntasan belajar individual adalah 70. Sedangkan ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 80\%$  siswa. Adapun rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus presentase baik untuk hasil observasi aktivitas guru maupun hasil observasi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti menemui pihak yang berwenang yaitu bapak kepala sekolah supaya memberi izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry pada tanggal 06 Maret 2024. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat dalam tabel 4.1 berikut ini:

**Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	7 Maret 2024	08.00-10.20	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi.
2.	8 Maret 2024	08.00-10.20	Pembelajaran siklus II, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi.

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

## 1. Siklus I

Dalam proses penelitian ini tahapan yang ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusun Modul Ajar, LKPD, materi dalam bentuk model pembelajaran TGT, lembar observasi siswa, serta tes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 07 Maret 2024.

Dalam proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Irawati S.Pd, dan observasi aktivitas siswa diamati oleh Ramadhani. Hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Aktivitas Guru Siklus I

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

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I**

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdoa.	4	Baik sekali
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.	4	Baik sekali
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	2	cukup
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>bab 4 Tema Negaraku Indonesia Materi contoh sikap dan perilaku yang Menjaga keutuhan NKRI</i> " dan menuliskan di papan tulis	2	cukup

5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?”	2	Cukup
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.	3	Baik
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Tahap 1 Penyajian Kelas</b>			
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari	3	Baik
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.	4	Baik sekali
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	3	Baik
10.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI.	2	Cukup
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	3	Baik
<b>Tahap 2 Teams</b>			
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	3	Baik
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	3	Baik
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	3	Baik

<b>Tahap 3 Games</b>			
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	2	Cukup
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.	3	Baik
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama di depan kelas, untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	3	Baik
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	3	Baik
<b>Tahap 4 Tournament</b>			
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	4	Baik sekali
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>			
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	4	Baik sekali
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.	3	Baik
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.	4	Baik sekali
<b>Kegiatan Penutup</b>			
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa	4	Baik sekali
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	2	Cukup
25.	Guru memberi penguatan materi hari ini.	3	Baik
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.	3	Baik
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	3	Baik
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	3	Baik

29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>89</b>	
	<b>Jumlah skor maksimal</b>	<b>116</b>	
	<b>Persentase Keseluruhan</b>	<b>76,72%</b>	

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus I, sebagaimana tabel 4.2 di atas yang menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 76,72% dengan kategori baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Namun masih terdapat beberapa aktivitas guru yang masih berada pada rentang nilai cukup, hal ini diperbaiki pada siklus berikutnya.

#### b. Aktivitas Siswa Siklus I

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

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I**

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

<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Tahap 1 Penyajian Kelas</b>			
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	2	Cukup
8.	Siswa mengamati media gambar contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI yang diperlihatkan guru.	3	Baik
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.	2	Cukup
10.	Siswa menyebutkan contoh-contoh perilaku yang menjaga keutuhan NKRI	2	Cukup
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	2	Cukup
<b>Tahap 2 Teams</b>			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	3	Baik
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	3	Baik
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan	3	Baik
<b>Tahap 3 Games</b>			
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.	3	Baik
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.	4	Sangat Baik
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.	3	Baik
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.	3	Baik
<b>Tahap 4 Tournament</b>			
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	3	Baik
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>			
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	4	Baik sekali
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	3	Baik

22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	2	Cukup
<b>Kegiatan Penutup</b>			
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	2	Cukup
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	2	Cukup
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	3	Baik
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.	2	Cukup
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	3	Baik
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Baik sekali
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>84</b>	
<b>Jumlah skor maksimal</b>		<b>116</b>	
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>72,41%</b>	

*Sumber: Hasil Penelitian MIN 10 Banda Aceh, 2024*

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa siklus I pada tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran diperoleh nilai 72,41% yaitu dengan kategori baik. Namun masih terdapat beberapa aktivitas siswa yang masih berada pada rentang nilai cukup. Diantaranya pada kegiatan pendahuluan terdapat satu kegiatan yang masih berada pada kategori cukup, yaitu siswa mendengar tema dan materi yang dijelaskan guru, sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada nilai baik dan sangat baik. Pada kegiatan inti terdapat lima kegiatan yang berada pada nilai cukup dan sembilan kegiatan yang berada pada nilai baik, sedangkan kegiatan lainnya berada pada nilai sangat baik. Pada kegiatan penutup terdapat tiga kegiatan yang mendapat nilai cukup, dan ada beberapa kegiatan lainnya berada pada nilai baik dan sangat baik.

### c. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran siklus I berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 25 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus I**

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	80	70	Tuntas
2	X2	80	70	Tuntas
3	X3	80	70	Tuntas
4	X4	80	70	Tuntas
5	X5	40	70	Tidak Tuntas
6	X6	60	70	Tidak Tuntas
7	X7	100	70	Tuntas
8	X8	80	70	Tuntas
9	X9	100	70	Tuntas
10	X10	100	70	Tuntas
11	X11	60	70	Tidak Tuntas
12	X12	40	70	Tidak Tuntas
13	X13	80	70	Tuntas
14	X14	60	70	Tidak Tuntas
15	X15	60	70	Tidak Tuntas
16	X16	40	70	Tidak Tuntas
17	X17	80	70	Tuntas
18	X18	60	70	Tidak Tuntas
19	X19	80	70	Tuntas
20	X20	80	70	Tuntas
21	X21	40	70	Tidak Tuntas
22	X22	80	70	Tuntas
23	X23	80	70	Tuntas
24	X24	60	70	Tidak Tuntas
25	X25	60	70	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				16
Jumlah siswa yang tidak tuntas				9
Persentase ketuntasan klasikal				64%

*Sumber hasil penelitian MIN 10 Banda Aceh, 2024*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 16 siswa dengan persentase 64%, sedangkan 9 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 36%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 10 Banda Aceh ketuntasan individual siswa dikatakan tuntas untuk mata pelajaran PKn apabila mencapai nilai 70. Sedangkan ketuntasan klasikal siswa adalah 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I belum tercapai. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I sehingga dapat mencapai ketuntasan yang telah ditentukan.

### 1. Refleksi

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

**Tabel 4.5 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II**

1	Aktivitas Guru	Aktivitas guru pada siklus I masih terdapat kekurangan diantaranya:  a. Pada saat memberikan pertanyaan terlihat guru masih takut dan kurang percaya diri dan suara masih kurang tegas.	Aktivitas guru perlu melakukan perbaikan seperti berikut:  a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu lebih tegas dalam memberikan pertanyaan.
---	----------------	---	---

		<p>b. Pada saat meminta siswa memahami kembali materi yang telah dipelajari, terlihat guru kurang tegas dalam memberi intruksi sehingga intruksi harus diulang sampai beberapa kali.</p> <p>c. Terlihat kurang pada saat membimbing siswa membuat kesimpulan materi pelajaran.</p>	<p>b. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih percaya diri pada saat memberikan intruksi kepada siswa.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru bisa lebih membimbing siswa dalam membuat kesimpulan</p>
Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab berbagai pertanyaan dari guru</p> <p>b. Siswa masih kurang berani bertanya terkait media yang ditampilkan guru.</p> <p>c. Siswa masih kurang dalam menyebutkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p>	<p>Aktivitas yang perlu dilakukan diperbaiki seperti:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk bertanya terkait media.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, guru harus memancing siswa untuk melihat dan memahami nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih tegas kepada siswa supaya siswa berani untuk menyimpulkan pembelajaran</p>	

3	Hasil Belajar	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus I hanya 16 siswa yang tuntas, sementara 9 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar individual. Untuk ketuntasan belajar klasikal baru mencapai persentase 64% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 80%.	Pertemuan selanjutnya, guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan penerapan model pembelajaran TGT.
---	---------------	--	---

### 3. Siklus II

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh meliputi tahap perencanaan berupa menyusun Modul Ajar, LKPD, materi dalam bentuk model pembelajaran TGT, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 08 Maret 2024. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas guru diamati oleh Ibu Irawati, dan observasi aktivitas siswa oleh Ramadhani.

Hasil observasi ini dapat diuraikan sebagai berikut:

#### a. Aktivitas Guru Siklus II

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

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II**

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdo'a.	4	Baik sekali
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.	4	Baik sekali
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.	3	Baik
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Bab 4 Tema Negaraku Indonesia Materi tentang contoh sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan NKRI.</i> " Dan menuliskan di papan tulis.	4	Baik sekali
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti "apa yang terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?"	4	Baik sekali
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.	4	Baik sekali
<b>Tahap 1 Penyajian Kelas</b>			
7.	Guru meminta masing-masing siswa untuk membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	4	Baik sekali
8.	Guru memperlihatkan media gambar berupa ppt terkait contoh sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.	4	Baik sekali
9.	Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.	3	Baik
10.	Guru menjelaskan materi terkait nilai kepahlawanan dan meminta siswa untuk menyebutkan contoh perilaku yang membahayakan keutuhan NKRI menggunakan ppt.	3	Baik

11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.	4	Baik sekali
<b>Tahap 2 Teams</b>			
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.	4	Baik sekali
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	4	Baik sekali
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.	3	Baik
<b>Tahap 3 Games</b>			
15.	Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.	4	Baik sekali
16.	Guru menyampaikan peraturan bermain games.	4	Baik sekali
17.	Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama, dan memberi spidol kepada siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.	4	Baik sekali
18.	Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.	4	Baik sekali
<b>Tahap 4 Tournament</b>			
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.	4	Baik sekali
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>			
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).	4	Baik sekali
21.	Penugasan: Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.	4	Baik sekali
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi.	4	Baik sekali

<b>Kegiatan Penutup</b>			
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa.	4	Baik sekali
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.	4	Baik Sekali
25.	Guru memberi penguatan materi hari ini.	3	Baik
26.	Guru memberikan bertanya hal yang belum Dipahami	4	Baik sekali
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.	3	Baik
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.	4	Baik sekali
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>106</b>	
<b>Jumlah skor maksimal</b>		<b>116</b>	
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>91,37%</b>	

*Sumber: Hasil Penelitian MIN 10 Banda Aceh*

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru siklus II pada tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai 91,37% dengan kategori baik sekali. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan. Semua aktivitas guru pada siklus II sudah berada pada kategori baik dan sangat baik. Tidak ada lagi kegiatan guru yang berada pada kategori cukup atau kurang.

#### **b. Aktivitas Siswa Siklus II**

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

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II**

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	4	Baik sekali
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Baik sekali
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.	4	Baik sekali
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinformasikan guru.	3	Baik
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.	4	Baik sekali
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Tahap 1 Penyajian Kelas</b>			
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari.	3	Baik
8.	Siswa mengamati media gambar yang telah dipaparkan menggunakan ppt.	4	Baik sekali
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait contoh perilaku yang membahayakan keutuhan NKRI.	3	Baik
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi pembelajaran. Dan menyebutkan contoh sikap dan perilaku yang dapat membahayakan keutuhan NKRI.	4	Baik sekali
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.	3	Baik
<b>Tahap 2 Teams</b>			
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.	4	Baik sekali
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	4	Baik sekali
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan	3	Baik
<b>Tahap 3 Games</b>			
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.	3	Baik

16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.	4	Baik sekali
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.	4	Baik sekali
<b>Tahap 4 Tournament</b>			
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.	4	Baik sekali
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>			
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.	4	Baik sekali
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.	3	Baik
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.	3	Baik
<b>Kegiatan Penutup</b>			
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.	3	Baik
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.	3	Baik
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.	4	Baik sekali
26.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.	4	Baik sekali
27.	Siswa bertanya hal yang belum dipahami.	3	Baik
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.	4	Baik sekali
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Baik sekali
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>105</b>	
<b>Jumlah skor maksimal</b>		<b>116</b>	
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>90,51%</b>	

Sumber: Hasil Penelitian 10 Banda Aceh, 2024

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus II pada tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* sudah mengalami peningkatan mencapai 90,51% dengan kategori baik sekali. Semua aktivitas siswa pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pada siklus II sudah berada pada kategori baik dan sangat baik, tidak ada lagi aktivitas siswa

yang berada pada kategori cukup atau kurang.

### c. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Guru memberikan post test pada akhir siklus II untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT, tes ini diikuti oleh 25 siswa. Data tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

**Tabel Hasil Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Siklus II**

No	Kode Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan
1	X1	100	70	Tuntas
2	X2	80	70	Tuntas
3	X3	100	70	Tuntas
4	X4	100	70	Tuntas
5	X5	60	70	Tidak Tuntas
6	X6	80	70	Tuntas
7	X7	100	70	Tuntas
8	X8	80	70	Tuntas
9	X9	100	70	Tuntas
10	X10	100	70	Tuntas
11	X11	80	70	Tuntas
12	X12	60	70	Tidak Tuntas
13	X13	80	70	Tuntas
14	X14	60	70	Tidak Tuntas
15	X15	80	70	Tuntas
16	X16	60	70	Tidak Tuntas
17	X17	100	70	Tuntas
18	X18	80	70	Tuntas
19	X19	80	70	Tuntas
20	X20	100	70	Tuntas
21	X21	80	70	Tuntas
22	X22	80	70	Tuntas
23	X23	100	70	Tuntas
24	X24	100	70	Tuntas
25	X25	80	70	Tuntas
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>				<b>21</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>				<b>4</b>
<b>Persentase ketuntasan klasikal</b>				<b>84%</b>

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas yaitu 21 siswa dengan persentase 84%, sedangkan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 16%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 10 Banda Aceh seorang siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70. Sedangkan ketuntasan klasikal apabila mencapai minimal 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal dengan persentase 84%.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dari tanggal 07 Maret 2024 sampai dengan selesai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan tingkat kemampuan pemahaman siswa mengenai contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI. Penelitian ini juga melihat aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media gambar yang dipaparkan guru. Hasil penelitian dinilai dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal essay 5 soal disetiap siklus.

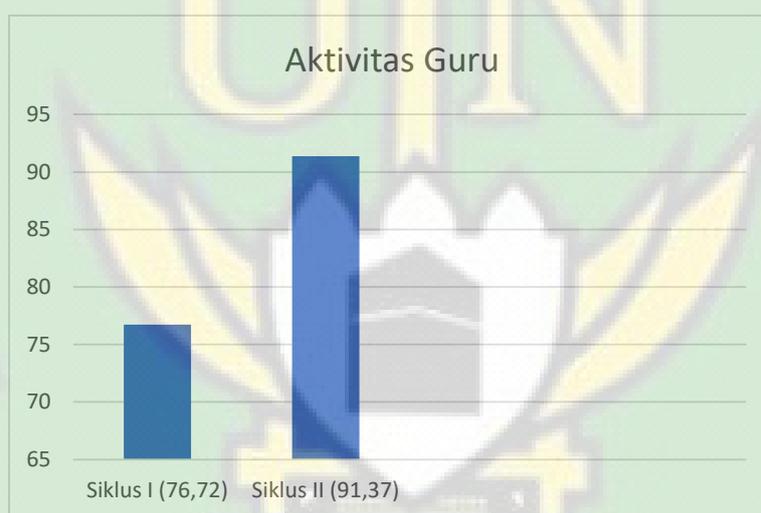
Rusman mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa memiliki kemampuan jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok meraka masing-

masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu.<sup>45</sup>

### 1. Aktivitas Guru

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

**Gambar 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru**



Berdasarkan gambar diagram 4.1 di atas dapat dilihat aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dalam dua siklus telah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 76,72% yang berkategori baik, menjadi 91,37% pada siklus II dengan kategori baik sekali. Pada siklus I aktivitas guru masih ada beberapa kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu guru melakukan perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang terdapat di siklus I. Pada siklus II aktivitas

<sup>45</sup> Hariyanto Agus, Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik, (Yogyakarta: Depublish, 2019), hal.29-30

guru mengalami peningkatan yang sudah sesuai dengan harapan. Hal tersebut dikarenakan guru sudah lebih memperbaiki kesalahan yang terdapat pada siklus I. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas guru.

## 2. Aktivitas Siswa

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

**Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa**



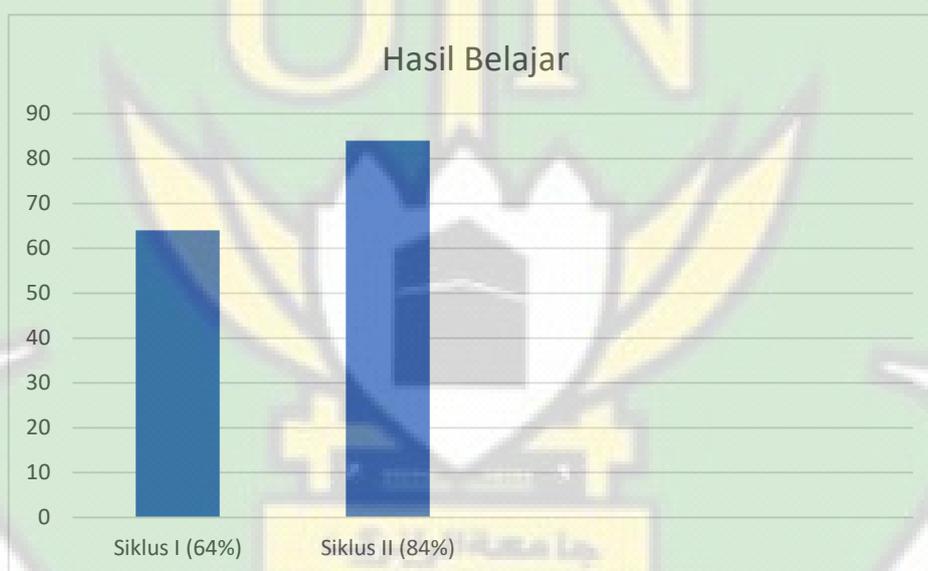
Berdasarkan gambar diagram 4.2 di atas dapat dilihat hasil aktivitas siswa dalam proses pada siklus I, hanya mencapai 72,41% yang berkategori baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,51% dengan kategori baik sekali. Dari hasil pengamatan tersebut terlihat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini juga disebabkan oleh guru yang memperbaiki aktivitas mengajarnya dalam mengelola pembelajaran.

Dengan adanya peningkatan pada aktivitas siswa ini, maka dapat dikatakan pembelajaran dengan model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournamnet* dari kedua siklus (siklus I dan II) dilihat pada gambar diagram 4.3 berikut:

**Gambar 4.3 Peningkatan Hasil Belajar**



Berdasarkan gambar diagram 4.3 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Skor hasil belajar siswa pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 16 dari 25 siswa yang ada, sedangkan yang belum tuntas 9 siswa dari 25 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas menjadi 21 siswa sedangkan yang belum tuntas hanya 4 siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberi dampak yang baik dalam proses pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa meningkat. Penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru maupun aktivitas siswa dan juga hasil belajar.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas IV MIN 10 Banda Aceh. Sebagaimana diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dari siklus I yang hanya mencapai 76,72% dengan kategori baik meningkat pada siklus II menjadi 91,37% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya memperoleh 72,41% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 90,51% dengan kategori baik sekali.
3. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa pada siklus I, hanya 16 siswa yang tuntas (64%), sedangkan 9 siswa belum tuntas (36%). Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 21 siswa yang tuntas dengan persentase 84%, sedangkan 4 siswa belum tuntas dengan persentase 16%.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan lebih memperbanyak lagi belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model lainnya agar meningkat daya serap belajarnya.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams games Tournament* dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan daya serap siswa.
3. Bagi kepala sekolah agar senantiasa menghimbau, membantu, dan memberikan arahan guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sesuai dengan pokok materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain yang ingin menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran hendaknya lebih memperhatikan jangka waktu penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 sisdiknas.pada tanggal 07 juli 2020 pukul;  
17-25 WIB

Tholip Khasan, *Teori dan Aplikasi Administrasi Pendidikan.*, Jakarta: hal. 82.

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:

Kencana Prenada Media Group, 2003), h. 12

Fery Hermanto, Penerapan Model Team Games Turnament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara, *Skripsi*\_(Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2020)., hal. 17

Observasi Peneliti di Kelas IV MIN 10 Banda Aceh pada tanggal 28 Agustus 2023 di Banda Aceh

Agnesia Hartini, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal PEKAN*, Vol. 5 No.1 Edisi April 2020, hal.74-75

Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah, dan Tarbiyah*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, hal. 175

Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara,2006), hal. 30.

Ina Magdalena, Roshita, Sri Pratiwi, Alfiana Pertiwi, Anisa Putri Damayanti, *Penggunaan Media Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri09 Kamal Pagi*, *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*: Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021

Saifuddin Zuhri Qudsy dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 117

- Slavin, R.E 2010. *Cooperative Learning: Teori, riset, dan praktik*, Bandung: Nusa Media
- Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Cecep Kusnandi, Bambang Sujipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42
- Richard E Mayer. *Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009). hlm. 95-99
- Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30
- Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun 2009), Hlm 200
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 224.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan, dan Implementainya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 83.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*, (Medan: Media Persada, 2011), hal. 238.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, hal. 240
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), h. 163.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225
- Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239
- Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*.(Jakarta: Grasindo, 2007), h. 95
- Sadiman, A.S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 29

Lilis Sumiati, *Penerapan Model Pembelajaran Program Based Learning pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Pemahaman siswa Terhadap Pembelajaran Tematik.*, (Jakarta, 2016)

Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.123

Theresia Dwi Korayanti “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta*” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Anis Widiastuti “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Program Dual Mode System (DMS) S1 Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Arif Septianto Hidayat “*Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Tams Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Katuren Kota Tegal*” Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dewi Setianingsih, “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya*”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 5, No.1, Januari-Juni 2021, hal. 2580

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm.24-25.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pers, 2011 hlm. 43

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendidikan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 137

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 173.

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.71.

Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Bumi Aksara, 2015, hlm. 70.

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) h. 30.

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 30

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 35.

Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2009, h 129.

Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005 ), h. 184.

## LAMPIRAN 1



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

Nomor : B-4870/Un.08/FTK.1/KP.07.6/07/2024

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

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

- Mengingat** :
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 Presiden Nomor 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 Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, 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/Km.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

## MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-12547/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2023
- KEDUA** : Menunjuk Saudara :

**Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed**

Untuk Membimbing

Nama : Siti Nurhalimah Asha Lubis

Nim : 200209003

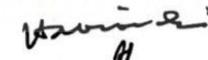
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Gambar pada Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV MIN 10 Banda Aceh

- KETIGA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KEEMPAT** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEENAM** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh : 01 Juli 2024

PLH. Dekan, :

  
**Habiburrahim**

Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024

Tanggal 27 Mei 2024

## Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



## LAMPIRAN II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10**  
 Jalan Meusara Gampong Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh  
 email: 02504.601077kd@gmail.com/min10bandaaceh@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B. 061/Mi.01.07.10/PP.00.04/03/2024

Berdasarkan surat dari Kementerian Agama Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry nomor :B-2324/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023, maka yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ramli, S.Ag  
 NIP : 197010101999031004  
 Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : SITI NURHALIMAH ASHA LUBIS  
 NIM : 200209003  
 Pekerjaan : Mahasiswi UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat : Rukoh

Adalah Benar yang bersangkutan telah selesai melakukan Penelitian di Madrasah MIN 10 Kota Banda Aceh Pada Tanggal 6 s.d 8 Maret 2024, dengan Judul "*Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Gambar pada Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV MIN 10 Kota Banda Aceh*".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 13 Maret 2024



**LAMPIRAN III****MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****SIKLUS I****I. Informasi Umum****A. Identitas Modul**

Penyusun	: Siti Nurhalimah Asha Lubis
Instansi	: MIN 10 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: PKn
Fase/Kelas	: B/4
Bab/Tema	: 4/Negaraku Indonesia
Materi Pembelajaran	: Contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

**B. Kompetensi Awal**

Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

**C. Profil Belajar Pancasila**

Beriman, bertaqwa, kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, gotong royong, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis.

#### **D. Sarana dan Prasarana Sumber Belajar**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik.

Media: Gambar, LKPD, Teks contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI.

#### **E. Target Peserta Didik**

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

#### **F. Jumlah Peserta Didik**

Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 25 orang, 13 perempuan dan 12 laki-laki.

#### **G. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran**

Pendekatan : Cooperative Learning

Metode : Diskusi, games, tanya jawab, penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

## **II. Kompetensi Inti**

### **A. Capaian Pembelajaran (CP)**

Elemen : Negaraku Indonesia

Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di kehidupan sehari-hari.

### **B. Tujuan pembelajaran**

1. Memahami apa itu menjaga keutuhan NKRI.
2. Mengetahui apa saja contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI.

### **C. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menyebutkan apa itu menjaga keutuhan NKRI.
2. Peserta didik mampu memberikan contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI.

### **D. Pemahaman Bermakna**

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami arti dari menjaga keutuhan NKRI.
2. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami contoh-contoh apa saja yang dapat menjaga keutuhan NKRI.

### **E. Pertanyaan Pemantik**

Sebutkan contoh perilaku yang menjaga sikap menjaga keutuhan NKRI di rumah!

### **F. Kegiatan pembelajaran**

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- 1) Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran simulai.
- 2) Guru melakukan absensi kepada siswa.
- 3) Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.

#### **2. Kegiatan Inti**

##### **a. Penyajian Kelas**

- 1) Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari
- 2) Guru memperlihatkan media gambar terkait contoh sikap dan perilaku yang dapat menjaga keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.
- 3) Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru
- 4) Guru menjelaskan materi dan meminta siswa untuk

menyebutkan kembali contoh perilaku yang dapat menjaga keutuhan NKRI

**b. Teams**

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.
- 2) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.
- 3) Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.

**c. Games**

- 1) Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.
- 2) Guru menyampaikan peraturan bermain games.
- 3) Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama di depan kelas, untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- 4) Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.

**d. Tournament**

- 1) Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.

**e. Tahap 5**

- 1) Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).
- 2) Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa dan mengumpulkannya.

**3. Kegiatan Penutup**

- 1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari
- 2) Guru dan siswa menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.
- 3) Guru memberi penguatan materi hari ini dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.
- 4) Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.
- 5) Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.
- 6) Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### G. Refleksi

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		
6.	Saya harus memperbaiki pembelajaran berikutnya		

### H. Penilaian

#### 1. Penilaian Non Tes (Tugas Kelompok)

No.	Nama	Mandiri	Bernalar Kritis		Bergotong Royong
		Tidak terpengaruh orang lain dalam mengemukakan gagasan	Mengajukan pertanyaan dalam membandingkan berbagai informasi	Menunjukkan pemahaman masalah sehingga dapat menemukan Solusi	Bekerjasama dalam bermain peran ( <i>Teams Games Tournament</i> )
1					
2					
3					
Dst					

## Lembar Observasi Aspek Sikap

Keterangan:

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

### 2. Penilaian Tes/Tertulis (Mandiri)

Mata Pelajaran : PKn

Topik : Negaraku Indonesia

Jumlah Soal : 5

Bentuk Soal : Essay

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya adalah perselisihan antarsuku bangsa atau agama, pelanggaran hukum, perebutan kekuasaan, tindakan sewenang-wenang, rasa dendam dan iri hati, pergaulan bebas, dan sebagainya.	20
2.	a. Rukun dengan anggota keluarga yang lain, misalnya rukun dengansaudara. b. Menjaga nama baik keluarga ketika bergaul dengan orang lain. c. Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga yang lain. d. Menghargai perbedaan pendapat. e. Saling menghormati dan menyayangi dengan anggota keluarga yang lain.	20

3.	a. Rukun dengan teman. b. Tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul. c. Menghargai dan menghormati pendapat teman. d. Menghormati guru. e. Saling tolong dan saling berbagi dengan teman.	20
4.	a. Saling menghormati dengan anggota masyarakat lainnya. b. Ikut serta dalam kegiatan gotong royong. c. Menolong tetangga yang tertimpa musibah. d. Tidak memaksakan kehendak kepada anggota masyarakat lainnya. e. Menghormati dan menghargai hak orang lain.	20
5.	a. Melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. b. Menghormati dan menghargai keberadaan suku bangsa lain. c. Melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku. d. Tidak membeda-bedakan suku, agama dan daerah. e. Mau bekerja keras untuk membangun bangsa.	20
<b>Total Skor</b>		<b>100</b>

### I. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan : Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- b. Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang peserta didik yang belum mencapai CP.

Banda Aceh, 09 Juni 2024

Guru Kelas IV-B



Irawati S.Pd

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK	
 <span style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 10px;">Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</span>	
Kelompok	: Satu .....
Kelas	: 14/B .....
Nama Anggota 1.	.....
Kelompok	2. Roxie .....
	3. Takijya .....
	4. Alsyah .....
	5. Siti .....
	6. ....
<p>Diskusikan dengan teman sekelompok terkait apa-apa saja contoh dari menjaga keutuhan NKRI sebagaimana tercantum dalam tabel berikut</p>	

No	Contoh Sikap Menjaga Keutuhan NKRI	Cara mempertahankannya
1.	Menghormati Perbedaan	Tidak menghina agama lain.
2.	Menaati Peraturan	Tidak melanggar aturan
3.	Saling tolong menolong	Membantu tetangga yang terkena musibah
4.	Menjaga keamanan lingkungan	Membantu pos ronda
5.	Melestarikan budaya bangsa	Tidak lupa budaya sendiri

**Soal Tes (Evaluasi)**

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**Petunjuk Pengerjaan Soal**

1. Tulislah nama dan kelas yang telah disediakan di atas!
2. Bacalah seluruh soal dengan baik, jika ada soal yang kurang dipahami silahkan tanyakan kepada guru!

**Jawablah soal ini dengan benar**

- 1) Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di keluarga!
- 2) Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di sekolah!
- 3) Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di masyarakat!
- 4) Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!
- 5) Sebutkan tiga tujuan dari sikap menjaga keutuhan negara!

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

### (SIKLUS I)

#### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

#### B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdoa.				
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.				
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.				
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini <i>“bab 4 Tema Negaraku Indonesia Materi contoh sikap dan perilaku yang Menjaga keutuhan NKRI”</i> dan menuliskan di papan tulis				
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang				

	terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?"				
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				
<b>Kegiatan Inti Penyajian Kelas</b>					
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari				
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut				
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.				
10.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI.				
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.				
<b>Teams</b>					
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.				
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.				
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.				
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.				

16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.				
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.				
<b>Tahap 4 Tournament</b>					
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.				
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>					
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).				
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.				
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa				
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.				
25.	Guru memberi penguatan materi hari ini.				
26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.				
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.				
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.				
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.				
<b>Jumlah</b>		89			
<b>Persentase</b>		76,72%			

**C. Saran dan Komentar Pengamat**

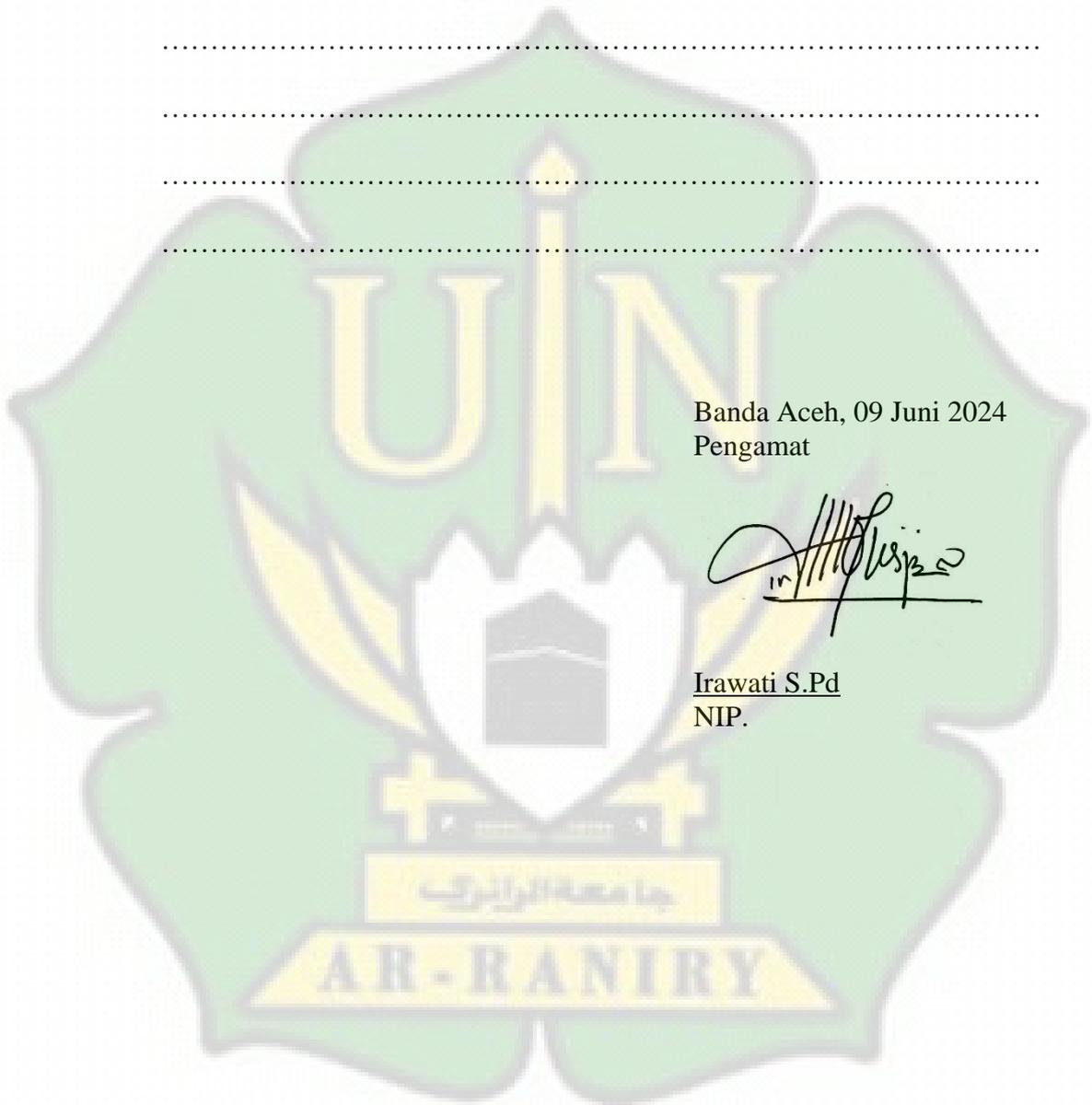
.....

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh, 09 Juni 2024  
Pengamat

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irawati S.Pd', is written over the watermark logo.

Irawati S.Pd  
NIP.

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS I)

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

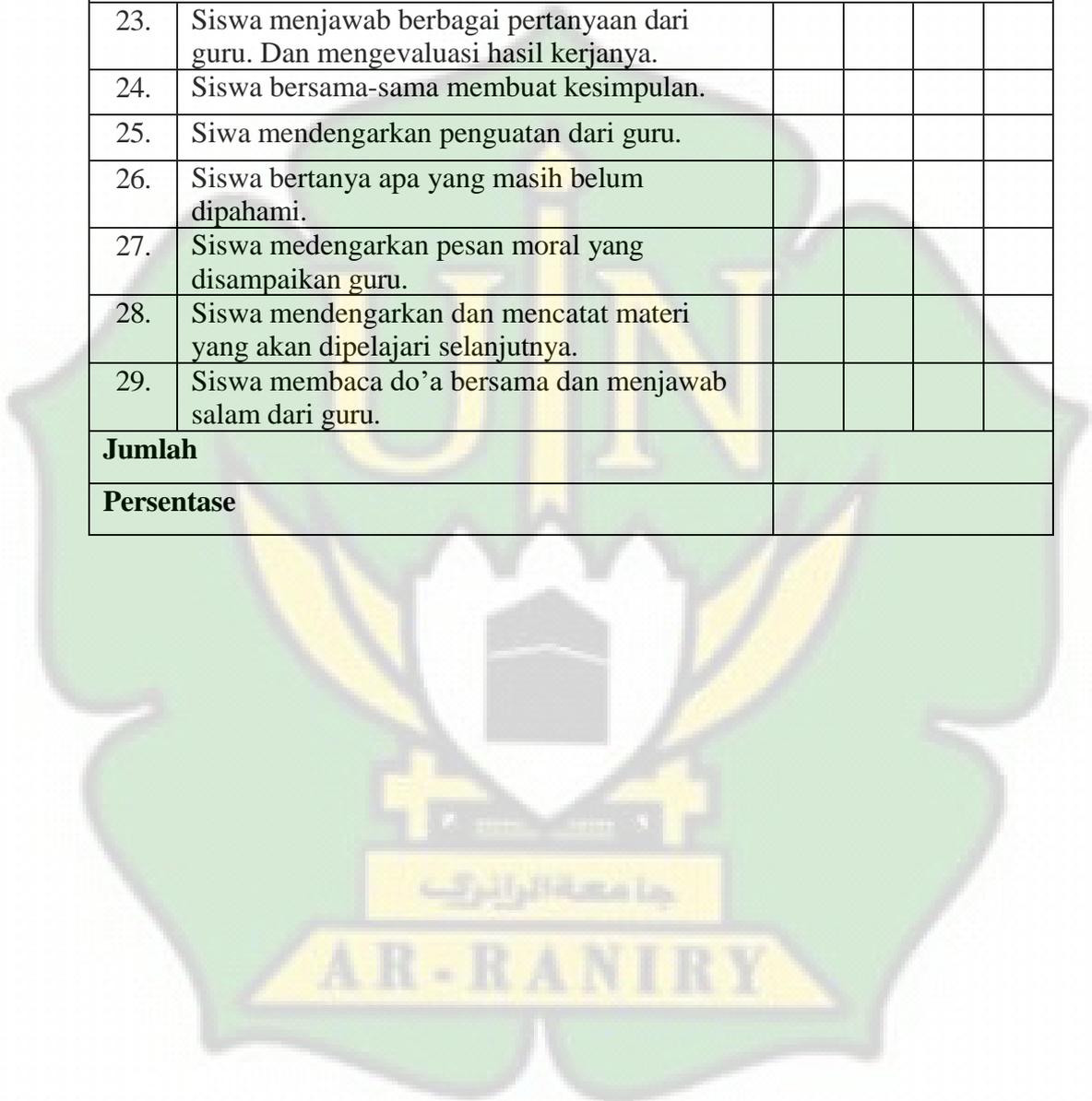
1 = Kurang

### B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Slor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.				
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.				
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.				
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang dijelaskan guru.				
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.				
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				
<b>Kegiatan Inti</b>					
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari				

8.	Siswa mengamati media gambar contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI yang diperlihatkan guru.				
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.				
10.	Siswa menyebutkan contoh-contoh perilaku yang menjaga keutuhan NKRI				
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.				
<b>Tahap 2 Teams</b>					
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.				
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.				
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan				
<b>Tahap 3 Games</b>					
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.				
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.				
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.				
<b>Tahap 4 Tournament</b>					
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.				
<b>Tahap 5 Team Recogniz (Penghargaan Kelompok)</b>					
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.				
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak				

	dipahami.				
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.				
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.				
25.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru.				
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.				
27.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.				
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.				
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.				
<b>Jumlah</b>					
<b>Persentase</b>					



**C. Saran dan Komentar Pengamat**

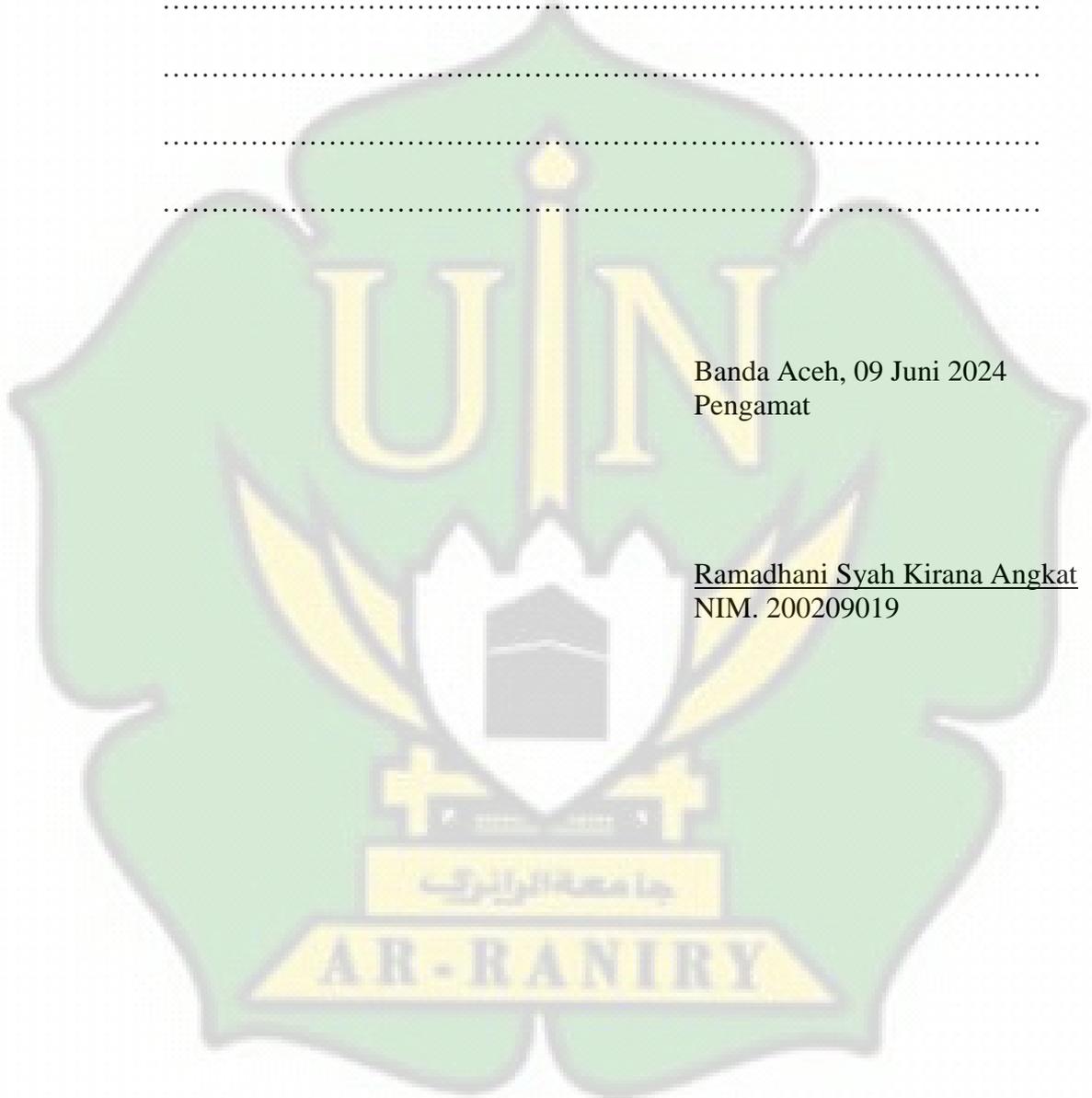
.....

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh, 09 Juni 2024  
Pengamat

Ramadhani Syah Kirana Angkat  
NIM. 200209019

**LAMPIRAN IV**  
**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**SIKLUS II**

**i. Informasi Umum**

**A. Identitas Modul**

Penyusun	: Siti Nurhalimah Asha Lubis
Instansi	: MIN 10 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: PKn
Fase/Kelas	: B/4
Bab/Tema	: 4/Negaraku Indonesia
Materi Pembelajaran	: Contoh sikap dan perilaku yang dapat membahayakan keutuhan NKRI
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

**B. Kompetensi Awal**

Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang dapat membahayakan keutuhan NKRI di lingkungan sekitar.

**C. Profil Belajar Pancasila**

Beriman, bertaqwa, kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, gotong royong, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis.

#### **D. Sarana dan Prasarana Sumber Belajar**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik.

Media: Ppt, LKPD, Teks contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI.

#### **E. Target Peserta Didik**

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

#### **F. Jumlah Peserta Didik**

Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 25 orang, 13 perempuan dan 12 laki-laki.

#### **G. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran**

Pendekatan : Cooperative Learning

Metode : Diskusi, games, tanya jawab, penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

**ii. Kompetensi Inti****A. Capaian Pembelajaran (CP)**

Elemen : Negaraku Indonesia

Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di kehidupan sehari-hari.

**B. Tujuan pembelajaran**

1. Mengetahui apa saja contoh dan perilaku yang dapat membahayakan NKRI
2. Mengetahui peran sebagai warga negara dalam menjaga NKRI agar tidak hancur.

**C. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu memberikan contoh dan perilaku apa saja yang dapat membahayakan NKRI.
2. Peserta didik mampu menyebutkan peran sebagai warga negara dalam menjaga NKRI.

**D. Pemahaman Bermakna**

1. Memahami materi tentang contoh dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami contoh-contoh apa saja yang dapat membahayakan keutuhan NKRI.

### **E. Pertanyaan Pemantik**

Sebutkan ancaman-ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan bangsa!

### **F. Kegiatan pembelajaran**

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- 2) Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru melakukan absensi kepada siswa.
- 4) Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.

#### **2. Kegiatan Inti**

##### **a. Penyajian Kelas**

- 1) Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari
- 2) Guru memperlihatkan gambar yang ada pada ppt terkait contoh sikap dan perilaku yang dapat membahayakan keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut.
- 3) Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru
- 4) Guru menjelaskan materi dan meminta siswa untuk

menyebutkan kembali contoh perilaku yang dapat membahayakan keutuhan NKRI

**b. Teams**

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.
- 2) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.
- 3) Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.

**c. Games**

- 1) Guru meminta siswa untuk mencoba memahami kembali materi yang telah disampaikan guru bersama anggota kelompok masing-masing untuk persiapan bermain games.
- 2) Guru menyampaikan peraturan bermain games.
- 3) Guru memulai games dengan mempersilahkan setiap tim membuka soal pertama di depan kelas, untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- 4) Guru meminta siswa membuka soal selanjutnya dengan cepat dan memberi semangat kepada siswa saat games berlangsung. Games berlangsung sesuai waktu yang telah ditentukan.

**d. Tournament**

- 1) Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.

**e. Tahap 5**

- 1) Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).
- 2) Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa dan mengumpulkannya.

**3. Kegiatan Penutup**

- 1) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari
- 2) Guru dan siswa menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.
- 3) Guru memberi penguatan materi hari ini dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.
- 4) Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.
- 5) Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.
- 6) Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### G. Refleksi

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		
6.	Saya harus memperbaiki pembelajaran berikutnya		

### H. Penilaian

No.	Nama	Mandiri	Bernalar Kritis		Bergotong Royong
		Tidak terpengaruh orang lain dalam mengemukakan gagasan	Mengajukan pertanyaan dalam membandingkan berbagai informasi	Menunjukkan pemahaman masalah sehingga dapat menemukan Solusi	Bekerjasama dalam bermain peran ( <i>Teams Games Tournament</i> )
1					
2					
3					
Dst					

### 3. Penilaian Non Tes (Tugas Kelompok)

#### Lembar Observasi Aspek Sikap

Keterangan:

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

#### 4. Penilaian Tes/Tertulis (Mandiri)

Mata Pelajaran : PKn

Topik : Negaraku Indonesia

Jumlah Soal : 5

Bentuk Soal : Essay

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. Tidak peduli terhadap sesama masyarakat. b. Menghina tetangga yang sedang kesusahan. c. Mengejek tetangga yang sakit. d. Tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong	20
2.	a. Rendahnya toleransi b. Masuknya budaya luar c. Adanya politik identitas	20

3.	a. Melawan guru b. Memukul teman c. Tidak taat terhadap peraturan sekolah d. Tidak mengerjakan PR	20
4.	a. Tidak mau membantu orang tua b. Melawan orang tua, atok, nenek, kakak, abang c. Tidak mau bekerjasama dalam menyelesaikan pekerjaan rumah d. Mengajak adik berantam	20
5.	a. Melanggar undang-undang yang berlaku b. Tidak menghargai keanekaragaman budaya c. Tidak menghargai agama lain	20
<b>Total Skor</b>		<b>100</b>

#### I. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan : Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- b. Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang peserta didik yang belum mencapai CP.

Banda Aceh, 09 Juni 2024

Guru Kelas IV-B



Irawati S.Pd  
NIP.

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK			
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)			
<p><b>Kelompok</b> : 5ah .....</p> <p><b>Kelas</b> : IVb .....</p> <p><b>Nama Anggota 1.</b> Takuya .....</p> <p><b>Kelompok</b> 2. Siti .....</p> <p>3. Ranie .....</p> <p>4. Adah .....</p> <p>5. ....</p> <p>6. ....</p>			
<p>Diskusikan dengan teman sekelompok terkait peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat yang dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa sebagaimana tercantum dalam tabel berikut dan tulislah faktor penyebab beserta solusinya!</p>			
No	Peristiwa	Faktor Penyebab	Solusi
1.	Kurangnya rasa toleransi.	- Saling menghinai. - agama lain	- Jangan saling menghinai agama lain.
2.	Kurangnya rasa toleran mengolong antar sesama	- Tidak peduli. - dengan orang lain.	- Sebaiknya peduli terhadap sesama.

**Soal Tes (Evaluasi)**

**Nama :** .....

**Kelas :** .....

**Petunjuk Pengerjaan Soal**

1. Tulislah nama dan kelas yang telah disediakan di atas!
2. Bacalah seluruh soal dengan baik, jika ada soal yang kurang dipahami silahkan tanyakan kepada guru!

**Jawablah soal ini dengan benar**

- 1) Tindakan yang dapat membahayakan keutuhan NKRI di lingkungan masyarakat adalah?
- 2) Sebutkan ancaman apa saja yang dapat membahayakan NKRI
- 3) Tindakan yang dapat membahayakan keutuhan NKRI di lingkungan sekolah adalah?
- 4) Tindakan yang dapat membahayakan keutuhan NKRI di rumah adalah?
- 5) Tindakan yang dapat membahayakan keutuhan NKRI di lbangsa dan negara adalah?

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

### (SIKLUS II)

#### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

#### B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Guru memberi salam dan tegur sapa, mengkondisikan kelas dengan duduk rapi, dan mengajak semua siswa berdoa.				
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa.				
3.	Guru menguji konsentrasi siswa dan menanyakan terkait materi yang dipelajari pertemuan sebelumnya.				
4.	Guru menginformasikan tema dan materi yang akan dipelajari hari ini <i>“bab 4 Tema Negaraku Indonesia Materi contoh sikap dan perilaku yang Menjaga keutuhan NKRI”</i> dan menuliskan di papan tulis				
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa, seperti “apa yang				

	terbayang dibenak anak-anak terkait materi kita hari ini?"				
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.				
<b>Kegiatan Inti Penyajian Kelas</b>					
7.	Guru meminta masing-masing siswa membuka dan membaca buku pelajaran terkait materi yang akan dipelajari				
8.	Guru memperlihatkan media gambar terkait contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI. Dan meminta siswa mengamati apa yang terdapat pada media tersebut				
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait media yang dipaparkan guru.				
10.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI.				
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami.				
<b>Teams</b>					
12.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 siswa.				
13.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.				
14.	Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi LKPD masing-masing kelompok. Dan meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi LKPD dari kelompok yang tampil.				
<b>Tahap 3 Games</b>					
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.				

16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.				
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.				
<b>Tahap 4 Tournament</b>					
19.	Guru menghitung skor yang diperoleh setiap tim.				
<b>Tahap 5 Team Recognize (Penghargaan Kelompok)</b>					
20.	Guru mengumumkan tim yang menang dan memberikan reward (hadiah).				
21.	Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal tes. Guru membagikan soal tes kepada setiap siswa.				
22.	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah diisi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
23.	Evaluasi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dan menilai hasil kerja siswa				
24.	Guru meminta siswa membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.				
25.	Guru memberi penguatan materi hari ini.				

26.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini.				
27.	Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari.				
28.	Guru menyampaikan tindak lanjut materi selanjutnya dan menulis di papan tulis.				
29.	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.				
<b>Jumlah</b>		106			
<b>Persentase</b>		91,37%			

### C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 09 Juni 2024  
Pengamat



Irawati S.Pd  
NIP.

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS II)

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

### B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.				
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.				
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasasi dari guru dan menjawab pertanyaan guru.				
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang dijelaskan guru.				
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang sampaikan guru.				
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				
<b>Kegiatan Inti</b>					
7.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari				
8.	Siswa mengamati media gambar contoh sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI yang				

	diperlihatkan guru.				
9.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait media yang dipaparkan guru.				
10.	Siswa menyebutkan contoh-contoh perilaku yang menjaga keutuhan NKRI				
11.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami.				
<b>Tahap 2 Teams</b>					
12.	Siswa mendengarkan arahan guru dan duduk berdasarkan kelompok masing-masing.				
13.	Siswa mencoba bekerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab LKPD. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.				
14.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dan kelompok lain memberi tanggapan				
<b>Tahap 3 Games</b>					
15.	Siswa mencoba memahami kembali terkait materi.				
16.	Siswa mendengarkan peraturan yang bermain games yang disampaikan guru.				
17.	Siswa mencoba bermain games dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan tepat dan semangat.				
18.	Siswa mencoba menjawab soal dan berusaha memberikan yang terbaik untuk timnya.				
<b>Tahap 4 Tournament</b>					
19.	Siswa memperhatikan skor yang dihitung guru.				
<b>Tahap 5 Team Recogniz (Penghargaan Kelompok)</b>					
20.	Siswa menerima hadiah dari guru dengan senang hati.				
21.	Penugasan: Siswa bekerja mandiri dalam menjawab soal tes. Siswa bertanya pada guru apa yang tidak dipahami.				
22.	Siswa mengumpulkan jawabannya.				

Kegiatan Penutup					
23.	Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru. Dan mengevaluasi hasil kerjanya.				
24.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan.				
25.	Siwa mendengarkan penguatan dari guru.				
26.	Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami.				
27.	Siswa medengarkan pesan moral yang disampaikan guru.				
28.	Siswa mendengarkan dan mencatat materi yang akan dipelajari selanjutnya.				
29.	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.				
<b>Jumlah</b>					
<b>Persentase</b>					

### C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 09 Juni 2024  
Pengamat

Ramadhani Syah Kirana Angkat  
NIM. 200209019

LAMPIRAN V

DOKUMENTASI PENELITIAN (SIKLUS I)









**LAMPIRAN VI**

**DOKUMENTASI PENELITIAN (SIKLUS II)**



