

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN
STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT
(TEAMSGAMES TOURNAMENT)**

Oleh :

FITRIATUL LYDIA ZULFA

NPM. 2001030010



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

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1446 H / 2024 M

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN
STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT)**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
FITRIATUL LYDIA ZULFA
NPM. 2001030010

Pembimbing: H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 197007211999031003

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2024 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaini@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN
DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS
TGT (TEAMSGAMES TOURNAMENT)

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 22 Oktober 2024
Pembimbing

H. Nindia Yulivulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003

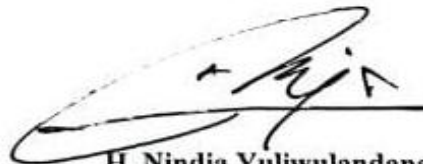
PERSETUJUAN

Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN
DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS
TGT (TEAMSGAMES TOURNAMENT)
Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 22 Oktober 2024
Pembimbing



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: P-5849 / In. 28.1 / D / Pp. 00.9 / 12/2024

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) disusun oleh: Fitriatul Lydia Zulfa, NPM. 2001030010 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at/15 November 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd

Penguji I : Suhendi, M.Pd

Penguji II : Firma Andrian, M.Pd

Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TAHUN 2024/2025

OLEH:
FITRIATUL LYDIA ZULFA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SDIT Bumi Sholawat, yaitu rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih jauh dari KKTP yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Berdasarkan hasil prasurvei diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila yaitu kurangnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada 4-6 peserta didik yang mengobrol saat guru menjelaskan, dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Sehingga peserta didik kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru yang berakibat rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila (PP) di kelas IV.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDIT Bumi Sholawat. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 15 Peserta Didik yang terdiri dari 3 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi menjelajah lingkungan tempat tinggalku pada postest siklus I adalah 60%, sebanyak 6 siswa tidak tuntas dalam KKTP. dan materi mendapatkan hak dan kewajiban pada postest siklus II terjadi peningkatan sebesar 93% menjadi 33%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata ketuntasan mencapai lebih dari 70%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDIT Bumi Sholawat.

Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran Teams Games Tournament, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

HALAMAN ORIINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa

NPM : 2001030010

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pusaka.

Metro, 14 November 2024

Yang menyatakan



Fitriatul Lydia Zulfa

NPM. 2001030010

MOTO

“Allah SWT. Tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”.

(Q.S. Al-Baqarah:286)

“ Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Karena Allah telah mempersiapkan Hal Baik dibalik Kata Proses yang kamu anggap Rumit”

(Edwar Satria)

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia- Nya, skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Alm. Bapak Irfan Afandi dan Alm. Ibu Siti Umayah selaku orang tua saya. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum kalian berdua benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa penyemangat kalian berdua.
2. Kakak kandung saya A. Khotibun Na'im dan M.Fahmi Zahroni. Terimakasih sudah atas dukungan secara moril maupun materil, sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai selesai.
3. Adik saya tercinta Mutiara Birrul Hayati, peri kecil yang sudah membuat kehidupan keluarga menjadi berwarna dan membuat penulis semangat untuk menyelesaikan studinya sampai selesai.
4. Sahabat-sahabatku (Firda, Latifah, Pauziyah, Kholif, Putri). Terimakasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan berjuang bersama dalam dunia perkuliahan, serta senantiasa memberikan dukungan dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dan berusaha mengerjakan skripsi ini sampai dengan selesai. Kalian adalah orang-orang pilihan yang selalu berada di balik layar, membersamai dalam perjuangan dan selalu mau saya repotkan, terimakasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
5. Almamater tercinta yang ku banggakan IAIN METRO.

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak lupa penulis haturkan kehadirat Allah SWT. Yang sudah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Strategi Cooperative Learning Jenis TGT (*Teams Games Tournament*)”.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor IAIN Metro, Prof. Dr. Siti Nurjanah, M. Ag, PIA; Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Dr. Zuhairi, M.Pd; Ketua Prodi PGMI, Dr. Siti Annisah, M. Pd; Sekretaris Prodi PGMI, Rahmad Ari Wibowo, M. Fil. I; dan Pembimbing proposal, Nindia Yuliwulandana, M. Pd;. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDIT Bumi Sholawat, Nur Yahya, S. Pd; Wali Kelas IV ibu Inna Anisa Khusaini, S.Pd yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk melakukan penelitian.

Menyadari ketidaksempurnaan yang ada pada skripsi, kritik maupun saran akan diterima lapang dada oleh penulis guna memperbaiki skripsi ini sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Metro, 28 Oktober 2024

Peneliti



Fitriatul Lydia Zulfa

NPM: 2001030010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Penelitian yang Relevan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Hasil Belajar	9
1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	10
3. Indikator Hasil Belajar	11
4. Tujuan Hasil Belajar.....	15
B. PP (Pendidikan Pancasila).....	17
1. Pengertian PP	17
2. Tujuan PP.....	17
3. Materi Ajar.....	18
C. Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament)	18
1. Pengertian Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament).....	18
2. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament).....	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament)	21

BAB III	METODE PENELITIAN	23
	A. Rancangan Penelitian	23
	B. Definisi Operasional Variabel	23
	1. Operasional Variabel.....	23
	2. Variabel Terikat	24
	C. Setting Penelitian.....	24
	D. Subjek Penelitian	24
	E. Prosedur Penelitian	24
	F. Instrumen Penilaian	28
	G. Teknik Analisis Data	33
	H. Indikator Keberhasilan	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
	A. Hasil Penelitian	36
	1. Deskripsi Lokasi Penelitian	36
	a. Sejarah Umum Berdirinya SDIT Bumi Sholawat	36
	b. Identitas SDIT Bumi Sholawat.....	36
	c. VISI dan MISI Sekolah	37
	d. Data Jumlah Siswa	38
	e. Keadaan Guru SDIT Bumi Sholawat	38
	f. Struktur Organisasi SDIT Bumi Sholawat	39
	g. Denah Lokasi SDIT Bumi Sholawat	40
	h. Sarana dan Prasarana SDIT Bumi Sholawat	40
	2. Deskripsi Hasil Penelitian	41
	a. Kondisi Awal Sebelum Dilaksanakan Penelitian	41
	b. Pelaksanaan Siklus 1	42
	c. Hasil Observasi Siklus I	51
	d. Refleksi Siklus I	56
	e. Pelaksanaan Siklus II.....	57
	f. Hasil Obervasi Siklus II.....	65
	g. Refleksi	70
	B. Pembahasan.....	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	81
	A. Simpulan	81
	B. Saran.....	82
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	85
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Tahun Ajaran 2024/2025 Kelas IV SDIT Bumi Sholawat.....	2
Tabel 3.1	Kisi-kisi Lembar Aktivitas Siswa	29
Tabel 3.2	Lembar Aktivitas Guru	30
Tabel 3.3	Kisi-kisi Soal Siklus I.....	31
Tabel 3.4	Kisi-kisi Soal Siklus II	33
Tabel 4.1	Jumlah Siswa.....	38
Tabel 4.2	Jumlah Guru di SDIT Bumi Sholawat	39
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana SDIT Bumi Sholawat	40
Tabel 4.4	Data Hasil Belajar Petes 1 Peserta Didik Kelas IV	42
Tabel 4.5	Data Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Pesera Didik Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus I.....	51
Tabel 4.6	Data Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus I	53
Tabel 4.7	Tes Hasil Belajar <i>Pos-test</i> Siklus I.....	54
Tabel 4.8	Data Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Pesera Didik Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus II	65
Tabel 4.9	Data Hasil ObsevasiAktivitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus II.....	67
Tabel 4.10	Data Hasil Belajar Posttest Siklus II.....	69
Tabel 4.11	Data Rata-rata Aktivitas Belajar Pesera Didik Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus I dan Siklus II	72
Tabel 4.12	Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II	76
Tabel 4.13	Presentase Hasil Belajar Peseta Didik Siklus I dan Siklus II.....	77

DATAR GAMBAR

Gambar 3.1	Skema Penelitian Tindakan Kelas	23
Gambar 4.1	Struktur Organisasi SDIT Bumi Sholawat	39
Gambar 4.2	Denah Sekolah SDIT Bumi Sholawat	40
Gambar 4.3	Hasil Observasi Aktivitas kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	52
Gambar 4.4	Hasil Belajar Post Test Siklus I.....	55
Gambar 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siklus II.....	66
Gambar 4.6	Hasil Belajar PostTest Siklus II.....	69
Gambar 4.7	Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Siklus I dan I	72
Gambar 4.8	Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II.....	76
Gambar 4.9	Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II..	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Bimbingan Skripsi	86
Lampiran 2	Outline.....	87
Lampiran 3	Alat Tujuan Pembelajaran	89
Lampiran 4	Modul Ajar	91
Lampiran 5	Hasil Pre-Test I	95
Lampiran 6	Hasil Post-Test I.....	96
Lampiran 7	Hasil Pre-Test II	97
Lampiran 8	Hasil Post-Test II.....	98
Lampiran 9	Lembar Observasi Guru Sikus 1	99
Lampiran 10	Lembar Observasi Guru Sikus II.....	100
Lampiran 11	Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus I.....	101
Lampiran 12	Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus II.....	102
Lampiran 13	Lembar Observasi Peserta Didik Sikus I	103
Lampiran 14	Lembar Observasi Peserta Didik Sikus II	104
Lampiran 15	Soal Pre-Test dan Postest I beserta Jawaban.....	105
Lampiran 16	Soal Pre-Test dan Postest II beserta Jawaban	109
Lampiran 17	Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus I.....	112
Lampiran 18	Surat Izin Research	114
Lampiran 20	Surat Izin Prasurvey	115
Lampiran 19	Surat Balasan Prasurvey.....	116
Lampiran 21	Surat Tugas.....	117
Lampiran 22	Surat Bebas Pustaka Perpustakaan.....	118
Lampiran 23	Surat Bebas Pustaka Jurusan	119
Lampiran 24	Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	120
Lampiran 25	Dokumentasi	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹ Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Adapun untuk bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, maka diperlukan adanya keterampilan, diantaranya adalah “keterampilan pembelajaran dan keterampilan mengajar”.² Untuk menciptakan pembelajaran yang baik tentunya disesuaikan dengan budaya, metode serta strategi yang baik.

Pendidik dalam proses pembelajaran berperan sebagai unsur pemberi, penyalur, dan penyampai ilmu, sehingga dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik maka diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan disekolah-sekolah. Proses pembelajaran dapat berjalan baik salah satunya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

¹Abdul Majid dan M. Pd, “Strategi pembelajaran,” 2019, 4.

²Enco Mulyasa, “Menjadi guru profesional; menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan,” 2019, 69.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Secara terperinci tujuan Pendidikan Pancasila adalah agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : (1) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (2) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Berdasarkan prasarvei melalui hasil wawancara dengan Ibu IAK, selaku wali kelas IV di SDIT Bumi Sholawat pada tanggal 10 Februari 2024 diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang aktif, pendidik jarang menggunakan media atau pun metode pembelajaran, peserta didik yang kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar Pendidikan Pancasila yang masih rendah. Adapun data Nilai Ulangan Harian didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat seperti pada Tabel berikut.

Table 1.1
Nilai Ulangan Harian PP Tahun Ajaran 2024/2025
Kelas IV SDIT Bumi Sholawat

KKM	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas%	Belum Tuntas
			Tuntas	Belum Tuntas		
70	IV	15	5	10	33%	67%

Berdasarkan Tabel 1.1, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Terdapat 67% atau 10 peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai KKTP sedangkan 33% atau 5 peserta didik yang hasil belajarnya sudah mencapai KKTP. Hal ini sesuai dengan KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDIT Bumi Sholawat adalah 70. Dari fenomena tersebut menandakan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan belum mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan Solusi, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran strategi yang di maksud adalah strategi cooperative.

Pembelajaran cooperative, pada dasarnya adalah suatu metode aktif, melalui kerjasama yang dapat mempertinggi keterlibatan peserta didik. Pembelajaran cooperative berbeda dengan strategi diskusi dalam kelas. Pembelajaran cooperative menekankan pada pembelajaran dalam kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran cooperative memiliki dampak positif terhadap peserta didik yang rendah hasil belajarnya, karena dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan penyimpanan materi pelajaran lebih lama.³

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran cooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Strategi TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran cooperative yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan

³Masnur Muslich, *KTSP: pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah* (Bumi Aksara, 2007), 228.

sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*. Melalui pembelajaran cooperative akan dapat terlaksana kegiatan belajar yang aktif dan keterampilan/kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang secara bersamaan, baik kemampuan akademis maupun keterampilan dalam bersosialisasi. Salah satu pembelajaran cooperative adalah strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).⁴

Dilihat dari penjelasan tersebut, maka dalam hal ini peneliti akan meneliti “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (PP) melalui Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDIT Bumi Sholawat Wates Kec. Bumi Ratu Nuban”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik kurang aktif pada proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang di gunakan guru Pkn umumnya hanya menggunakan model ceramah.
3. Kurangnya minat siswa dalam menyimak materi yang diberikan oleh guru.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah

⁴Ni Nyoman Sukasih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 225.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penelitian dibatasi pada penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDIT Bumi Sholawat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan strategi pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDIT Bumi Sholawat?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui menerapkannya Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di SDIT Bumi Sholawat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilaksanakan di SDIT Bumi Sholawat adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, manfaat yang diperoleh peserta didik dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

2. Bagi pendidik, manfaat yang diperoleh pendidik dari penelitian ini yaitu mengembangkan keterampilan pendidik dalam pembelajaran, serta menambah pengalaman mengenai strategi pembelajaran TGT dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Sri Hardiana dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). Dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan presentase ketuntasan hasil tes belajar siswa ($KKM \geq 76$) siklus I dan siklus II sebanyak 16 siswa (67%) menjadi 22 siswa (92%) dengan peningkatan rata-rata hasil belajar 6,4 yaitu dari 75,6 menjadi 82.⁵

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek, lokasi penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan Adang Romanda dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di Mi Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016 / 2017”. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni

⁵Sri Hardina, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT),” *BASIC EDUCATION* 8, no. 15 (2019): 1.434.

dengan jumlah siswa 28 siswa yang tuntas 17 siswa (60,7%), sedangkan yang tidak tuntas 11 siswa (39,3%).Selanjutnya pada siklus ke dua dengan siswa 28 siswa yang tuntas 24 siswa (85,2%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (14,3%).⁶

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran, subjek, lokasi penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan Mhd. Zulhadli dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV Mis Titimas Kutacane Aceh Tenggara” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilakukan dengan 2 siklus yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.⁷

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games*

⁶Adang Romanda, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di Mi Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017” (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017).

⁷Mhd.Zulhadli dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan 2017)

Tournamnet) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek, lokasi penelitian, materi pelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil belajar

1. Pengertian hasil belajar

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pada perkembangan para ilmunan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofi yang dianut dan pengalaman para ilmunan atau pakar itu sendiri dan membelajarkan para peserta didiknya.¹ Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan ada upaya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.²

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang di peroleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat di artikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidik.

¹Umu Barokah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Tahun Pelajaran 2018/2019" (PhD Thesis, IAIN Metro, 2018), 5,

²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 3.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan beberapa faktor yang dibedakan menjadi dua golongan:

a. Faktor internal meliputi:

1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.

2) Faktor kecerdasan atau intelegensi

Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi oleh faktor kecerdasan.

3) Faktor latihan dan ulangan

Dengan rajin belajar, sering melakukan hal yang berulang-ulang kecakapan atau pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam.

4) Faktor motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisasi untuk melakukan sesuatu.

5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya.

b. Faktor eksternal meliputi:

- 1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga
- 2) Faktor guru dan cara mengajarnya.
- 3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.
- 4) Faktor lingkungan dan kesehatan yang tersedia.
- 5) Faktor motivasi sosial.³

3. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar memiliki berbagai jenis diantaranya yaitu meliputi: Keterampilan, Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai kreativitasnya secara maksimal; Pengetahuan, Pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan termasuk ranah kognitif yang mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan, dan keterampilan berfikir;⁴ Sikap, Sikap merupakan kecenderungan perasaan dan perbuatan. Sikap tidak hanya merupakan aspek mental saja, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak.

Jenis-jenis hasil belajar yaitu meliputi ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah efektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).⁵

³Mohammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, t.t., 31–34.

⁴Mohammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan pembelajaran* 25.

⁵Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 43.

a. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui serta memecahkan masalah. Ranah kognitif meliputi:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kemampuan mengenali atau mengingat fakta, kaidah, prinsip serta metode yang diketahui.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan untuk mengerti tentang makna dari arti dan bahan yang dipelajari.

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan ide-ide umum, metode, serta prinsip pada situasi baru.

4) Analisis (*analysis*)

Kemampuan untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagiannya, dan memahami hubungan diantaranya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk menyatukan beberapa informasi yang terpisah-pisah.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan.

Berdasarkan ranah kognitif diatas dapat dipahami bahwa yang meliputi ranah kognitif selain pengetahuan juga terdapat pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi yang dapat dikembangkan melalui kemampuan intelektual pesereta didik.

b. Ranah Afektif (*affective domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tingkatan dalam ranah afektif meliputi:

1) Penerimaan (*receiving*)

Kemampuan yang mengacup ada kepekaan individu dalam menerima rangsangan dari luar.

2) Partisipasi (*responding*)

Kemampuan yang mencakup kerelaan untuk meperhatikan secara aktif dan turut berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

3) Penilaian sikap (*valuing*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan memposisikan diri sesuai dengan penilaian.

4) Organisasi (*organization*)

Kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan yang dikembangkan dalam suatu perangkat nilai.

5) Pembentukan pola hidup (*characterization*)

Kemampuan yang mengacu kepada sikap peserta didik dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian. Berdasarkan ranah afektif di atas dapat dipahami bahwa tingkatan dalam ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup yang dapat dilihat dari sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

c. Ranah Psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dalam ranah ini meliputi:

1) Persepsi (*perception*)

Kemampuan untuk menggunakan indra, memilih isyarat, dan menterjemahkan isyarat tersebut ke dalam bentuk gerakan.

2) Kesiapan (*set*)

Kemampuan untuk menempatkan diri dalam keadaan, baik itu mental, fisik, dan emosional.

3) Gerakan terbimbing (*guide response*)

Mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.⁶

4) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)

Mencakup kemampuan untuk melakukan rangkaian gerak-gerik dengan lancar, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.⁷

5) Gerakan yang kompleks (*complex response*)

Kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas berbagai komponen dengan lancar, tepat, dan efisien. Berdasarkan ranah psikomotorik diatas dapat dipahami bahwa.⁸ Keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak peserta didik meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, dan gerakan yang kompleks yang dapat dilihat melalui pengalaman belajar.

4. Aktifitas Belajar

Aktivitas belajar berarti serangkaian kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, dimana kedua aktivitas ini saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Adanya aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar, karena belajar dapat mengubah tingkah laku seseorang. Dalam lingkungan sekolah, banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa ini tidak cukup hanya mencatat dan mendengarkan. Menurut Paul B. Diedrich, ada beberapa

⁶Sudaryono, 46.

⁷Sudaryono, 47.

⁸Annurahman Belajar dan Pembelajaran 52.

macam kegiatan siswa, ia membuat suatu daftar yang berisi 8 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

- a. Visual activities, misalnya : membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. Drawing activities, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. Mental activities, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. Emotional activities, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.⁹

⁹Mely Agustin, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* Vol.1, no. 1 (2017).68

B. PP (Pendidikan Pancasila)

1. Pengertian PP

PP merupakan mata pelajaran dengan tujuan utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. PP merupakan pendidikan demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun, yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mempunyai moral, etika serta memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, serta berkarakter.

2. Tujuan PP

Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Kurikulum Nasional, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditingkat SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa¹⁰
- b. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

¹⁰“Badan Standar Nasional Pendidikan,” No.22Tahun2006

- c. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- d. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.

3. Materi Ajar

- a. Identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal.
- b. Menghargai perbedaan identitas masyarakat.
- c. Perangkat desa dan kelurahan.
- d. Menjelajah lingkungan tempat tinggal.
- e. Aturan di lingkungan sekitar
- f. Membuat dan melaksanakan aturan
- g. Mendapatkan hak dan melakukan kewajiban

C. Strategi Pembelajaran Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament)

1. Pengertian Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament)

Strategi pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, strategi pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena strategi ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda” Sedangkan menurut Munawir (2018) menyatakan strategi pembelajaran TGT digunakan dalam turnamen akademik, siswa bersaing sebagai wakil kelompok melawan anggota kelompok yang lain.

Dalam penerapan strategi TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Strategi TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok.¹¹ Strategi ini sangat sederhana dan mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa-siswa SD, SMP, SMA/SMK. Dengan strategi pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak terkesan monoton.

2. Langkah-Langkah Strategi Cooperative Tipe TGT (Tame Games Tournament)

Menurut Shoimin ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

¹¹“ model pembelajaran kooperatif tipe tgt (team game tournament).

- a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*) Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.¹²
- b. Kelompok (*Teams*) Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. 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. Permainan (*Games*) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Siswa maju bergilir sesuai kelompok untuk menjawab pertanyaan. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk hasil nilai harian.¹³

¹²Rini Mulyani, Nana Djumhana, dan Tatang Syaripudin, "Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 1147.

¹³Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).206

- d. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.¹⁴

3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Cooperative Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pada model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terdapat kelebihan dan kelemahannya yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

¹⁴Soimin. "68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013", 207

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Meskipun terdapat kelebihan dan kelemahan dari penjelasan tersebut maka seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar.¹⁵

¹⁵Soimin. "68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013", 208

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan, adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dasar teori di atas, penulis gunakan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian ini dengan melakukan Tindakan-tindakan yang telah direncanakan sebelumnya kemudian melakukan evaluasi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan tersebut.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam suatu penelitian mempunyai peranan yang sangat penting, karena akan memberikan pemahaman kepada pembaca tentang bagaimana suatu variabel di operasionalkan dan sebagai dasar untuk menyusun indikator penyusunannya.

1. Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Berdasarkan penjelasan tersebut maka variabel bebas pada penelitian ini adalah

strategi pembelajaran cooperative tipe *Teams Games Tournament* (TGT).¹

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDIT Bumi Sholawat

C. Setting Penelitian

Setting lokasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDIT Bumi Sholawat Kec. Bumi Ratu Nuban

D. Subjek Penelitian

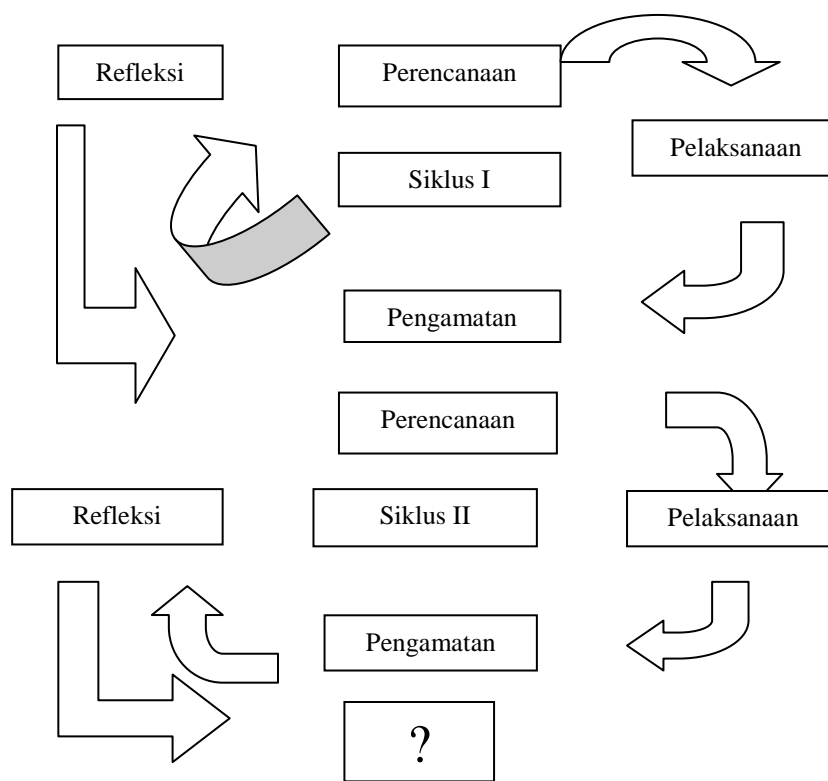
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Bumi Sholawat yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 3 siswa Perempuan.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus menggunakan tahap kegiatan ,perencanaan , pelaksanaan pengamatan dan refleksi. Adapun skema dalam prosedur penelitian ini adalah:²

¹Damayanti dan Apriyanto, 241.

²Suharsimi Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi* (Bumi Aksara, 2021), 16.



Gambar 3.1

Skema Penelitian Tindakan Kelas

Siklus penelitian Tindakan kelas menurut Prof. Dr.H. WinaSanjaya, M.Pd³

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Menentukan kelas penelitian
- 2) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil
- 3) Menetapkan materi pelajaran yang akan disampaikan
- 4) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

³WinaSanjaya, "PenelitianTindakan Kelas dan Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri Kemloko Dengan Menggunakan Model Make a Match" vol 1, no. 2 (2017): 116.

- 5) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- 6) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siswa di beri materi dahulu agar lebih memahami apa yang akan di bahas pada kegiatan pembelajaran cooperative tipe TGT ini. Saat proses pembelajaran dengan penerapan model tersebut, siswa akan di berikan kesempatan untuk memainkan permainan dengan materi yang sudah di ajarkan dan disepakati, serta siswa di beri kesempatan untuk bertanya, dan tak lupa dijelaskan kembali apabila ada hal yang kurang difahami. Setelah itu siswa di berikan latihan individual.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan pada jalanya kegiatan dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil pengamatan untuk melihat aktivitas pembelajaran dengan strategi cooperative jenis TGT pada lembar observasi.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pada tahap observasi, maka pada tahap refleksi perlu dilakukan adanya analisis serta membuat perbaikan berdasarkan pengamatan dan catatan lapangan. Tahap refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan pada setiap siklus.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hasil refleksi siklus I. Apabila pada siklus I hasil analisis belum memuaskan maka siklus tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan atau kegagalan yang terjadi pada siklus I.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang penulis perlukan dalam penelitian ini maka penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

a. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴ Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pkn. Dengan demikian, metode ini dilakukan dengan peneliti mendatangi secara langsung lokasi penelitian untuk mengamati dan mencatat langsung kegiatan dalam proses belajar mengajar kelas IV SDIT Bumi Sholawat.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah suatu tes yang mengukur prestasi seseorang dalam suatu bidang studi sebagai postes belajar yang khas, yang dilakukan secara sengaja dalam bentuk pengetahuan,

⁴Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cpta, 2018).158

pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai.⁵ Data yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Pretest yakni tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk melihat kemampuan di awal peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan, *posttest* adalah tes yang diberikan pada setiap akhir pengajaran. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk melihat aspek kognitif. Aspek kognitif berfungsi untuk mengukur pemahaman materi yang dipelajari peserta didik sesuai KKTP pada mata pelajaran Pkn yaitu 70. Adapun soal tesnya berbentuk tulisan yaitu soal essay.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah strategi yang digunakan untuk memperoleh sumber secara tertulis berupa ATP, CP, Modul Pembelajaran, hasil ujian/tes, dan laporan kegiatan selama proses belajar mengajar, data sekolah, data guru, data peserta didik dan lain-lain

F. Instrumen Penilaian

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu. "

Instrumen yang dilakukan oleh penelitian adalah:

⁵Margono. "Metodologi Penelitian Pendidikan", 170

1. Lembar Observasi

- a. Kisi-kisi lembar aktivitas siswa

Tabel 3.1
Kisi-kisi Lembar Aktifitas Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Memperhatikan penjelasan pendidik	
2.	Bertanya kepada peserta didik	
3.	Bekerja sama dalam kelompok	
4.	Mengerjakan tugas/soal	
5.	Diskusi dengan anggota kelompok	
	Jumlah	
	Presentase	

Keterangan :

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (√) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Kriteria penskoran yang digunakan adalah sebagai berikut :

Skor	Kriteria
4	Sangatbaik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

b. Kisi-kisi lembaran aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran

Tabel 3.2
Lembaran Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Pendahuluan				
	Apresiasi dan motivasi				
	Memeriksa kehadiran siswa				
	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
2.	b. Kegiatan Inti				
	Menyampaikan materi secara garis besar				
	Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok				
	Menjelaskan misi dalam setiap kelompok dan memulai permainan				
	Menyelesaikan semua permainan yang telah di berikan dan memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik yang telah berpartisipasi				
3.	c. Penutup				
	Meakukan evaluasi secara individu				
	Menyampaikan materi pelajaran berikutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran				
	JumlahSkor				
	Presentase				

Instrumen untuk metode tes berupa tes formatif dalam bentuk butir soal essay. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang disusun untuk mengacup ada indicator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemberian tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest posttest yang disesuaikan dengan KKTP. Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Soal Siklus I

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator	No. Soal	Ranah Kognitif	Skor	Bobot
Bhineka Tunggal Ika	Menjelaskan identitas diri keluarga, dan teman – temanya sesuai budaya, minat dan prilakunya	Menjelaskan identitas diri, keluarga dan teman – temannya sesuai minat dan prilakunya	- Menjelaskan Identitas Keluarga sesuai minat dan prilakunya	1	C2		30
			- Menjelaskan identitas teman sesuai minat dan prilakunya	2			30
	Menyebutkan keberagamansuku bangsa, social budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	Menyebutkan keberagaman suku bangsa, social budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	Menyebutkan keberagaman suku bangsa dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika	3	C1		10
			Menyebutkan keberagaman social budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	4			10
	Menunjukkan sikap Menghargai kebinekaan Suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	Menunjukkan sikap menghargai kebinekaan suku bangsa, social budaya, dalam bingkai	Menunjukkan sikap menghargai kebinekaan suku Bangsa dalam bingkai Bhinneka	5	C2		20

		Bhinneka Tunggal Ika, contohnya: bermain bersama dengan teman-teman tanpa membedakan suku atau asal daerahnya, mau menolong guru yang kerepotan membawa buku meskipun guru tersebut mengajar di kelas yang berbeda	Tunggal Ika				
--	--	---	-------------	--	--	--	--

Tabel3.3
Kisi-Kisi Soal Siklus II

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator	No. Soal	Ranah Kognitif	Skor	Bobot
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia	Mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal	Mengidentifikasi aturan di keluarga masing-masing Dan aturan di sekolah	Mengidentifikasi aturan di keluargamasing-masing	1	C2		10
			Mengidentifikasi aturan di sekolah	2			10
	Mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal	Melaksanakan aturan di keluarga dengan bimbingan orang tua dan aturan di sekolah dengan bimbingan guru.	Melaksanakan aturan di keluarga	3	C3		30
			Melaksanakan aturan di sekolah	4			30
	Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai wargasekolah	Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota Keluarga	Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota Keluarga	5	C2		20

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pemahaman materi ketika dalam proses pembelajaran sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik dengan lembar observasi

dengan menggunakan strategi pembelajaran cooperative tipe Times Games Tournament (TGT).

Adapun langkah-langkah untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa yaitu jumlah yang diperoleh siswa (Σx) dibagi dengan banyaknya jumlah siswa (n). Dari pertanyaan di atas maka rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa adalah sebagai berikut

1) Untuk menghitung nilai rata-rata siswa digunakan rumus:

$$X = \Sigma x : n$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

Σx = jumlah nilai tes seluruh siswa

n = jumlah data

2) Untuk menghitung persentase digunakan rumus:

$$P = \Sigma x : nx 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

Σx = jumlah nilai tes seluruh siswa

n = jumlah data

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dari siklus ke siklus. Peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai ≥ 70 mencapai 75 %.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SDIT Bumi Sholawat

SDS Islam Terpadu (SDSIT) Bumi Sholawat berdiri pada tanggal 18 Juli 2012 yang didirikan oleh Yayasan Bumi Sholawat Safinatunn Najaa' dan diresmikan oleh Kepala Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah. Sekolah dirancang sebagai sekolah yang memelopori penerapan pendidikan dasar terpadu yang berorientasi pada masa depan untuk mewujudkan generasi berkarakter islami.

Pada awalnya Yayasan Bumi Sholawat Safinatunn Najaa' hanya berbasis pondok pesantren salafi, yang tidak ada kegiatan pembelajaran umum. Namun sejak tahun 2009, mulai membentangkan sayapnya dengan mendirikan Pendidikan formal dengan mendirikan TK Al-Ikhlas. Maka sejak saat itu, mulai adanya niatan untuk membentuk sebuah sekolah dasar yang memadukan pelajaran umum dan nilai-nilai islam.

b. Identitas SDIT Bumi Sholawat

Nama Sekolah : SDIT Bumi Sholawat

NPSN : 69820131

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah	:Swasta
Alamat Sekolah	: Jl.Bumi Sholawat No.27 Dusun VI Banyuwangi
Kode Pos	: 34161
Kecamatan	: Bumi Ratu Nuban
Kabupaten/Kota	: Lampung Tengah
Provinsi	: Lampung
SK Pendirian Sekolah	: 04/YBSSN/IV/2012
Tanggal SK Pendirian	: 2012 - 05 – 09
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Izin Operasional	: 420/1216/04/D.1/2013
Tgl SK Izin Operasional	: 2013 – 07 -2013
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi

c. VISI dan MISI Sekolah

1) Visi Sekolah

Terwujudnya sekolah Islam yang amanah, unggul, mandiri, inovatif dalam menghasilkan lulusan kompeten dan bertaqwa

2) Misi Sekolah

- a) Mengaplikasikan prinsip-prinsip Islam berbasis Alquran dan hadits dalam pengelolaan sekolah yang amanah dan profesional.

- b) Mengembangkan keunggulan dalam pencapaian standar-standar pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi.
- c) Mengelola sumber daya manusia secara amanah, efektif dan efisien guna mencapai kemandirian dan pengembangan sekolah.
- d) Memfasilitasi kegiatan belajar berkelanjutan bagi seluruh warga sekolah dan mendorong inovasi penunjang mutu lulusan kompetitif dan bertaqwa.

d. Data Jumlah Siswa

Tabel 4.1
Jumlah Siswa

No	Nama Ruang	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas I	3	1	4
2.	Kelas II	4	4	8
3.	Kelas III	5	3	8
4.	Kelas IV	12	3	15
5.	Kelas V	3	1	4
6.	Kelas VI	3	3	6
Jumlah Keseluruhan Peserta Didik		30	15	45

e. Keadaan Guru SDIT Bumi Sholawat

Data guru yang bertugas di SDIT Bumi Sholawat sejumlah 9 guru. Adapun data guru SDIT Bumi Sholawat seperti tabel di bawah ini:

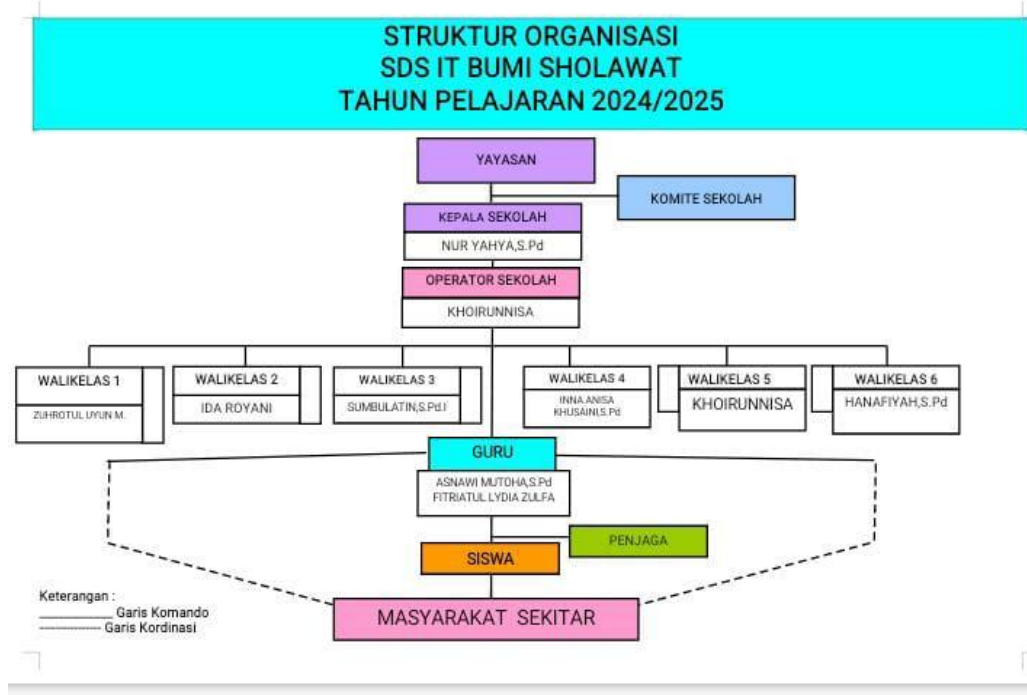
Tabel 4.2
Jumlah Guru di SDIT BumiSholawat
Tahun 2024

No	Nama	L/P	Jabatan
1	Nur Yahya, S.Pd	L	Kepala Sekolah
2	Khoirunnisa	P	Operator
3	Sumbulatin, S.Pd	P	Guru Kelas
4	Inna Anisa Khusaini, S.Pd	P	Guru Kelas
5	Hanafiyah, S.Pd	P	Guru Kelas
6	Asnawi Mutoha, S.Pd	L	Guru Mapel
7	Ida Royani	P	Guru Kelas
8	Zuhrotul Uyun M.	P	Guru Kelas
9	Fitriatul Lydia Zulfa	P	Guru Mapel
10	Khoirunnisa	P	Guru Kelas

f. Struktur Organisasi SDIT Bumi Sholawat

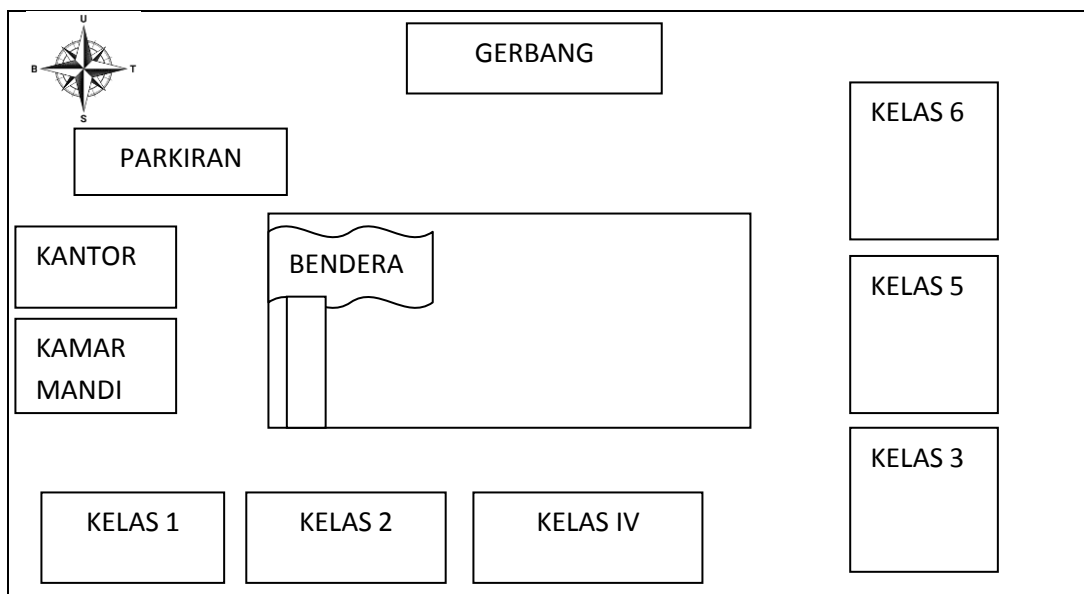
SDIT Bumi Sholawat memiliki struktur organisasi yang dapat di jelaskan pada gambar berikut ini:

Gambar 4.1
Struktur Organisasi SDIT Bumi Sholawat



g. Denah Sekolah SDIT Bumi Sholawat

Gambar 4.2
Denah Sekolah SDIT Bumi Sholawat



h. Sarana dan Prasarana SDIT Bumi Sholawat

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SDIT Bumi Sholawat

No	Sarana Fisik	Jumlah Ruang	Keterangan
1	Ruang Belajar	6	Baik / Permanen
2	Ruang Kantor / Guru	1	Baik / Permanen
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik / Permanen
4	Ruang TU	1	Baik / Permanen
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik / Permanen
6	Ruang UKS	1	Baik / Permanen
7	WC / KamarMandi	3	Baik / Permanen
8	Pagar Madrasah	1	Baik / Permanen

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Bumi Sholawat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan penerapan metode pembelajaran Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, sehingga dilakukan dalam 6 kali pembelajaran. Dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 Menit).

a. Kondisi Awal Sebelum Dilaksanakan Penelitian

Kondisi awal sebelum menggunakan metode cooperative tipe TGT pada peserta didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat, sebagian besar peserta didik ketika dalam proses pembelajaran banyak yang terlihat bermain-main dan hanya diam saja ketika pendidik bertanya. Hal ini terbukti dengan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKTP.

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) kepada peserta didik, peneliti melakukan pre-test terlebih dahulu pada hari Senin tanggal 05 Agustus 2024 pukul 08.00 sampai 09.30 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat dan Menghargai Perbedaan

Identitas Masyarakat. Kemudian hasil Pre-test peserta didik digambarkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar Pre-test 1 Peserta Didik Kelas IV

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	5	33.3%
2.	< 70	Tidak Tuntas	10	67%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan data hasil belajar *pre-test* peserta didik diatas, didapatkan nilai maksimal yang dicapai peserta didik adalah sebesar (83,3), sedangkan untuk nilai minimum nya yaitu (13,4) dengan nilai rata- rata dari 15 peserta didik, dari hasil *pre-test* dapat diketahui peserta didik belum mencapai $KKTP \geq 70$.

Peneliti memberikan solusi untuk masalah hasil belajar Pkn dengan menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada saat proses pembelajaran dikelas IV SDIT Bumi Sholawat. Untuk memperbaiki hasil belajar Pendidikan Pancasila, maka peneliti menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II.

b. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 06 Agustus 2024, pertemuan kedua 13 Agustus 2024, dan pertemuan ke tiga 20 Agustus 2024 adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran cooperative learning tipe TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDIT Bumi Sholawat. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil
- b) Menentukan pokok bahasan dan sub pokok bahasan dalam penelitian ini sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam ATP dan Modul Ajar
- c) Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan yang ada
- d) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti ATP dan Modul Ajar
- e) Menyiapkan media yang akan digunakan pada penelitian ini
- f) Menyiapkan kisi-kisi soal dan lembar observasi peserta didik dan pendidik.
- g) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan.

- a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 06 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi indikator “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat dan Menghargai Perbedaan Identitas Masyarakat”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang Identitas Masyarakat dan Menghargai Perbedaan Identitas Masyarakat, setelah itu menyebutkan contoh

identitas masyarakat dan menghargai perbedaan masyarakat. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Saat diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi hanya beberapa peserta didik yang mengangkat tangan mereka dan mengajukan pertanyaan, peserta didik yang hanya mendengarkan pertanyaan dari temanya.

Selanjutnya peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara bermainnya. Dalam permainan peserta didik akan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Langkah pertama peserta didik baris sesuai kelompoknya masing-masing kemudian peserta didik maju bergantian sesuai kelompoknya dan menjawab soal yang ada di dalam amplop. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan di gantikan anggota lain dalam kelompoknya. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 20 point. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan

maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “perangkat desa dan kelurahan”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- b) Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan kedua berlangsung selama 2x35 menit dengan materi indikator “Perangkat Desa dan Kelurahan”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa’a. Guru mengecek kesiapan diri dengan

mengisi lembar kehadiran dan menanyakan kabar selanjutnya memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang perangkat desa dan kelurahan, setelah itu menyebutkan contoh perangkat desa dan kelurahan. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Selanjutnya peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara bermainnya. Dalam permainan peserta didik akan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Langkah pertama peserta didik baris sesuai kelompoknya masing-masing kemudian peserta didik maju bergantian sesuai kelompoknya dan menjawab soal yang ada di dalam amplop. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab

maka akan di gantikan anggota lain dalam kelompoknya. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 20 point. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “perangkat desa dan kelurahan”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- c) Pertemuan Ketigadilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan ketiga berlangsung selama 2x35 menit dengan materi indikator “Menjelajah Lingkungan

Tempat Tinggalku". Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan menanyakan kabar selanjutnya memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang menjelajah lingkungan tempat tinggalku, setelah itu menyebutkan contoh bagaimana lingkungan sekitar. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Selesai guru dan peserta didik mengulas materi kemudian guru memberi waktu 10 menit untuk mempelajari ulang apa yang telah di jelaskan dan yang di sampaikan guru. Setelah itu guru membagikan kelompok yang memiliki skor tertinggi pada permainan sebelumnya menjadi kelompok pertama dan seterusnya untuk melakukan tournament.

Pada tournament ini setiap kelompok mengajukan satu peserta didik untuk mewakili kelompoknya. Setelah tournament berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, kemudian setiap tim mendapatkan hadiah sesuai urutan juaranya.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan pada bab 1 ini. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan bahwasanya akan dilakukan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dilanjutkan pada penjelasan bab 2 materi “Aturan di Lingkungan Sekitar”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, kemudian dilanjutkan pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2024 untuk dilakukan *post-test* siklus I kepada peserta didik dengan tugas yang sama pada *pre-test* sebelumnya. Jenis tesnya berupa soal essay yang berjumlah 5 butir soal

hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengukur pengetahuan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.

c. Hasil Observasi Siklus I

Setelah tahap tindakan, tahap berikutnya adalah tahap observasi dan pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswi bernama Fitriatul Lydia Zulfa sebagai praktikan dan ibu IAK, S.Pd sebagai observer. Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusundan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas belajar peserta didik, diantaranya:

Tabel 4.5
Data Rata-Rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus I

No	Aspekyangdiamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		1	2	3		
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	27%	40%	47%	38%	E
2.	Bertanya kepada peserta didik	13%	20%	27%	20%	E
3.	Bekerja sama dalam kelompok	20%	33%	40%	31%	E
4.	Mengerjakan tugas/soal	13%	27%	33%	24%	E
5.	Diskusi dengan anggota kelompok	20%	33%	47%	33%	E
RATA-RATA		19%	31%	39%	49%	E

Penskoran

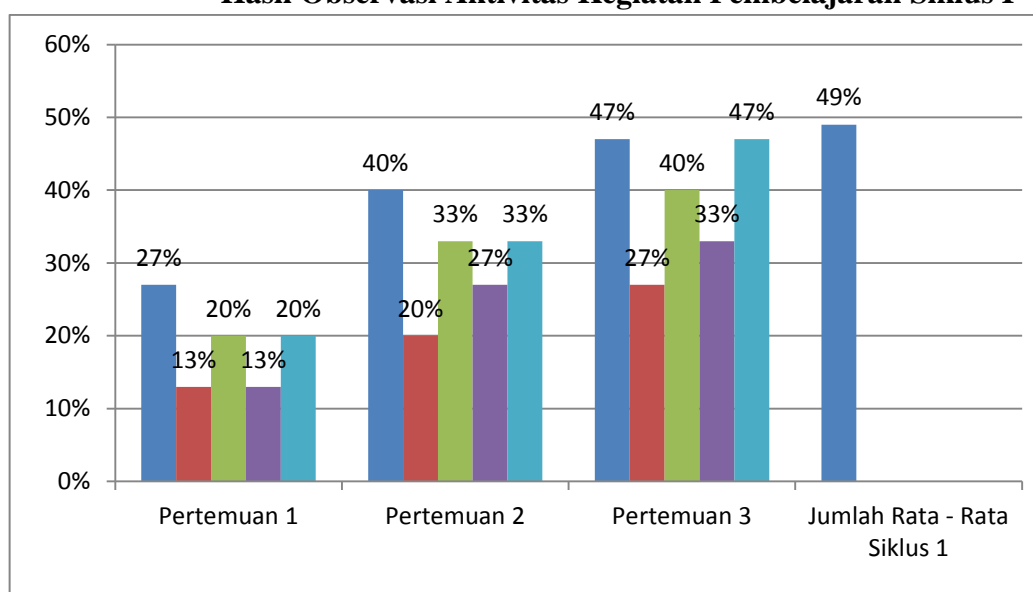
80%-100% = A(SangatBaik)

70%-79% = B (Baik)

60%-69%	= C (Cukup)
50%-59%	= D (Kurang)
0%-49%	= E (Sangat Kurang)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Pembelajaran Siklus I



Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiappertemuan. Pada siklus I pertemuan satu rata-rata aktivitas peserta didik adalah 19%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yakni menjadi 31%, Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 39%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pkn di siklus I menunjukkan angka 49%. Untuk hasil catatan penskoran dari

pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong dalam kategori cukup baik atau perolehan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat sebagaimana terlampir dalam lampiran.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.6
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru
Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus I

No.	Aspek yang di amati	Pertemuan		
		1	2	3
1	Apresiasi dan motivasi	1	2	2
2	Memeriksa kehadiran siswa	4	4	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	3
4	Menyampaikan materi secara garis besar	1	2	2
5	Bermain tepuk semangat	3	3	3
6	Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	1	2	2
7	Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	2	2	2
8	Menjelaskan misi dalam setiap kelompok	2	3	3
9	Menginformasikan kepada peserta didik agar berdiskusi hasil jawabannya kepada anggota kelompok	2	2	3
10	Menyelesaikan semua pertanyaan yang telah di berikan dan memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik yang telah	3	3	3

	berpartisipasi			
11	Melakukan evaluasi secara individu	1	2	2
12	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya	1	2	3
13	Menutup kegiatan pembelajaran	3	4	4
Jumlah		26	34	36
Presentase		50%	65,38%	69,20%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru awalnya belum dapat memaksimalkan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan lama kelamaan guru mulai memahami langkah-langkahnya. Pada pertemuan pertama persentase aktivitasguru sebanyak 50%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 65,38%, dan pada pertemuan ketiga sebanyak 69,20%.

Setelah itu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I, guru memberikan tugas *post-test* kepada peserta didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat yang berjumlah 15 peserta didik dengan KKTP Pkn70.

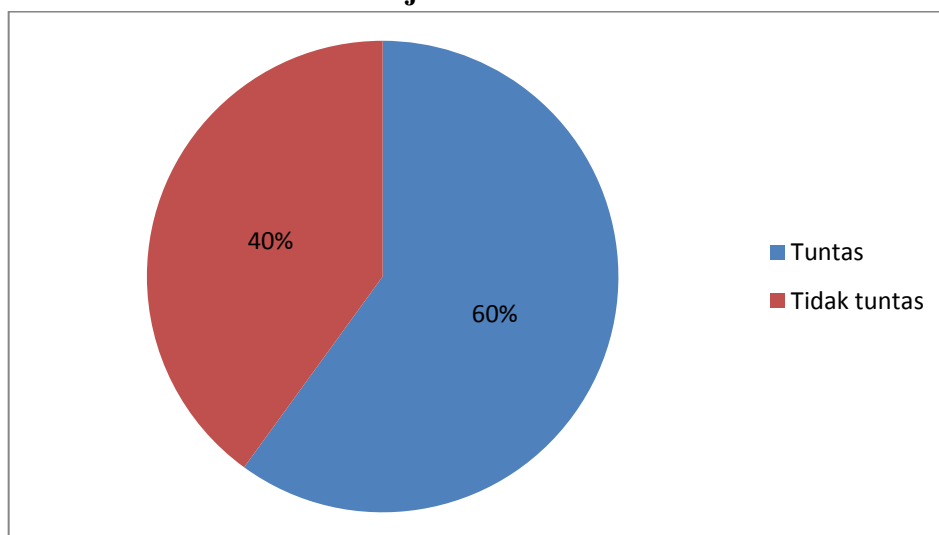
Berikut ini data hasil belajar *post-test* 1 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tes Hasil Belajar *Pos-test* Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	9	60%
2.	< 70	Tidak Tuntas	6	40%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 15 peserta didik, terdapat 60% peserta didik yang tuntas dan 40% peserta didik yang belum tuntas setelah peserta didik mendapatkan materi yang diberikan oleh guru. Meskipun telah terjadi peningkatan pada siklus I, namun belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.4
Hasil Belajar Post Test Siklus I



Permasalahan hasil belajar Pkn yang menyebabkan belum tercapainya target yang diharapkan peneliti karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdapat pada siklus I, diantaranya yaitu guru belum tepat dalam menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sehingga langkah-langkah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilakukan oleh guru pada siklus I belum maksimal, selain itu ketika guru menjelaskan materi

pelajaran, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga banyak peserta didik yang belum paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru, masih banyak peserta didik yang masih pasif pada kegiatan permainan atau Tournament. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti yaitu minimal 70%, oleh karena itu peneliti harus melakukan tindakan lanjutan yaitu ke siklus selanjutnya.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Terdapat 5 peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh.
- 2) Terdapat 4 peserta didik yang belum aktif selama mengikuti pelajaran seperti tidak berani menyampaikan pendapatnya dan tidak berani untuk bertanya.
- 3) Terdapat 2 peserta didik yang belum tepat waktu menyelesaikan tugas belajarnya.
- 4) Terdapat 4 peserta didik yang tidak bekerjasama dengan kelompok.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- 1) Guru sebaiknya lebih memberikan motivasi pada peserta didik

untuk lebih focus dalam mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru.

- 2) Guru sebaiknya lebih memberikan penguatan kepada peserta didik agar lebih berani menyampaikan pendapatnya dan berani untuk bertanya.
- 3) Guru sebaiknya lebih tegas terhadap peserta didik yang bermalas-malasan belajar dikelas dan belum tepat waktu dalam menyelesaikan tugasnya.
- 4) Guru harus lebih dapat membimbing kembali peserta didik untuk bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing.

e. Pelaksanaan Siklus II

Hal-hal yang dilakukan selama pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2024, pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 03 September 2024, dan pertemuan ketiga pada hari Selasa tanggal 10 September 2024, adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Perencanaan Tindakan
 1. Pendidik mengarahkan agar peserta didik lebih memperhatikan pendidik ketika menjelaskan materi, karena apabila peserta didik tidak memperhatikan pendidik maka peserta didik tidak akan memahami materi yang disampaikan.
 2. Pendidik memberikan pengarahan dan motivasi kepada siswa untuk berkelompok dengan tertib dan tidak membuat gaduh.

3. Pendidik lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang peserta didik untuk aktif bertanya kepada pendidik tentang materi yang belum dipahami peserta didik.
 4. Pendidik memberikan teguran dan pengawasan terhadap peserta didik yang kurang aktif, mengobrol, melamun, bermain-main.
- 2) Tahap pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2024, pertemuan kedua pada tanggal 03 Agustus 2024, dan pertemuan ketiga pada tanggal 10 Agustus 2024.

- a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu tanggal 27 Agustus 2024 pukul 08.00 sampai 09.30 WIB dengan berpedoman pada Modul Ajar pada siklus I menjelaskan materi “Aturan di Lingkungan Sekitar” Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi

yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang aturan lingkungan sekitar, setelah itu menyebutkan contoh apa saja aturan lingkungan di sekitar. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.

Selanjutnya peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara bermainnya. Dalam permainan peserta didik akan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Langkah pertama peserta didik baris sesuai kelompoknya masing-masing kemudian peserta didik maju bergantian sesuai kelompoknya dan menjawab soal yang ada di dalam amplop. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan di gantikan anggota lain dalam kelompoknya. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 20 point. Setelah semua kelompok dapat

menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “membuat dan melaksanakan aturan”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 03 September 2024 pukul 08.00 sampai 09.30 WIB dengan berpedoman pada Modul Ajar pada siklus I menjelaskan materi “membuat dan melaksanakan aturan” Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri

dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang aturan lingkungan sekitar, setelah itu menyebutkan contoh apa saja aturan lingkungan di sekitar. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.

Selanjutnya peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara bermainnya. Dalam permainan peserta didik akan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Langkah pertama peserta didik baris sesuai kelompoknya masing-masing kemudian peserta didik maju bergantian sesuai kelompoknya dan menjawab soal yang ada di dalam amplop. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan

apabila peserta didik tidak bias menjawab maka akan di gantikan anggota lain dalam kelompoknya. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 20 point. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “mendapat hak dan melakukan kewajiban”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do'a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- c) Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 September 2024 pukul 08.00 sampai 09.30 WIB dengan berpedoman pada Modul Ajar pada siklus I menjelaskan

materi “membuat dan melaksanakan aturan” Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan menanyakan kabar selanjutnya memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang, membuat dan melaksanakan aturan setelah itu menyebutkan contoh bagaimana melaksanakan aturan. Setelah itu pendidik melakukan permainan tepuk semangat. Kemudian pendidik melanjutkan penjelasan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Selesai guru dan peserta didik mengulas materi kemudian guru memberi waktu 10 menit untuk mempelajari ulang apa yang telah di jelaskan dan yang di sampaikan guru. Setelah itu guru membagikan kelompok yang memiliki skor tertinggi pada permainan

sebelumnya menjadi kelompok pertama dan seterusnya untuk melakukan tournament. Pada tournament ini setiap kelompok mengajukan satu peserta didik untuk mewakili kelompoknya. Setelah tournament berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, kemudian setiap timmen dapatkan hadiah sesuai urutan juaranya.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan pada bab 2 ini. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do'a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, kemudian dilanjutkan pada hari Senin tanggal 11 September 2024 untuk dilakukan *post-test* II siklus II kepada peserta didik dengan tugas yang sama pada *pre-test* sebelumnya. Jenis tesnya berupa soal essay yang berjumlah 5 butir soal hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengukur pengetahuan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.

f. Hasil Observasi Siklus II

Setelah tahapan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dalam melakukan penelitian hasil tindakan.

Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi, yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas peserta didik, diantaranya:

Tabel 4.8
Data Rata-Rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Metode Pembelajaran TGT Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		1	2	3		
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	60%	73%	87%	73%	B
2.	Bertanya kepada peserta didik	33%	47%	53%	44%	E
3.	Bekerja sama dalam kelompok	47%	60%	73%	60%	C
4.	Mengerjakan tugas/soal	40%	53%	67%	53%	D
5.	Diskusi dengan anggota kelompok	53%	67%	80%	67%	C
Rata-rata		47%	60%	72%	60%	C

Penskoran :

80%-100% = A (Sangat Baik)

70%-79% = B (Baik)

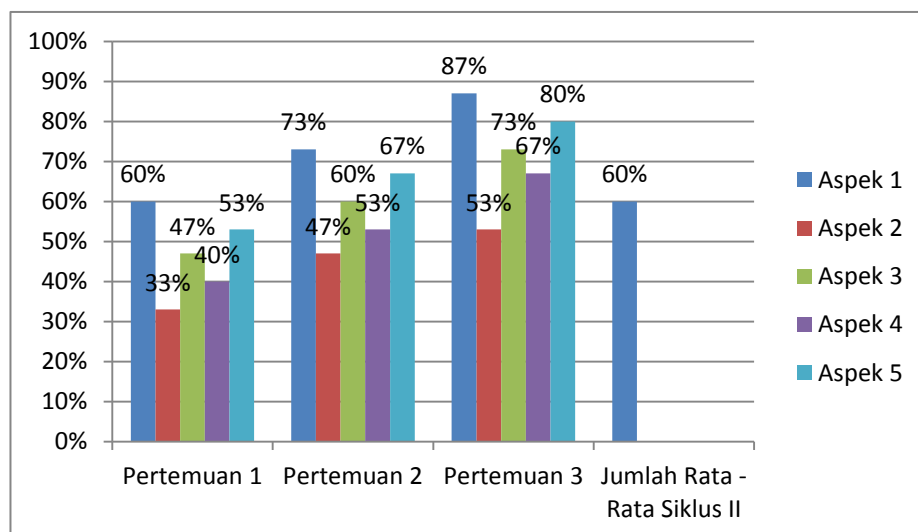
60%-69% = C (Cukup)

50%-59% = D (Kurang)

0%-49% = E (Sangat Kurang)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:

Gambar 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siklus II



yaitu 87%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 73%. Pada aspek kedua bertanya kepada peserta didik dalam siklus ini yaitu pada pertemuan satu 33%, pada pertemuan kedua yaitu 47%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 53%, dan dihitung rata-ratanya mencapai 44%.

Pada aspek tiga yaitu bekerja sama dalam kelompok mencapai 47% pada pertemuan satu, pada pertemuan kedua yaitu 60%, dan pada pertemuan ketiga yaitu mencapai 73%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 60%. Pada aspek empat yaitu Mengerjakan soal pada pertemuan satu yaitu 40%, pada pertemuan kedua mencapai 53%, dan pada pertemuanketiga yaitu 67%, sehingga mencapai rata-ratanya yaitu 67%. Pada aspek lima yaitu diskusi dengan kelompok pada pertemuan satu yaitu 53%, pada pertemuan kedua 67%, pada pertemuan ke tiga 80%, sehingga

mencapai rata – ratanya yaitu 67%.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiappertemuannya. Pada siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat dari 47% ke 60%. Kemudian pertemuan kedua ke pertemuan ketiga meningkat dari 60% ke 72%. Rata-rata seluruh aspek pada siklus II adalah 60%, dalam catatan penskoran observasi peneliti tergolong dalam kategori baik.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus II. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Data hasil Observasi Aktivitas Guru
Menggunakan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games*
***Tournament*) Siklus II**

No.	Aspek yang di amati	Pertemuan		
		1	2	3
1	Apresiasi dan motivasi	2	3	4
2	Memeriksa kehadiran siswa	4	4	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
4	Menyampaikan materi secara garis besar	3	3	4
5	Bermain tepuk semangat	4	4	4
6	Memberi kesempatan kepada peserta	3	3	3

	didik untuk bertanya			
7	Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	4	4	4
8	Menjelaskan misi dalam setiap kelompok	3	3	3
9	Menginformasikan kepada peserta didik agar berdiskusi hasil jawabannya kepada anggota kelompok	3	3	3
10	Menyelesaikan semua pertanyaan yang telah di berikan dan memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik yang telah berpartisipasi	4	4	4
11	Melakukan evaluasi secara individu	1	3	3
12	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya	1	2	3
13	Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4
Jumlah		40	43	46
Presentase		76,90%	82,60%	88,40%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus II dalam setiap pertemuan juga mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru sudah memahami proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan telah melakukan evaluasi dari siklus I. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 76,90%, pada pertemuan kedua sebesar 82,60%, dan pada pertemuan ketiga sebesar 88,40%.

Setelah itu, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II dengan melihat hasil *post- test* yang telah diberikan kepada peserta didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat yang berjumlah 15 peserta didik dengan KKTP Pkn

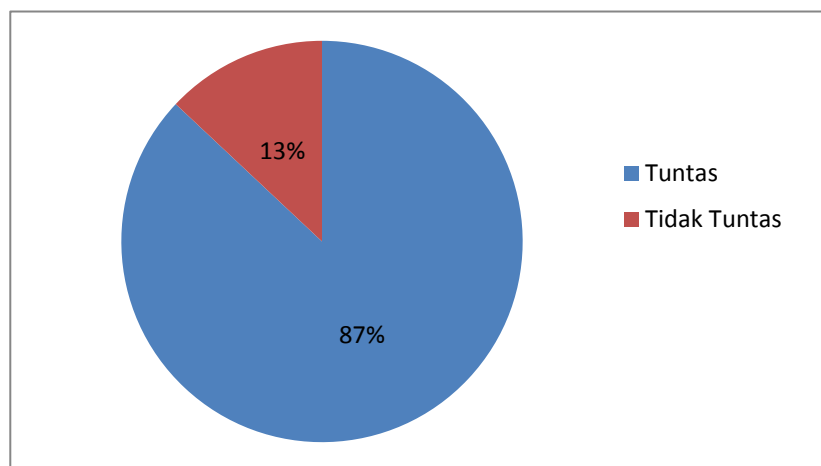
70. Data hasil belajar *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Data Hasil Belajar *Post-test* II Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	13	87%
2.	< 70	Tidak Tuntas	2	13%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 15 peserta didik, terdapat 13 peserta didik atau 87% yang tuntas dan 2 peserta didik atau 13% yang belum tuntas. Untuk lebih jelasnya, grafik persentase hasil belajar *post-test* II siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 4.6
Hasil Belajar Post-Test II Siklus II



Penjelasan tersebut menerangkan bahwa hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Maka dapat

diketahui dalam siklus II hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 70%. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tercapainya hasil belajar pada mata pelajaran Pkn dengan rata-rata ketuntasan mencapai 87%.

Faktor yang mendorong terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II, diantaranya yaitu pada siklus I guru belum memahami dengan baik proses pembelajaran menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan pada siklus II guru sudah dengan maksimal menjalankan langkah-langkah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik juga lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Selain itu, pada siklus II peserta didik juga lebih aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam model pembelajaran terdapat suatu permainan atau tournament yang menjadikan peserta didik antusias dan berani bertanya terkait materi yang sedang dipelajari, sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan telah mencapai target yang diharapkan.

g. Refleksi

Hasil penelitian siklus II dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik

dibandingkan pada saat siklus I, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik lebih antusias dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena guru menggunakan media dan terdapat permainan atau tournament, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Peserta didik lebih berani untuk maju kedepan memainkan permainan dan juga berani bertanya terkait materi yang diajarkan.
- 4) Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah memenuhi target sehingga penelitian ini tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi.

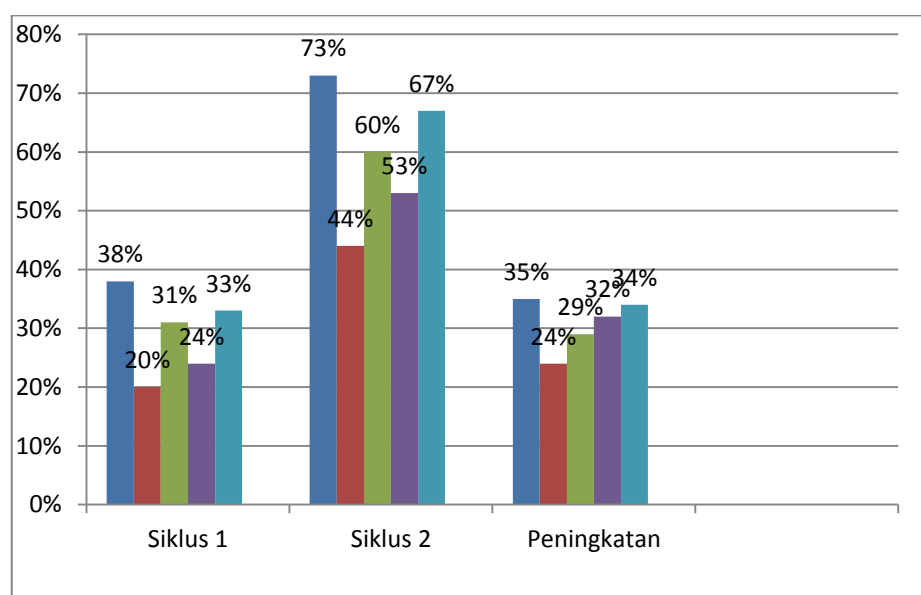
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada rata-rata persentase aktivitas belajar dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan
Metode Pembelajaran TGT Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	38%	87%	35%
2	Bertanya kepada pendidik	20%	78%	24%
3	Bekerja sama dalam kelompok	31%	75%	29%
4	Mengerjakan tugas soal	24%	87%	32%
5	Diskusi dengan anggota kelompok	33%	73%	34%
Rata – Rata		29%	80%	30%

Untuk lebih jelasnya, grafik aktivitas pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:

Gambar 4.7
Rata-Rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II



Pembahasan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II pada setiap aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan pendidik menjelaskan materi

Aktivitas peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran pada siklus I mendapatkan 38%, hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga tidak fokus pada apa yang dijelaskan oleh guru. Sedangkan pada siklus II peserta didik dapat lebih memperhatikan dengan seksama sehingga memperoleh rata-rata sebanyak 73%.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran Pkn dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dikarenakan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) memiliki kelebihan yang dimana peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, suasana lebih senang dengan adanya permainan atau *tournament* dan lebih bersemangat karena adanya penghargaan bagi kelompok yang terbaik. Sehingga persentase rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 35%.

2. Bertanya kepada pendidik

Pada siklus I aktivitas peserta didik bertanya kepada pendidik sebesar 20%. rendahnya aktivitas ini karena masih malu-malu untuk bertanya, mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan meskipun kurang mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya peserta didik mulai berani bertanya

kepada tentang materi pelajaran yang belum dimengerti. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 44%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 24%.

3. Bekerja sama dalam kelompok

Bekerjasama dengan kelompok peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I mencapai 31%. Hal tersebut dikarenakan beberapa peserta didik tidak cocok dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, adapun beberapa peserta didik masih bingung dengan permainan atau tournament pada metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan peserta didik juga masih takut salah jawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan tersebut. Dalam permasalahan tersebut peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih berani menyampaikan jawaban, dan peserta didik juga harus bekerja sama dengan kelompok yang sudah dibagikan agar mendapat penghargaan sebagai kelompok terbaik. Sehingga pada siklus II aktivitas peserta didik mengalami peningkatan mencapai 60% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 29%.

4. Mengerjakan Tugas/Soal

Aktivitas mengerjakan tugas atau soal yang diberikan guru pada siklus I mencapai 24%. Hal tersebut dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak serius dalam mengerjakan soal karena kurangnya pengawasan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih asik bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya, dan peneliti melihat

banyak sekali peserta didik yang mencontek. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa mencontek adalah perilaku tercela, peneliti juga memberikan pemahaman kepada peserta didik pentingnya bersikap jujur dan tidak mencontek. Pada siklus II akativitas peserta didik meningkat sebesar 53% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 32%.

5. Diskusi dengan anggota kelompok

Keaktifan berdiskusi peserta didik pada siklus I ketika diterapkan metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* sebesar 33%. Hal ini dikarenakan peserta didik masih belum terbiasa untuk berdiskusi bersama, ketika proses diskusi peserta didik masih banyak yang hanya diam, dan tidak mau ketika diminta maju kedepan untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang mau maju atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 67%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 34%.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas pembelajaran peserta didik pada saat menggunakan metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

Selanjutnya, hasil pengamatan aktivitas guru telah di peroleh dan

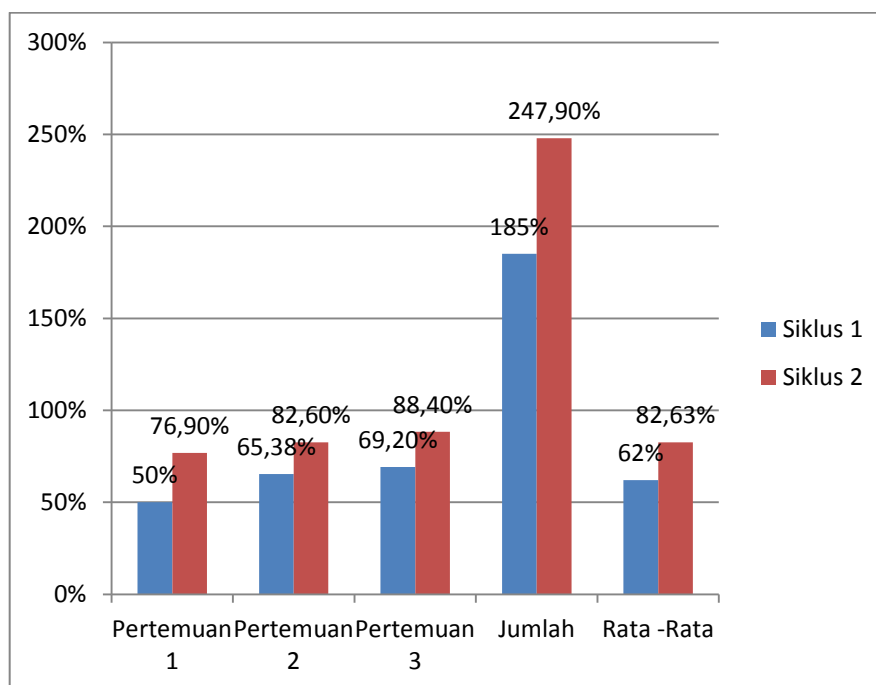
guru sudah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun ada beberapa aspek yang belum terpenuhi dengan maksimal. Untuk melihat perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.12
Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3		
Siklus I	50%	65,38%	69,20%	185%	62%
Siklus II	76,90%	82,60%	88,40%	247,90%	82,63%

Untuk lebih jelasnya data aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Gambar 4.8
Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa rata-

rata aktivitas guru pada siklus I adalah 62% dan pada siklus II adalah 82,63%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa mengalami peningkatan pada aktivitas yang dilakukan oleh guru sebanyak 20,63%. Adanya peningkatan tersebut karena guru bersama peneliti mengevaluasi kembali kekurangan- kekurangan yang ada pada siklus I dan memperbaiki aktivitas guru pada siklus II saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas guru pada saat menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

1. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

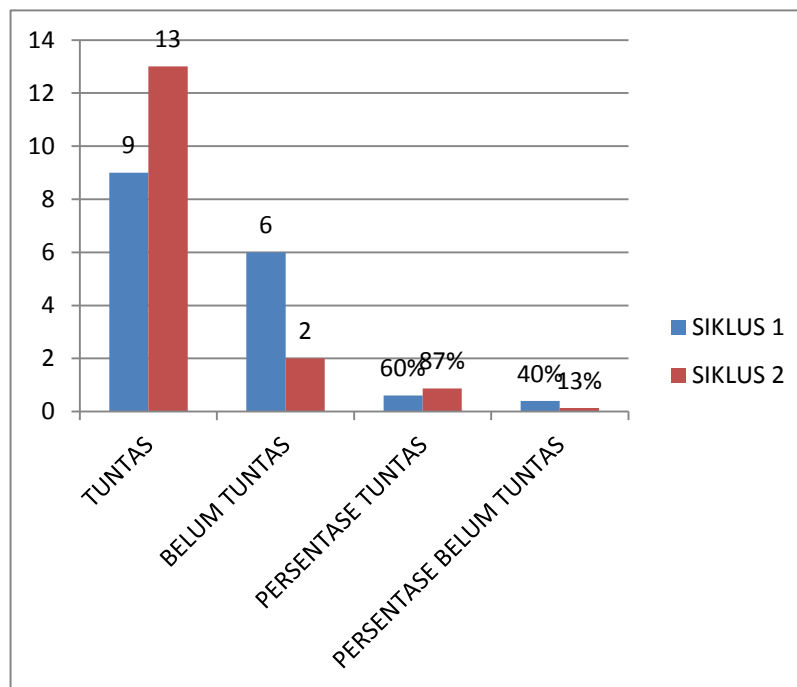
Dari hasil penelitian 2 siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar Pkn kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	≥ 70	Tuntas	9	13	60%	87%
2	< 70	Belum Tuntas	6	2	40%	13%
Jumlah			15	15	100%	100%

Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 4.9
Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II lebih baik di banding pada saat post-test siklus I. Pada siklus I terdapat 9 peserta didik yang tuntas dan 6 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 13 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 60% dan pada siklus II meningkat mencapai 93%. Jadi dalam hal tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 33%. Maka dalam hal ini target yang diinginkan peneliti telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus tersebut.

Peningkatan dari hasil belajar diatas dikarenakan dalam siklus II guru sudah menjalankan langkah-langkah metode pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*) dengan maksimal, sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat dari siklus I. Pada siklus II peserta didik juga dapat lebih aktif dan mulai berani dibandingkan pada saat siklus I, pada siklus II peserta didik mulai tertarik dan aktif ketika guru menjelaskan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat permainan atau *tournament* yang menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif bertanya terkait dengan materi pelajaran. Adapun kesuksesan dalam menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) karena adanya kerjasama antara guru dan siswa, yang mana guru menjadi fasilitator, dapat dilihat pada saat menjelaskan materi selain itu siswa juga diberi tanggung jawab untuk membantu siswa lainnya memahami materi pelajaran dan motivator saat guru selalu memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat memahami materi pelajaran. Selanjutnya siswa juga diarahkan dalam diskusi untuk saling membantu teman kelompoknya dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Sedangkan siswa menjadi lebih berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran. Kemudian siswa lebih antusias dan termotivasi pada saat pembelajaran dengan adanya permainan atau *tournament* yang disajikan oleh guru. Siswa juga bekerjasama dengan baik dan benar dengan kelompoknya masing-masing untuk mendapat skor paling tinggi dan menjadi juara dalam permainan atau *tournament*. Seperti

penelitian yang dilakukan oleh MHD. Zulhadli yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran IPA. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat mempengaruhi hasil belajar IPA. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menjadikan guru sebagai fasilitator dan motivator kemudian siswa menjadi lebih berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dari pembahasan yang sudah dijelaskan di atas bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Bumi Sholawat pada pembelajaran Pkn dengan muatan materi Mengenal Lingkungan sekitar dan Aku anak yang disiplin metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada hasil belajar post-test I siklus I rata-rata ketuntasan yang diperoleh adalah 60% sebanyak 9 peserta didik yang tuntas melebihi KKTP, sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan post-test II yaitu 93% sebanyak 14 peserta didik yang tuntas melebihi KKTP. Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu sebesar 33%.

Peningkatan tersebut terjadi karena pada siklus II guru telah maksimal dalam menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan pada saat siklus I, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Peserta Didik menjadi aktif dan antusias saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini peserta didik berani bertanya terkait materi, sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti yaitu minimal 75%.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan metode

pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar di kelas IV SDIT Bumi Sholawat.

B. Saran dan Rekomendasi Peneliti

Peneliti memberikan saran berdasarkan hasil kesimpulan dan implikasi dalam penelitian yang telah dilakukan. Adapun saran-saran yang dapat peneliti kemukakan adalah :

1. Bagi peserta didik, agar senantiasa membiasakan diri untuk belajar dan bekerja sama dengan peserta didik lain, guna memperkaya ilmu pengetahuan dan informasi yang maksimal agar memperoleh hasil belajar yang baik.
2. Bagi pendidik, upayakan untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat belajar atau antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, agar meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan memperbaiki proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Barokah, Umu. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN 2 Bumiharjo Kecamatan Batanghari Tahun Pelajaran 2018/2019.” PhD Thesis, IAIN Metro, 2018.
- Damayanti, Sri, dan M. Tohimin Apriyanto. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika.” JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) 2, no. 2 (2017): 235–44.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Hardina, Sri. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT).” *BASIC EDUCATION* 8, no. 15 (2019): 1–434.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, dan Tatang Syaripudin. “Penerapan model pembelajaran kooperatif teamgames tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 38–45.
- Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).206
- Soimin. “68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013”, 207
- Soimin. “68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013”,208
- Mulyasa, Enco. “Menjadi guru profesional; menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan,” 2019.
- Muslich, Masnur. *KTSP: pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah*. Bumi Aksara, 2007.
- Riyadi, Slamet. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe NumberedHeadsTogether (NHT) di Kelas V SD Negeri 2 Rulung Raya Kecamatan Natarlampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.” PhDThesis, IAIN Metro, 2018.
- Romanda, Adang. “Penerapan Model Pembelajaran TeamsGameTournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sisw Pada Kelas V Di Mi Al-

FajarPringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017.” PhDThesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sudaryono. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*,. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Sukasih, Ni Nyoman. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TeamsGameTournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 256.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507. Faksimili (0725) 47296. Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id. e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 4066/In.28.1/J/TL.00/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Nindia Yuliwulandana (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)

di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **FITRIATUL LYIDIA ZULFA**
NPM : 2001030010
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 September 2024
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP 19800607 200312 2 003

OUTLINE

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TAHUN 2023/2024

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- C. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 3. Jenis Jenis Hasil Belajar
 - 4. Tujuan Hasil Belajar
- D. PKN (Pendidikan Kewarganegaraan)
 - b. Pengertian PKN
 - c. Tujuan PKN
 - d. Materi Ajar
- E. Strategi Pembelajaran Cooperative Jenis TGT (*Teams Games Tournament*)
 - 1. Pengertian Cooperative Jenis TGT (*Teams Games Tournament*)
 - 2. Langkah Langkah Strategi Cooperative Jenis (*Teams Games Tournament*)
 - 3. Kelebihan Dan Kelemahan Strategi Cooperative Jenis TGT (*Teams Games Tournament*)

BAB III METODE PENELITIAN

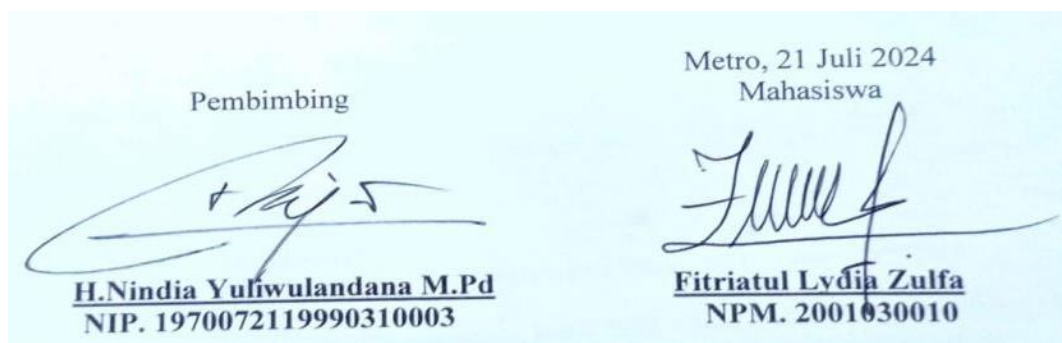
- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variabel Terikat
 - 2. Variabel Bebas
- C. Setting Penelitian
- D. Subjek Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Kondisi Awal
 - 2. Siklus I
 - 3. Siklus II
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

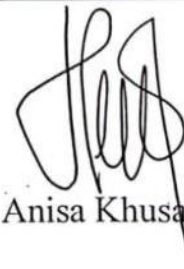
- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Elemen	Lingkup Materi	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator	Alokasi Waktu
Bhineka Tunggal Ika	-Identitas Masyarakat di lingkungan tempat tinggalku -Menghargai Perbedaan Identitas masyarakat	Menjelaskan identitas diri, keluarga dan teman - temannya sesuai minat dan perilakunya	- Menjelaskan Identitas Keluarga sesuai minat dan perilakunya - Menjelaskan identitas teman sesuai minat dan perilakunya	2 jp
	-Perangkat desa dan kelurahan	Menyebutkan keberagaman suku bangsa, sosial budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	Menyebutkan keberagaman suku bangsa dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika Menyebutkan keberagaman social budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	
	-Menjelajah lingkungan tempat tinggalku	Menunjukkan sikap menghargai kebinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika,	Menunjukkan sikap menghargai kebinekaan suku bangsa dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	

		contohnya: bermain bersama dengan teman-teman tanpa membedakan suku atau asal daerahnya, mau menolong guru yang kerepotan membawa buku meskipun guru tersebut mengajar di kelas yang berbeda		
--	--	--	--	--



Inna Anisa Khusaini, S.Pd

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PKN SD KELAS IV

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Fitriatul Lydia Zulfa
Institusi	: SDIT Bumi Sholawat
Mata Pelajaran	: Pkn
Materi	: -Mengetahui Lingkungan Sekitar dan Aku Anak Yang Disiplin
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/ Kelas	: B/ IV
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 6x
Model Pembelajaran	: Tatap Muka
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler
Jumlah Peserta Didik	: 15
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman ,bertakwapepada Tuhan YME Dan berahlakmulia. 2. Berkebhinnekaan global. 3. Gotong royong. 4. Mandiri. 5. Bernalarkritis. 6. kreatif
Sarana dan Prasarana	: Sumber Belajar:(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IVPenulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik

Model Pembelajaran :

1. Metode Pembelajaran : Ceramah dan Penugasan
2. Cooperative Learning Jenis TGT (*Teams Games Tournament*)

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Bhineka Tunggal Ika Dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas IV
Bhineka Tunggal Ika	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan identitas diri keluarga dan teman teman sesuai budaya, minat dan prilakunya • Menyebut kan keberagaman suku bangsa dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika • Menunjukkan sikap menghargai kebinekaan suku bangsa, social budaya, dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas IV
Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal • Mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal • Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah

3. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

4. Pemahaman Bermakna

Peserta didik untuk memahami materi tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan

5. Pertanyaan Pemantik

- Bagaimana perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila?
- Apa sajakah wujud perilaku sehari-hari yang mencerminkan Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia?
- Mengapa kita harus mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kita?
- Mengapa sikap menolong dan jujur terkandung dalam Pancasila sila pertama?

Alur Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan : 1. Apresiasi dan motivasi 2. Memeriksa kehadiran siswa 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 Menit
Kegiatan Inti 1. Menyampaikan materi secara garis besar 2. Bermain tepuk semangat 3. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya 4. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 5. Menjelaskan misi dalam setiap kelompok 6. Menginformasikan kepada peserta didik agar berdiskusi hasil jawabannya kepada	40 Menit

<p>anggota kelompok</p> <p>7. Menyelesaikan semua pertanyaan yang telah di berikan dan memberikan reward kepada peserta didik yang telah berpartisipasi</p>	
<p>KegiatanPenutup</p> <p>1. Melakukanevaluasisecara individu</p> <p>2. Menyampaikan materi pelajaran berikutnya</p> <p>3. Menutup kegiatan pembelajaran</p>	21 menit

6. Assesmen

- Penilaian

C. KOMPONEN LAINNYA

1. Glosarium

Bhinneka tunggal ika

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

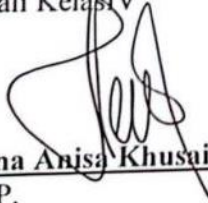
2. Daftar Pustaka

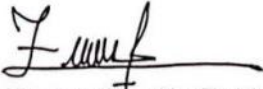
- Buku Pendidikan Pancasila SD/MI IV

Wates, 22 Juli 2024

Peneliti

Wali Kelas IV


Inna Anisa Khusaini S.Pd
 NIP.


Fitriatul Lydia Zulfa
 NPM. 2001030010

Hasil Pretest Siklus I
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Dengan Strategi
Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	Viya	10	10	13.3	20	20	73.3	Tuntas
2	Zaidan	10	10	0	20	0	40	Belum Tuntas
3	Habib	6.7	6.7	0	0	0	13.4	Belum Tuntas
4	Romadon	10	0	0	0	20	30	Belum Tuntas
5	Faisal	10	6.7	0	0	0	16.7	Belum Tuntas
6	Gibran	6.7	10	0	0	0	16.7	Belum Tuntas
7	Zaki	10	0	13.3	20	30	73.3	Tuntas
8	Abiyu	10	6.7	0	20	0	36.7	Belum Tuntas
9	Lutfi	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
10	Dara	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
11	Alex	10	6.7	0	20	20	56.7	Belum Tuntas
12	Hafiz	10	10	13.3	0	20	53.3	Belum Tuntas
13	Naufal	10	10	13.3	20	20	73.3	Tuntas
14	Maulana	10	6.7	20	0	20	56.7	Belum Tuntas
15	Alif	10	6.7		0	30	46.7	Belum Tuntas
Jumlah Tuntas		5			Presentase			33.3%
Jumlah Belum Tuntas		10			Presentase			67%

Rata-rata

50.2

Hasil Postest Siklus I
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Dengan Strategi
Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	Viya	10	10	20	20	20	80	Tuntas
2	Zaidan	10	10	13.3	20	0	53.3	Belum Tuntas
3	Habib	6.7	6.7	0	0	20	33.4	Belum Tuntas
4	Romadon	10	10	13.3	0	20	53.3	Belum Tuntas
5	Faisal	10	6.7	20	0	0	36.7	Belum Tuntas
6	Gibran	6.7	10	0	0	20	36.7	Belum Tuntas
7	Zaki	10	6.7	3.3	20	30	70	Tuntas
8	Abiyu	10	6.7	20	20	0	56.7	Belum Tuntas
9	Lutfi	10	10	20	20	30	90	Tuntas
10	Dara	10	10	20	20	30	90	Tuntas
11	Alex	10	6.7	20	20	20	76.7	Tuntas
12	Hafiz	10	10	13.3	20	20	73.3	Tuntas
13	Naufal	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
14	Maulana	10	10	20	6.6	20	66.6	Tuntas
15	Alif	10	3.3	13.3	20	30	76.6	Tuntas
Jumlah Tuntas		9			Presentase			60%
Jumlah Belum Tuntas		6			Presentase			40%

Rata – Rata

65.11

Hasil Pretest Siklus II
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Dengan Strategi
Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	Viya	10	10	20	20	20	80	Tuntas
2	Zaidan	10	10	13.3	20	20	73.3	Tuntas
3	Habib	10	6.7	20	10	20	66.7	Tuntas
4	Romadon	10	10	13.3	10	20	63.3	Belum Tuntas
5	Faisal	10	6.7	20	10	10	56.7	Belum Tuntas
6	Gibran	10	10	20	0	20	60	Belum Tuntas
7	Zaki	10	6.7	3.3	20	30	70	Tuntas
8	Abiyu	10	10	20	20	20	80	Tuntas
9	Lutfi	10	10	20	30	30	100	Tuntas
10	Dara	10	10	20	20	30	90	Tuntas
11	Alex	10	6.7	20	20	30	86.7	Tuntas
12	Hafiz	10	10	13.3	20	20	73.3	Tuntas
13	Naufal	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
14	Maulana	10	10	20	10.0	20	70	Tuntas
15	Alif	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
Jumlah Tuntas		11			Presentase			73%
Jumlah Belum		4			Presentase			27%

Rata-Rata 75.77

Hasil Postest Siklus II
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Dengan Strategi
Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	Viya	10	10	20	20	20	80	Tuntas
2	Zaidan	10	10	13.3	20	30	83.3	Tuntas
3	Habib	10	10	20	20	20	80	Tuntas
4	Romadon	10	10	20	10	10	60	Belum Tuntas
5	Faisal	10	10	20	20	10	70	Tuntas
6	Gibran	6.7	10	13.3	30	20	80	Tuntas
7	Zaki	10	6.7	3.3	20	30	70	Tuntas
8	Abiyu	10	10	20	20	30	90	Tuntas
9	Lutfi	10	10	20	30	30	100	Tuntas
10	Dara	10	10	20	30	30	100	Tuntas
11	Alex	10	6.7	20	30	20	86.7	Tuntas
12	Hafiz	10	10	13.3	30	20	83.3	Tuntas
13	Naufal	10	10	20	20	30	90	Tuntas
14	Maulana	10	10	20	30.0	30	100	Tuntas
15	Alif	10	10	20	20	30	90	Tuntas
Jumlah Tuntas		14			Presentase			93%
Jumlah Belum		1			Presentase			7%

Rata-Rata 84.22

Lembar Observasi Guru
Instumen Pembelajaran Menggunakan Menggunakan Strategi Cooperative
Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
 NPM : 2001030010
 Satuan Pendidikan : SDIT Bumi Sholawat
 Kelas/Semester : IV/I
 Tema : Mengenal Lingkungan Sekitar
 Siklus : I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kriteria
		I	II	III		
1	Keterampilan membuka pelajaran	3	3	3	3	Cukup
2	Kemampuan guru mengorganisikansiswa dalam kelompok belajar	4	4	4	4	Baik
3	Kemampuan guru memantau proses pembelajaran	4	4	4	4	Baik
4	Penguasaan dalam menggunakan Strategi Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)	4	4	4	4	Baik
5	Penguasaan bahan ajar	5	5	5	5	Baik Sekali
6	Keterampilan menjelaskan	4	4	4	4	Baik
7	Penguasaan kelas					
8	Kemampuan berkomunikasi	4	4	4	4	Baik
9	Kemampuan memberi penguatan	5	5	5	5	Baik
10	Kemampuan mengevaluasi	4	4	4	4	Baik
11	Kemampuan menutup pembelajaran	4	4	4	4	Baik
Jumlah						

Keterangan:SkorMaksimal: 5

1= Buruk

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= BaikSekali

Guru Kelas IV



Inna Anisa Khusaini,S.Pd

Lembar Observasi Guru
Instumen Pembelajaran Menggunakan Menggunakan Strategi Cooperative
Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
 NPM : 2001030010
 Satuan Pendidikan : SDIT Bumi Sholawat
 Kelas/Semester : IV/I
 Tema : Aku Anak Yang Disiplin
 Siklus : II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kriteria
		I	II	III		
1	Keterampilan membuka pelajaran	4	4	4	4	Baik
2	Kemampuan guru mengorganisikansiswa dalam kelompok belajar	5	5	5	5	Baik Sekali
3	Kemampuan guru memantau proses pembelajaran	4	4	4	4	Baik
4	Penguasaan dalam menggunakan Strategi Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)	5	5	5	5	Baik Sekali
5	Penguasaan bahan ajar	5	5	5	5	Baik Sekali
6	Keterampilan menjelaskan	5	5	5	5	Baik Sekali
7	Penguasaan kelas	5	5	5	5	Baik Sekali
8	Kemampuan berkomunikasi	5	5	5	5	Baik Sekali
9	Kemampuan memberi penguatan	5	5	5	5	Baik Sekali
10	Kemampuan mengevaluasi	5	5	5	5	Baik Sekali
11	Kemampuan menutup pembelajaran	4	4	4	4	Baik
Jumlah						

Keterangan:SkorMaksimal: 5

1= Buruk

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= BaikSekali

Guru Kelas IV



Inna Anisa Khusaini,S.Pd

**DATA HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN SIKLUS I
MENGUNAKAN MENGGUNAKAN STRATEGI COOPERATIVE
LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

Kelas / Semester : IV / 1

KKTP : 70

No	Nama	Siklus II			
		P1	Ket	P2	Ket
1	Viya	73.3	Tuntas	80	Tuntas
2	Zaidan	40	Belum Tuntas	53.3	Belum Tuntas
3	Habib	13.4	Belum Tuntas	33.4	Belum Tuntas
4	Romadon	30	Belum Tuntas	53.3	Belum Tuntas
5	Faisal	16.7	Belum Tuntas	36.7	Belum Tuntas
6	Gibran	16.7	Belum Tuntas	36.7	Belum Tuntas
7	Zaki	73.3	Tuntas	70	Tuntas
8	Abiyu	36.7	Belum Tuntas	56.7	Belum Tuntas
9	Lutfi	83.3	Tuntas	90	Tuntas
10	Dara	83.3	Tuntas	90	Tuntas
11	Alex	56.7	Belum Tuntas	76.7	Tuntas
12	Hafiz	53.3	Belum Tuntas	73.3	Tuntas
13	Naufal	73.3	Tuntas	83.3	Tuntas
14	Maulana	56.7	Belum Tuntas	66.6	Tuntas
15	Alif	46.7	Belum Tuntas	76.6	Tuntas
Jumlah Tuntas		5		9	
Jumlah Tidak Tuntas		10		6	

**DATA HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN SIKLUS II
MENGUNAKAN MENGGUNAKAN STRATEGI COOPERATIVE
LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

Kelas / Semester : IV / 1
KKTP : 70

No	Nama	Siklus II			
		P1	Ket	P2	Ket
1	Viya	80	Tuntas	80	Tuntas
2	Zaidan	73.3	Tuntas	83.3	Tuntas
3	Habib	66.7	Tuntas	80	Tuntas
4	Romadon	63.3	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
5	Faisal	56.7	Belum Tuntas	70	Tuntas
6	Gibran	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
7	Zaki	70	Tuntas	70	Tuntas
8	Abiyu	80	Tuntas	90	Tuntas
9	Lutfi	100	Tuntas	100	Tuntas
10	Dara	90	Tuntas	100	Tuntas
11	Alex	86.7	Tuntas	86.7	Tuntas
12	Hafiz	73.3	Tuntas	83.3	Tuntas
13	Naufal	83.3	Tuntas	90	Tuntas
14	Maulana	70	Tuntas	100	Tuntas
15	Alif	83.3	Tuntas	90	Tuntas
Jumlah Tuntas		11		14	
Jumlah Tidak Tuntas		4		1	

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PKN SIKLUS I
MENGUNAKAN MENGGUNAKAN STRATEGI COOPERATIVE
LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

Kelas / Semester : IV / 1

Siklus : I

No	Nama	Aktivitas Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1	Viya	✓	✓	✓	✓	✓
2	Zaidan	✓	-	✓	✓	✓
3	Habib	✓	✓	✓	✓	✓
4	Romadon	✓	✓	✓	✓	✓
5	Faisal	✓	-	✓	✓	✓
6	Gibran	✓	✓	✓	✓	✓
7	Zaki	✓	✓	✓	✓	✓
8	Abiyu	✓	-	✓	✓	✓
9	Lutfi	✓	✓	✓	✓	✓
10	Dara	✓	✓	✓	✓	✓
11	Alex	✓	-	✓	✓	✓
12	Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓
13	Naufal	✓	✓	✓	✓	✓
14	Maulana	✓	-	✓	✓	✓
15	Alif	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

1. Memperhatikan Penjelasan Pendidik
2. Bertanya Kepada Pendidik
3. Bekerjasama Kelompok
4. Mengerjakan Tugas Soal
5. Diskusi dengan anggota kelompok

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PKN SIKLUS II
MENGUNAKAN MENGGUNAKAN STRATEGI COOPERATIVE
LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

Kelas / Semester : IV / 1

Siklus :II

No	Nama	Aktivitas Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1	Viya	✓	✓	✓	✓	✓
2	Zaidan	✓	✓	✓	✓	✓
3	Habib	✓	✓	✓	✓	✓
4	Romadon	✓	✓	✓	✓	✓
5	Faisal	✓	✓	✓	✓	✓
6	Gibran	✓	✓	✓	✓	✓
7	Zaki	✓	✓	✓	✓	✓
8	Abiyu	✓	✓	✓	✓	✓
9	Lutfi	✓	✓	✓	✓	✓
10	Dara	✓	✓	✓	✓	✓
11	Alex	✓	✓	✓	✓	✓
12	Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓
13	Naufal	✓	✓	✓	✓	✓
14	Maulana	✓	✓	✓	✓	✓
15	Alif	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

1. Memperhatikan Penjelasan Pendidik
2. Bertanya Kepada Pendidik
3. Bekerjasama Kelompok
4. Mengerjakan Tugas Soal
5. Diskusi dengan anggota kelompok

Soal Pre-test dan Post-test Siklus I

Nama :

Kelas :

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini dengan Benar !

1. Isilah Tabel Berikut Sesuai Identitasmu


Nama Lengkap	
Asal Daerah	
Nama Suku	
Bahasa Daerah	
Agama atau Kepercayaan	

2. Isilah Tabel Berikut Sesuai Identitas Temanmu

Nama Lengkap	
Asal Daerah	
Nama Suku	
Jenis Kelamin	
Bahasa Daerah	
Agama atau Kepercayaan	

3. Sebutkan 3 Suku Yang Ada Di Indonesia...
4. Amatilah Gambar Di Bawah Ini


Identitas Budaya Masyarakat




Suku Dayak di Kalimantan Tengah dengan bahasa Dayak/Ngoju dan agama/kepercayaan Kaharingan.



Reog Panorago Jawa Timur. Kesenian daerah yang pementasannya disertai dengan jaran kepang (Kuda Lumping).



Suku Ambon memiliki tarian cakalele yang digunakan untuk menyambut tamu dengan iringan alat musik tifa dan suling.



Menurutmu, apa persamaan dan perbedaan yang tampak dalam gambar?

5. Bagaimana Cara Menghargai Suku Bangsa Lain Yang Ada Di Lingkungan Sekolah?

Kunci Jawaban Soal Pre-test dan Posttest Siklus I

1.

Nama Lengkap	Fitriatul Lydia Zulfa
Asal Daerah	Lampung
Nama Suku	Jawa
Bahasa Daerah	Jawa
Agama atau Kepercayaan	Islam

2.

Nama Lengkap	Putri Nurul Hikmah
Asal Daerah	Lampung
Nama Suku	Jawa
Jenis Kelamin	Perempuan
Bahasa Daerah	Lampung
Agama atau Kepercayaan	Islam

3. Suku Jawa, Suku Sunda, Suku Betawi

4. Persamaan :

- a. Menunjukkan kekayaan budaya Indonesia, yang berasal dari berbagai suku dan daerah. Mereka memiliki identitas budaya masing-masing yang khas.

- b. Tradisi dan Seni Baik Suku Dayak, Reog Ponorogo, dan Suku Ambon semua memiliki tradisi seni yang kuat. Mereka mengekspresikan budaya mereka melalui tarian, musik, dan kepercayaan.

Perbedaan :

- a. Suku Dayak berasal dari kalimanta tengah. Dengan bahasa ngaju dan agama / kepercayaan koharingan.
 - b. Reog Ponorogo Berasal dari Jawa Timur. Kesenian daerah yang pementasannya di sertai dengan jaran keping (kuda lumping)
 - c. Suku Ambon memiliki tarian cakalele yang di gunakan untuk menyambut tamu dengan iringan alat musik tifa dan suling
5. -Menghormati teman
- Tidak membeda – bedakan
 - Saling tolong menolong
 - Saling menjaga kerukunan
 - Menghargai keberagaman budaya

Keterangan:

-Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor

20

-Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapa tskor 0

Soal *Pre-test* dan *Post-test* siklus II**Nama :****Kelas :**

1. Sebutkan Aturan-Aturan Apa Saja Yang Ada Di Keluargamu...
2. Apa Saja Peraturan Sekolah Yang Harus Di Taati Oleh Siswa...
3. Apa Aturan Di Rumah Yang Kamu Lakukan Saat Makan...
4. Ketika Kamu Melihat Banyak Sampah Di Kelas Apa Yang Harus Kamu Lakukan?
5. Sebutkan Hak Dan Kewajibanmu Sebagai Anggota Keluarga

Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Post-test* Siklus II

1. -Menjaga kebersihan
 - Belajar
 - Berbicara sopan
 - Mematuhi perintah orang tua
 - Tidur tepat waktu
2. -Masuk sekolah tepat waktu
 - Memakai seragam sesuai jadwal
 - Menjaga kebersihan lingkungan sekolah
 - Menjaga ketertiban
 - Menggunakan atribut lengkap saat upacara
3. -Mencuci tangan
 - Do'a bersama sebelum makan
 - Ambil makan sesuai porsi
 - Tidak makan terburu – buru
4. -Mengambil dan membuang sampah ke tempat sampah
 - Memilah sampah organik dan anorganik
5. Hak :
 - mendapat identitas, pendidikan, perlindungan, kasih sayang, kesehatan, keamananKewajiban :
 - berbakti kepada orang tua, patuh, berbicara sopan, menjaga nama baik keluarga, membantu pekerjaan orang tua.

Keterangan:

- Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor 20
- Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0

Data Hasil Belajar Peserta Didik

Mata Pelajaran Pkn Siklus I

Kelas/Semester: IV/I

KKTP : 70

Cc	Nama	<i>Pre-test I</i>			<i>Post-test I</i>		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	Viya	73,3	√	-	80	√	-
2.	Zaidan	40	-	√	53,3	-	√
3.	Habib	13,4	-	√	33,4	-	√
4.	Romadon	30	-	√	53,3	-	√
5.	Faisal	16,7	-	√	36,7	-	√
6.	Gibran	16,7	-	√	36,7	-	√
7.	Zaki	73,3	√	-	70	√	-
8.	Abiyu	36,7	-	√	56,7	√	-
9.	Luthfi	83,3	√	-	90	√	-
10.	Dara	83,3	√	-	90	√	-
11.	Alex	56,7	-	√	76,7	√	-
12.	Hafiz	53,3	-	√	73,3	√	-
13.	Naufal	73,3	√	-	83,3	√	-
14.	Maulana	56,7	-	√	66,6	-	√
15.	Alif	46,7	-	√	76,6	√	-

Keterangan:Nilai KKTP ≥ 70 ***Pretest***

1. Tuntas KKTP	:5
2. Tidak Tuntas	:10
3. Nilai Maksimal	:73,3
4. Nilai Minimum	:13,4

Post-test I

1. Tuntas KKM	:9
2. Tidak Tuntas	:6
3. Nilai Maksimal	:90
4. Nilai Minimum	:33,4



YAYASAN BUMI SHOLAWAT SAFINATUN NAJAA LAMPUNG TENGAH SD-IT BUMI SHOLAWAT

BADAN HUKUM : AHU.1209.01.04.2013 NPSN : 69820131 NSS : 101120228

Jalan Bumi Sholawat No.27 RT/RW : 021/006 Dusun VI (Banyuwangi) - Wates Kec. Bumiratu Nuban Lampung Tengah

Kode Pos : 34161 Phone : (0812 1923 7303 - 0812 7979202)

Website : www.bumisholawatpg.ac.id Email : sd-it@bumisholawatpg.ac.id - sditbumisholawat@gmail.com

Nomor : 420.3/ 010 / SKI/SD.IT.BS/V/2024

Wates, 31 Mei 2024

Lampiran : -

Perihal : Surat Keterangan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
Di Tempat

Dengan hormat,

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Yahya,S.Pd
Jabatan : Kepala SDS IT Bumi Sholawat

Menerangkan bahwa:

Nama : Fitriatul Lyidia Zulfa
NPM : 2001030010
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah kami setujui untuk mengadakan penelitian di SDS IT Bumi Sholawat dengan judul penelitian:
"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN dengan Strategi Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)"

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor	: B-2648/In.28/J/TL.01/05/2023	Kepada Yth.,
Lampiran	: -	Kepala Sekolah SDIT BUMISHOLAWAT
Perihal	: IZIN PRASURVEY	Di-
		tempat,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: FITRIATUL LYIDIA ZULFA
NPM	: 2001030010
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)

Untuk melakukan prasurvei di SDIT BUMISHOLAWAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvei tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Februari 2024

Ketua

Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003

YAYASAN BUMI SHOLAWAT SAFINATUN NAJRA LAMPUNG TENGAH
SD-IT BUMI SHOLAWAT

BADAN HUKUM : AHU.1209.01.04.2013 NPSN : 69820131 NSS : 101120228
 Jalan Bumi Sholawat No.27 RT/RW : 021/006 Dusun VI (Banyuwangi) - Wates Kec. Bumiratu Nuban Lampung Tengah
 Kode Pos : 34161 Phone : (0812 1923 7303 - 0812 7979202)
 Website : www.bumisholawatpg.ac.id Email : sd-it@bumisholawatpg.ac.id - sditbumisholawat@gmail.com

Nomor : 420.3/ 011 / SKI/SDS.IT.BS/X/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Keterangan Izin Penelitian

Wates, 01 Oktober 2024

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di Tempat

Dengan hormat,
 Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Yahya,S.Pd
 Jabatan : Kepala SDS IT Bumi Sholawat


Menerangkan bahwa:


Nama : Fitriatul Lyidia Zulfa
 NPM : 2001030010
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SDS IT Bumi Sholawat dengan judul penelitian:
 "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN dengan Strategi Cooperative Learning Jenis TGT (Teams Games Tournament)"

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Kepala SDS IT Bumi Sholawat

 NUR YAHYA, S.Pd





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4212/In.28/D.1/TL.01/09/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **FITRIATUL LYIDIA ZULFA**
NPM : 2001030010
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD IT Bumi Sholawat, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYAKAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 20 September 2024



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1031/In.28/S/U.1/OT.01/10/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : FITRIATUL LYIDIA ZULFA
NPM : 2001030010
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2001030010

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 15 Oktober 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me. I
NIP. 19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa

NPM : 2001030010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING JENIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 15 Oktober 2024

Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	12/02 Senin, 24 20/05		- Servis di Pekan Pembelajaran - Cetus belahan Moralah di perpustakaan - BKS di Teori di tawar kur.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

H. Nindia Yoliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 27/05 24		Ace Popover Jey Yuni - Popover	
	Jelasa 16/07 24		Ke Online Pewen BAO I sd UI. Tambahan suber Atau teori variabel penelitian min e.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 11/24 07		Ag BAB I & II Ambil data di lapangan.	
	Rabu 9/24 9		BAB IV & V di paragraf kembali sesuaikan dg Pedoman.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Fitriatul Lydia Zulfa
NPM : 2001030010

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 22/2024 /10		Ace BAB I s.d V Rip Mengraah	



Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 197001211999031003

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Pre-test* Peserta Didik
Kelas IVSDIT Bumi Sholawat Siklus I**



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Post-test* Peserta Didik
Kelas IVSDIT Bumi Sholawat Siklus I**



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Pre-test* Peserta Didik
Kelas IVSDIT Bumi Sholawat Siklus II**



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Post-test* Peserta Didik
Kelas IVSDIT Bumi Sholawat Siklus II**



Kegiatan Permainan Amplop Misteri Kelas IV SDIT Bumi Sholawat



Peserta Didik Melakukan Kegiatan Diskusi Kelompok



Kegiatan Pemberian Materi Sebelum Pelaksanaan Tournament



Perwakilan Kelompok Peserta Didik Tournament



Peneliti Menghitung Skor Per Kelompok Tournament



Peneliti Memberikan *Reward* Kepada Peserta Didik Setelah Menyelesaikan GameTournament

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fitriatul Lydia Zulfa adalah putri tiga dari empat bersaudara dari pasangan (Alm.) Bapak Irfan Afandi dan (Alm.) Ibu Siti Umayah. Lahir di Wates pada tanggal 07 Juli 2002. Alamat tempat tinggal di Desa Banyuwangi Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung.

Pendidikan pertama peneliti ditempuh di TK Al-Ma'arif lulus pada tahun 2007. Lalu melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Kesumadadi lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP. SMP IT Bumi Sholawat pada tahun 2017. Selanjutnya Pendidikan Sekolah Menengah Atas di Ma DarulA'amallulus pada tahun 2020. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021 melalui ajaran SPAN-PTKIN. Selama menempuh pendidikan perguruan tinggi ia juga menjadi pengurus HMPS (Himpunan Mahasiswa program studi) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai Ketua Divisi Infokom.