

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN
PERMAINAN CEPAT TEPAT DI MIN 4 ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Disusun oleh

JURITA

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nomor Induk Mahasiswa

1052018084



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2023**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Langsa
Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan Pada Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Diajukan oleh

**JURITA
NIM. 1052018084**

**Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



**Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303**

Pembimbing II,



**Fenny Anggreni, M.Pd
NIDN. 2004018801**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN
PERMAINAN CEPAT TEPAT DI MIN 4 ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

**Pada Hari / Tanggal:
6 Februari 2023 M**

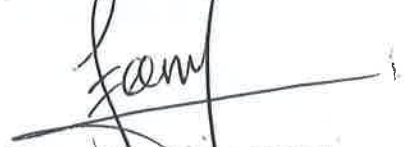
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303

Sekretaris,



Fenny Anggreini, M.Pd
NIDN. 2004018801

Anggota,



Nina Rahayu, M.Pd
NIDN. 2018078801

Anggota,



Raudhatul Husna, M.Pd
NIDN. 2024118802

**Disetujui oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Langsa**



Dr. Zamal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jurita

No. Pokok : 1052018084

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Permainan Cepat Tepat di MIN 4 Aceh Tamiang*" adalah benar hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puja dan puji beserta Syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah swt, dengan senantiasa mengharap Ridha-nya. Hanya atas karunianya penulis telah dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Permainan Cepat Tepat di MIN 4 Aceh Tamiang*”. Salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta penerusnya yang telah setia tulus ikhlas untuk meneruskan dan menjaga kemuslihatan umat.

Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada seluruh dosen yang telah membimbing dan memberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapkan terimakasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Orang tua yang telah mendidik, membina serta memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA.
3. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA dan Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Dekan dan Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Junaidi, M.Pd,I. dan Ibu Fenny Anggreni, M.Pd selaku pembimbing pertama dan kedua dalam penulisan skripsi ini.
5. Selanjutnya ucapan terima kasih penulis kepada ayah dan Ibu yang telah memberikan pendidikan sampai saat ini sehingga penelitian dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak, guna lebih sempurnanya skripsi ini. Mudah-mudahan Skripsi ini ada manfaatnya bagi pengembang ilmu Pengetahuan.

Langsa, 17 Januari 2023

Jurita

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Penjelasan Istilah	5
G. Sistematikan Pembahasan	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Motivasi Belajar	8
1. Pengertian Motivasi Belajar	8
2. Manfaat Motivasi Belajar	9
3. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar	10
4. Fungsi Motivasi Belajar	11
5. Peranan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran	12
6. Indikator Motivasi Belajar	13
B. Permainan Edukasi Cepat Tepat	19
1. Pengertian Permainan Edukasi Cepat Tepat	19
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bermain Cepat Tepat	21
3. Langkah-Langkah Permainan Cepat Tepat	21
4. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Cepat Tepat	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	28
D. Sumber Data	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Pelaksanaan Penelitian	34
2. Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus I	35
3. Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus II	40
4. Hasil Rekapitulasi Pada Siklus I dan Siklus II	45
B. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran-Saran	57

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

ABSTRAK

Jurita. 2023. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Permainan Cepat Tepat Di MIN 4 Aceh Tamiang

Permainan cepat tepat adalah salah satu permainan edukasi yang mengajak anak untuk belajar untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang. Metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III MIN 4 Aceh Tamiang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa aktivitas belajar menggunakan permainan cepat tepat siswa menggunakan lembar observasi pada siklus I dengan persentase 60% baik dan siklus II persentase 80% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat pada siswa di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang diperoleh hasil tes siklus I yaitu 68,80% dan hasil tes siklus II yaitu 78,83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat dari setiap siklusnya.

Kata Kunci: Motivasi Belajar dan Permainan Cepat Tepat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi belajar mengajar yang terdiri dari berbagai kegiatan pembelajaran. Sebagai inti dari kegiatan pembelajaran, proses interaksi belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai bila proses interaksi belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan.¹ Guru dan siswa adalah dua unsur yang terlibat langsung dalam proses tersebut. Siswa berperan sebagai pelajar dan guru berperan sebagai pengajar, kedua-duanya merupakan subyek yang sama-sama melakukan aktivitas, baik berupa aktivitas fisik maupun mental. Apabila kedua-duanya berjalan secara dua arah, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Dalam mengupayakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, guru sebaiknya menggunakan strategi pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang optimal. Proses pembelajaran yang sering disebut dengan PBM (proses belajar mengajar), merupakan suatu kegiatan di mana guru melakukan kegiatan yang membawa anak ke arah tujuan dan saat itu juga anak sedang melakukan suatu kegiatan yang disediakan oleh guru yaitu kegiatan belajar yang juga terarah pada suatu tujuan yang ingin dicapai.²

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2004), hlm. 15

² Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), hlm. 59-60.

Selain itu, peran guru dalam meningkatkan memotivasi siswa sangat diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan motivasi baik internal maupun eksternal akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Dengan adanya motivasi, siswa lebih cenderung untuk melakukan hal positif yang mereka inginkan dan bersemangat untuk membangkitkan rasa ingin tahu mereka dalam proses pembelajaran. Terlebih motivasi merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak alasan, atau dorongan dalam diri seseorang yang menyebabkan ia berbuat.³ Maka dari itu, motivasi merupakan aspek penting untuk diperhatikan dalam mewujudkan hasil belajar yang maksimal.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa bukanlah suatu hal yang mudah, guru perlu mengupayakan beberapa hal seperti keefektifan penerapan metode, pemilihan media yang tepat dan permainan edukasi yang dapat membangkitkan semangat siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Keefektifan aspek pembelajaran dapat membantu guru dan siswa belajar lebih terbuka dalam berinteraksi sehingga memberikan kesan yang baik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Namun berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah peneliti lakukan di MIN 4 Aceh Tamiang bahwa aktivitas belajar hanya terfokus pada penjelasan guru, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru sehingga proses pembelajaran terlihat kurang aktif. Kemudian siswa juga jarang terlihat memberi argumen saat guru menjelaskan materi, meskipun terkadang guru memberi

³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.1.

beberapa pertanyaan kepada siswa. Selain itu, penerapan media ataupun permainan juga tidak ditemukan saat proses pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika.⁴ Menurut Wenny Krisantono, mata pelajaran PPKN adalah cabang disiplin ilmu yang mempelajari tentang suatu kejadian audio atau visual yang membutuhkan alat bantu (media pembelajaran) dalam penyampaianya sehingga konsep yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh para peserta didik.⁵

Minimnya penggunaan media ataupun permainan pembelajaran menjadikan siswa tidak bersemangat saat belajar, padahal media dan permainan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Syamsudin yang menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yakni bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran, sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang maksimal.⁶

Maka dari itu, untuk mengoptimalkan motivasi belajar, penerapan permainan edukasi cepat tepat perlu dipertimbangkan guna memberikan suasana belajar yang lebih aktif dengan menjadikan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Permainan cepat tepat dilakukan secara kompetisi yang terdiri dua hingga tiga orang lalu diberikan beberapa soal yang wajib dijawab

⁴ David Glover, *Seri Apa dan Bagaimana Matematika –Z vol 2*, (Bandung : PT.Grafindo Media Pratama, 2007), hlm. 2.

⁵ Wenny Krisantono, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*, Artikel Ilmiah, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013, hlm. 4.

⁶ Syamsudin, *Pengantar Pendidikan Tingkat Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 18.

dengan benar dan bagi kelompok yang menjawab dengan benar akan memperoleh nilai dari guru.⁷ Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian berjudul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Permainan Cepat Tepat di MIN 4 Aceh Tamiang*”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini peneliti uraikan berfokus pada motivasi belajar siswa dengan permainan cepat tepat berbasis quiz pada Tema 3 Sub tema lingkungan sehat dan tidak sehat di kelas III pelajaran PPKN.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang?
2. Apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Tamiang.

⁷ Novi Aristiani, *Penggunaan Media Pembelajaran Cepat Tepat Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas 3 SD 11 Belakang Tangsi Padang*, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 1, No. 1, 2013, hlm. 296.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan guru melalui permainan edukasi yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung dan memberi hasil belajar yang optimal.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada guru mengenai pentingnya penerapan permainan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak di tingkat dasar.

F. Penjelasan Istilah

1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu rangsangan dan proses memberikan energi serta mengarahkan perilaku dan aktivitas.⁸ Motivasi juga terbagi dua intrinsik dan ekstrinsik, motivasi intrinsik adalah motivasi yang didapat dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang didapat dari luar diri seseorang. Sedangkan belajar adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan ataupun informasi. Jadi motivasi belajar dapat disimpulkan adalah suatu proses untuk mengarahkan seseorang bertindak suatu hal yang positif.

⁸ Sutanto Leo, *A Challenging Book to Practice Teaching in English*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 205.

2. Permainan Cepat Tepat

Permainan cepat tepat merupakan permainan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam memahami dan menguasai materi dengan melibatkan dua hingga empat orang dalam satu kompetisi.⁹

G. Sistematika Pembahasan

Dalam setiap karangan ilmiah tentunya mempunyai sistematika pembahasan agar penulisan ini menjadi terarah dan sesuai dengan yang di maksud oleh penulis nantinya. Dalam karya ilmiah ini penulis menyusunnya dalam lima bab yang meliputi:

Bab I Merupakan pendahuluan yang membahas, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penjelasan Istilah, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Merupakan pembahasan masalah kajian secara teoritis yang meliputi pembahasan di dalamnya mengenai pengertian motivasi belajar dan permainan cepat tepat.

Bab III Merupakan pembahasan yang membahas tentang metodologi Penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan waktu, teknik pengumpulan data dan analisa data.

Bab IV Merupakan pembahasan yang meliputi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan hasil penelitian serta analisa dari penulis tentang upaya

⁹ Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 8

meningkatkan motivasi belajar melalui permainan cepat tepat di MIN 4 Aceh Taming.

Bab V Merupakan Bab penutup yang membahas kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang telah peneliti lakukan pada tanggal 2 Januari hingga 15 Januari 2023. Selama penelitian, peneliti memperoleh hasil penelitian melalui dua siklus pembelajaran yang berfokus pada materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3) di MIN 4 Aceh Tamiang. Di awal penelitian, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah agar diizinkan melakukan suatu penelitian serta memberikan selebar kertas surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Langsa. Setelah berkonsultasi kepada kepala sekolah dan diperkenalkan pada guru mata pelajaran PPKN, selanjutnya peneliti diberi izin untuk mengamati kelas tentang rencana penelitian yang akan dilakukan untuk memperoleh data penelitian.

Di awal pertemuan, peneliti mempersiapkan terlebih dahulu seperangkat pembelajaran beserta instrumen penelitian yang peneliti gunakan selama penelitian. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, media, yang digunakan selama mata pelajaran PPKN berlangsung. Selanjutnya peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) untuk melihat kemampuan siswa mengenai Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3). Hasil dari *pre-test* digunakan sebagai dasar pertimbangan pengajaran yang terdiri dari dua siklus dengan menggunakan pembelajaran cepat

tepat. *Pre-test* diberikan kepada siswa berupa soal esai yang berjumlah 10 soal choice dan 10 soal esai. Sedangkan *post-test* diberikan setelah hasil siswa *pre-test* tidak sesuai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu mencapai 75 untuk mata pelajaran PPKN.

2. Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pada Siklus 1 dilakukan pada tanggal 3 Januari 2023. Pada siklus I, penulis menghabiskan 70 menit. Pada siklus 1 ini penulis menerapkan pembelajaran cepat tepat sebagai metode pembelajaran pada materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3). Pada tahap perencanaan ini, peneliti telah menyiapkan media karton sebagai langkah pembelajaran agar dapat melatih siswa menjawab cepat tepat atas soal yang diberikan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahapan kedua adalah pelaksanaan tindakan siklus 1 pemberi tindakan adalah peneliti sebagai pelaku tindakan/pengajar. Sedangkan yang menjadi pengamat (observer) adalah guru mata pelajaran PPKN.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan yaitu:

1. Kegiatan Awal

Guru mengawali pelajaran dengan salam dan mengajak siswa dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen peserta didik yang hadir dalam pembelajaran. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kepada peserta didik mengenai Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap

Kehidupan Manusia (Sub Tema 3). Kemudian guru memperkenalkan kepada peserta didik mengenai pembelajaran cepat tepat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
- b. Guru menyajikan informasi terkait materi yang diajarkan
- c. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari tiga sampai empat orang
- d. Guru menjelaskan keanekaragaman suku yang ada di Indonesia
- e. Guru menjelaskan makna persatuan Indonesia yang ada di sila ke 3 kepada siswa
- f. Guru membagikan kartu jawaban kepada setiap kelompok dan kartu tersebut tidak boleh dibuka oleh siswa sebelum perintah guru.
- g. Guru meminta setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat yang sesuai dengan kartu jawaban yang diberikan guru.
- h. Setiap kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan nilai 10
- i. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

3. Kegiatan Akhir

- a. Peserta didik dibawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3).
- b. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi, observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti sebagai pelaku tindakan dan guru mata pelajaran PPKN sebagai pengamat/observer. Pada tahap pengamatan yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran adalah guru mata pelajaran PPKN. Sebagai pelaksana observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi pada waktu pembelajaran PPKN berlangsung untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam mengajar menggunakan pembelajaran cepat tepat. Hasil observasi dapat dilihat melalui tabel 4.1

Tabel 4.1: Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

No	Pengamatan	Indikator	Cheklist	
			Ya	Tidak
1.	Ketekunan	Siswa tekun saat belajar	√	
		Siswa tidak mengganggu teman lainnya saat guru menjelaskan materi		√
2.	Gigih	Siswa semangat saat mengikuti pembelajaran	√	
		Siswa percaya diri saat memberikan tanggapan		√
		Siswa selalu hadir tepat waktu ke sekolah	√	
3.	Rasa ingin tahu	Siswa rajin bertanya selama proses pembelajaran berlangsung	√	
4.	Argumen	Siswa selalu memberikan saran saat belajar kelompok		√
5.	Mandiri	Siswa mengerjakan tugas sendiri	√	
		Siswa tidak mengganggu teman saat menyelesaikan tugas		√
6.	Konsistensi	Siswa selalu fokus terhadap penyampaian	√	

		guru		
	Jumlah		6	4
	Persentase		60%	40%

Dari hasil pengamatan terhadap siswa dapat dilihat bahwa hasil pengamatan siswa melalui pembelajaran cepat tepat masuk dalam kriteria kurang baik dengan persentase 60%.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk melihat hasil belajar yang telah dicapai. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus 1 menggunakan pembelajaran cepat tepat pada materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3) dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3: Hasil Belajar (Siklus I)

No	Nama Siswa	Siklus I	Keterangan
		Hasil Tes	
1	SS	73	TT
2	MA	83	T
3	FA	73	TT
4	MF	80	T
5	MC	76	T
6	NA	70	TT
7	MA	80	T
8	MA	70	TT
9	AUR	76	T
10	AMJ	63	TT
11	SY	63	TT
12	LA	76	T
13	NFA	76	T
14	ZH	73	TT
15	AA	60	TT
	Jumlah Nilai	1032	
	Nilai Rata-Rata	68.80%	

Sumber: Olahan Data Primer, 2023.

Tabel 4.4: Persentase Hasil Belajar (Siklus I)

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase %
1.	Tuntas	7	47%
2.	Tidak Tuntas	8	53%

Sumber: Olahan Data Primer, 2023.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I, dapat dilihat dari nilai rata-rata post-test siswa pada siklus I yaitu 68,80%, terdapat 7 orang siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 8 siswa lainnya masih belum mencapai KKM, Dengan kata lain terdapat peningkatan pada proses pembelajaran siklus I walaupun masih setengah dari target pencapaian. Pada siklus I ini, siswa masih belum mampu menjawab soal dengan benar saat diberikan soal terkait materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dengan adanya beberapa masalah tersebut, peneliti akan menerapkan siklus kedua untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang.

a. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengulang kembali pembelajaran pada siklus yang telah dipelajari untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Hasil penelitian aktivitas guru dan hasil tes siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I serta hasil tes siswa masih belum memiliki banyak ide untuk menjabarkan materi, Hasil ini berdasarkan pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, maka pada siklus I guru harus berupaya meningkatkan hasil belajar siswa. Kendala yang dihadapi pada siklus I ini adalah siswa belum mampu menjawab soal dengan cepat dan tepat terkait materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dengan adanya beberapa masalah tersebut, peneliti

akan menerapkan siklus kedua untuk meningkatkan hasil belajar di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang.

3. Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus II

a. Perencanaan

Dalam perencanaan, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar siswa, serta sumber-sumber lainnya yang dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar PPKN. Bahan-bahan tersebut akan disiapkan menjadi semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan

Pada langkah kedua yang peneliti lakukan yaitu mengajar dengan menggunakan pembelajaran cepat tepat dengan materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3). Langkah yang digunakan masih menggunakan langkah-langkah yang diterapkan sebelumnya. Pengajaran dilaksanakan pada 9 Januari 2023. Dalam proses pembelajaran penulis lebih berfokus untuk menjelaskan materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 kegiatan yaitu:

1. Kegiatan Awal

Guru mengawali pelajaran dengan salam dan mengajak siswa dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen peserta didik yang hadir dalam pembelajaran. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kepada peserta didik mengenai Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap

Kehidupan Manusia (Sub Tema 3). Kemudian guru memperkenalkan kepada peserta didik contoh-contoh materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia (Sub Tema 3) yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
- b. Guru menyajikan informasi terkait materi yang diajarkan
- c. Guru menjelaskan materi makna bersatu dan kesatuan
- d. Guru menjelaskan contoh sikap bersatu dalam keberagaman
- e. Guru memberikan penjelasan dari setiap suku yang memiliki keberagaman
- f. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari tiga sampai empat orang
- g. Guru membagikan kartu jawaban kepada setiap kelompok dan kartu tersebut tidak boleh dibuka oleh siswa sebelum perintah guru.
- h. Guru meminta setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat yang sesuai dengan kartu jawaban yang diberikan guru.
- i. Setiap kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan nilai 10
- j. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

Kegiatan Akhir

- a. Peserta didik dibawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara demokratis.
- b. Peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

4. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti kembali meminta guru mata pelajaran PPKN sebagai pengamat/observer. Pada tahap pengamatan yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran adalah guru mata pelajaran PPKN. Sebagai pelaksana observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi pada waktu pembelajaran PPKN berlangsung untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam mengajar dengan pembelajaran cepat tepat. Hasil pengamatan siswa di siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5: Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

No	Pengamatan	Indikator	Cheklist	
			Ya	Tidak
1.	Ketekunan	Siswa tekun saat belajar	√	
		Siswa tidak mengganggu teman lainnya saat guru menjelaskan materi	√	
2.	Gigih	Siswa semangat saat mengikuti pembelajaran	√	
		Siswa percaya diri saat memberikan tanggapan		√
		Siswa selalu hadir tepat waktu ke sekolah	√	
3.	Rasa ingin tahu	Siswa rajin bertanya selama proses pembelajaran berlangsung	√	
4.	Argumen	Siswa selalu memberikan saran saat belajar kelompok		√
5.	Mandiri	Siswa mengerjakan tugas sendiri	√	
		Siswa tidak mengganggu teman saat menyelesaikan tugas	√	
6.	Konsistensi	Siswa selalu fokus terhadap penyampaian	√	

		guru		
	Jumlah		8	2
	Persentase		80%	20%

Dari hasil pengamatan terhadap siswa dapat di lihat bahwa hasil pengamatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yaitu 80%. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat bahwa kegiatan mengajar guru pada pembelajaran cepat tepat masuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase 80%.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan tes yang telah disediakan kepada peserta didik untuk melihat hasil belajar siswa yang ingin dicapai. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus II mengenai hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.6:

Tabel 4.6: Hasil Belajar (Siklus II)

No	Nama Siswa	Siklus II	Keterangan
		Hasil Tes	
1	SS	80	T
2	MA	76	T
3	FA	76	T
4	MF	80	T
5	MC	76	T
6	NA	76	T
7	MA	80	T
8	MA	76	T
9	AUR	86	T
10	AMJ	80	T
11	SY	80	T
12	LA	76	T
13	NFA	76	T
14	ZH	83	T
15	AA	80	T
	Jumlah Nilai	1181	
	Nilai Rata-Rata	78.83%	

Sumber: Olahan Data Primer, 2023.

Siklus II

Tabel 4.7: Persentase Hasil Belajar (Siklus II)

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase %
1.	Tuntas	15	100%
2.	Tidak Tuntas	0	-

Sumber: Olahan Data Primer, 2023.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II, dapat dilihat dari nilai rata-rata post-test yaitu 78,83%, sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 100%, terdapat 15 orang siswa yang nilainya mencapai KKM. Dengan kata lain, peningkatan pada proses pembelajaran siklus II yaitu mencapai 100% dan nilai siswa sudah sesuai dengan indikator pencapaian yang telah disebutkan.

a. Refleksi

Pada tahapan ini peneliti memberikan ulasan serta kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah dipelajari. Kemudian, peneliti bertanya jawab kepada siswa serta menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari. Setelah guru selesai menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan pos-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah pos-tes diberikan, dapat dilihat bahwa nilai siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Dengan demikian, peneliti tidak perlu melaksanakan siklus ketiga untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKN.

4. Hasil Rekapitulasi Pada Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas belajar pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siswa siklus I dan siklus II

Siklus I		Siklus II	
Jumlah Nilai	60	Jumlah Nilai	80
Item Pengamatan	10	Item Pengamatan	10
Persentase	6%	Persentase	80%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pengamatan siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I, hasil persentase mencapai 60% dengan kriteria kurang baik sedangkan pada siklus II terdapat perubahan signifikan dengan persentase 80% dengan kriteria sangat baik.

Rekapitulasi hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran cepat tepat pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Jumlah Nilai	1032	Jumlah Nilai	1181
Jumlah Siswa	15	Jumlah Siswa	15
Persentase	68,80%	Persentase	78,83%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pengamatan siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I, hasil persentase mencapai 68,80% dengan kriteria kurang baik sedangkan pada siklus II terdapat perubahan signifikan dengan persentase 78,83% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil angket yang telah peneliti dapatkan untuk menjabarkan respon siswa terhadap permainan cepat tepat di kelas III MIN 4

Aceh Tamiang. Hasil angket yang didapat diuraikan berdasarkan hasil perhitungan sebagai berikut:

- a. Saya sangat senang belajar di kelas

Dari hasil perhitungan angket dapat dilihat data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Senang Belajar di Kelas

Item 1				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	10	66%	Sebagian Besar
	(Sering)	5	34%	Hampir Setengahnya
	(Kadang-Kadang)	0	0	Tidak Satupun
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 10 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 66% dengan kriteria sebagian besar, kemudian 5 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 34% dengan kriteria hampir setengahnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu senang belajar di kelas dengan persentase 66% dan masuk dalam kriteria sebagian besar.

- b. Saya bisa memahami keragaman suku di berbagai daerah

Hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Memahami keragaman suku di berbagai daerah

Item 2				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	8	53%	Sebagian Besar
	(Sering)	7	47%	Hampir Setengahnya
	(Kadang-Kadang)	0	0	Tidak Satupun

	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 8 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 53% dengan kriteria sebagian besar, kemudian 7 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 47% dengan kriteria hampir setengahnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa bisa memahami keragaman suku di berbagai daerah dengan persentase 53% dengan kriteria “Sebagian besar”.

c. Siswa mengetahui berbagai musim di Indonesia

Hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Siswa mengetahui berbagai musim di Indonesia

Item 3				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	7	46%	Hampir Setengahnya
	(Sering)	4	22%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	3	20%	Sebagian Kecil
	(Jarang)	1	6%	Sebagian Kecil
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 7 orang yang menjawab “Selalu” dengan persentase 46% dengan kriteria hampir setengahnya, kemudian 4 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 22% dengan kriteria sebagian kecil, selanjutnya ada 3 orang yang menjawab “kadang-kadang” dengan persentase 20% dengan kriteria sebagian kecil dan ada 1 orang yang menjawab

“jarang” dengan persentase 6% dengan kriteria sebagian kecil. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa mengetahui berbagai musim di Indonesia dengan persentase 46% dengan kriteria hampir setengahnya.

d. Siswa membantu teman tanpa memandang suku

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Saya selalu membantu teman tanpa memandang suku

Item 4				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	10	66%	Sebagian Besar
	(Sering)	5	34%	Hampir setengahnya
	(Kadang-Kadang)	0	0	Tidak Satupun
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 10 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 66% dengan kriteria sebagian besar, kemudian 5 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 34% dengan kriteria hampir setengahnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu membantu teman tanpa memandang suku dengan persentase 66% kriteria sebagian besar.

e. Siswa bermain saat cuaca sedang baik

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel. 4.5 Bermain saat cuaca sedang baik

Item 5				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	11	73%	Sebagian Besar
	(Sering)	4	27%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	0	0	Tidak Satupun
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 11 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”, kemudian 4 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 27% dengan kriteria “Sebagian Kecil. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu bermain disaat cuaca sedang baik dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”.

f. Siswa senang dengan masakan khas Indonesia

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6. Senang dengan masakan khas Indonesia

Item 6				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	12	80%	Hampir Seluruhnya
	(Sering)	2	13%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	1	7%	Sebagian kecil
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 12 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 80% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”, kemudian 2

orang yang menjawab “sering” dengan persentase 13% dengan “Sebagian Kecil”, selanjutnya ada 1 orang yang menjawab “kadang-kadang” dengan persentase 7% dengan kriteria “Sebagian Kecil”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan masakan khas Indonesia dengan persentase 80% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”.

g. Siswa mengetahui berbagai tarian khas Aceh

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel. 4.7. Mengetahui berbagai tarian khas Aceh

Item 7				
	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	11	73%	Sebagian Besar
	(Sering)	3	20%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	1	7%	Sebagian Kecil
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 11 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”, kemudian 3 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 20% dengan kriteria “Sebagian Kecil” dan 1 orang yang menjawab “Kadang-Kadang” dengan persentase 7% dengan kriteria “Sebagian Kecil”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu mengetahui berbagai tarian khas Aceh dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”.

h. Siswa selalu menjaga kelestarian budaya dan keberagaman

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8. Menjaga kelestarian budaya dan keberagaman

Item 8				
Valid	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
	(Selalu)	13	86%	Hampir seluruhnya
	(Sering)	1	7%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	1	7%	Sebagian Kecil
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 13 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 86% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”, kemudian 1 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 7% dengan kriteria “Sebagian Kecil” dan 1 siswa yang menjawab “Kadang-Kadang” dengan persentase 7% dengan kriteria “Sebagian Kecil”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu menjaga kelestarian budaya dan keberagaman dengan persentase 86% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”.

i. Siswa menghargai budaya teman

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9. Menghargai budaya teman

Item 9				
Valid	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase	Kriteria
	(Selalu)	12	80%	Hampir Seluruhnya
	(Sering)	2	13%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	1	7%	Sebagian Kecil
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun

	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 12 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 80% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”, kemudian 2 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 13% dengan kriteria “Sebagian Kecil”, selanjutnya 1 orang yang menjawab “kadang-kadang” dengan persentase 7% dengan kriteria “Sebagian Kecil”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu menghargai budaya teman dengan persentase 80% dengan kriteria “Hampir Seluruhnya”.

j. Siswa berteman tanpa memandang status suku

Dari hasil angket yang telah dianalisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10 Berteman tanpa memandang status suku

Item 10				
	Pilihan Jawaban	Frequency	Persentase	Kriteria
Valid	(Selalu)	11	73%	Sebagian Besar
	(Sering)	4	27%	Sebagian Kecil
	(Kadang-Kadang)	0	0	Tidak Satupun
	(Jarang)	0	0	Tidak Satupun
	(Tidak Pernah)	0	0	Tidak Satupun
	Total	15	100%	

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa ada 11 orang yang menjawab “selalu” dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”, kemudian 4 orang yang menjawab “sering” dengan persentase 27% dengan kriteria sebagian kecil. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu berteman tanpa memandang status suku dengan persentase 73% dengan kriteria “Sebagian Besar”.

Dari hasil penjabaran di atas, rekapitulasi dari hasil penelitian dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.17. Rekapitulasi Hasil Angket

No	Pernyataan Angket	Cheklist				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya sangat senang belajar di kelas	66%				
2.	Saya bisa memahami keragaman suku di berbagai daerah	53%				
3.	Saya mengetahui berbagai musim di Indonesia	46%				
4.	Saya selalu membantu teman tanpa memandang suku	66%				
5.	Saya bermain saat cuaca sedang baik	73%				
6.	Saya senang dengan masakan khas Indonesia	80%				
7.	Saya mengetahui berbagai tarian khas Aceh	73%				
8.	Saya selalu menjaga kelestarian budaya dan keberagaman	86%				
9.	Saya selalu menghargai budaya teman	80%				
10.	Saya berteman tanpa memandang status suku	73%				

Dari hasil rekapitulasi di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa selalu senang saat belajar di kelas dengan persentase 66%. Siswa selalu bisa memahami keragaman suku di berbagai daerah 53%. Siswa selalu mengetahui berbagai

musim di Indonesia 46%. Siswa selalu membantu teman tanpa memandang suku 66%. Siswa selalu bermain saat cuaca sedang baik 73%. Siswa selalu senang dengan masakan khas Indonesia dengan persentase 80%. Siswa mengetahui berbagai tarian khas Aceh dengan persentase 73%. Siswa selalu menghargai budaya teman dengan persentase 80%. Siswa berteman tanpa memandang status suku dengan persentase 73%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas aktivitas belajar menggunakan pembelajaran cepat tepat memberikan siswa kesempatan secara langsung untuk belajar secara aktif dengan cepat memahami materi dan merespon apa yang menjadi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Penggabungan antara teori dan praktik menjadikan siswa lebih mudah memahami apa yang diinstruksikan guru terkait materi yang diajarkan guru serta memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih cepat menjawab pertanyaan yang diberikan.

Selain itu, hasil penelitian yang terdiri dari hasil tes siklus I dan hasil tes siklus II dalam proses pembelajaran PPKN melalui pembelajaran cepat tepat. Hasil tes menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat pada siswa di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang yaitu hasil tes siklus I yaitu 68,80% dan hasil tes siklus II yaitu 78,83%.. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat dari setiap siklusnya. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran cepat tepat dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran cepat tepat dalam pembelajaran PPKN memberikan gambaran jelas kepada siswa tentang suatu objek yang dipelajari. Siswa dapat secara langsung ikut berpartisipasi pada aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmud Riandi yang menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran dalam situasi yang nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar melalui objek yang dipelajari serta dapat membangun keterampilan sosial dan personal yang lebih baik.³⁸ Pembelajaran cepat tepat memberikan pemahaman secara langsung kepada siswa mengenai materi yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran PPKN.

Penerapan pembelajaran cepat tepat pada anak dapat mencapai beberapa pengembangan seperti bahasa, moral, sosial, emosional dan dapat memberikan pengetahuan atau informasi baru bagi anak setelah anak belajar di luar kelas. Dalam menjelaskan materi harus sesuai dengan tahap perkembangan anak, baik dari bahasa, media dan langkah-langkah pelaksanaannya, agar lebih efektif, komunikatif, dan menyenangkan bagi anak.³⁹ Pembelajaran cepat tepat memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang diajarkan guru. Guru dapat memberikan contoh langsung terkait materi pembelajaran selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

³⁸ Mahmud Riandi, *Penerapan Metode Pembelajaran Cepat Tepat Dalam Materi Permasalahan Lingkungan dan Upaya Penanggulangannya Pada Siswa MTS Al-Ikhlas Kuala*, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 61.

³⁹ Hadisa Putri, *Penggunaan Permainan Cepat Tepat untuk Mengembangkan Kepercayaan diri Anak TK/SD*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 3, No. 1, 2018, hal. 73.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan menggunakan pembelajaran cepat tepat bahwa

1. Aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan persentase 60% kriteria kurang baik dan siklus II persentase 80% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini diperoleh dari hasil pengamatan menggunakan permainan cepat tepat. Sedangkan hasil angket menyatakan bahwa siswa selalu senang saat belajar di kelas dengan persentase 66%. Siswa selalu bisa memahami keragaman suku di berbagai daerah 53%. Siswa selalu mengetahui berbagai musim di Indonesia 46%. Siswa selalu membantu teman tanpa memandang suku 66%. Siswa selalu bermain saat cuaca sedang baik 73%. Siswa selalu senang dengan masakan khas Indonesia dengan persentase 80%. Siswa mengetahui berbagai tarian khas Aceh dengan persentase 73%. Siswa selalu menghargai budaya teman dengan persentase 80%. Siswa berteman tanpa memandang status suku dengan persentase 73%.
2. Hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat pada siswa di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang diperoleh hasil tes siklus I yaitu 68,80% dan hasil tes siklus II yaitu 78,83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran cepat tepat setiap siklusnya.

B. Saran

Adapun saran peneliti jabarkan dalam penelitian ini bagi:

1. Guru
 - a. Guru seharusnya menyesuaikan metode dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III MIN 4 Aceh Tamiang
 - b. Guru seharusnya berdiskusi bersama anak dan orang tua agar mendapati solusi yang dibutuhkan anak dalam meningkatkan hasil belajar anak.
2. Anak
 - a. Anak seharusnya mempunyai keinginan yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar sebagai dasar pengetahuan di tingkat dasar
 - b. Anak seharusnya berlatih dan mengulang agar terbiasa dalam memperoleh informasi sebagai pengetahuan di tahap awal.
3. Orang Tua
 - a. Orang tua seharusnya membiasakan anak disiplin dalam belajar di rumah
 - b. Orang tua seharusnya mendampingi anak agar mereka lebih semangat pada saat belajar di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, (Solo: Penerbit Harapan Massa, 2000)
- Alginto Albi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Jejak Publishing, 2018)
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2007)
- Cahyo Agus N., *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks. 2011)
- Djamarah Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2004)
- Hakim Thursan, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2014)
- Hamdani dan Hermawan, *Classroom Action Research, (Teknik Penulisan dan Contoh Proposal PTK)*, (Jakarta: Rahayasa Research dan Training, 2008)
- Hanafiah Nanang, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2017)
- Handriyantini dan Eva, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009)
- Hasanah M. dan Nurhasanah, *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. (Malang: Lemlit UM. 2015)
- Iskandar Sulaiman, dkk, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Krisantono Wenny, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*, Artikel Ilmiah, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013
- Kusuma Amier Dien Indra, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2013)

- Leo Sutanto, *A Challenging Book to Practice Teaching in English*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013)
- Mardiani Sumidjo, *Bimbingan Belajar*, (Bandung: Armico, 2015)
- Ridwan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gramedia, 2009)
- Riva Iva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2012)
- Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada, 2008)
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Semiawan Conny R., *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grasindo, 2017)
- Sinulingga Sukaria, *Metode Penelitian*, (Medan: Usu Press, 2011)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Bandung: Rineka Cipta, 2010)
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)
- Sugiharyanto, *Geografi dan Sosiologi*, (Bogor: Yudhistira, 2007)
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Syamsudin, *Pengantar Pendidikan Tingkat Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Uno Hamzah B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015)
- Winkel W.S., *Bimbingan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Gramedi, 2005)
- Zadrak Meksianis, *Pemodelan Matematika Dinamika Populasi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018)