

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III DI SDN 57 BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SITI ASMA RIZA

NIM. 200209099

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III
DI SDN 57 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 Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

**SITI ASMA RIZA
NIM. 200209099**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing

**Irwandi, S.Pd.I.,MA
NIP. 197309132007011017**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SDN 57 BANDA ACEH

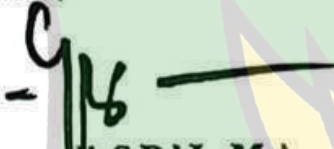
SKRIPSI

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 Madrasah Ibtidaiyah

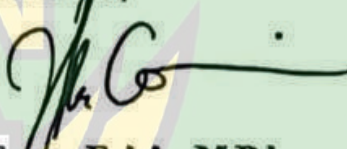
Pada Hari/Tanggal : Selasa, 20 Agustus 2024
15 Safar 1446

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi


Ketua,


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


Sekretaris,


Fanny Fajria, M.Pd.

Penguji I


Dr. Herawati, M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Penguji II,


Putri Rahmi, M.Pd.
NIP. 199003062023212042

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



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1960021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Asma Riza
NIM : 200209099
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN 57 Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

AR - RANIRY

Banda Aceh, 14 Agustus 2024
Yang Menyatakan,




Siti Asma Riza

ABSTRAK

Nama : Siti Asma Riza
NIM : 200209099
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas III di SDN 57 banda aceh
Pembimbing : Irwandi, S.Pd.I.,MA
Kata Kunci : Model *Team Games Tournament*, Media *Crossword puzzle*, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti Di SDN 57 Banda Aceh, ditemukan permasalahan hasil belajar siswa masih tergolong rendah yang belum mencapai nilai KKTP terkhusus pada pembelajaran PKN. Tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui aktifitas guru dan aktivitas siswa dan peningkatan hasil belajar dalam penerapan model *team games tournament* dengan menggunakan media *crossword puzzle* kelas III SDN 57 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek dari penelitian siswa kelas III berjumlah 28 orang siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan soal tes. KKTP yang telah ditetapkan adalah 70 dengan ketuntasan klasikal 80%. Kesimpulan dari penelitian ini memperlihatkan aktivitas guru di siklus I sebesar 77,5%, dan meningkat di siklus II sebesar 91,66%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71,66%. dan meningkat di siklus II meningkat dengan persentase 89,16%. Hasil belajar siswa dengan siklus 1 dengan persentase 57,14% dan meningkat di siklus II dengan persentase 82,14%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajibanku di rumah dan di sekolah kelas III SD N 57 Banda Aceh.

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, Taufik dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul, “Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III di SD N 57 Banda Aceh ”

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan sripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr.H. Mujiburrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN Ar- Raniry Banda Aceh beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi serta memberi arahan kepada setiap fakultas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap prodi
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf dan para dosen yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan
4. Bapak Irwandi, S.Pd.I,M.A selaku dosen penasehat akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan dan sekaligus pembimbing penulis yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Raihan Permata Sari, M.Pd.I sebagai validator dosen ahli Pkn

6. Bapak Hamdani, S.Pd., M.Pd, Selaku Kepala SDN 57 Banda Aceh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data penelitian.
7. Ibu Novi Selvia Dewi, selaku Wali kelas II yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih belum bisa dikatakan mencapai tingkat kesempurnaan, yang mana masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu untuk penyempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian, Aamiin Ya Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 14 Agustus 2024
Yang Menyatakan,

Siti Asma Riza
NIM. 200209099

UCAPAN TERIMAKASIH

Tanpa mengurasi rasa syukur kepada Allah SWT, untuk karya yang sederhana ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Cinta pertamaku, Ayahanda Agussalim, terimakasih telah berjuang dalam pendidikan penulis dan selalu mendo'akan, menasehati, motivasi dan mendukung sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Ibunda tercintaku, Farhariani Gafar, yang tidak hentinya menyayangiku dengan penuh kasih sayang dan penuh rasa cinta dan selalu mendo'akan, memotivasi dan memberi dukungan paling besar sehingga penulis mampu menyelesaikan study nya sampai sarjana, terimakasih telah menjadi pengingat dan penguat paling hebat.
3. Kepada Etek Netti Verawati dan P'etek Muhammad Thasril, Terimakasih selalu menyayangiku, mendoakan ku, memotivasi, menyemangatiku dan selalu memberikan dukungan dan mensupport peneliti sehingga penulis mampu menyelesaikan study sampai sarjana ,terimakasih tek selalu ada buat asma.
4. Kepada cinta kasih saudara kandung abang Abdul Hamid, Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungannya. Serta memotivasi dalam menyusun skripsi .
5. Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.
6. Sahabat-sahabat , Raihan, Mauli Sarani, Zuriati, Warnima Claudia, Siti Sara, Fitri Rahmi, Nadyatul Hikmah, Darnisah, dan Putri Murniati terimakasih telah berjuang bersama sama dan saling memotivasi serta mendoakan satu sama lain.

7. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Siti Asma Riza, Terimakasih udah bertahan sejauh ini, sudah berjuang membuat skripsi ini, dan semangat sehingga tidak pernah menyerah mengerjakan tugas akhir ini, kamu hebat asma udah di tahap ini, ini sebuah pencapaian terbesar bagi diri ini, yang patut di banggakan semangat asma berbahagialah dimanapun kamu berada, tetap rendah hati, karna ini masih permula masih ada tahap selanjutnya yang akan kamu hadapi di luar sana.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional.....	11
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Model <i>Team Games Tournament</i>	14
1. Pengertian <i>Team Games Tournament</i>	14
2. Komponen-Komponen Tipe <i>Team Games Tournament</i>	16
3. Langkah-langkah Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i>	17
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i>	19
B. Crossword Puzzle.....	20
1. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i>	20
2. Keunggulan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i>	22
3. Langkah-Langkah <i>Crossword Puzzle</i>	23
C. Hasil Belajar	25
1. Pengertian Hasil Belajar.....	25
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	29
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	29
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	32
E. Materi Pendidikan Kewarganegaraan	33
1. Hak dan Kewajibanku	33
F. Penelitian Relavan.....	37

BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	41
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	43
2. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>).....	44
3. Pengamatan (<i>Observing</i>).....	45
4. Refleksi	45
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	46
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrumen Pengumpulan Data	48
1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	48
2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	48
3. Soal Tes.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	49
1. Analisis Hasil Observasi	49
2. Analisis Data Aktivitas Guru	49
G. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	52
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
1. Siklus I	54
2. Siklus II.....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
1. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran.....	78
2. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran	79
3. Hasil Tes Belajar Siswa	80
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	158

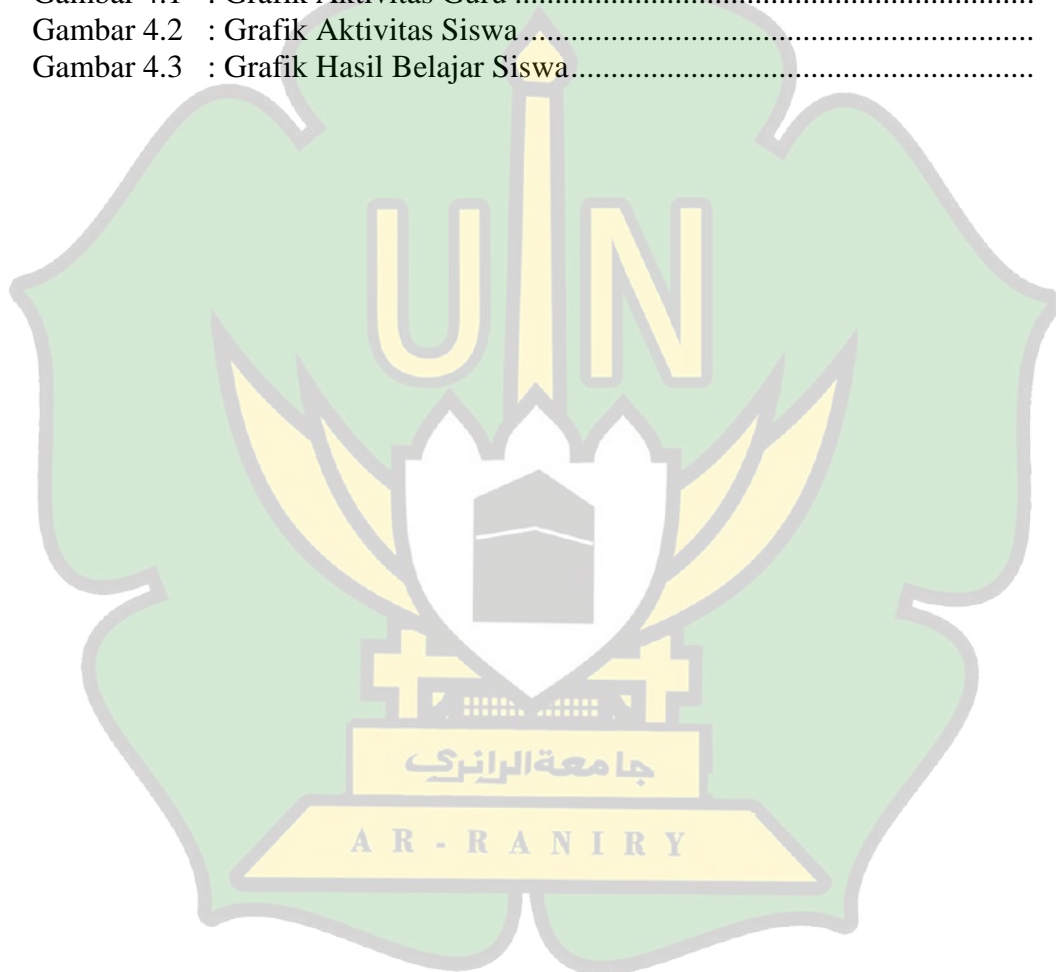
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kategori Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	50
Tabel 3.2	: Kategori Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	51
Tabel 3.3	: Kategori Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	52
Tabel 4.1	: Jadwal Penelitian di SDN 57 Banda Aceh.....	53
Tabel 4.2	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	56
Tabel 4.3	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	60
Tabel 4.4	: Data Hasil Belajar Siswa	63
Tabel 4.5	: Hasil Temuan dan Revisi Siklus I.....	65
Tabel 4.6	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	70
Tabel 4.7	: Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	73
Tabel 4.8	: Hasil Belajar Siswa(Soal Tes) Siklus II.....	75
Tabel 4.9	: Hasil Temuan Refleksi Pembelajaran Siklus II.....	77



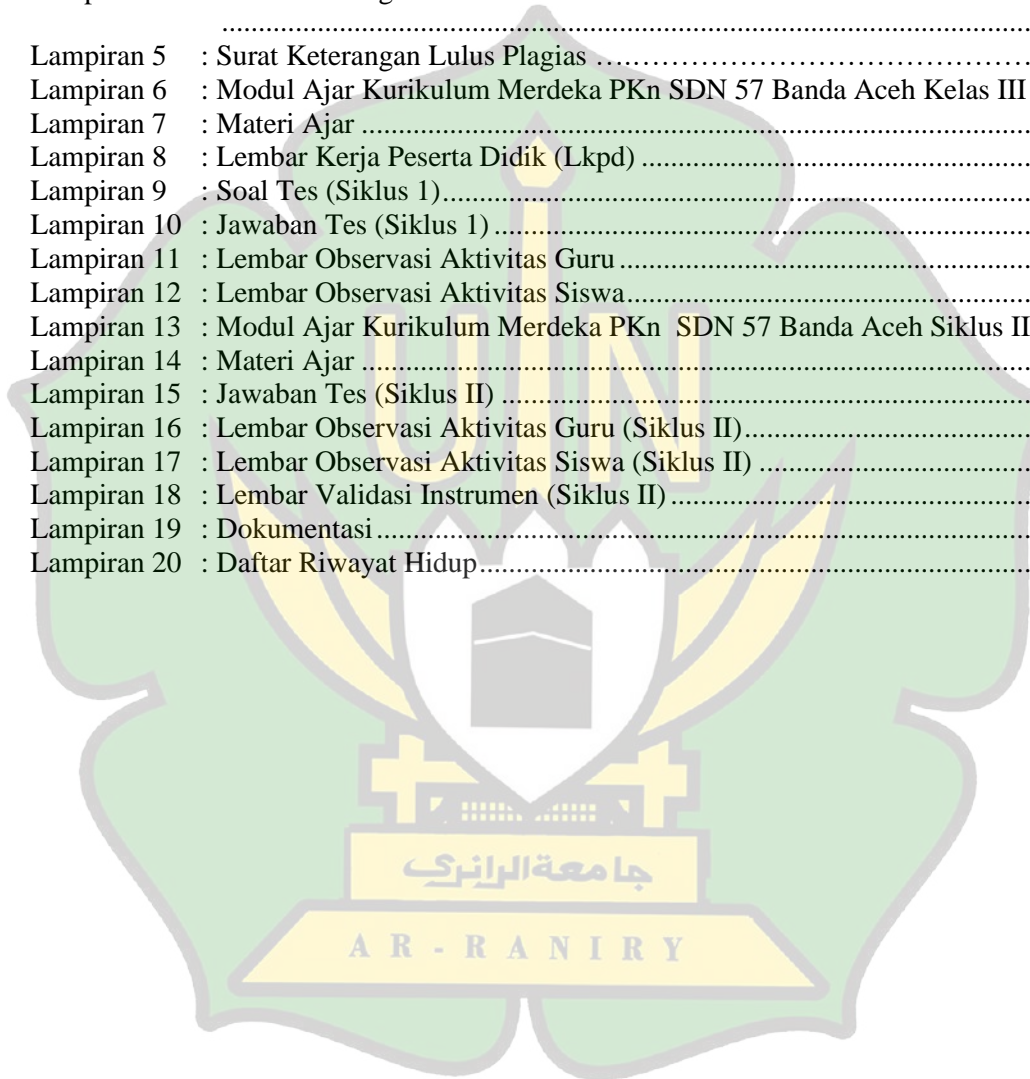
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: <i>Crossword Puzzle</i>	24
Gambar 2.2	: Hak Anak di Rumah.....	35
Gambar 2.3	: Kewajiban Anak di Rumah.....	35
Gambar 2.4	: Hak Anak di Sekolah.....	36
Gambar 2.5	: Kewajiban Anak di Sekolah.....	37
Gambar 3.1	: Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	43
Gambar 4.1	: Grafik Aktivitas Guru.....	79
Gambar 4.2	: Grafik Aktivitas Siswa.....	80
Gambar 4.3	: Grafik Hasil Belajar Siswa.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Uin Ar-Raniry	88
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Uin Ar-Raniry	89
Lampiran 3	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh	90
Lampiran 4	: Surat Keterangan Setelah Melakukan Penelitian dari SDN 57 Banda Aceh	91
Lampiran 5	: Surat Keterangan Lulus Plagias	92
Lampiran 6	: Modul Ajar Kurikulum Merdeka PKn SDN 57 Banda Aceh Kelas III	93
Lampiran 7	: Materi Ajar	102
Lampiran 8	: Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd)	108
Lampiran 9	: Soal Tes (Siklus 1).....	112
Lampiran 10	: Jawaban Tes (Siklus 1).....	115
Lampiran 11	: Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	117
Lampiran 12	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	120
Lampiran 13	: Modul Ajar Kurikulum Merdeka PKn SDN 57 Banda Aceh Siklus II.	122
Lampiran 14	: Materi Ajar	131
Lampiran 15	: Jawaban Tes (Siklus II)	139
Lampiran 16	: Lembar Observasi Aktivitas Guru (Siklus II).....	140
Lampiran 17	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)	143
Lampiran 18	: Lembar Validasi Instrumen (Siklus II)	146
Lampiran 19	: Dokumentasi.....	154
Lampiran 20	: Daftar Riwayat Hidup.....	156



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, pengajaran dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan pembelajaran dilakukan oleh siswa. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tidak boleh dipandang sebelah mata oleh guru karena keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan sedikit banyak berkaitan dengan keberhasilannya dalam kegiatan belajar mengajar.¹ Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses membantu siswa memperoleh pengetahuan untuk membekali dirinya menghadapi kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan salah satu alat yang memegang peranan penting dalam terselenggaranya pendidikan.

Pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang di pelajari, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaran (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.4.

Menurut Undang-Undang yang sesuai dengan pendidikan kewarganegaraan (PKn) sistem Pendidikan Nasional merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dimanapun manusia berada, ia mempunyai hak dan kewajiban, tidak terkecuali di sekolah. Hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai konsep selaras, serasi, dan seimbang. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan ini siswa mampu mengetahui apa saja hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat diharapkan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.³

Dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan perlu dukungan dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, agar interaksi antar guru dan peserta didik berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, guru perlu mengembangkan media konvensional dengan media yang

² Minto Rahayu, *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*, (Depok; PT Grasindo, 2007), h. 16

³ Baso Madion, Zainuddin Mustapa, dan Andi Gunawan, *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. (Makassar : Celebes Media Perkasa), h. 20

baru, untuk menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar. Sebelum menggunakan media yang baru guru harus menguasai tentang media tersebut terlebih dahulu agar informasi yang ingin di sampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Model merupakan suatu rancangan yang di buat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk di terapkan dalam suatu kegiatan mengajar. Model juga sering di sebut dengan desain yang di rancang sedemikian rupa untuk kemudian di terapkan dan di laksanakan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini dapat di jadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁴

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. adapun pentingnya pengembangan model pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1). Model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. (2). Model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. (3). Model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan berimplikasi pada minat serta motivasi pesrta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. (4). Kemampuan guru

⁴Abas Asyafah, Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan islam), *TARBAWY: Indonesia journal of Islamic Education*, Vol.6 No.1, 2019, h. 20

dalam menggunakan model pembelajaran pun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu.⁵

Model pembelajaran dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertindak lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak merasa cepat bosan dan diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(PKn).

Team Games Tournamen (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam berkelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dalam model TGT ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.⁶

Menurut Slavin menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karekteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Maka dengan adanya model pembelajaran TGT tersebut siswa akan menjadi lebih aktif dan tidak bosan karena terdapat unsur permainan yang

⁵Almira,Andin,dan Pupu Nuryani, Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV, *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, Vol.4 No. II, agustus 2019, h.147-156.

⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2013), h.224

menyenangkan, dan menjadikan siswa saling berkerjasama antar anggotanya dalam suasana lingkungan belajar yang kompetitif.

Media pembelajaran yang di maksud dalam penelitian ini adalah media yang di gunakan untuk mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran PKn. Dalam hal ini, *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang di berikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa di bagi ke dalam katagori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus di isi.

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang di gunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁷ Menurut Supropto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu secara efektif yang dapat di gunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁸

Crossword Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang baik, menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* adalah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak hitam putih dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan yang di berikan. Dengan menggunakan *Crossword Puzzle* ini dapat meningkatkan daya minat belajar siswa

⁷ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: Citra Aditya,1989), h.12.

⁸ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam,1986), h. 4.

terhadap mata pelajaran PKn dimana media pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa, mengasah otak serta dapat mengali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) ini merupakan permainan yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Bisa dalam petunjuk du bagi dalam katagori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi.⁹ Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok di terapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata, yaitu pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas tidak hanya sesuai dengan jawaban, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan peneliti dan wawancara peneliti dengan guru wali kelas III di SDN 57 Banda Aceh pada tanggal 17 November 2023 diketahui proses pembelajaran di kelas III menunjukkan bahwa peserta didik di kelas tersebut belum sepenuhnya memahami materi pembelajaran walaupun sudah menyimak penjelasan guru, siswa masih tidak dapat memahami dan tidak dapat membedakan pengertian dari Hak dan Kewajiban dan hasil belajar

⁹ Marsono, *pendekatan scientific Model Crossword Puzzle*, Penerbit NEM, 2021, h. 26

peserta didik yang masih rendah dengan nilai 70 dan belum mencapai KKTP, dikarenakan ketika pembelajaran berlangsung kebanyakan yang guru terapkan dalam proses pembelajaran adalah metode konvensional, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran dan sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran PKn sehingga minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim.¹⁰ Selain itu siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa hanya duduk, mencatat materi dan mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang efektif, karena siswa tidak dapat mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikiran nya.

Berdasarkan permasalahan diatas terdapat alternatif tindakan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword puzzle* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran membosankan. Model *Team Games Tournament* juga mengajak siswa belajar sambil bermain dengan temannya sehingga ada interaksi antar siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran yang akhirnya membuat hasil belajar meningkat. Berdasarkan penelitian terdahulu ada begitu banyak model yang digunakan hasil belajar siswa. Salah satu model yang digunakan adalah Model *Team Games Tournament* . Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sugiata Menunjukkan bahwa penerapan Model *Team Games Tournament*

¹⁰ Observasi, Kelas 3, SDN 57 Banda Aceh, Pada Taggal 17 November 2023.

dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini di bukti dengan peningkatan hasil belajar dari siklus 1 sebesar 58,94% ke siklus II 90,06%¹¹

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pernah di terapkan oleh Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah, menunjukkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasanya H_0 ditolak dan H_a diterima.¹² Selanjutnya penelitian yang dilakukan Dimas Candra, dkk menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media *Crossword Puzzle* meningkat siklus I 50% , siklus II 72% dan meningkat lagi di siklus III 87%.¹³

Berdasarkan permasalahan di atas menurut penulis cara yang tepat untuk memecahkan masalah yaitu dengan memberikan tindakan berupa penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu pada materi Hak dan Kewajiban. Dan di sini penulis ingin mengkaji lebih mendalam melalui suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SDN 57 Banda Aceh”**.

¹¹ Wayan Sugiata, ”Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* untuk Meningkatkan Hasil Belajar ”, *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol.2. No. 2.2018. h.78-87.

¹² Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2. No. 1. 2024. h. 11-20.

¹³ Dimas Candra, Pinkan Amita, Ita Yullistianasari. “Penggunaam Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Bader 03”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8. No. 1, Juni 2023. h. 2199-2211.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis ingin mengkaji lebih meneliti tentang:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 57 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 57 Banda Aceh?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 57 Banda Aceh?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III di SDN 57 Banda aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III di SDN 57 Banda aceh.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media

Crossword Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar kelas III di SDN 57 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian yang berjudul “penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III di SDN 57 Banda Aceh”, peneliti berharap dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a) Diharapkan dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa program studi tersebut.
- b) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran berlangsung bagi siswa.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru
Di harapkan menjadi masukan dan solusi dalam menghadapi permasalahan siswa terutama dalam pembelajaran PKn untuk menggunakan media teka-teki silang sebagai salah satu media pembelajaran.

b) Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap sekolah dalam upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa sesuai yang di harapkan.

c) Bagi siswa

Penelitian ini di harapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran PKn yang banyak menyajikan konsep-konsep abstrak dan pada akhirnya di harapkan siswa memiliki hasil belajar yang optimal.

d) Bagi peneliti

Peneliti ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi Strata 1 sekaligus menambah wawasan sebagai bekal untuk menjalani profesinya kelak.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemakaian istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, diantaranya:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa

yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹⁴ Model *Team Games Tournament* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berupa belajar sambil bermain dengan menggunakan tim dan memainkan peran yang dimainkan oleh siswa.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Menurut Said *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan pertanyaan secara mendatar dan menurun.¹⁵ Adapun media yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah media yang di terapkan saat dalam permainan di kelas dengan model *Team Games Tournament*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang

¹⁴Isjoni. *Pembelajaran kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar:2010), h.83

¹⁵ Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta :Kencana, 2017),h. 101

dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.¹⁶ Dalam penelitian ini indikator hasil belajar yang di gunakan meliputi penilaian kognitif yang di dapatkan dari hasil belajar dan soal tes.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga Negara. Setiap hal yang dikerjakan mestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang semuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan bersikap serta tundukdemokratis dalam menjalankan kehidupan yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945 Materi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah materi kelas III (BAB 2 : Aku Patuh Aturan, hak dan kewajiban, Materi : hak dan kewajibanku di rumah dan hak dan kewajibanku di sekolah).¹⁷

¹⁶ Irawati, Ilfa, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin. "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16.1 (2021):h. 44-48.

¹⁷ Ressi Kartika, Kamala Rahayu, dan Hani Hanifah, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). h. 198-206.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Model *Team Games Tournament*

1. Pengertian *Team Games Tournament*

Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. Model *Team Games Tournament* termasuk ke dalam salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan tournament mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹⁸ Menurut Hamdani, tipe *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas siswa dengan tipe *Team Games Tournaments* memungkinkan

¹⁸Isjoni. *Pembelajaran kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar:2010), h.83

siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁹ Selanjutnya menurut Slavin, juga berpendapat bahwa tipe *Team Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.²⁰ Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.²¹

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena games yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran.²² Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta siswa dengan guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan tournament yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada

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

²⁰ Slavin, Robert E. *cooperative learning teori, riset dan praktik*. (Bandung : Nusa Media, 2005), h.163.

²¹ Shilphy A. *Model-model Pembelajaran*. (Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama, 2023), h.55.

²² Akhmad Fauzi, Syiraful Masrupah, Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) Terhadap hasil belajar siswa, *Ngaos: Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, Vol.2, No.1 (Februari, 2024).

perbedaan antara status, suku, agama dan ras yang mampu meningkatkan prestasi akademik murid saling membantu dan saling ketergantungan. Pembagian tim *Team Games Tournament* ini berdasarkan tingkat kemampuan siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan, dan seluruh siswa berlomba-lomba mewakili tim mereka untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka.

2. Komponen-Komponen Tipe *Team Games Tournament*

Tipe *Team Games Tournament* terdiri atas lima komponen utama. Deskripsi dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipinpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan oleh guru, karna itu akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games*, karna skor *games* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang di rancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d. *Tournament*

Biasanya *Tournament* dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. *Tournament* pertama guru membagi murid ke dalam beberapa meja *Tournament*. Tiga murid tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga murid selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan.²³

3. Langkah-langkah Penerapan Model *Team Games Tournament*

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut silberman menjelaskan bahwa ada beberapa prosuder yang dapat diterapkan dalam *team games tournament* yaitu sebagai berikut:

²³Shilphy A. *Model-model Pembelajaran*.(Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama,2023), h.56-57.

- a. Bagilah murid menjadi sejumlah tim beranggotakan 5-6 murid. Pastikan bahwa tim memiliki jumlah yang sama.
- b. Berikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.
- c. Buatlah beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman/pengingatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titi-titik, benar/salah, definisi istilah.
- d. Berikan sebagian pertanyaan kepada murid. Sebutlah ini sebagai ronde satu dari *Tournament* belajar (tiap murid harus menjawab pertanyaan secara perseorangan)
- e. Setelah pertanyaan diajukan. Sediakan jawabannya dan perintahkanlah murid untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menanyakan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor untuk tiap tim.
- f. Perintahkanlah mereka untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam *Tournament*. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari ronde kedua.
- g. Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.

- h. Anda bisa membuat ronde sebanyak yang anda mau, namun pastikan untuk memberikan kesempatan tim untuk menjadi sesi belajar antara masing-masing ronde.²⁴

4. Kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *Team Games Tournament*

Setiap model pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan nya yaitu :

1. Lebih meningkatkan penerimaan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sementara itu selain memiliki kelebihan model ini juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari model *Team Games Tournament* ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segala akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru

²⁴Silberman, *Active learning (101 Cara Belajar Murid Aktif)*, (Bandaung : Nuansa Media,2006). h.171

yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan dalam pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.²⁵

B. Crossword Puzzle

1. Pengertian *Crossword Puzzle*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Menurut Said *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan pertanyaan secara mendatar dan menurun.²⁶ *Crossword puzzle* merupakan salah satu sarana untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang telah dimiliki untuk dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada pada baris maupun kolom teka-teki silang yang di gunakan dalam pembelajaran dengan maksud selain ada unsur permainan ada pula unsur pendidikannya.

²⁵Shilphy A. *Model-model Pembelajaran*.(Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama,2023), h.56-57.

²⁶ Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta :Kencana, 2017),h. 101

Crossword Puzzle adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk Santy peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.²⁷

Media *Crossword Puzzle* ini sangat sederhana untuk diajarkan ketika pembelajaran berlangsung sehingga yang paling menarik dari media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya di harapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sifat bersaing sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju kedepan kelas.²⁸*Crossword Puzzle* dapat memberikan nilai positif bagi para siswa. Hal ini di sebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, para siswa akan berlomba untuk menemukan jawaban dengan benar sehingga muncul kerjasama yang sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh karena pertanyaan yang di jawab dengan benar akan memacu siswa untuk menjawab pertanyaan yang lain baik pada baris maupun pada kolom. *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran bertujuan untuk mengasah otak dalam berfikir peserta didik pada suatu mata pelajaran. Dengan menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran, maka selain mengasah otak peserta didik juga termotivasi untuk belajar. Karna dalam *Crossword Puzzle* terdapat unsur

²⁷ Mingsan, Peningkatan Hasil Belajar pkn melalui strategi pembelajaran aktif tipe Crossword puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, Vol 2, No 1, 2018, h. 71-78.

²⁸ Khalilullah, Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa arab(Mufrodhat). *Jurnal pemikiran Islam*, Vol 37, No 1, 2012, h.15-25

permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dalam rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.

2. Keunggulan dan kekurangan *Crossword Puzzle*

Dalam setiap metode pembelajaran akan ditemukan suatu kelebihan dan kekurangan, tidak terlepas dalam media *Crossword* ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelebihan yang ditemukan saat pembelajaran menggunakan teka-teki silang diantaranya:

- a. Dapat merangsang pembelajaran agar semua peserta didik aktif.
- b. Membangun rasa tanggung jawab dan disiplin.
- c. Menambah pemahaman peserta didik.
- d. Hasil belajar peserta didik akan lebih tahan lama.
- e. Mempelajari persaingan yang sehat antar peserta didik.
- f. Membangkitkan kemandirian peserta didik.²⁹

Keunggulan lain yang dapat dirasakan adalah ketika proses pembelajaran berlangsung ada sesuatu yang menarik bagi guru yaitu semangat belajar peserta didik, setiap murid memiliki target atau ingin lebih cepat dari teman-teman lainnya. Keaktifan dan prestasi peserta didik dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran. Guru bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi guru harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga ada keseimbangan belajar antara guru dan

²⁹ Dini Amelia, mariana dan muslim, Penerapan metode bermain crossword puzzle pada mata pelajaran fiqh kelas 2 madrasah ibtidaiyah untuk meningkatkan aktivitas belajar, (*Al-madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*) Vol.8, No.2, April-Juni 2024, h. 765.

peserta didik. untuk memperbaiki kondisi tersebut sudah tepat guru mengubah pola mengajar dari *teacher centered* menjadi *student centered* salah satunya menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*³⁰

Kelemahan dari media *Crossword Puzzle* menurut Hisyam dkk (Oktavia& Has) adalah :

- a. Potensi kebosanan akibat penerapan permainan teka-teki silang.
- b. Apabila petunjuknya kurang jelas, dapat menimbulkan kemungkinan menyimpang dari tujuan yang diinginkan.
- c. Pengerjaan tugas peserta didik dilakukan oleh orang lain.³¹

3. Langkah-langkah *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah permainan *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran adalah dengan melibatkan peserta didiknya sebagai pemain. Dalam media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini juga terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yang di ungkapkan mursilah dalam zaini, adalah :

- a. Menjelaskan beberapa istilah/nama penting yang berkaitan dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Membuat teka-teki silang sederhana.
- c. Menyusun kata-kata pemandu pengisi teka-teki.

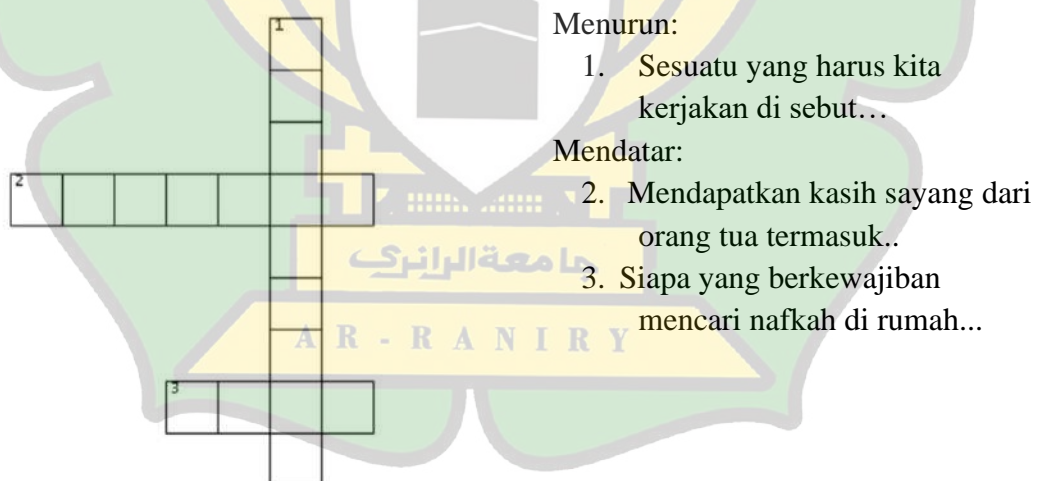
³⁰ Syarifuddin. K ,Pengelolaan Pembelajaran Menghafal ayat Al-quran secara cepat dengan strategi permainan Crossword puzzle, *TARBAWI*, Vol. 3 No 02, Desember 2017, h. 144-152.

³¹ Dini Amelia, mariana dan muslim, Penerapan metode bermain crossword puzzle pada mata pelajaran fiqih kelas 2 madrasah ibtidaiyah untuk meningkatkan aktivitas belajar,(*Al-madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*) Vol.8, No.2, April-Juni 2024, h. 765.

- d. Membagikan teka-teki kepada siswa, baik individu maupun kelompok.
- e. Menetapkan batas waktu untuk mengerjakan.
- f. Memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.³²

Crossword Puzzle ini cocok di terapkan pada usia anak SD yang memiliki karakter senang bermain. Selain itu, *Crossword Puzzle* dapat di gunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung.³³ Dibawah ini terdapat contoh media *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat dilihat sebagai berikut: Contoh Media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan mengisi di tempat kosong di teka-teki silang!



Gambar 2.1 : crossword puzzle

³² Heri hidayat, Heny Mulyani, kiki karlina, dan dkk, Peningkatan kualitas hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar kelas tinggi dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, (*Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*), Vol.2 No.1, h. 35, January, 2020.

³³ Latifah.N, Rukayah, Fadhil.P, Penerapan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah dasar, (*Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal ilmiah Pendidikan*, Vol 5, No.2, 2018, h. 57-62.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.³⁴ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat diamati dari perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan.

Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.³⁵

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang di berikan kepada siswa berupa penilaian setelah peserta didik mengikuti

³⁴ Irawati, Ilfa, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin. "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16.1 (2021):h. 44-48.

³⁵ Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, Vol 3 No 1, Juni 2018,h.175.

sebuah pembelajaran maka akan di nilai dari mereka yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ada pada diri siswa dengan perubahan tingkah laku siswa di kelas.

2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua katagori diantaranya yaitu faktor internal dan faktor external, adapun pengertian dari dua faktor tersebut yaitu³⁶ :

1. Faktor internal

Faktor internal adalah suatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Ada 4 jenis faktor internal yaitu :

a) Faktor kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus di rawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Tentu saja siswa tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik, bahkan bisa berakibatkan pada kegagalan belajar.

b) Faktor Psikologis

Faktor Psikologi itu merupakan yaitu :

³⁶ Rina Dwi, Arusman, Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, *jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, Vol 2, No 2, h. 133-139, 2022.

- a. Intelegensi, taraf intelegensi yang tinggi pada seorang siswa, akan memudahkan baginya dalam memecahkan masalah-masalah akademis di sekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka merekapun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.
- b. Bakat siswa, secara umum, bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
- c. Minat, adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- d. Kreativitas, ialah kemampuan untuk berfikir alternative dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik.

c) Faktor Motivasi

Faktor motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengubah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

d) Faktor Kondisi Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali di pengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Ada 3 jenis faktor eksternal yaitu :

a. Lingkungan Fisik Sekolah

Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, tersedianya AC (penyejuk ruangan), Overhead Projector (OHP) atau LDC, papan tulis (*whiteboard*), spidol, perpustakaan lengkap, laboraturim, dan sarana penunjang belajar lainnya.

b. Lingkungan sosial kelas

Lingkungan sosial kelas ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.

3. Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga (Family sosial environment) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan

keluarga. Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (pseudo obedience) dan memberontak bila di belakang orangtua.³⁷

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang mana faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri peserta didik yang meliputi kesehatan mental, psikologis, motivasi, dan kondisi psikoemosional yang stabil. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri peserta didik, yang meliputi : lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga. Kedua faktor ini sangat berpengaruh besar dalam mencapai hasil belajar peserta didik, jika positif kedua faktor tersebut maka akan positif pula hasil belajar peserta didik dan begitu sebaliknya.

D. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak-dan kewajiban warga Negara. Setiap hal yang di kerjakan mestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang di perluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah ,

³⁷ Azza Salsabila, Puspitasari, Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar, *jurnal pendidikan dan dakwah*, Vol 2, No 2, Mei 2020, h. 278-288.

masyarakat, dan orang tua, yang semuanya itu di proses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap serta bertindak demokratis dalam menjalankan kehidupan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Samsuri, pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda untuk menjadi warga Negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang di perlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.³⁸

Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu di kembangkan sebagai pusat kebudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Dengan demikian, secara bertahap sekolah akan menjadi komunitas yang memiliki budaya yang berintikan pengakuan dan penghormatan terhadap hak-hak dan kewajiban serta keharmonisan dalam menjalani kehidupan masyarakat yang tertip, adil, dan berkeberadaban. Dalam rangka semua itu PKn harus berfungsi sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

PKn menurut pasal 6 ayat (1) pp No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa kurikulum SD/MI/SDLB/Paket, SMP/MTs/SMPLB/paket B, SMA/MA/SMALB/paket C, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat terdiri dari :

³⁸ Damri, Fauzi eka putra, *Pendidikan Kewarganegaraan* , (Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP), 2020, h.1.

- 1) Kelompok mata pelajaran keimanan, ketaqwaan, dan akhlak mulia.
- 2) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.
- 3) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan

Secara umum PKn di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam mananggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup beragama dengan bangsa-bangsa lainya dan berinteraksi dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.³⁹

Perlu diketahui bahwa pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa SD sebagai generasi penerus bangsa memberikan banyak dampak-dampak positif. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai dapat memberikan pendidikan karakter siswa yang akan dikembangkan dalam perilakunya sehari-hari di sekolah. Pendidikan nilai secara formal di Indonesia terdapat pada mata pelajaran Pkn agar dapat menjadi pribadi yang fungsional.

Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia diharapkan untuk mempersiapkan peserta didik yang matang di saat jenjang Pendidikan SD

³⁹ Wahyu Bagja, Desi Yuliana, Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan, *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, Vol.5, No. 1, April 2019, h. 18-19.

semaksimal mungkin, agar menjadi peserta didik yang mampu mengembangkan potensi dirinya di dalam berbagai bidang pendidikan. Selain itu peserta didik juga diharapkan untuk menjadi bagian warga negara yang memiliki kedisiplinan yang patut untuk diteladani dan kepribadiannya bisa dijadikan contoh. Meskipun hal itu sepele tetapi tidak ditanamkan mulai sejak dini, hal itu akan berdampak negatif yang besar pula terhadap perkembangan majunya negara ini.⁴⁰

1. Tujuan pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas, tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa, Tujuan Negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial,

⁴⁰ Feri tirtoni, *Pembelajaran PKn Di Sekolah*, Yogyakarta : Buku Baik , 2016,h. 35.

maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹

E. Materi Pendidikan Kewarganegaraan

Penelitian ini menggunakan materi Pendidikan Kewarganegaraan kurikulum merdeka kelas III semester I, BAB 2 : Aku patuh aturan , Materi: Hak dan Kewajibanku di rumah dan Hak kewajibanku di sekolah.

1. Hak dan Kewajibanku

a. Pengertian Hak dan Kewajiban

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban termasuk juga anak, dan sebagai pelajar juga. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima. Sementara itu, kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan menurut aturan yang berlaku. Kewajiban dan hak harus dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan. Hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban. Berikut adalah hak dan kewajiban siswa disekolah anak dan di rumah.

Adapun Hak seorang anak sebagai anggota keluarga yaitu:

1. Mendapatkan kasih sayang dan perhatian.

⁴¹Ina Magdalena, Ahmad Syaiful,dan Fadlatul,Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah Negeri Bojong 3 pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol 2, No. 3, Desember 2020, 418-430.

2. Mendapatkan nafkah (berupa makanan dan minuman yang sehat dan bergizi, pakaian, dan tempat tinggal yang aman dan nyaman.
3. Mendapatkan pendidikan.
4. Mendapatkan waktu dan kesempatan dalam bermain.
5. Mendapatkan kesehatan dan perlindungan.

Adapun kewajiban anak sebagai anggota keluarga yaitu :

- 1) Anak harus rajin belajar dan bersemangat dalam mencari ilmu.
- 2) Membantu meringankan tugas orang tua di rumah, sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Menghormati, menerima nasehatnya, taat dan menyayangi kedua orang tua nya.
- 4) Anak mendoakan orang tua agar selalu diberikan kesehatan dan umur panjang, dan anak harus tetap mendoakan orang tua meski orang tua sudah meninggal dunia.
- 5) Menjaga nama baik dan kehormatan keluarganya.
- 6) Menyayangi sesama anggota keluarga.

Contoh hak dan kewajiban anak dirumah



Gambar 2. 2 Hak anak di rumah



Gambar 2. 3 Kewajiban anak di rumah

Berikut di bawah ini adalah hak dan kewajiban anak di sekolah

- 1) Mendapatkan pelajaran dan ilmu dari guru.
- 2) Menjalankan ibadah sesuai agama yang dianutnya.
- 3) Mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari guru.
- 4) Mendapatkan perlindungan dari guru dan sekolah.
- 5) Mendapatkan lingkungan yang indah dan asri, ruang belajar yang aman dan nyaman.
- 6) Bertanya tentang materi pelajaran yang belum di pahami.
- 7) Memperoleh penilaian yang adil dari guru.
- 8) Memiliki teman.

Adapun kewajiban anak disekolah yaitu:

- 1) Menaati aturan dan tata tertib sekolah.
- 2) Menghormati dan menghargai guru.
- 3) Bersikap sopan kepada semua warga sekolah.

- 4) Menjaga kerukunan kepada sesama warga sekolah.
- 5) Menjaga kerapian dan kebersihan ruang kelas.
- 6) Mengikuti pelajaran dengan tertib.
- 7) Melaksanakan piket sesuai jadwal yang telah dibuat.
- 8) Datang tepat waktu.
- 9) Rajin mengerjakan tugas dari guru.
- 10) Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Contoh hak dan kewajiban di rumah



Gambar 2.4 Hak anak di sekolah



Gambar 2.5 Kewajiban anak di sekolah

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topic yang akan kita teliti. Tujuannya adalah untuk menjadi bahan pemula dan untuk membandingkan peneliti satu dengan peneliti lainnya.

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti, diantaranya adalah :

1. Puji lestari, ika ari pratiwi, dan imaniar purbasari (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “ penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 9 kelas v SDN 1 dorong”, bahwa hasil penelitiannya meningkat hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik tema 9 kelas V SDN 1 dorang. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif menunjukkan nilai rata-rata prasiklus

62,5 dengan ketuntasan klasikal 29%, siklus 1 meningkat nilai rata-rata 73 dengan ketuntasan klasikal 64%, pada siklus II nilai rata-rata meningkat 86,07 dengan ketuntasan klasikal 93%. Hasil belajar siswa ranah afektif siklus I menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 72,85% dengan kreteria cukup. Pada siklus II meningkat mencapai 86,60% dengan kreteria baik. Hasil belajar ranah psikomotorik menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan siswa siklus 1 mencapai 74,64% dengan kreteria cukup, siklus II meningkat mencapai 87,14% termasuk kreteria baik.⁴² Adapun persamaan nya antara penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa pada pelajaran ips dan pkn degan menerapkan model *team games tournament* dengan menggunakan *crossword puzzle* dan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V. perbedaannya adalah penelitian diatas melaksanakan penelitian di SDN 1 dorong. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian di SDN 57 Banda Aceh.

2. Rohma Vikria Nita, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *team games Tournament* (TGT) menggunakan permainan *crossword puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa ditunjukkan dengan perubahan aktivitas siswa dari prasiklus ke siklus II. Rata-rat aktivitas diskusi 23%, aktivitas membaca 19%, aktivitas mencatat 9,5% dan aktivitas

⁴² Puji lestari, ika ari pratiwi, dan imaniar purbasari, Penerapan model *team games tournament* (TGT) berbantu media *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 9 kelas V SDN 1 Dorong, *Didaktik: Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, volume 09 Nomor 04, september 2023.

memperhatikan penjelasan guru 7%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan baik aspek kognitif pada saat prasiklus dari 25 siswa terdapat 6 siswa tuntas dengan rata-rata kelas sebesar 84,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 24%.⁴³ Persamaan antara penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang hasil belajar dengan menerapkan model *team games tournament* dengan menggunakan *crossword puzzle* dan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas VII-B MTs Negri 5 Jember. Perbedaan nya adalah penelitian diatas meneliti pada pembelajaran Biologi, sedangkan pada penelitian ini, peneliti meneliti pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

3. M. Iqbal Yuda Octaverino, pengaruh model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* terhadap pemahaman konsep ipa siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian, diperoleh kenaikan signifikan nilai rata-rata pemahaman konsep IPA kelas eksperimen dari 33,85 menjadi 85, sementara kelas control memiliki nilai 31,15 menjadi 71,15. Oleh karnanya dapat disimpulkan model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* berpengaruh secara positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Peahaman konsep IPA siswa yang melakukan pembelajaran model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* lebih baik dari pada siswa yang melakukan pembelajaran

⁴³ Rohma Vikria Nita, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan Permainan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa". *Skripsi*(Jawa Timur: Universitas Jember, 2017). h. 15.

kolaboratif.⁴⁴ Adapun persamaan antara penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas. Perbedaannya adalah peneliti di atas meneliti pada pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini, peneliti meneliti pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan kelas III SDN.



⁴⁴ M. Iqbal Yuda Octaverino, pengaruh model *Cooperatife learning tipe team games tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar, 2024 (Universitas Pendidikan Indonesia, juni 2024).

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam rancangan penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas.⁴⁵ Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif, Dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data.⁴⁶ Penelitian Tindakan kelas juga diartikan sebagai suatu penelitian yang mengkaji dan merefleksi suatu pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan masalah yang dihadapi di dalam kelas sekaligus agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran dikelas secara professional.⁴⁷

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas, tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Sedangkan pengertian lain dari PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sendiri sebagai seorang pendidik yang dilakukan di dalam kelasnya sendiri dengan cara refleksi diri. Dengan demikianlah hasil belajar

⁴⁵ Suharmi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta : Bina Aksara, 2008) h. 95

⁴⁶ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), h. 46

⁴⁷ Suharmi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*....., h. 95

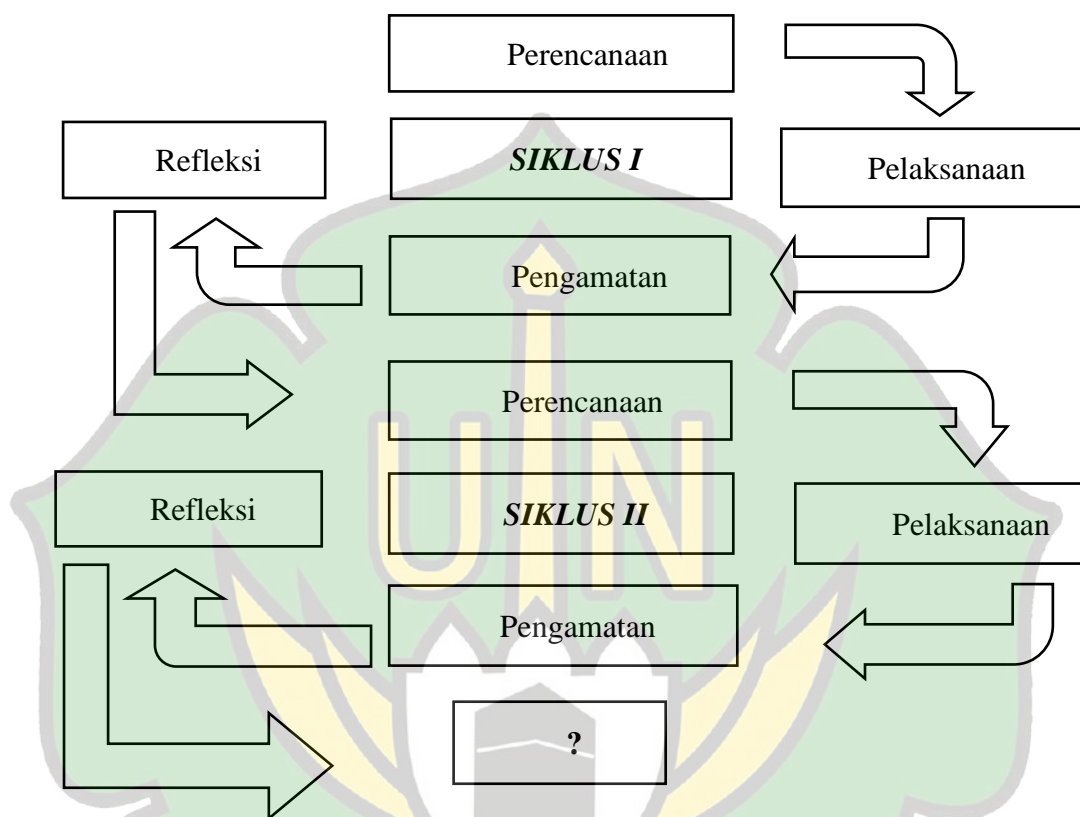
siswa dapat meningkat.⁴⁸ Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan sesorang guru dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menangani permasalahan yang dialami oleh peserta didik.

Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan relevansi, meningkatkan efesiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru. PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang merupakan Langkah berurutan dalam satu siklus atau daur yang berhubungan dengan siklus berikutnya. PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang merupakan langkah berurutan dalam satu siklus atau daur yang berhubungan dengan siklus berikutnya.

Penelitian Tindakan kelas meliputi beberapa tahapan yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan terjadi secara berulang-ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilainya. Berikut ini

⁴⁸ BriliHerwandannu, Suprayitno, Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik, *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 06. No. 12. 2018, h. 2024

adalah gambaran tahapan pelaksanaan menurut Suharsimi Arikunto. Langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada siklus sebagai berikut :



Gambar 3.1 : Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam PTK adalah

:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahap awal yang disusun untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dalam tahap ini peneliti menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana

tindakan tersebut akan dilakukan.⁴⁹ Berikut tahapan perencanaan yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan :

- a. Menetapkan materi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan berdasarkan kurikulum yang dipedomani
- b. Menentukan jumlah siklus yang akan dilakukan
- c. Membuat Modul Ajar dan LKPD
- d. Mempersiapkan model *Team Games Tournament* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- e. Membuat instrument tes
- f. Menyusun format pengamatan aktivitas guru
- g. Menyusun format pengamatan aktivitas siswa
- h. Menunjuk pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa
- i. Membuat alat evaluasi berupa soal tes beserta kunci jawabannya
- j. Menyusun daftar nilai untuk jawaban soal tes.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tindakan yaitu pelaksanaan yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan pada tahap ini, Tindakan harus sesuai dengan rencana dan dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.⁵⁰ Dalam tahap ini, pelaksanaan pembelajaran siklus pertama berpedoman pada Modul Ajar yang telah dirancang dan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

⁴⁹ Suhardjo, Suharsimi Arikunto, Supardi, *PenelitianTindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h. 75

⁵⁰ Suhardjo, Suharsimi Arikunto, Supardi, *PenelitianTindakan Kelas.....*, h. 9

Setelah selesai memberikan tindakan pada siklus pertama peneliti mengadakan sebuah tes untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus pertama dan demikian juga seterusnya sampai dengan siklus terakhir.

3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi dalam penelitian Tindakan kelas adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja proses belajar mengajar.⁵¹ Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap observasi ini guru merekam kegiatan siswa untuk mendapatkan data-data dari hasil pembelajaran, agar peneliti dan guru mendapatkan hasil yang valid. Dalam observasi ini pengamat (guru kelas III) mengamati secara langsung tentang :

- a. Kesiapan guru dalam hal instrumen pengajaran, materi dan mental siswa dalam mengawali pembelajaran
- b. Memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar
- c. Keaktifan siswa dalam pembelajaran
- d. Kemampuan guru dalam menyajikan lingkungan sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa
- e. Kemampuan guru dalam mengevaluasi hasil belajar

4. Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan

⁵¹ Kumanda, *Langkah-langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), h.73

evaluasi guru untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil dari refleksi ini oleh guru dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan perbaikan-perbaikan dan selanjutnya direncanakan kembali pada siklus I. Apabila pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian belum bisa dikatakan berhasil, sehingga peneliti harus melanjutkan ke siklus I, apabila pada siklus II prestasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan dengan menggunakan langkah-langkah yang benar sesuai dengan target yang telah direncanakan maka penelitian baru dikatakan berhasil.⁵²

Jadi, dalam penelitian ini, refleksi dilakukan setelah selesai proses pembelajaran siklus I. Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi bersama pengamat terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus I dan refleksi dapat disajikan sebagai pedoman dalam merevisi Modul Ajar untuk siklus II sampai siklus selanjutnya.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SDN 57 Banda Aceh, yang beralamat di Berabung, Kec.Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penelitian ini akan dilakukan pada ajaran 2024.

C. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 57 Banda Aceh tahun ajaran 2024 yang berjumlah 28 siswa. Tujuan penelitian

⁵² Dr. Afi Parnawi, M.Pd., *Penelitian Tindakan Kelas (ClassroomAction Research)*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020). h. 17

ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati. Observasi yang dapat menilai atau mengukur hasil belajar ialah tingkah laku para siswa pada saat guru mengajar.

Lembar observasi digunakan untuk melihat keadaan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, data-data yang diperoleh dalam observasi ini dapat mengukur hasil dan proses belajar. Dalam penelitian ini yang akan menjadi pengamat yaitu guru kelas III SDN 57 Banda Aceh.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Team Games tournament* dalam proses

pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal-soal yang berbentuk obyektif.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk melihat dan mengukur kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan model *Team Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Lembar observasi yang diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Pengamatmenuliskan hasil pengamatannya dengan memberikan tanda check-list pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan apa yang telah diamati.

2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa juga penting diamati dalam proses pembelajaran sebagai umpan balik dari aktivitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat dari peneliti yang telah memahami penggunaan Model Team Games tournament dalam proses pembelajaran bahasa PKn

3. Soal Test

Tes yaitu sejumlah soal yang mencakup materi pokok bahasan yang diajarkan atau yang telah dipelajari sesuai dengan indikator yang digunakan dalam Modul. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword Puzzle* pada pelajaran PKn.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh pada penelitian ini melalui data dari observasi atau lembar pengamatan dan tes hasil belajar siswa kemudian di analisis. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi yaitu suatu analisis terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolaan kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung keadaan proses pembelajaran di kelas III SDN 57 Banda Aceh, baik pengamatan terhadap aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

2. Analisis data aktivitas guru

Data aktivitas guru diperoleh dari hasil observasi lembar pengamatan yang dilakukan oleh pengamat yaitu guru kelas III SDN 57 Banda Aceh pada saat

proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang di Modul. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah model yang diterapkan yaitu *Team Games Tournament* sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Hasil data dapat dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut ⁵³:

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Frekuensi aktivitas guru

n = Jumlah aktivitas seluruhnya

Tabel 3.1 Kategori kriteria hasil pengamatan aktivitas guru.

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

1. Analisis data aktivitas siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang di isi oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun data analisis aktivitas siswa

⁵³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Press,2002), h. 43

menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka presentase yang dicari

f = Frekuensi aktivitas siswa

n = Jumlah aktivitas seluruhnya

Tabel 3.2 : Kategori kriteria hasil pengamatan aktivitas siswa

No	Nilai%	Kategori Penilaian
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

1. Analisis data hasil belajar siswa

Hasil analisi data ini diperoleh dari lembar jawaban siswa yang berlangsung pada awal dan akhir pembelajaran; jawaban tes ini digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa dengan model team games tournament pada pembelajaran PKn. Hasil data ini diperoleh menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka presentase yang dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas
n = Jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.3 : Kategori Kriteria hasil belajar siswa

No	Nilai%	Kategori Penilaian
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

G. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan adalah kriteria ketuntasan yang diharapkan dalam suatu penelitian, guna untuk melihat tingkat keberhasilan dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Menurut Djamarah dan Zain, pembelajaran dipertimbangkan berhasil jika masing-masing siswa mencapai prestasi yang baik atau tinggi atau kelompok dan mendemonstrasikan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran dicapai oleh siswa⁵⁴

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mencapai nilai minimal 66 dan berada pada kategori baik
2. Aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai minimal 66 dan berada pada kategori baik
3. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai 70 dan sesuai KKTP pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah ditetapkan, dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

⁵⁴ Djaramah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 106.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 57 Banda Aceh pada semester ganjil 2024/2025. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Agustus s/d 6 Agustus 2024 di kelas III SDN 57 Banda Aceh yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus I di laksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024, dan siklus II di laksanakan pada tanggal 6 Agustus 2024. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti diamati langsung oleh wali kelas III dalam mengamati aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa dilakuka oleh teman sejawat. Jadwal tabel kegiatan penelitian dapat dilihat dalam Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian di SDN 57 Banda Aceh

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Senin 5 Agustus 2024	10:00- 12:00	Pembelajaran siklus I, melakukan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> , melakukan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes.
2.	Selasa 6 Agustus 2024	08:00- 09:45	Pembelajaran siklus 2, melakukan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> , melakukan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes.

Data hasil penelitian di analisis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran untuk menunjang penelitian dalam proses pembelajaran. Perangkat belajar tersebut antara lain Modul

ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi aktifitas guru, lembar aktifitas siswa, soal tes dan media *Crossword Puzzle*. Setiap siklus dalam PTK terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus, adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan, peneliti menyiapkan dan menyusun rancangan yang akan di lakukan pada penelitian seperti : (1). Menentukan kelas penelitian yaitu kelas III. (2). Menetapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada kelas III, yaitu hak dan kewajibanku. (3). Menyusun modul ajar sesuai dengan model *Crossword Puzzle*, (4). Menpersiapkan LKPD, (5). Menpersiapkan soal tes, (7). Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (8). Menpersiapkan media *Crossword Puzzle*.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus 1 dilakukan dalam satu kali pertemuan tepatnya pada hari senin tanggal 5 Agustus 2024 di kelas III pada jam ke dua pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai guru dalam menerapkan model *Crossword Puzzle* pada materi hak dan kewajibanku di rumah. Siklus I diikuti oleh seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 orang siswa. peneliti di bantu oleh ibu Novi Silvia Dewi, S.Pd. (wali kelas III) SDN 57 Banda Aceh yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses belajar berlangsung dengan 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa. setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa “apakah sebelumnya sudah pernah belajar mengenai hak dan kewajibanku di rumah?, apa yang kalian ketahui pengertian hak dan kewajiban?”. Serta dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. Tahap berikutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang hak dan kewajibanku di rumah dan tidak lupa juga guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Guru menyiapkan media crossword Puzzle yang berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku dirumah. Kemudian membagi siswa kedalam 4 kelompok dan menjelaskan cara dan aturan bermain. Setelah itu, guru membagi soal yang dibacakan oleh barisan kedua dan menjawab pertanyaan kedalam crossword puzzle sesuai kotak-kotak yg ada membuat dengan durasi waktu yang sudah ditentukan. Setelah selesai semua kotak-kotak yang sudah berisi jawaban siapa yang deluan siap dan benar jawaban akan mendapatkan reword dari guru.

Tahap berikutnya adalah kegiatan akhir (penutup), selanjutnya guru membagikan LKPD yang di kerjakan secara berkelompok dan meminta untuk mengumpulkan hasil diskusi dari LKPD. Selanjutnya guru membagikan soal tes siklus I untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan penguatan. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Kemudian menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran

c. Tahap Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument yang berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I di paparkan berikut ini berdasarkan pengamatan observer.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus I menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas III SDN 57 Banda Aceh yaitu ibu Novi Silvia Dewi, S.Pd. Data hasil aktivitas guru dapat dilihat dalam tabel berikut:

Keterangan :

- 1 = Gagal
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Baik Sekali

Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	5				
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a.	5				

3. Guru mengecek kehadiran siswa		4			
4. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran		4			
5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa		4			
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini		4			
Kegiatan Inti					
Fase 1. Penyajian Kelas (Class Precentation)			3		
7. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari kepada siswa tentang hak dan kewajibanku di rumah					
8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti		4			
9. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.			3		
10. Guru menyampaikan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku di rumah		4			
Fase 2. Kelompok (Team)		4			
11. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen					
Fase 3. Permainan (Games)		4			
12. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan, yaitu:					
13. Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya			3		
14. Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di <i>crossword puzzle</i> yang telah di sediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.			3		

15. Selanjutnya dilanjutkan oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan, begitu seterusnya sampai semua pertanyaan terjawab.			3		
16. pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapat poin		4			
Fase 4. Pertandingan (Tournament)		4			
17. Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.					
Fase 5. Penghargaan Kelompok (Team Recognize)		4			
18. Guru membahas point dan menghitung skors yang diperoleh dalam setiap kelompok.					
19. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang berupa hadiah.	5				
Kegiatan Penutup					
20. Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah di pelajari		4			
21. Setelah LKPD terkumpul guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penguatan.			3		
22. Guru melakukan refleksi.		4			
23. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.		4			
24. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		4			
Jumlah Skor diperoleh			93		
Jumlah Skor Maksimal			120		
$P = \frac{f}{n} \times 100\%$			77,5 %		

Sumber Data: Hasil Penelitian di SDN 57 Banda aceh, 5 Agustus 2024

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{93}{120} \times 100\% = 77,5\%$$

Keterangan :

1 = Gagal (30% -39%)

2 = Kurang (40% -55%)

3 = Cukup (56% - 65%)

4 = Baik (66% - 79%)

5 = Baik Sekali (80% - 100%)

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai yang berbeda-beda. Ada beberapa aspek yang mendapatkan nilai dengan skor 5 pada aktifitas guru siklus I yaitu pada aspek mengucapkan salam, mengajak berdoa, dan memberikan hadiah penghargaan kepada kelompok yang menang berupa makanan ringan, sedangkan aspek yang mendapatkan nilai dengan skor 4 pada aktivitas guru siklus I terdapat pada aspek mengkondisikan siswa agar siap belajar, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, berdiskusi bersama guru, menjelaskan media pembelajaran, membagikan kelompok, menjelaskan langkah-langkah permainan, mengarahkan permainan di mulai, memberikan LKPD, refleksi, menyampaikan rencana tindak lanjut, berdoa dan mengakhiri pelajaran sambil mengucapkan salam. Sedangkan aspek yang mendapatkan nilai terendah pada aspek menjelaskan materi, berdiskusi, mengarahkan siswa untuk berbaris di depan papan tulis sesuai kelompoknya, memulai permainan dengan barisan kedua dan seterusnya sampai pertanyaan selesai di jawab dalam kotak-kotak, mengumpulkan LKPD dan menyimpulkan materi yang sudah di pelajari. Adapun nilai persentase rata-rata secara keseluruhan aktivitas guru adalah 77,5% yang termaksud dalam kategori baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. aktivitas siswa di amati oleh Fitri Rahmi selaku teman sejawat peneliti. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat dalam tabel berikut :

Keterangan : 1 = Gagal
 2 = kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Baik Sekali

Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Siswa menjawab salam.	5				
2. Siswa berdoa bersama-sama.	5				
3. Siswa menjawab absen dari guru.		4			
4. Siswa mengikuti arahan guru untuk siap mulai pembelajaran.		4			
5. Siswa mendengar apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.			3		
6. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		4			
Kegiatan Inti					
7. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		4			
8. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			3		
9. Siswa dan guru berdiskusi mengenai materi hak dan kewajiban.			3		
10. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru.		4			

11. Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing.			3		
12. Siswa mendengarkan langkah-langkah yang disampaikan oleh guru.		4			
13. Siswa berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.			3		
14. Siswa barisa pertama maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang ada di <i>crossword puzzle</i> yang ada di papan tulis.		4			
15. Siswa di barisa kedua bergantian menjawab dan maju kedepan. Dan di lanjutkan barisan sesudahnya hingga akhir.			3		
16. Siswa yang menang diambil dari yang paling banyak mendapatkan poin			3		
17. Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Pertandingan di mulai dari barisan pertama.		4			
18. siswa menunggu pen skoran dari di kelompok masing-masing.			3		
19. siswa yang menang mendapatkan hadiah dari guru.			3		
Kegiatan Penutup					
20. Siswa mengerjakan soal LKPD yang diberikan guru secara kelompok		4			
21. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			3		
22. Siswa melakukan refleksi.			3		
23. Siswa mendengar informasi materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.			3		
24. Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam.		4			
Jumlah Skor diperoleh	86				
Jumlah Skor Maksimal	120				
$P = \frac{f}{n} \times 100\%$	71,66				

Sumber Data : Hasil Penelitian di SDN 57 Banda Aceh, 5 Agustus 2024

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{86}{120} \times 100\% = 71,66\%$$

Keterangan : 1 = Gagal (30% - 39%)

2= Kurang (40% - 55%)

3= Cukup (56% - 65%)

4= Baik (66% - 79%)

5= Baik Sekali (80% - 100%)

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai yang berbeda-beda. Aspek yang mendapat nilai tertinggi pada aktivitas siswa siklus I ini terdapat pada aspek menjawab salam., berdoa, menjawab absen, mengikuti arahan dari guru, mendengar tujuan pembelajaran, memperhatikan materi yang di sampaikan oleh guru, memperhatikan media pembelajaran, mendengarkan langkah-langkah yg di sampaikan oleh guru, maju kedepan papan tulis untuk menjawab pertanyaan dan menjawabnya di kotak-kotak yg udah di sediakan di media, bekerjasama bersama teman-teman, mengerjakan LKPD, berdoa bersama dan menjawab salam. Aspek yang mendapatkan nilai terendah pada aktifitas siswa siklus I ini terdapat pada aspek mendengar apersepsi, bertanya tentang materi yang belum di mengerti, berdiskusi, duduk sesuai kelompoknya, berbaris di depan papan tulis sesuai kelompoknya , barisan selanjutnya mengerjakan soal, pemenang yang benar semua akan mendapatkan hadiah, menunggu pengumuman siapa yg menang , mendapatkan hadiah yang kelompok siapa yang benar semua dalam menjawab soal di dalam kotak-kotak, menyimpulkan materi, refleksi, mendengar informasi materi pembelajaran pada pertemuan

selanjutnya. Adapun nilai persentase rata-rata secara keseluruhan aktifitas siswa adalah 71,66% yang termasuk dalam kategori baik.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data hasil belajar siswa didapatkan dari nilai soal tes pada akhir kegiatan pembelajaran. Skor hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4. 4 Data hasil belajar siswa

No	Kode Nama Siswa	Skor Tes	Keterangan
1.	AA	90	Tuntas
2.	AM	80	Tuntas
3.	AA	70	Tuntas
4.	AA	60	Tidak Tuntas
5.	AH	60	Tidak Tuntas
6.	BA	90	Tuntas
7.	DA	60	Tidak Tuntas
8.	ES	70	Tuntas
9.	FL	80	Tuntas
10.	FI	80	Tuntas
11.	FQ	70	Tuntas
12.	FA	60	Tidak Tuntas
13.	GA	70	Tuntas
14.	KR	70	Tuntas
15.	MH	90	Tuntas
16.	MA	90	Tuntas
17.	MA - R A N I R	80	Tuntas
18.	MH	70	Tuntas
19.	MF	70	Tuntas
20.	MZ	60	Tidak Tuntas
21.	MI	50	Tidak Tuntas
22.	MA	60	Tidak Tuntas
23.	PA	80	Tuntas
24.	QA	50	Tidak Tuntas
25.	SY	50	Tidak Tuntas
26.	TH	40	Tidak Tuntas
27.	UT	40	Tidak Tuntas
28.	WU	40	Tidak Tuntas

JUMLAH	1.790
---------------	--------------

Sumber Data : Hasil Penelitian di SDN 57 Banda Aceh, 5 Agustus 2024

$$KS = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{28} \times 100\%$$

$$= 57,14\%$$

Keterangan : 1= Gagal (30% -39%)
 2= Kurang (40% -55%)
3= Cukup (56% - 65%)
 4= Baik (66% - 79%)
 5= Baik Sekali (80% - 100%)

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas diketahui bahwa hasil tes siswa siklus 1 yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 57,14%, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan persentase 42,85%. Siswa yang tuntas pada siklus I adalah 57,14%, angka tersebut belum memenuhi KKTP yang ada di SDN 57 Banda Aceh yaitu 70 serta belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal 80%. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

Tahap ini adalah tahap penelitian merefleksikan semua hasil tindakan dan evaluasi berdasarkan analisis data yang sudah dikumpulkan. Temuan yang didapatkan pada pembelajaran siklus I yang perlu diperbaiki dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Refleksi, Hasil Temuan dan Revisi Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru belum mampu dalam menjelaskan materi yang akan dipelajari	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih percaya diri dalam menjelaskan materi
		Guru belum mampu mengajak siswa untuk berdiskusi	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih memperhatikan siswa agar mereka berdiskusi bersama kelompoknya.
		Guru kurang mampu mengarahkan siswa berdiri di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengarahkan siswa dengan tegas agar siswa tidak bisa kita arahkan berbaris dengan rapi.
		Guru belum mampu mengkondisikan siswa barisan pertama untuk maju menjawab pertanyaan.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengarahkan siswa barisan pertama untuk menjawab pertanyaan, dengan tertip.
		Guru belum mampu mengatur siswa yang barisan kedua untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih bisa mengatur siswa yang barisan selanjutnya yg akan menjawab pertanyaan.
		Guru kurang mampu menyimpulkan materi yang telah di pelajari	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih mendalami pelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa.
2.	Aktivitas siswa	Siswa kurang mampu menjawab apersepsi dari guru.	Pertemuan selanjutnya guru akan menyiapkan apersepsi berupa pengalaman siswa dengan apa yang akan dipelajari.

		Siswa kurang mampu bertanya tentang materi yang belum dipahami	Pertemuan selanjutnya guru akan bertanya kepada siswa tentang pemahaman pelajaran hari ini.
		Siswa kurang mampu berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.	Pertemuan selanjutnya guru memancing ide-ide siswa dengan mendorong keberanian berbicara siswa.
		Siswa kurang mampu duduk dengan kelompoknya masing-masing.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengarahkan siswa duduk perkelompoknya.
		Siswa kurang mampu berbaris di depan papan tulis.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengarahkan siswa berbaris didepan papan tulis dengan tertib.
		Siswa kurang mampu bergantian menjawab dengan temannya.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengarahkan setelah selesai barisan pertama maju makan barisan kedua yang maju untuk menjawab.
		Siswa kurang mampu untuk bersabar untuk menunggu skor.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengawasi siapa yg duluan siapa menjawab pertanyaan, dia yg akan mendapatkan juaranya.
		Siswa kurang mampu menyampaikan kesimpulan materi yang sudah di ajar.	Pertemuan selanjutnya guru akan selalu mengulang-ulang pelajaran agar siswa mengerti materi dan bisa menyimpulkan materi yg sudah di pelajari.
		Siswa kurang mampu dalam melakukan refleksi.	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dalam melakukan refleksi.
		Siswa kurang mendengar informasi untuk pertemuan selanjutnya.	Pertemuan selanjutnya guru mengkondisikan kelas tenang terlebih dahulu sebelum

			menyampaikan informasi untuk pertemuan selanjutnya.
3.	Hasil Belajar	Terdapat 16 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 57,14%, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai nilai yang ditentukan dengan nilai 42,85%.	Pertemuan selanjutnya guru akan membimbing siswa dan menjelaskan lebih rinci materi pembelajaran dengan cara bermain mengisi kotak-kotak di media yang sudah di siapkan. Dengan begitu siswa lebih mudah memahami materi dan menjawab soal tes.

Sumber Data : Hasil penelitian di SDN 57 Banda Aceh, 05 Agustus 2024

Berdasarkan tabel yang terdapat pada siklus I di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,14% sedangkan 12 siswa lainnya dengan persentase 42,85% belum mencapai ketuntasan belajar. KKTP yang ditentukan oleh SDN 57 Banda Aceh yaitu minimal 70 pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Maka dari itu, persentase ketuntasan belajar siswa masih kurang, oleh sebab itu, hasil belajar siswa untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Pada aktifitas guru dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

2. Siklus II

a. Tahap Perencana

Tahap perencana siklus II yaitu memperbaiki kekurangan pada siklus I, berdasarkan hasil observasi dari siklus sebelumnya sesuai yang dijelaskan pada refleksi. Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang dipersiapkan sama dengan

siklus I hanya saja materi pelajaran akan sedikit berbeda taitu tentang hak dan kewajiban ku di sekolah.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tepatnya pada hari selasa tanggal 06 Agustus 2024 di kelas III pada jam pertama pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai guru dalam menerapkan model *Crossword Puzzle* pada materi hak dan kewajibanku di sekolah . Siklus II diikuti oleh seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 orang siswa. peneliti di bantu oleh ibu Novi Silvia Dewi, S.Pd. (wali kelas III) SDN 57 Banda Aceh yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses belajar berlangsung dengan 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa. setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa “apakah sebelumnya sudah pernah belajar mengenai hak dan kewajibanku di sekolah?, apa yang kalian ketahui contoh dari hak dan kewajiban di sekolah?”. Serta dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. Tahap berikutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang hak dan kewajibanku di rumah dan tidak lupa juga guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Guru menyiapkan media *Crossword Puzzle* yang berisikan pertanyaan. dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku dirumah. Kemudian membagi siswa kedalam 4 kelompok dan menjelaskan cara dan aturan bermain.

Setelah itu, guru membagi soal yang dibacakan oleh barisan kedua dan menjawab pertanyaan kedalam *Crossword Puzzle* sesuai kotak-kotak yg ada membuat dengan durasi waktu yang sudah ditentukan. Setelah selesai semua kotak-kotak yang sudah berisi jawaban siapa yang deluan siap dan benar jawaban akan mendapatkan reword dari guru.

Tahap berikutnya adalah kegiatan akhir (penutup), selanjutnya guru membagikan LKPD yang di kerjakan secara berkelompok dan meminta untuk mengumpulkan hasil diskusi dari LKPD. Selanjutnya guru membagikan soal tes siklus I untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan penguatan. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Kemudian menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument yang berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II dipaparkan berikut ini berdasarkan pengamatan observasi.

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus II menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas III SDN 57 Banda

Aceh yaitu ibu Novi Silvia Dewi, S.Pd. Data hasil aktivitas guru dapat dilihat dalam tabel berikut:

Keterangan : 1 = Gagal
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Baik Sekali

Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	5				
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a.	5				
3. Guru mengecek kehadiran siswa	5				
4. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran	5				
5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa		4			
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini	5				
Kegiatan Inti					
Fase 1. Penyajian Kelas (Class Precentation)		4			
7. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari kepada siswa tentang hak dan kewajibanku di rumah					
8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti	5				
9. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.	5				

10. Guru menyampaikan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku di rumah		4			
Fase 2. Kelompok (Team) 11. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen	5				
Fase 3. Permainan (Games) 12. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan, yaitu:	5				
13. Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya	5				
14. Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di <i>crossword puzzle</i> yang telah di sediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.		4			
15. Selanjutnya dilanjutkan oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan, begitu seterusnya sampai semua pertanyaan terjawab.		4			
16. pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapat poin		4			
Fase 4. Pertandingan (Tournament) 17. Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.		4			
Fase 5. Penghargaan Kelompok (Team Recognize) 18. Guru membahas point dan menghitung skors yang diperoleh dalam setiap kelompok.	5				
19. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang berupa hadiah.	5				

Kegiatan Penutup					
20. Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah di pelajari		4			
21. Setelah LKPD terkumpul guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penguatan.		4			
22. Guru melakukan refleksi.		4			
23. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.		5			
24. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		5			
Jumlah Skor diperoleh		110			
Jumlah Skor Maksimal		120			
$P = \frac{f}{n} \times 100\%$		91,66%			

Sumber Data : Hasil Penelitian di SDN 57 Banda Aceh, 06 Agustus 2024

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{110}{120} \times 100\% = 91,66\%$$

Keterangan : 1= Gagal (30% - 39%)
 2= Kurang (40% - 55%)
 3= Cukup (56% - 65%)
 4= Baik (66% - 79%)
5= Baik Sekali (80% - 100)

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 4.6, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti dan penutup di peroleh 110. Maka hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 91,66% yang termaksud kedalam kategori sangat baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. aktivitas siswa di amati oleh Fitri Rahmi selaku teman sejawat peneliti. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat dalam tabel berikut :

Keterangan : 1 = Gagal
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Baik Sekali

Tabel 4. 7 Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Siswa menjawab salam.	5				
2. Siswa berdoa bersama-sama.	5				
3. Siswa menjawab absen dari guru.	5				
4. Siswa mengikuti arahan guru untuk siap mulai pembelajaran.	5				
5. Siswa mendengar apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.		4			
6. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	5				
Kegiatan Inti					
7. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	5				
8. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami		4			
9. Siswa dan guru berdiskusi mengenai materi hak dan kewajiban.		4			
10. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru.		4			
11. Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing.	5				
12. Siswa mendengarkan langkah-langkah yang disampaikan oleh guru.		4			

13. Siswa berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.		4			
14. Siswa barisa pertama maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang ada di <i>crossword puzzle</i> yang ada di papan tulis.		4			
15. Siswa di barisa kedua bergantian menjawab dan maju kedepan. Dan di lanjutkan barisan sesudahnya hingga akhir.		4			
16. Siswa yang menang diambil dari yang paling banyak mendapatkan poin		4			
17. Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Pertandingan di mulai dari barisan pertama.		4			
18. siswa menunggu pen skoran dari di kelompok masing-masing.		4			
19. siswa yang menang mendapatkan hadiah dari guru.	5				
Kegiatan Penutup					
20. Siswa mengerjakan soal LKPD yang diberikan guru secara kelompok		4			
21. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.		4			
22. Siswa melakukan refleksi.	5				
23. Siswa mendengar informasi materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	5				
24. Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam.	5				
Jumlah Skor diperoleh		107			
Jumlah Skor Maksimal		120			
$P = \frac{f}{n} \times 100\%$		89,16%			

Sumber Data : Hasil Penelitian di SDN 57 Banda Aceh, 06 Agustus 2024

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{107}{120} \times 100\% = 89,16\%$$

Keterangan : 1= Gagal (30% - 39%)
2= Kurang (40% - 55%)

- 3= Cukup (56% - 65%)
 4= Baik (66% - 79%)
 5= **Baik Sangat (80% - 100%)**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Tabel 4.7, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup di peroleh 107. Maka hasil yang diperoleh pada siklus II dengan nilai persentase 89,16% menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dalam kategori Baik Sekali.

3) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament, guru memberikan soal tes kepada siswa diakhir pembelajaran. KKTP yang telah ditetapkan ialah 70. Adapun data hasil belajar siswa pada siklus II, dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa(soal tes) Siklus II

No	Kode Nama Siswa	Skor tes	Keterangan
1.	AA	90	Tuntas
2.	AM	80	Tuntas
3.	AA	100	Tuntas
4.	AA	60	Tidak Tuntas
5.	AH	60	Tidak Tuntas
6.	BA	90	Tuntas
7.	DA	70	Tuntas
8.	ES	100	Tuntas
9.	FL	80	Tuntas
10.	FI	80	Tuntas
11.	FQ	70	Tuntas
12.	FA	60	Tidak Tuntas
13.	GA	70	Tuntas
14.	KR	70	Tuntas
15.	MH	90	Tuntas
16.	MA	90	Tuntas
17.	MA	80	Tuntas

18.	MH	90	Tuntas
19.	MF	70	Tuntas
20.	MZ	80	Tuntas
21.	MI	90	Tuntas
22.	MA	90	Tuntas
23.	PA	100	Tuntas
24.	QA	90	Tuntas
25.	SY	70	Tuntas
26.	TH	40	Tidak Tuntas
27.	UT	70	Tuntas
28.	WU	40	Tidak Tuntas
Jumlah siswa tuntas		23	
Jumlah siswa tidak tuntas		5	
Persentase ketuntasan klasikal		82,14%	

Sumber Data Penelitian hasil belajar siswa di sdn 57 Banda Aceh

$$p = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{28} \times 100\% = 82,14$$

Berdasarkan Tabel 4.8 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 siswa dengan persentase 82,14%, sedangkan 5 lainnya belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 17,85%. Berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan adalah 70 dan ketuntasan klasikalnya 80% untuk pendidikan kewarganegaraan, persentase hasil belajar siswa pada siklus II melalui penerapan model Tames games Tournamen dengan menggunakan crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dengan nilai 82,14%

d. Refleksi Siklus II

Selama proses pembelajaran pada siklus II ini siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran, siswa sangat antusias mengikuti proses kegiatan belajar dan sudah mencapai ketuntasan. Refleksi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Temuan Refleksi Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam pengelola proses pembelajaran siklus II sudah berada dalam kategori sangat baik yaitu dengan nilai persentase 91,66%.	Observasi aktivitas guru pada siklus II sudah mengalami peningkatan, hampir semua aspek-aspek pembelajaran sudah terlaksanakan dengan sangat baik
2.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II ini sudah terlihat adanya peningkatan yang sangat baik dengan menerapkan <i>crossword puzzle</i> dengan nilai persentas 89,16% termasuk kedalam kategori sangat baik	Dari hasil pengamat aktifitas siswa pada siklus II ini, terlihat sudah sangat baik semua aspek-aspek pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan
3.	Hasil Belajar	Hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai persentase 82,14%	Ketuntasan hasil belajar siswa di kelas III SDN 57 Banda Aceh dengan menerapkan model <i>Team</i>

			<i>Games Tournament</i> sudah mencapai ketuntasan.
--	--	--	--

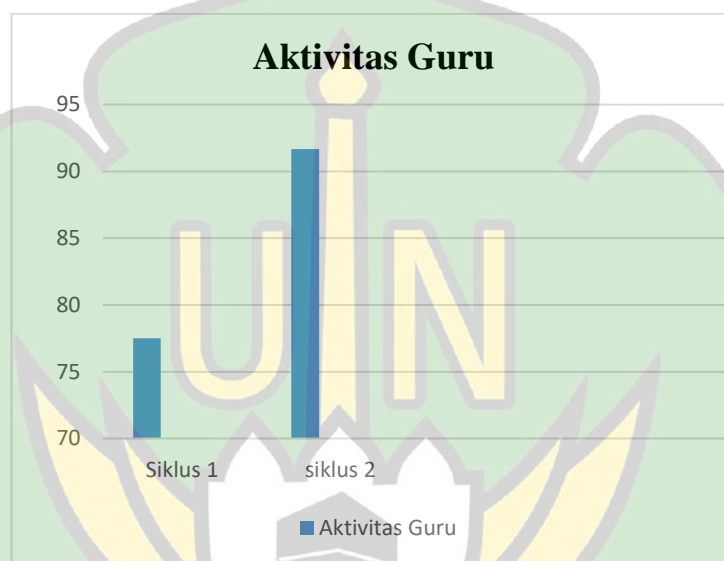
B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan di kelas III SDN Banda Aceh dengan menggunakan II siklus, siklus I dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2024 dan siklus II dilakukan pada tanggal 06 Agustus 2024. Penelitian bertujuan untuk melihat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword Puzzle* agar siswa dapat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan termaksud juga untuk melihat tingkat pemahaman guru dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari kegiatan proses pembelajaran yang sudah memenuhi kriteria pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament*. Adapun data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis ialah sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh pada siklus I yaitu 77,5% dengan kategori baik, dan pada siklus II diperoleh 91,66% mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu melakukan perbaikan dalam setiap aspek yang masih kurang pada siklus I.

Dengan semikian, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan Menggunakan media *Crossword Puzzle* berada pada kategori Baik Sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada Modul Ajar I dan Modul Ajar II.



Gambar 4.1 Grafik Aktifitas Guru

2. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh pada siklus I yaitu 71,66% dengan kategori baik, dan pada siklus II di peroleh 89,16% mengalami peningkatan dengan kategori Baik sekali. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas III SDN 57 Banda Aceh melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword puzzle* berada pada kategori Baik Sekali dengan kriteria yang diharapkan.



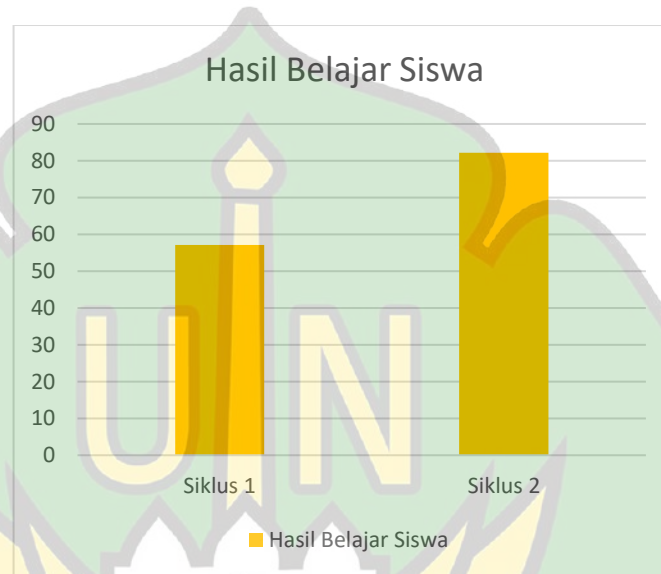
Gambar 4.2 Grafik aktivitas siswa

3. Hasil Tes Belajar Siswa

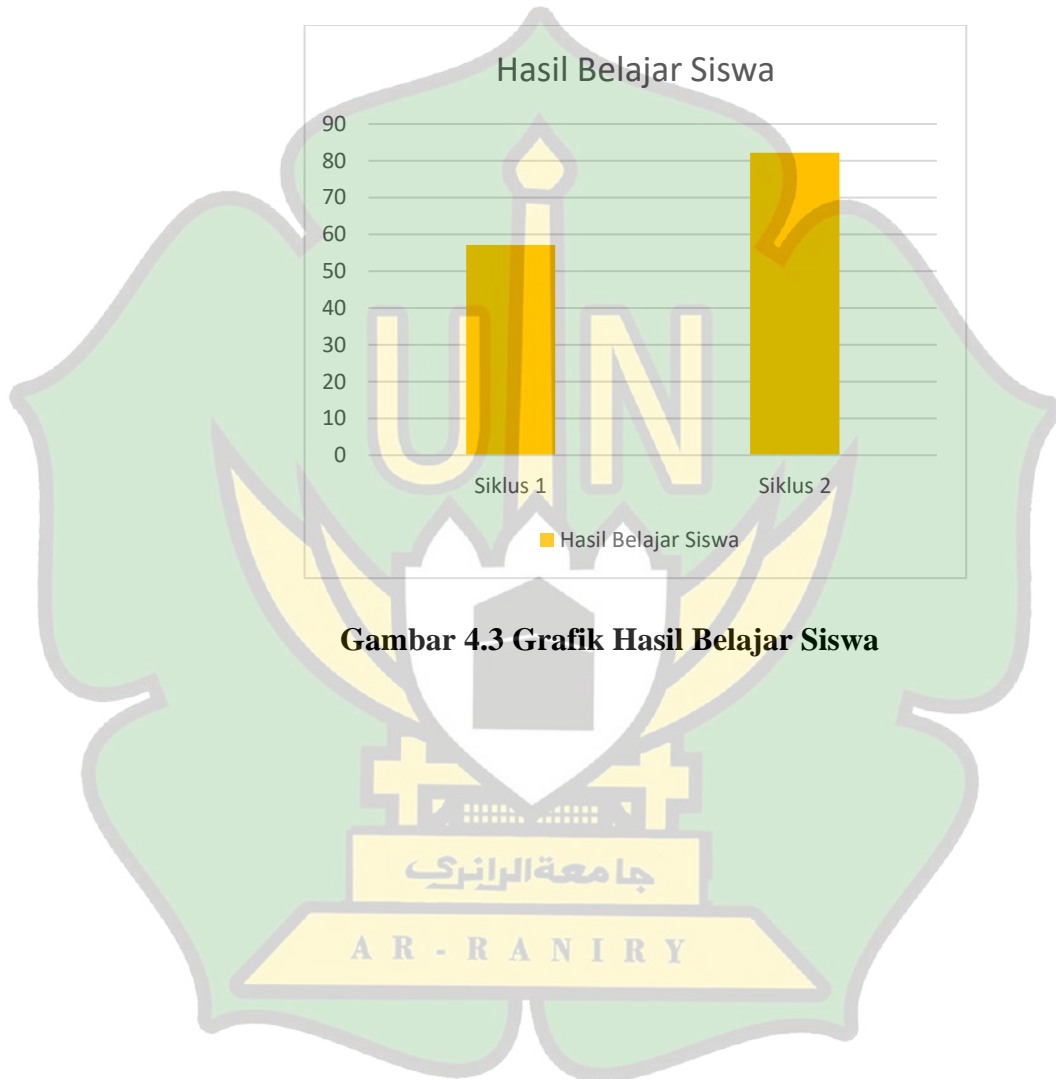
Penaikan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi Hak dan kewajibanku dirumah dan disekolah. Nilai siswa dikatakan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh mencapai kriteria ketuntasan belajar 70 dan ketuntasan klasikal 80%. Untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan belajar siswa peneliti memberikan soal tes pada setiap siklus.

Hasil analisis belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai persentase 57,14% yang tergolong ke dalam kategori baik, dan pada siklus II siswa yang tuntas belajarnya meningkat dengan persentase 82,14% dengan kategori baik sekali.

Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik setiap siklusnya, maka melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword Puzzle* di kelas III SDN 57 Banda Aceh dikatakan berhasil.



Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Siswa



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 57 Banda Aceh dengan subjek penelitian 28 siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I dari hasil observasi dengan persentase 77,5% tergolong dalam kategori baik, dan meningkat pada siklus II dengan persentase 91,66% dalam kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Crossword Puzzle* juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I dari hasil observasi dengan persentase 71,66% tergolong dalam kategori baik, dan meningkat pada siklus II dengan persentase 89,16 dalam kategori baik sekali.
3. Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran sudah meningkat pada setiap siklusnya. Siswa yang tuntas hasil belajar pada siklus I hanya 16 siswa (57,14%) tergolong kategori baik dan pada siklus II yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 23 siswa (82,14) tergolong kategori baik sekali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dengan

menggunakan media *Corossword Puzzle* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 57 Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, peneliti sangat merekomendasikan dalam penerapan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan model *team games tournament* memerlukan waktu yang lama, maka kepada guru atau peneliti lain yang ingin menerapkan model tersebut diharapkan dapat memaksimalkan waktu sebaik mungkin, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.
3. Penelitian ini diharapkan dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dan dapat digunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan terutama bagi pendidik dan tenaga pendidik sebagai alternative penerapan model pada pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan terutama jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Mustof Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*, Yayasan kita Menulis.
- Aikunto, Suharmi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Jakarta: Bina Aksara.
- Almira, dkk. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2): 147-156.
- Amelia, Dini, dkk. (2024). "Penerapan Meode Bermain Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah untuk Meningkatkan Aktivitas belajar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2) : 765.
- Anwar, Chairul. (2019) *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*, Yogyakarta: SUKA-Pers.
- Arifin, Zainal. (2021). *Penelitian Pendidikan*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya).
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aslan, (2023) *Pengantar Pendidikan*, Makassar : Mitra ilmu.
- Asyafah, Abas. (2019). "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)", *TARBAWY : Jurnal Of Islamic Education*, 6(1): 20-21.
- Ayu, Mitha. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar kelas V SD, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*,7(2): 1085
- Azikiwe, (2007) *Language Teaching and Learning*, Onitsha : Afiricana-First pubs,Ltd.
- Bagja, Wahyu dan Desi Yuliana. (2019). "Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan", *Jurnal Rontak Keilmuan PKN*, 5(1): 18-19.
- Damri, dan Fauzi eka putra. (2020). "*Pendidikan Kewarganegaraan*", Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP.
- Dwi, Rina dan Arusman. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2): 133-139.

- Fauzi, Akhmad dan Syiraful Masrupah. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1) : 12-14.
- Hamalik,Oemar. (1981).*Media Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Hidayat, Aziz alimul. (2021). *Menyusun Instrumen penelitian dan uji validitas-Reliabilitas*, Surabaya : Health Books Publishing.
- Hidayat, Heri dkk. (2020).” Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”, *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*,2(1): 35
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Khalilullah. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa arab (Mufrodhat), *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 15-25.
- Kunandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Latifah.N, Rukayah, Fadhil.P. (2018). Penerapan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa sekolah dasar, *Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*,5(2): 57-62.
- Latuheru, John D, (1998).*Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-mengajar masa kini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).
- Lestari, Puji dkk. (2023). ”Penerapan Model *Team Games Tournamen* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas v SDN Dorong”, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4): 19-34.
- Madiong, Baso, dkk. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*, Makasar : Celebes Media Perkasa.
- Magdalena, Ina dkk. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah negri Bojang 3 pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3): 418-430.
- Marsono. (2021). *Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle*, Penerbit NEM.
- Mingan. (2018). Peningkatan hasil belajar PKN melalui strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle, *Jurnal Pendidikan :Riset& Konseptual*, 2(1): 71-78.


- Morsono. (2021). *Pendekatam Scientific Model Crossword Puzzle*. N.P, Penerbit NEM
- Nasution. (1990). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar-mengajar*, Jakarta : Bina Aksara.
- Nita, Rohman Vikria. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Menggunakan Permainan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Skripsi*. Jawa Timur : Universitas Jember.
- Nurrita, Teni. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" , *Misykat*, 3(1): 175.
- Otaverino, Iqbal Yuda. (2024). Pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe *Teaam Games Tournamen* berbantu Media *Crossword Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, Minto. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*, Depok: PT Grasindo.
- Robert E, Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, Azza dan Puspita,(2020). "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar"; *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(2): 278-288.
- Septy Nurfadhillah, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (2012). *Media Pembelajaran*, (Tangerang : Universitas Muhammadiyah).
- Shalahuddin, Mahfud. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bandung : Bina Bangsa.
- Shilphy A. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi.
- Silberman. (2006). *Active Learning (101 Cara Belajar Murid Aktif)*. Bandung: Nuansa Media.
- Sonya.S, Lubna.A, (2018). *Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup : buku guru kementerian pendidikan dan kebudayaan* ,Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.

- Sudjana, Nana, (2001), *Media Pengajaran*, (Bandung : sinar baru Algesindo).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Suharjo, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Syarifuddin. K, (2017). "Pengelolaan Menghafal ayat Al-quran secara cepat dengan strategi permainan Crossword puzzle", *Tarbawi*, 3(2): 13-16
- Syarifuddin. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-quran Secara Cepat dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle, *TARBAWI*, 3(2): 144-152.
- Tirtoni, Feri. (2016). *Pembelajaran PKn di Sekolah*, Yogyakarta : Buku baik.
- Zainal, Aqib. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, Surabaya : Insan Cindekia.



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH UIN AR-RANIRY



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : B-5551/Un.08/FTK.1/KP.07.6/7/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

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

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-2112/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023

KEDUA : Menunjuk Saudara
Irwandi, S.Pd.I., M.A
 Untuk Membimbing

Nama : Siti Asma Riza
 Nim : 200209099
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III di SDN 57 Banda Aceh


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

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

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.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 25 Juli 2024
 Dekan


 Saiful Nuluk

Tembusan

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

LAMPIRAN 2: SURAT IZIN MENGADAKAN PENELITIAN DARI FAKULTAS TARBIYAH UIN AR-RANIRY



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

Nomor : B-5540/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
2. Kepala SDN 57 Banda Aceh

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

Nama/NIM : **SITI ASMA RIZA / 200209099**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Barabung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Crosswors Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III di SDN 57 Banda Aceh**

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

Banda Aceh, 25 Juli 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



A R - R A N

Berlaku sampai : 30 Agustus
2024

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

LAMPIRAN 3: SURAT IZIN MENGADAKAN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX. (0651) 7555136, 7555137
 E-mail: dikbud@bmdaacehkota.go.id Website: dikbud.bandaacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 074/A3/3436

TENTANG

PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 57 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh nomor : B-5540/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024 tanggal 19 Juli 2024 perihal Mohon Bantuan dan Keizinan Mengumpulkan Data Skripsi.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Siti Asma Riza
NIM : 200209099
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S-1
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Crosswors Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III di SDN 57 Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 30 Juli s.d 30 Agustus 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 30 Juli 2024 M

23 Muharram 1446 H

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
 KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD



JAILANI YUSTI, S.Ag, M.Pd

19720401 199801 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Aceh
2. Mahasiswa/i yang bersangkutan
3. Arsip

**LAMPIRAN 4 : SURAT KETERANGAN SETELAH MELAKUKAN
PENELITIAN DARI SDN 57 BANDA ACEH**



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 57**

JALAN. LINGKAR KAMPUS DUSUN TIMUR KOPELMA DARUSSALAM BANDA ACEH
E-mail: sdn57bandaaceh@gmail.com Website: http://sdn57bna.sch.id/ Kode Pos: 23111

Nomor : 422/SD-57/46/2024
Lampiran :-
Perihal : Selesai Penelitian

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh Nomor : 074/A3/3436 tanggal 30 Juli 2024, Perihal izin melaksanakan Penelitian

Yang namanya tersebut di bawah ini adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 57 Banda Aceh dengan judul " PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GEMES TURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CROSSWORS PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III DI SDN 57 BANDA ACEH "

Nama : SITI ASMA RIZA
NIM : 200209099
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S-1

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 57 Banda Aceh pada tanggal 05 Agustus s/d 06 Agustus 2024.

Demikianlah surat keterangan ini di perbuat agar dapat di pergunakan seperlunya.

Banda Aceh 07 Agustus 2024
Kepala SD Negeri 57

A R - R



HAMDANI, S.Pd., M.Pd
NIP.198102232006041004

Lampiran 5 : SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

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

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Siti Asma Riza
NIM	: 200209099
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> dengan menggunakan <i>Media Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar kelas III SDN 57 Banda Aceh
Pembimbing 1	: Irwandi, S.Pd.I.,M.A
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari senin tanggal 19 bulan Agustus tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2434156590 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 22%% ($\leq 35\%$).

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

Banda Aceh, 19 Agustus 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


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

**Lampiran 6 : MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PPKn SDN 57
BANDA ACEH KELAS III**

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PPKn SDN 57 BANDA ACEH KELAS III**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Siti Asma Riza
Institusi	: SDN 57 Banda Aceh
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SDN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fase / Kelas	: B/3
Bab	: 2. Aku patuh aturan
Materi Pembelajaran	: Hak dan kewajibanku di rumah
Capaian Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan makna silasila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. b. Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah c. Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok. d. Mensimulasikan bagaimana kebutuhan dirinya membutuhkan orang lain untuk memenuhinya. e. Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga dan orang lain yang dikenali peserta didik.
Alokasi Waktu	: I kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik pada awal nya belum memahami tentang hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari ❖ Setelah pembelajaran peserta didik mampu memahami dan mendeskripsikan hingga mencontohkan bentuk kegiatan dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. ❖ Berkebhinnckaan global. ❖ Gotong royong. 	

- ❖ Mandiri.
- ❖ Bernalar kritis.
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

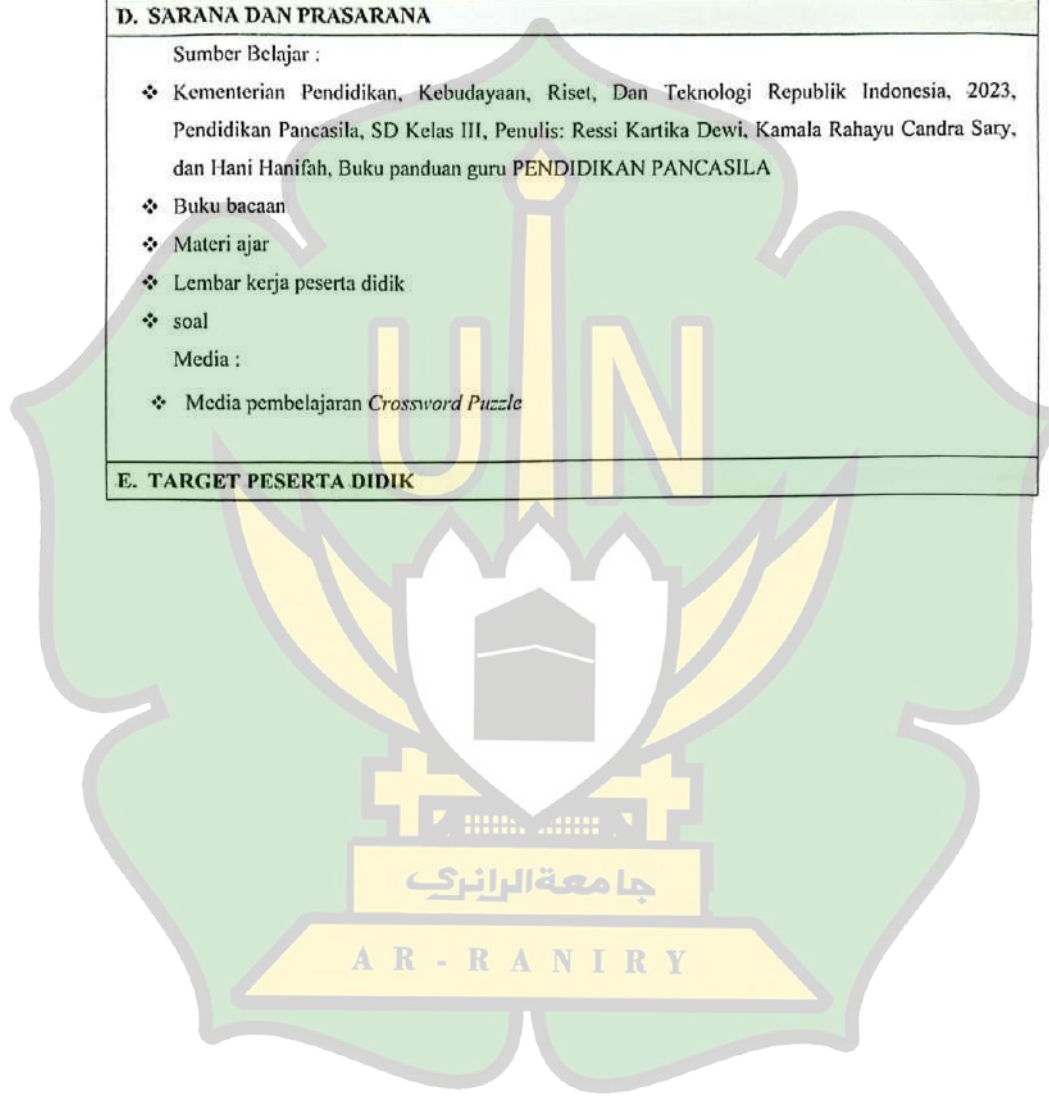
Sumber Belajar :

- ❖ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Pendidikan Pancasila, SD Kelas III, Penulis: Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, dan Hani Hanifah, Buku panduan guru PENDIDIKAN PANCASILA
- ❖ Buku bacaan
- ❖ Materi ajar
- ❖ Lembar kerja peserta didik
- ❖ soal

Media :

- ❖ Media pembelajaran *Crossword Puzzle*

E. TARGET PESERTA DIDIK



<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampumencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 35 Siswa
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Model : <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ❖ Metode : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Kreteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami dan mengetahui pengertian dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga. • Peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik dapat mencontohkan kegiatan /prilaku hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang hak dan kewajiban anak dirumah
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apa aja kewajiban kita sebagai anak di rumah? ❖ Apa itu pengertian dari hak ?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut: Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) papan tulis,
- b) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.
- c) Selasiban
- d) Karton

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada pertemuan pertama yang akan membahas tentang hak dan kewajiban anak di rumah.

Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

- a) Media *crossword puzzle* yang mana di sini *crossword puzzle* akan di tempel di papan tulis untuk anak-anak bermain games saat belajar.
- b) Gambar-gambar kartun yang sedang melakukan hak dan kewajiban di rumah dan disekolah.
- c) Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru.

Dengan demikian, guru dapat memilihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupunsekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam tayangan video, gambar, atau cerita rekaan.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang.
- c) Guru mengajak peserta didik untuk doa dan sebelum memulai kegiatan belajar.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran seperti merapikan tempat duduk dan mengambil sampah yang ada di bawah bangku masing-masing.
- f) Guru melakukan apresiasi kepada siswa dengan menanyakan, Apakah sebelumnya sudah pernah belajar mengenai hak dan kewajiban di rumah?
- g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Langkah 1 : Penyajian kelas

- a) Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari kepada siswa tentang hak dan kewajibanku di rumah.
- b) Guru bertanya kepada siswa, Apa kewajiban kita sebagai anak? Dan apa pengertian dari hak?
- c) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang di pelajari.
- d) Guru menyampaikan media pembelajaran *Crossword puzzle* yang berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku di rumah.

Langkah 2 : Pembentukan *Team* (kelompok)

- c) Guru membagikan siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen.

Langkah 3 : *Games* (Permainan)

- d) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan yaitu :

- Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.
- Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di *crossword puzzle* yang telah disediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.
- Selanjutnya oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, begitu seterusnya barisan 3 sampai habis sampai semua pertanyaan terjawab.

- e) Pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapatkan poin.

Langkah 4 : *Tournament* (Pertandingan)

- f) Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.

Langkah 5: *Team recognize* (Penghargaan Kelompok)

- i) Guru membahas point dan menghitung skor yang di peroleh dalam setiap kelompok
- j) Guru mengumumkan kelompok siapa yang menang.
- k) Guru memberikan *reward* atau hadiah kepada kelompok yang menang.

3) Kegiatan Penutup

- l) Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah dipelajari.
- m) Setelah LKPD terkumpul semua guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan.
- n) Guru melakukan refleksi.
- o) Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.
- p) Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI**Refleksi Pembelajaran**


Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	

1. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

Tabel Nilai Peserta Didik Untuk Bab IV

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Di Nilai			
		Disiplin	Kerja Sama	Teliti	Kreatif
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

F. ASSESMENT / PENILAIAN					
 Penilaian					
Asesmen Formatif					
<p>Asesmen Formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.</p>					
1. Memetakan Kemampuan Peserta Didik					
Tabel Nilai Peserta Didik					
No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Di Nilai			
		Mengetahui hak dirumah	Mengetahui kewajiban dirumah	Mencontoh kan hak dirumah	Mencontohkan kewajiban dirumah
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
Asesmen Sumatif					
<p>Asesmen sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik dari pembelajaran yang sudah berakhir. Contoh penilaian sumatif dapat diambil dari nilai kesaharian. Jenis penilaian. Jenis penilaian ini memegang peran yang sangat penting dan spesifik.</p>					
1. Memetakan Kemampuan akhir Peserta Didik					
Tabel Nilai Peserta Didik					
No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik			
		Kemampuan memahami materi pembelajaran	Kemampuan mengumpulkan data/informasi	Kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran	Kemampuan mengemukakan pendapat
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Kegiatan Pengayaan :

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Kegiatan Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

Mengetahui,
Guru Pamong/Wali Kelas

Mahasiswi

A R - R A N I R Y

NIP

Siti Asma Riza
Nim 200209099

Lampiran 7 : MATERI AJAR

A. Pengertian Hak dan Kewajiban

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hak adalah sesuatu hal yang benar, miliki, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan, untuk berbuat sesuatu (karna telah ditentukan oleh undang-undang dan aturan, kekuasaan yang benar atas sesuatu atau untuk menuntut sesuatu derajat atau martabat, wewenang menurut hukum.

Sementara kewajiban menurut (KBBI) adalah sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan dan diharuskan. Tugas atau pekerjaan: tugas menurut hukum, segala sesuatu yang menjadi tugas manusia.

Kesimpulannya, Hak adalah segala sesuatu yang sudah seharusnya kita terima, sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita penuhi, lakukan, atau kita tunaikan, atau kita laksanakan.



Berikut adalah Hak dan Kewajiban seorang anak sebagai anggota keluarga !!!



Hak seorang anak sebagai anggota keluarga

- . Mendapatkan kasih sayang dan perhatian
- . Mendapatkan nafkah (berupa makanan minuman yang sehat dan bergizi, pakaian, dan tempat tinggal yang aman dan nyaman)
- . Mendapatkan pendidikan, misalnya mengenai budi pekerti dan pengetahuan lain
- . Mendapatkan waktu dan kesempatan untuk bermain
- . Mendapatkan kesehatan dan perlindungan, merasa
- . Diajak berkomunikasi pada saat sedang berkumpul
- . Diterima sebagai individu yang berbeda



Kewajiban seorang anak sebagai anggota keluarga

- Anak harus rajin belajar dan bersemangat dalam mencari ilmu
- Membantu meringankan tugas orang tua di sesuai kemampuannya
- Menghormati, menerima nasihatnya, taat dan menyayangi kedua orang tuanya
- Anak mendoakan kedua orang tua agar selalu diberikan kesehatan dan umur panjang. Anak juga harus tetap mendoakan kedua orang tua meski orang tua sudah meninggal dunia.
- Menjaga nama baik dan kehormatan keluarganya
- Menyayangi sesama anggota keluarga



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok :
Anggota : 1.
2.
3.
4.
Kelas : II
Sekolah : SDN 57 Banda Aceh

Petunjuk Penggunaan LKPD :

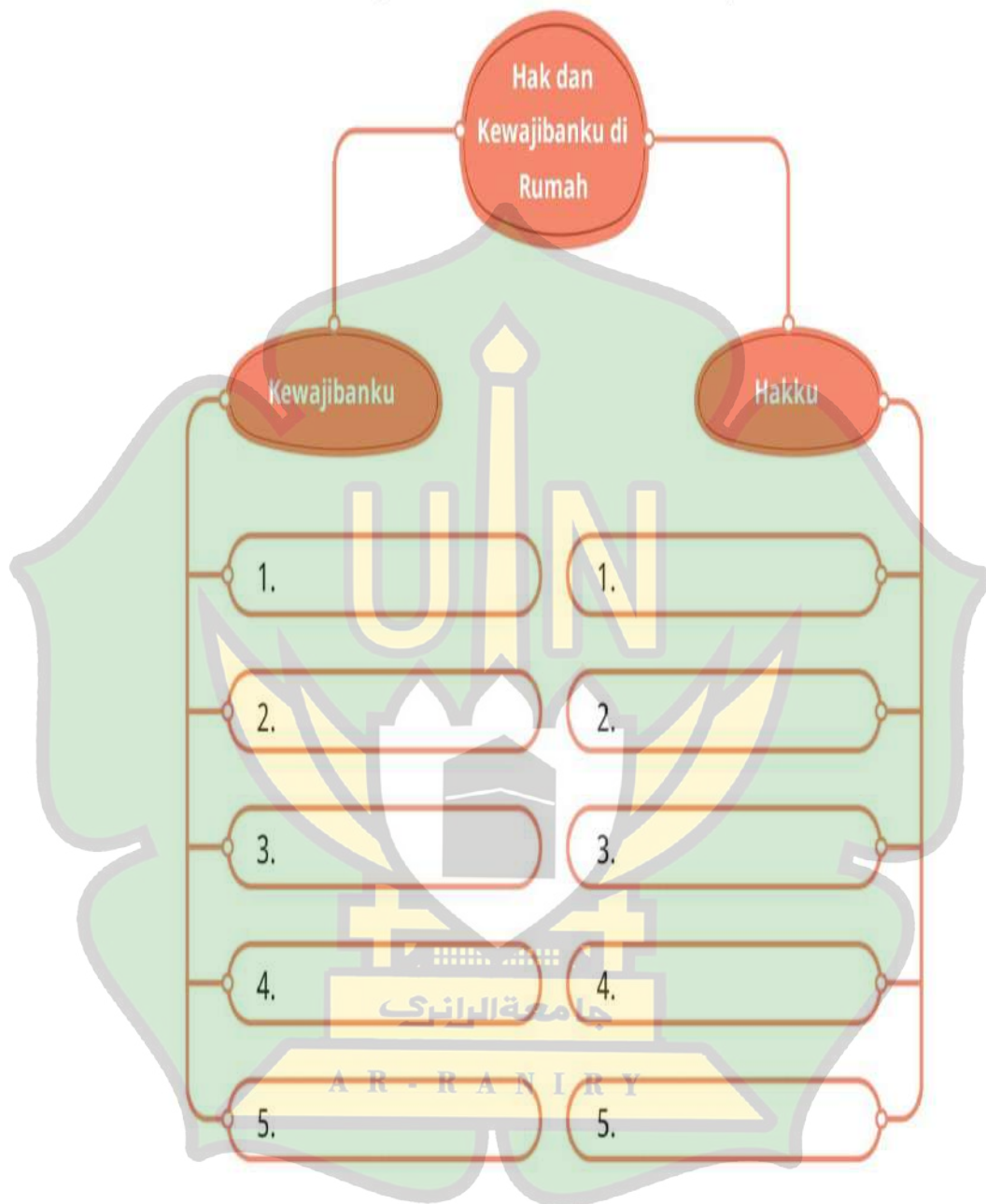
1. Bacalah LKPD dengan cermat!
2. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
3. Jawablah soal dengan baik dan benar!
4. Tanyakan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan LKPD!

Tujuan pembelajaran





1. Dengar mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami dan menguasai pengertian dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.
2. Dengan penugasan, peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan kerja sama, peserta didik dapat menyelesaikan contoh kegiatan/prilaku hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga

Ayo
Kerjakanlah!

1. Tuliskanlah hak dan kewajibanmu di rumah dalam *mind map* berikut!!

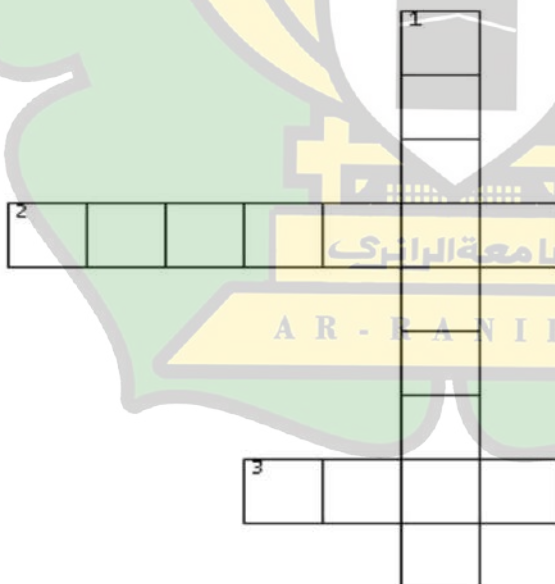


2. Temukan hak dan kewajiban anak di rumah dari gambar-gambar berikut!

Gambar	Hak	Kewajiban
 <p data-bbox="437 779 767 808">Di dampingi orang tua saat belajar.</p>		
 <p data-bbox="432 1032 603 1061">Belajar di rumah.</p>		
 <p data-bbox="432 1279 826 1330">Diantar orang tua ke sekolah untuk mendapatkan pendidikan.</p>		
 <p data-bbox="432 1547 740 1576">Membantu pekerjaan orang tua.</p>		

Gambar	Hak	Kewajiban
 <p data-bbox="440 600 847 645">Mendapat perhatian dan kasih sayang orang tua.</p>		
 <p data-bbox="443 869 850 913">Mendapat prestasi yang membanggakan keluarga.</p>		

3. Kerjakanlah tts di bawah ini
- Menurun
- 1) Sesuatu yang harus kita kerjakan di sebut ...
- Mendatar
- 2) Mendapatkan kasih sayang dari orang tua termaksud..
 - 3) Siapa yang berkewajiban mencari nafkah di rumah...



A crossword puzzle grid is shown with three starting points for clues:

- 1**: A vertical grid of 5 empty cells.
- 2**: A horizontal grid of 5 empty cells.
- 3**: A horizontal grid of 3 empty cells.

Selamat Mangerjakan!

Lampiran 8: LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok : 2
 Anggota : 1. B A D R U L A L I F I
 2. S h r k i l o
 3. A b d u n
 4. m a h i o z y
 Kelas : II I
 Sekolah : SDN 57 Banda Aceh

Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Bacalah LKPD dengan cermat!
2. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
3. Jawablah soal dengan baik dan benar!
4. Tanyakan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan

Tujuan pembelajaran

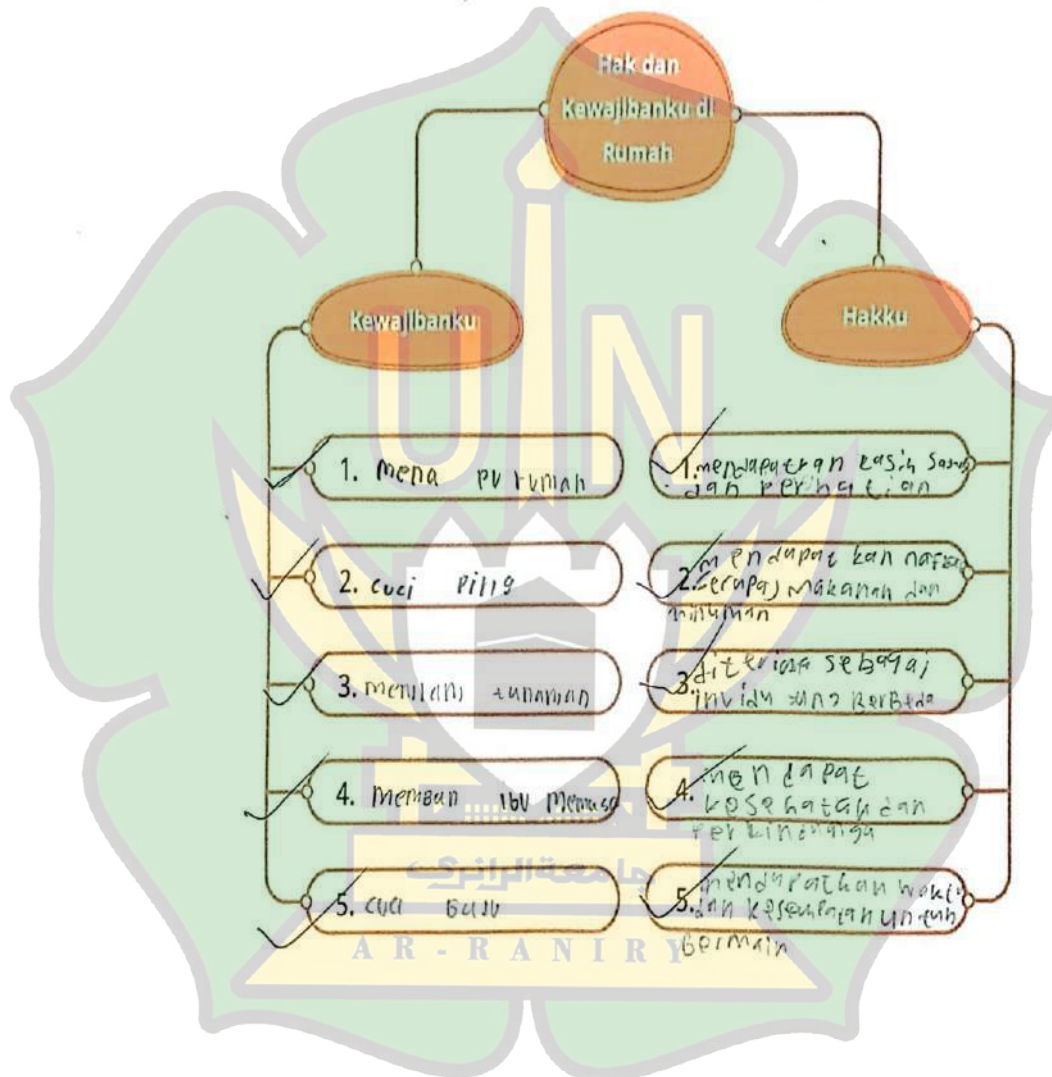
1. Dengar mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami dan menguasai pengertian dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.
2. Dengan penugasan, peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan kerja sama, peserta didik dapat menyelesaikan contoh kegiatan/prilaku hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga

Ayo Kerjakanlah!


جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

1. Tuliskanlah hak dan kewajibanmu di rumah dalam *mind map* berikut!!



2. Temukan hak dan kewajiban anak di rumah dari gambar-gambar berikut!

Gambar	Hak	Kewajiban
 <p data-bbox="550 851 858 873">Di dampingi orang tua saat belajar.</p>	✓	
 <p data-bbox="550 1048 702 1070">Belajar di rumah.</p>		✓
 <p data-bbox="550 1243 906 1288">Diantar orang tua ke sekolah untuk mendapatkan pendidikan.</p>	✓	
 <p data-bbox="550 1460 826 1482">Membantu pekerjaan orang tua.</p>		✓

AR - RANIRY

LAMPIRAN 9 : SOAL TES (SIKLUS 1)**SOAL TES (SIKLUS 1)**

Nama :

Kelas :

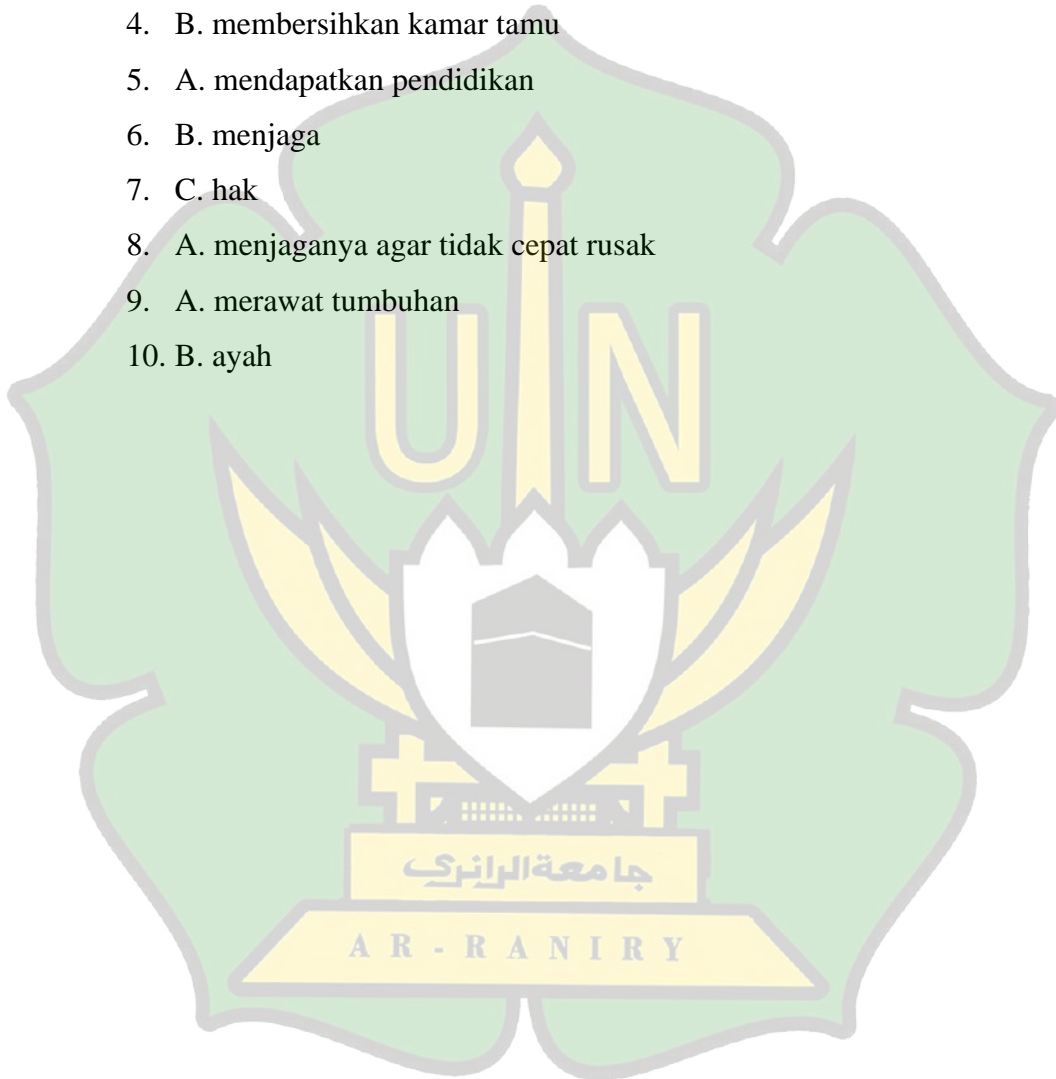
Jawablah pertanyaan di bawah ini !!

1. Segala sesuatu yang harus di terima oleh manusia adalah pengertian dari?..
 - a. Kewajiban
 - b. Hak
 - c. Keharusan
 - d. Hukum
2. Segala sesuatu yang harus di lakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku merupakan pengertian dari?..
 - a. Kewajiban
 - b. Hak
 - c. Aturan
 - d. Norma
3. Seseorang yang tidak melaksanakan kewajiban akan mendapatkan?...
 - a. Hadiah
 - b. Kejutan
 - c. Sanksi
 - d. Uang
4. Salah satu kewajiban anda di rumah adalah?...
 - a. Mendapatkan kasih sayang
 - b. Membersihkan kamar tidur
 - c. Mendengarkan penjelasan pendidik
 - d. Menggunakan seragam satuan pendidikan
5. Hak anda di rumah adalah ?...
 - a. Mendapatkan pendidikan
 - b. Mengerjakan tugas

- c. Mendapat sanksi
 - d. Membersihkan rumah
6. Aku selalu melakukan kewajibanku di rumah terhadap keluargaku, untuk itu aku selalu... kerukunan terhadap saudaraku di rumah.
 - a. Membiarkan
 - b. Menjaga
 - c. Melupakan
 - d. Membenci
 7. Memperoleh sebuah kasih sayang dari orang tua adalah Anak
 - a. Kewajiban
 - b. Keharusan
 - c. Hak
 - d. Pendidikan
 8. Mendapatkan pakaian yang layak adalah hak anak terhadap orang tua, tapi kita sebagai anak terhadap orang tua juga berkewajiban untuk....
 - a. Menjaganya agar tidak cepat rusak
 - b. Menjualnya untuk uang jajan
 - c. Menyimpannya karena tidak suka
 - d. Menyombongkan kepada teman-teman
 9. Kewajiban warga terhadap lingkungan sekitar adalah
 - a. Merawat tumbuhan
 - b. Membuang sampah di sekolah
 - c. Melakukan penebangan hutan
 - d. Memetik bunga sembarangan
 10. Siapa yang berkewajiban mencari nafkah di rumah...
 - a. Ibu
 - b. Ayah
 - c. Kakek
 - d. Nenek

Kunci Jawaban**Soal tes (siklus 1)**

1. B. hak
2. A. kewajiban
3. C. sanksi
4. B. membersihkan kamar tamu
5. A. mendapatkan pendidikan
6. B. menjaga
7. C. hak
8. A. menjaganya agar tidak cepat rusak
9. A. merawat tumbuhan
10. B. ayah



LAMPIRAN 10 : JAWABAN TES (SIKLUS 1)

SOAL TES (SIKLUS 1)

Nama : MUHAMMAD HAPIDZ

Kelas : (6.9) III

Jawablah pertanyaan di bawah ini !!

1. Segala sesuatu yang harus di terima oleh manusia adalah pengertian dari?..
 - a. Kewajiban
 - b. Hak
 - c. Kecharusan
 - d. Hukum
2. Segala sesuatu yang harus di lakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku merupakan pengertian dari?..
 - a. Kewajiban
 - b. Hak
 - c. Aturan
 - d. Norma
3. Seseorang yang tidak melaksanakan kewajiban akan mendapatkan?...
 - a. Hadiah
 - b. Kejutan
 - c. Sanksi
 - d. Uang
4. Salah satu kewajiban anda di rumah adalah?...
 - a. Mendapatkan kasih sayang
 - b. Membersihkan kamar tidur
 - c. Mendengarkan penjelasan pendidik

- d/ Menggunakan seragam satuan pendidikan
5. Hak anda di rumah adalah ?...
- a. Mendapatkan pendidikan
 - b. Mengerjakan tugas
 - c. Mendapat sanksi
 - d. Membersihkan rumah
6. Aku selalu melakukan kewajibanku di rumah terhadap keluargaku, untuk itu aku selalu... kerukunan terhadap saudaraku di rumah.
- a. Membiarkan
 - b. Menjaga
 - c. Melupakan
 - d. Membenci
7. Memperoleh sebuah kasih sayang dari orang tua adalah Anak
- a. Kewajiban
 - b. Keharusan
 - c. Hak
 - d. Pendidikan
8. Mendapatkan pakaian yang layak adalah hak anak terhadap orang tua, tapi kita sebagai anak terhadap orang tua juga berkewajiban untuk....
- a. Menjaganya agar tidak cepat rusak
 - b. Menjualnya untuk uang jajan
 - c. Menyimpannya karena tidak suka
 - d. Menyombongkan kepada teman-teman
9. Kewajiban warga terhadap lingkungan sekitar adalah
- a. Merawat tumbuhan
 - b. Membuang sampah di sekolah
 - c. Melakukan penebangan hutan
 - d. Memetik bunga sembarangan
10. Siapa yang berkewajiban mencari nafkah di rumah...
- a. Ibu
 - b. Ayah
 - c. Kakek
 - d. Nenek

Lampiran 11 : LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(SIKLUS I)

Nama Sekolah : SD Negeri 57 Banda Aceh
 Kelas/Semester : III/I (Satu)
 Mata Pelajaran : PKN
 Materi Pokok : Hak dan Kewajiban di rumah
 Pertemuan : 1
 Nama Pengamat : Nubi Silvia Dewi
 Hari/Tanggal : Senin 05 Agustus 2024

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model *Team Games Tournament*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk

- a. Berilah skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada kolom nilai di bawah ini.
- b. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Gagal
 - Skor 2 : Kurang
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓				
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a.	✓				
3. Guru mengecek kehadiran siswa		✓			
4. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran		✓			
5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa		✓			

6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini		✓			
Kegiatan Inti					
Fase 1. Penyajian Kelas (Class Prezentation)					
7. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari kepada siswa tentang hak dan kewajibanku di rumah			✓		
8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti		✓			
9. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.			✓		
10. Guru menyampaikan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku di rumah		✓			
Fase 2. Kelompok (Team)					
11. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen		✓			
Fase 3. Permainan (Games)					
12. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan, yaitu:		✓			
13. Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya			✓		
14. Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di <i>crossword puzzle</i> yang telah di sediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.			✓		
15. Selanjutnya dilanjutkan oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan, begitu seterusnya sampai semua pertanyaan terjawab.			✓		

16. pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapat poin		✓			
Fase 4. Pertandingan (<i>Tournament</i>)					
17. Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.		✓			
Fase 5. Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognize</i>)					
18. Guru membahas point dan menghitung skors yang diperoleh dalam setiap kelompok.		✓			
19. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang berupa hadiah.	✓				
Kegiatan Penutup					
20. Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah di pelajari		✓			
21. Setelah LKPD terkumpul guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penguatan.			✓		
22. Guru melakukan refleksi.		✓			
23. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.		✓			
24. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		✓			
Jumlah Skor diperoleh					
Jumlah Skor Maksimal					
$P = \frac{L}{n} \times 100\%$					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Banda Aceh,

Pengamat,


 (NOVIL SILVIA DEWI, S.Pd...)

Lampiran 12 : LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS I)

Nama Sekolah : SD Negeri 57 Banda Aceh
 Kelas/Semester : III/I (Satu)
 Mata Pelajaran : PKN
 Materi Pokok : Hak Dan kewajiban
 Pertemuan : I
 Nama Pengamat: Fitri Damri
 Hari/Tanggal : Senin 15 Agustus 2024

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model *Team Games Tournament*, yang diperhatikan adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran.

B. Petunjuk

a. Berilah skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada kolom nilai di bawah ini.

b. Kriteria penilaian

Skor 1 : Gagal

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
A R - R Kegiatan Awal R Y					
1. Siswa menjawab salam.	✓				
2. Siswa berdon bersama-sama.	✓				
3. Siswa menjawab absen dari guru.		✓			
4. Siswa mengikuti arahan guru untuk siap mulai pembelajaran.		✓			
5. Siswa mendengar apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.			✓		
6. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		✓			

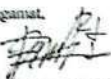
Kegiatan Inti				
7. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓		
8. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			✓	
9. Siswa dan guru berdiskusi mengenai materi hak dan kewajiban.			✓	
10. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru.		✓		
11. Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing.			✓	
12. Siswa mendengarkan langkah-langkah yang disampaikan oleh guru.		✓		
13. Siswa berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.			✓	
14. Siswa barisan pertama maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang ada di <i>crossword puzzle</i> yang ada di papan tulis.		✓		
15. Siswa di barisan kedua bergantian menjawab dan maju kedepan. Dan di lanjutkan barisan sesudahnya hingga akhir.			✓	
16. Siswa yang menang diambil dari yang paling banyak mendapatkan poin			✓	
17. Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Pertandingan di mulai dari barisan pertama.		✓		
18. siswa menunggu pen skor dari di kelompok masing-masing.			✓	
19. siswa yang menang mendapatkan hadiah dari guru.			✓	
Kegiatan Penutup				
20. Siswa mengerjakan soal LKPD yang diberikan guru secara kelompok		✓		
21. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			✓	
22. Siswa melakukan refleksi.			✓	
23. Siswa mendengar informasi materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.			✓	
24. Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam.		✓		
Jumlah Skor diperoleh				
Jumlah Skor Maksimal				
$P = \frac{L}{n} \times 100\%$				

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Banda Aceh,

Pengamat,


 (..... FITRI RAHMI).....

**Lampiran 13 : MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PPKn SDN 57
BANDA ACEH SIKLUS II**

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PPKn SDN 57 BANDA ACEH SIKLUS II**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Siti Asma Riza
Institusi	: SDN 57 Banda Aceh
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SDN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fase / Kelas	: B/ 3
Bab	: 2. Aku patuh aturan
Materi Pembelajaran	: Hak dan kewajibanku di sekolah
Capaian Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan makna silasila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. b. Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah c. Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok. d. Mensimulasikan bagaimana kebutuhan dirinya membutuhkan orang lain untuk memenuhinya. e. Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga dan orang lain yang dikenali peserta didik.
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik pada awal nya belum memahami tentang hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan masing-masing. ❖ Setelah pembelajaran peserta didik mampu memahami dan mendeskripsikan hingga mencontohkan bentuk kegiatan dari hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. ❖ Berkebhinnekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ Mandiri. 	

- ❖ Bernalar kritis.
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

- ❖ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Pendidikan Pancasila, SD Kelas III, Penulis: Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, dan Hani Hanifah, Buku panduan guru PENDIDIKAN PANCASILA
 - ❖ Buku bacaan
 - ❖ Materi ajar
 - ❖ Lembar kerja peserta didik
 - ❖ soal
- Media :
- ❖ Media pembelajaran *Crossword Puzzle*

E. TARGET PESERTA DIDIK



<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampumencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 35 Siswa
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Model : <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ❖ Metode : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami dan mengetahui pengertian dari hak dan kewajiban sebagai warga sekolah • Peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik dapat mencontohkan kegiatan /prilaku hak dan kewajiban sebagai warga sekolah .
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang hak dan kewajiban anak disekolah
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apa yang akan terjadi jika kita tidak mengetahui hak dan kewajiban kita sebagai warga sekolah?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut: Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) papan tulis,
- b) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.
- c) Selasiban
- d) Karton

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada pertemuan pertama yang akan membahas tentang hak dan kewajiban anak disekolah

Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

- a) Media *crossword puzzle* yang mana di sini *crossword puzzle* akan di tempel di papan tulis untuk anak-anak bermain games saat belajar.
- b) Gambar-gambar kartun yang sedang melakukan hak dan kewajiban di rumah dan disekolah.
- c) Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru.

Dengan demikian, guru dapat memilihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam tayangan video, gambar, atau cerita rekaan.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang untuk memimpin doa
- c) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dan sebelum memulai kegiatan belajar.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran seperti merapikan tempat duduk dan mengambil sampah yang ada di bawah bangku masing-masing.
- f) Guru melakukan apresiasi kepada siswa dengan menanyakan, Apakah sebelumnya sudah pernah belajar mengenai hak dan kewajiban di rumah?
- g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Langkah 1 : Penyajian kelas

- a) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada siswa tentang hak dan kewajiban di Sekolah
- b) Guru bertanya kepada siswa, Apa yang akan terjadi jika tidak mengetahui hak dan kewajiban kita sebagai warga sekolah ?
- c) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.

Langkah 2 : Pembentukan Team (kelompok)

- e) Guru membagikan siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen.

Langkah 3 : Games (Permainan)

- f) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan yaitu :
 - Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.
 - Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di *crossword puzzle* yang telah di sediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.
 - Selanjutnya oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, begitu seterusnya barisan 3 sampai habis sampai semua pertanyaan terjawab.
- g) Pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapatkan poin.

Langkah 4 : Tournament (Pertandingan)

- h) Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.

Langkah 5: Team recognize (Penghargaan Kelompok)

- i) Guru membahas point dan menghitung skor yang di peroleh dalam setiap kelompok
- j) Guru mengumumkan kelompok siapa yang menang.
- k) Guru memberikan *reward* atau hadiah kepada kelompok yang menang.

3) Kegiatan Penutup

- l) Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah dipelajari.
- m) Setelah LKPD terkumpul semua guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan.
- n) Guru melakukan refleksi.
- o) Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.
- p) Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran


Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	

1. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

Tabel Nilai Peserta Didik Untuk Bab IV

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Di Nilai			
		Disiplin	Kerja Sama	Teliti	Kreatif
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

F. ASSESMEN / PENILAIAN					
 Penilaian					
Asesmen Formatif					
<p>Asesmen Formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.</p>					
1. Memetakan Kemampuan Peserta Didik					
Tabel Nilai Peserta Didik					
No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Di Nilai			
		Mengetahui hak dirumah	Mengetahui kewajiban dirumah	Mencontoh kan hak dirumah	Mencontohkan kewajiban dirumah
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Asesmen Sumatif					
<p>Asesmen sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik dari pembelajaran yang sudah berakhir. Contoh penilaian sumatif dapat diambil dari nilai kescharian. Jenis penilaian. Jenis penilaian ini memegang peran yag sangat penting dan spesifik.</p>					
1. Memetakan Kemampuan akhir Peserta Didik					
Tabel Nilai Peserta Didik					
No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik			
		Kemampuan memahami materi pembelajaran	Kemampuan mengumpulkan data/informasi	Kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran	Kemampuan mengemukakan pendapat
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Kegiatan Pengayaan :

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Kegiatan Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

Mengetahui,
Guru Pamong/Wali Kelas

Mahasiswi

AR - RANIRY

NIP

Siti Asma Riza
Nim 200209099

Lampiran 14: MATERI AJAR

A. Pengertian Hak dan Kewajiban

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hak adalah sesuatu hal yang benar, miliki, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan, untuk berbuat sesuatu (karna telah ditentukan oleh undang-undang dan aturan, kekuasaan yang benar atas sesuatu atau untuk menuntut sesuatu derajat atau martabat, wewenang menurut hukum.

Sementara kewajiban menurut (KBBI) adalah sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan dan diharuskan. Tugas atau pekerjaan: tugas menurut hukum, segala sesuatu yang menjadi tugas manusia.

Kesimpulannya, Hak adalah segala sesuatu yang sudah seharusnya kita terima, sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita penuhi, lakukan, atau kita tunaikan, atau kita laksanakan.

Berikut adalah Hak dan Kewajiban seorang anak sebagai anggota keluarga !!!





Hak seorang anak sebagai anggota keluarga

- . Mendapatkan kasih sayang dan perhatian
- . Mendapatkan nafkah (berupa makanan dan minuman yang sehat dan bergizi, pakaian, dan tempat tinggal yang aman dan nyaman)
- . Mendapatkan pendidikan, misalnya mengenal budi pekerti dan pengetahuan lain
- . Mendapatkan waktu dan kesempatan untuk bermain.
- . Mendapatkan kesehatan dan perlindungan, merasa aman
- . Diajak berkomunikasi pada saat sedang berkumpul bersama.
- . Diterima sebagai individu yang berbeda



Kewajiban seorang anak sebagai anggota keluarga

- Anak harus rajin belajar dan bersemangat dalam mencari ilmu
- 1. Membantu meringankan tugas orang tua di rumah, sesuai dengan kemampuannya.
 - 2. Menghormati, menerima nasihatnya, taat dan menyayangi kedua orang tuanya.
 - 3. Anak mendoakan kedua orang tua agar selalu diberikan kesehatan dan umur panjang. Anak juga harus tetap mendoakan kedua orang tua meski orang tua sudah meninggal dunia.
 - 4. Menjaga nama baik dan kehormatan keluarganya.
 - 5. Menyayangi sesama anggota keluarga



Hak seorang anak sebagai warga sekolah

- . Mendapatkan pelajaran dan ilmu dari guru
 - . Menjalankan ibadah sesuai agama yang dianutnya
 - . Mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari guru
 - . Mendapatkan perlindungan dari guru dan sekolah
 - . Mendapatkan lingkungan sekolah yang indah dan asri, ruang belajar yang aman dan nyaman
 - . Berpendapat, menyampaikan usulan kepada guru
 - . Bertanya tentang materi pelajaran yang belum dia pahami
 - . Menggunakan (mendapatkan) fasilitas di sekolah, seperti ruang kelas, ruang perpustakaan, laboratorium, kantin, area bermain, dan sebagainya
 - . Mendapatkan kesempatan mengembangkan keterampilan dan kemampuan dirinya, melalui program ekstrakurikuler, dan program program lainnya
- 1 . Memeroleh penilaian yang adil dari guru.
 - 1 . Memiliki teman



Kewajiban seorang anak sebagai warga sekolah

1. Menaati aturan dan tata tertib sekolah.
2. Menghormati dan menghargai guru.
3. Bersikap sopan kepada semua warga sekolah.
4. Menjaga kerukunan kepada sesama warga sekolah.
5. Menjaga kerapian dan kebersihan ruang kelas.
6. Mengikuti pelajaran dengan tertib.
7. Melaksanakan piket sesuai jadwal yang telah dibuat.
8. Rajin mengerjakan tugas dari guru.
9. Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
10. Mengikuti pelajaran dan kegiatan sekolah yang Ditetapkan.
11. Datang tepat waktu



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok :
Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
Kelas : II
Sekolah : SDN 57 Banda Aceh

Petunjuk Penggunaan LKPD :

1. Bacalah LKPD dengan cermat!
2. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
3. Jawablah soal dengan baik dan benar!
4. Tanjakan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan LKPD!

Tujuan pembelajaran

1. Dengar mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami dan menguasai pengertian dari hak dan kewajiban sebagai warga sekolah
2. Dengan penugasan, peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan kerja sama, peserta didik dapat menyelesaikan contoh kegiatan/prilaku hak dan kewajiban sebagai warga sekolah

**Ayo
Kerjakanlah!**

- 1) Berikan tanda centang (✓) pada kolom berikut yang sesuai dengan pernyataan tentang hak dan kewajiban peserta didik di sekolah?

Nomor	Pernyataan	Hak	Kewajiban
1.	Mendapatkan bimbingan belajar dari guru		
2.	Piket kelas		
3.	Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.		
4.	Mendapat perlindungan di sekolah.		
5.	Mendapatkan kasih sayang guru.		
6.	Mendapatkan prestasi di sekolah.		
7.	Hormat pada guru.		
8.	Belajar dengan tertib.		

2) Isilah kotak-kotak di bawah ini dengan benar !!

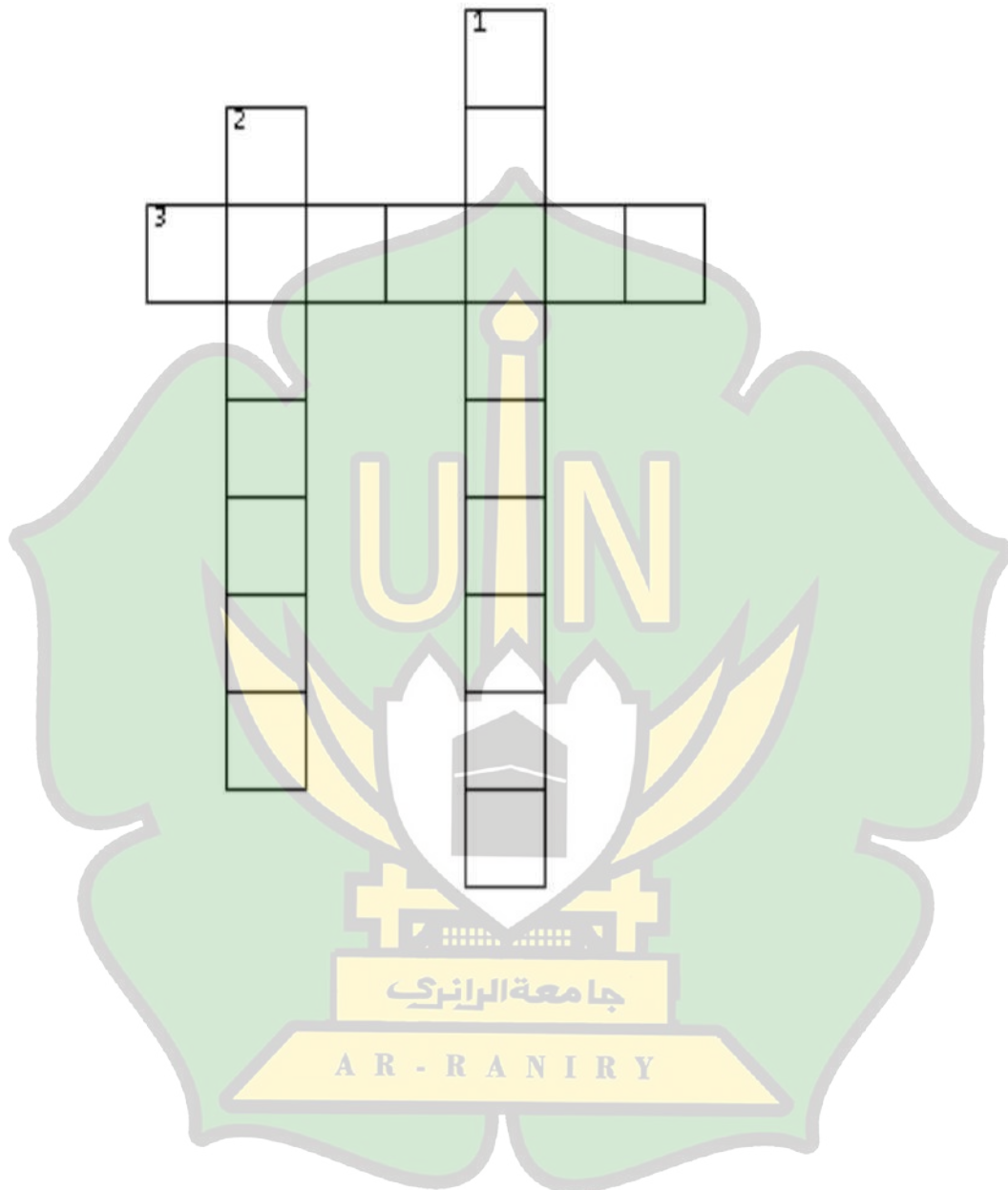
Menurun

1. Contoh hak anak di sekolah adalah mendapatkan..
2. Pelajaran di sekolah yang sulit akan menjadi mudah jika kita bersedia raji...

Mendatar

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

3. Hak anak pergi kesekolah memakai seragam ...



1. Pasangkanlah pernyataan berikut dengan cara menarik garis lurus!!

Sesuatu yang harus diterima oleh seseorang.

Sesuatu yang harus dilakukan sesuai dengan ketentuan.

Hal yang diterima seseorang jika tidak melaksanakan kewajiban.

Kewajiban peserta didik di sekolah

Di sekolah peserta didik berhak mendapat...

Jika kewajiban telah dilaksanakan peserta didik layak mendapatkan...

perhatian dari guru

hukuman/sanksi

kewajiban

hak

semua haknya

belajar dengan sungguh-sungguh

Selamat Mengerjakan!

Lampiran 15 : JAWABAN TES (SIKLUS II)

Soal Tes (siklus II)

Nama : *Muhammad Aji*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan berikut ini

- 100%*
1. Apa yang di maksud dengan hak..
 - a. Sesuatu yang kita dapatkan
 - b. Sesuatu yang harus kita lakukan
 - c. Sesuatu yang harus kita biarkan
 - d. Tidak tau
 2. Apa yang di maksud dengan kewajiban
 - a. Sesuatu yang kita dapatkan
 - b. Sesuatu yang harus kita biarkan
 - c. Sesuatu yang harus kita lakukan
 - d. Tidak tau
 3. Sebutkan contoh hak anak di sekolah ...
 - a. Membantu guru
 - b. Menghormati guru
 - c. Belajar
 - d. Bermain di playground
 4. Sebutkan contoh kewajiban anak di sekolah ...
 - a. Bermain di playground
 - b. Memakai seragam di sekolah
 - c. Bermain bola saat PE
 - d. Makan di dinding area
 5. Hak dan kewajiban harus kita lakukan secara...
 - a. Seimbang
 - b. Barengan
 - c. Sering
 - d. Seenaknya
 6. Hal yang harus kita lakukan di rumah dan sekolah adalah ...
 - a. Masuk kelas dengan tertib
 - b. Berdoa sebelum belajar
 - c. Membersihkan selokan
 - d. Antre di kantin
 7. Contoh hak yang dapat kamu terima sebagai siswa adalah..
 - a. Memperoleh pekerjaan
 - b. Dipilih sebagai kepala Negara
 - c. Menjaga kelestarian alam Indonesia
 - d. Memperoleh pendidikan dan sarana pendidikan yang layak
 8. Sesuatu yang harus kita lakukan di sebut ...
 - a. Kewajiban
 - b. Hak
 - c. Perintah
 - d. Saran
 9. Contoh hak seseorang siswa di sekolah adalah ...
 - a. Mentaati peraturan
 - b. Membersihkan ruang kelas
 - c. Menerima pelajaran
 - d. Mengerjakan tugas sekolah
 10. Orang yang sudah melaksanakan tugas dengan baik berarti ia sudah ..
 - a. Melaksanakan tugas
 - b. Bertanggung jawab
 - c. Menerima haknya
 - d. Rela berkorban

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 16 : LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU (SIKLUS II)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(SIKLUS II)

Nama Sekolah : SD Negeri 57 Banda Aceh
 Kelas/Semester : III/I (Satu)
 Mata Pelajaran : PKN
 Materi Pokok : Hak dan Kewajibanku di Sekolah
 Pertemuan : 2
 Nama Pengamat : Novi Silvia Dewi, S.Pd.
 Hari/Tanggal : Selasa 06 Agustus 2024

D. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model *Team Games Tournament*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

E. Petunjuk

- a. Berilah skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada kolom nilai di bawah ini.
- b. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Gagal
 - Skor 2 : Kurang
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓				
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa.	✓				
3. Guru mengecek kehadiran siswa	✓				
4. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran	✓				
5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa		✓			
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini	✓				
Kegiatan Inti					
Fase 1. Penyajian Kelas (Class Precentation)					
7. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada siswa tentang hak dan kewajibanku di sekolah.		✓			
8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti	✓				
9. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.	✓				
10. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa <i>crossword Puzzle</i> yang berisikan pertanyaan jawaban terkait materi hak dan kewajibanku di sekolah.		✓			
Fase 2. Kelompok (Team)					
11. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen	✓				
Fase 3. Permainan (Games)					
12. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan, yaitu:	✓				
13. Guru mengarahkan siswa masing-masing berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya	✓				

14. Kemudian barisan pertama dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan di <i>crossword puzzle</i> yang telah di sediakan di papan tulis dengan waktu 1 menit/pertanyaan.		✓			
15. Selanjutnya dilanjutkan oleh barisan ke-2 semua kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan, begitu seterusnya sampai semua pertanyaan terjawab.		✓			
16. pemenang di ambil dari kelompok yang paling banyak mendapat poin		✓			
Fase 4. Pertandingan (Tournament)					
17. Guru mengarahkan siswa untuk permainan akan segera di mulai.		✓			
Fase 5. Penghargaan Kelompok (Team Recognize)					
18. Guru membahas point dan menghitung skors yang diperoleh dalam setiap kelompok.		✓			
19. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang berupa hadiah.		✓			
Kegiatan Penutup					
20. Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah di pelajari		✓			
21. Setelah LKPD terkumpul guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penguatan.		✓			
22. Guru melakukan refleksi.		✓			
23. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.		✓			
24. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.		✓			

Jumlah Skor diperoleh	
Jumlah Skor Maksimal	
$P = \frac{L}{n} \times 100\%$	

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Banda Aceh,

Pengamat,


 (Novy SILVIA DEWI, S.Pd.)

Lampiran 17 : LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS II)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS II)

Nama Sekolah : SD Negeri 57 Banda Aceh

Kelas/Semester : III/I (Satu)

Mata Pelajaran : PKN

Materi Pokok : Hak dan Kewajiban Ku di Sekolah

Pertemuan : 2

Nama Pengamat: Fitri Rahmi

Hari/Tanggal : Selasa 06 Agustus 2024

D. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model *Team Games Tournament*, yang diperhatikan adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran.

E. Petunjuk

a. Berilah skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada kolom nilai di bawah ini.

b. Kriteria penilaian

Skor 1 : Gagal

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1. Siswa menjawab salam.	✓				
2. Siswa berdoa bersama-sama.	✓				
3. Siswa menjawab absen dari guru.	✓				
4. Siswa mengikuti arahan guru untuk siap mulai pembelajaran.	✓				
5. Siswa mendengar apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.		✓			
6. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	✓				
Kegiatan Inti					
7. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	✓				
8. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami		✓			
9. Siswa dan guru berdiskusi mengenai materi hak dan kewajiban di sekolah		✓			
10. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru.		✓			
11. Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing.	✓				
12. Siswa mendengarkan langkah-langkah yang disampaikan oleh guru.		✓			
13. Siswa berbaris di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya.		✓			
14. Siswa barisan pertama maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang ada di <i>crossword puzzle</i> yang ada di papan tulis.		✓			
15. Siswa di barisan kedua bergantian menjawab dan maju kedepan. Dan di lanjutkan barisan sesudahnya hingga akhir.		✓			
16. Siswa yang menang diambil dari yang paling banyak mendapatkan poin		✓			
17. Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Pertandingan di mulai dari barisan pertama.		✓			
18. siswa menunggu pen skoran dari di kelompok masing-masing.		✓			
19. siswa yang menang mendapatkan hadiah dari guru.	✓				

19. siswa yang menang mendapatkan hadiah dari guru.	✓				
Kegiatan Penutup					
20. Siswa mengerjakan soal LKPD yang diberikan guru secara kelompok		✓			
21. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.		✓			
22. Siswa melakukan refleksi.	✓				
23. Siswa mendengar informasi materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	✓				
24. Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam.	✓				
Jumlah Skor diperoleh					
Jumlah Skor Maksimal					
$P = \frac{J}{n} \times 100\%$					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Banda Aceh,

Pengamat,


 (... FITRI RAHMI

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 18 : LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN (SIKLUS II)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN (SIKLUS I)

Nama Sekolah : SDN 57 Banda Aceh
 Mata Pelajaran : PKN
 Materi pokok : Hak dan Kewajibanku di Rumah
 Kelas/Semester : III/I
 Penulis : Siti Asma Riza
 Nama Validator : Raulan Permata Sari, N.Pd.i
 Profesi : Dosen ahli PKN

A. Pengantar

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

B. Petunjuk

- Pemberian jawaban dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/ibu.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

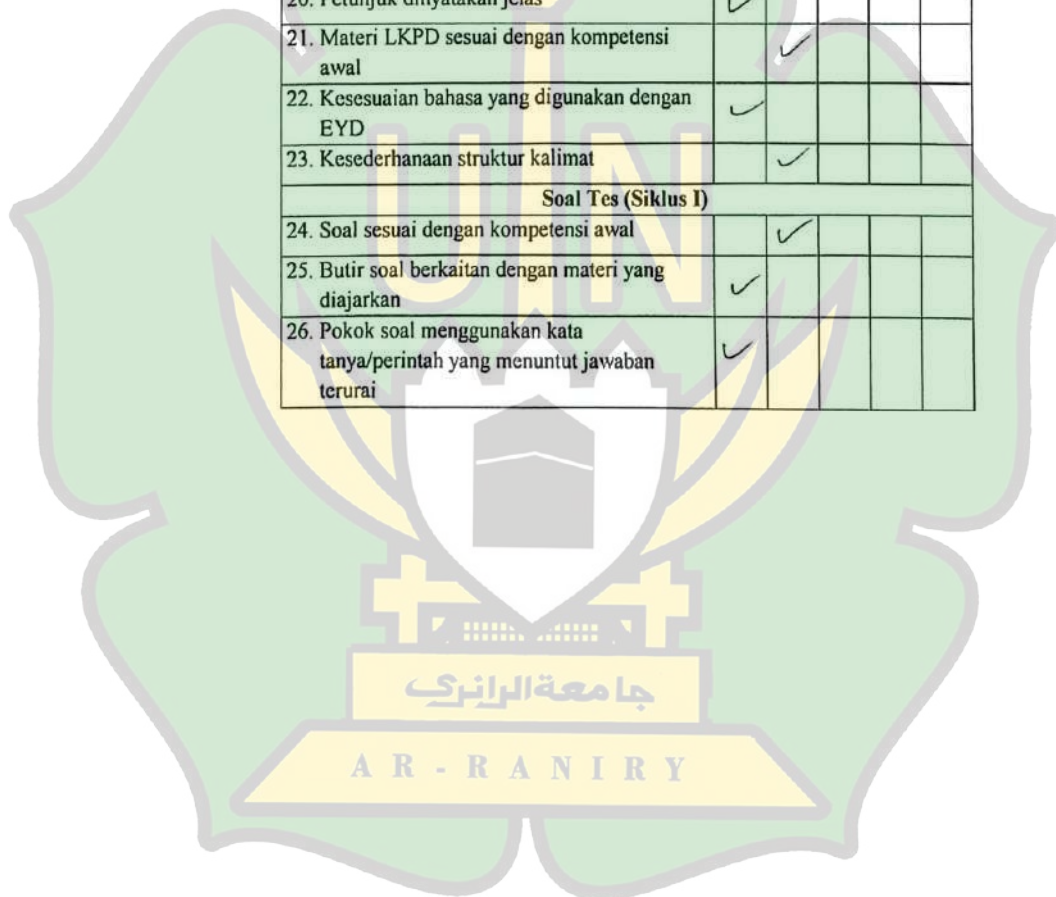
جامعة الرانيري

AR - RANIRY

C. Penilaian

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1. Identitas modul ajar	✓				
2. Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki siswa untuk mempelajari materi selanjutnya		✓			
3. Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran		✓			
4. Sarana dan prasarana		✓			
5. Target peserta didik					
6. Jumlah peserta didik	✓				
7. Metode dan model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan siswa	✓				
Modul Ajar (Komponen Inti)					
8. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi awal		✓			
9. Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran		✓			
10. Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berfikir dalam diri peserta didik		✓			
11. Persiapan belajar	✓				
12. Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup	✓				
13. Kegiatan pendahuluan : - Penyiapan siswa untuk belajar - Melakukan apersepsi - Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				
14. Kegiatan inti : - Merumuskan kegiatan pembelajaran yang mencakup profil pelajar pancasila - Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai - Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model <i>Team Games Tournament</i> - Menjelaskan cara bermain <i>crossword puzzle</i> - Bermain memakai <i>crossword puzzle</i>	✓ ✓ ✓ ✓ ✓				

15. Kegiatan penutup : - Menyimpulkan materi - Melakukan refleksi - Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓ ✓ ✓ ✓					
16. Refleksi untuk guru dan peserta didik	✓					
17. Asesmen/Penilaian : kelengkapan pedoman penskoran (rubrik)	✓					
Materi Ajar						
18. Memilih materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan	✓					
19. Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
LKPD (Siklus I)						
20. Petunjuk dinyatakan jelas	✓					
21. Materi LKPD sesuai dengan kompetensi awal	✓	✓				
22. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	✓					
23. Kesederhanaan struktur kalimat		✓				
Soal Tes (Siklus I)						
24. Soal sesuai dengan kompetensi awal		✓				
25. Butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan	✓					
26. Pokok soal menggunakan kata tanya/perintah yang menuntut jawaban terurai	✓					



27. Pokok soal dirumuskan dengan jelas		✓			
28. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
29. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				

D. Kesimpulan Penilaian

Instrumen ini dinyatakan:

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

*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 01 Agustus 2024..

Validator

Raihan

Raihan Permata Sari, M.Pd.F

NIP.

AR - RANIRY

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
(SIKLUS II)**

Nama Sekolah : SDN 57 Banda Aceh
Mata Pelajaran : PKN
Materi pokok : Hak dan Kewajibanku di Sekolah
Kelas/Semester : III/I
Penulis : Siti Asma Riza
Nama Validator : Raihan Permata Sari, Nn.pd.i
Profesi : Dosen Ahli Pkn

A. Pengantar

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

B. Petunjuk

- Pemberian jawaban dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/ibu.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - Skor 1 : Tidak Baik
 - Skor 2 : Kurang Baik
 - Skor 3 : Cukup Baik
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 5 : Baik Sekali

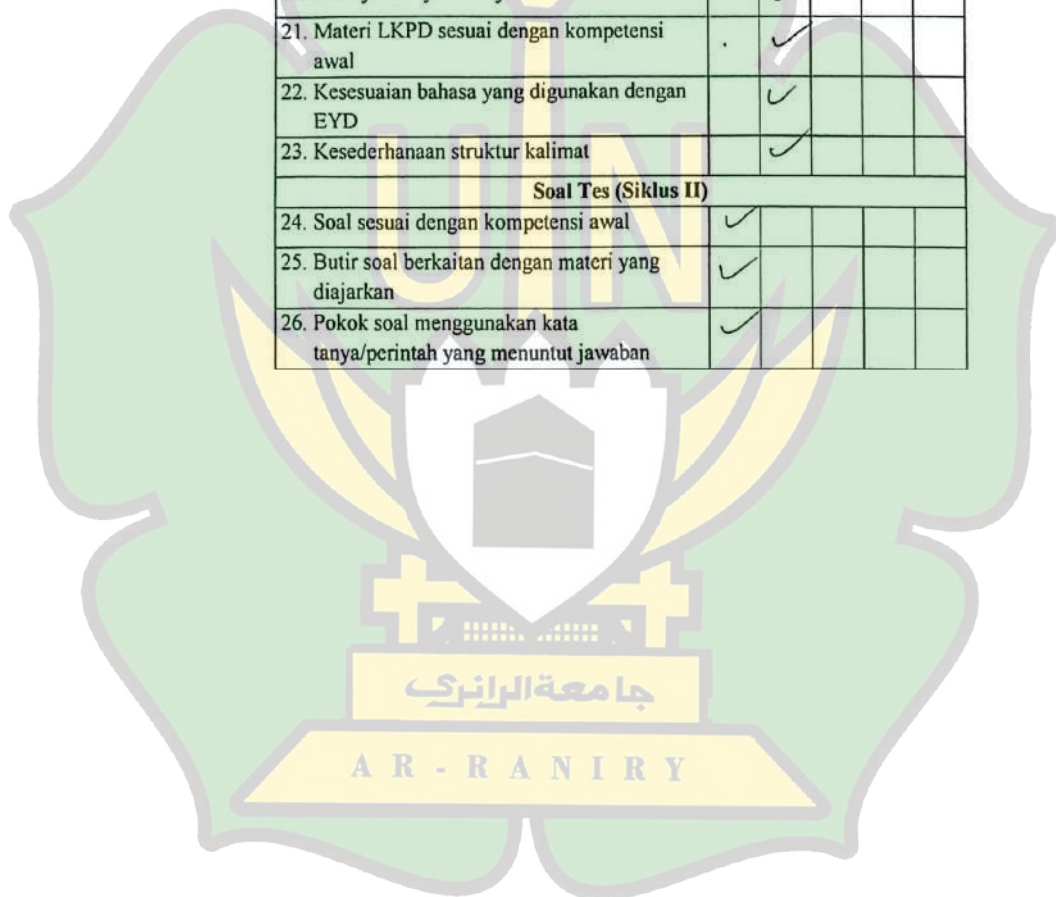
جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

C. Penilaian

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
	5	4	3	2	1
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1. Identitas modul ajar	✓				
2. Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki siswa untuk mempelajari materi selanjutnya		✓			
3. Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran	✓				
4. Sarana dan prasarana		✓			
5. Target peserta didik	✓				
6. Jumlah peserta didik	✓				
7. Metode dan model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan siswa	✓				
Modul Ajar (Komponen Inti)					
8. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi awal	✓				
9. Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran		✓			
10. Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berfikir dalam diri peserta didik	✓				
11. Persiapan belajar	✓				
12. Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup	✓				
13. Kegiatan pendahuluan : - Penyiapan siswa untuk belajar - Melakukan apersepsi - Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				
14. Kegiatan inti :- - Merumuskan kegiatan pembelajaran yang mencakup profil pelajar pancasila - Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai - Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model <i>Team Games Tournament</i> - Menjelaskan cara bermain <i>crossword puzzle</i> - Bermain game memakai media <i>crossword puzzle</i>	✓				

15. Kegiatan penutup : - Menyimpulkan materi - Melakukan refleksi - Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓					
16. Refleksi untuk guru dan peserta didik	✓					
17. Asesmen/Penilaian : kelengkapan pedoman penskoran (rubrik)	✓					
Materi Ajar						
18. Memilih materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan	✓					
19. Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
LKPD (Siklus II)						
20. Petunjuk dinyatakan jelas		✓				
21. Materi LKPD sesuai dengan kompetensi awal		✓				
22. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD		✓				
23. Kesederhanaan struktur kalimat		✓				
Soal Tes (Siklus II)						
24. Soal sesuai dengan kompetensi awal	✓					
25. Butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan	✓					
26. Pokok soal menggunakan kata tanya/perintah yang menuntut jawaban	✓					



terurai					
27. Pokok soal dirumuskan dengan jelas	✓				
28. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
29. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				

D. Kesimpulan Penilaian

Instrumen ini dinyatakan:

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

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 01 Agustus 2024

جامعة الرانير

Validator

AR - RANIR

Raihan

(Raihan Permata Sari, M.Pd.I)

NIP.

Lampiran 19 : DOKUMENTASI

Gambar 1 : Guru menjelaskan cara bermain Crossword puzzle



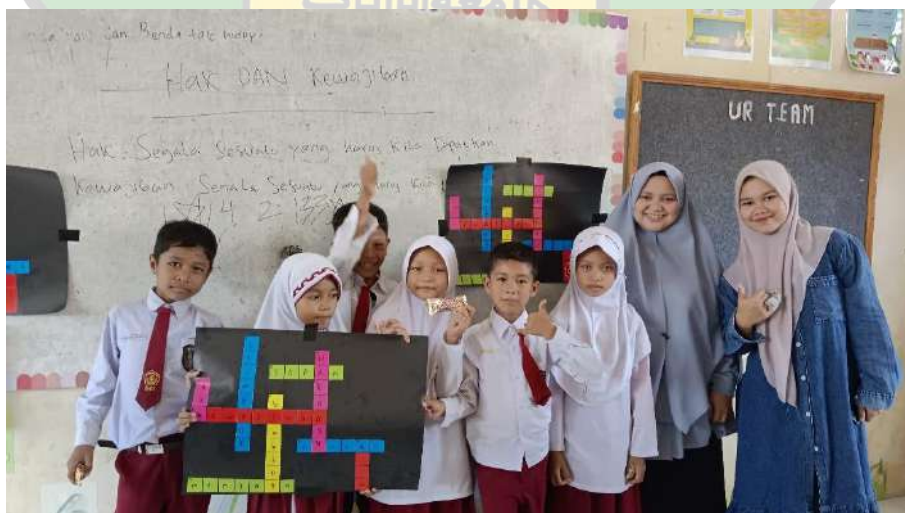
Gambar 2 : Guru membimbing siswa dalam kerja kelompok



Gambar 3 : Guru menjelaskan penerapan moleh TGT



Gambar 4 : Foto bersama kelas III



Gambar 5 : Siswa yang pertama kali menyelesaikan Crossword puzzle

Lampiran 20 : DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Siti Asma Riza

Tempat Lahir : Medan

Tanggal lahir : 25 Juni 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Gayo Lues

Status : Belum Kawin

Pekerjaan : Mahasiswi

Alamat : Blangkejeren, Gayo Lues

a. Nama Orang Tua

a. Ayah : Agussalim

b. Ibu : Farhariyani

b. Pekerjaan Orang Tua

a. Ayah : Pedagang

b. Ibu : Pedagang

c. Alamat : Blangkejeren, Gayo Lues

Riwayat Pendidikan

a. SD/MI : SD Islam Terpadu Raudhatul Jannah

b. SMP/MTS : MTS Raudhatul Hasanah

c. SMA/ MAN : Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Quran Islamic center

d. Perguruan Tinggi : Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Ar-raniry
Banda Aceh

