

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE*  
BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP  
KOMPETENSI PENGETAHUAN PKn SISWA  
KELAS IV SD N 136539 KOTA  
TANJUNGBALAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**DEVI RISKA**  
1902090227



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjung Balai

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjung Balai.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Devi Riska  
NPM. 1902090227



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 11 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

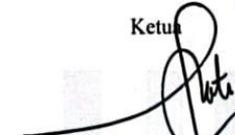
Nama Mahasiswa : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

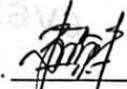
  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

**Irfan Dahnial, S.Pd.,M.Pd**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

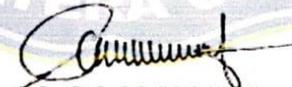
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama Lengkap : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Median  
Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV  
SDN 136539 Kota Tanjung Balai

Sudah layak disidangkan

Medan, Agustus 2023

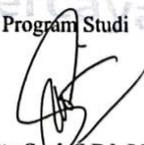
Disetujui oleh :  
Pembimbing

  
Irfan Dahnial, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh:

  
Dekan

**Dra.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**

  
Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Median Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SDN 136539 Kota Tanjung Balai

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
26 Juli 2023	Revisi Deskripsi Hasil Penelitian BAB IV	
29 Juli 2023	Revisi Pada BAB IV struktur bahasa	
31 Juli 2023	Penambahan Refrensi Pada Bagian Pembahasan	
8 Agustus 2023	Perbaikan Pada Bagian Kesimpulan di BAB V	
13 Agustus 2023	Perbaikan Abstrak	
28 Agustus 2023	ACC Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru-Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, Agustus 2023

Dosen Pembimbing

Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd

## ABSTRAK

### **DEVI RISKA, 1902090227 : “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN PKn SISWA KELAS IV SD N 136539 KOTA TANJUNGBALAI”**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang kemampuan kompetensi pengetahuan PKn masih kurang dan masih terbatas sehingga siswa belum mampu memahami pengetahuan PKn. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan lembar tes. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan PKn, karena pada analisis uji t (*independent t-test*) diperoleh hasil nilai signifikansi (*sig.2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn Siswa kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai. Hasil analisis data diperoleh rata-rata (*mean*) setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *take and give* yaitu 82,4. Sedangkan sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Take and Give* rata-rata (*mean*) yaitu 58. Sehingga siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* memiliki rata-rata yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *Take and Give*.

**KATA KUNCI : Model Pembelajaran *Take and Give*, media *Question Card*, Kompetensi Pengetahuan PKn**

## KATA PENGANTAR



### **Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini untuk melengkapi tugas-tugas yang merupakan persyaratan guna menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skripsi ini diajukan dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai”**.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan pengetahuan yang dimiliki, namun penulis berusaha maksimal mungkin untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Saran dan kritik positif yang bersifat membangun merupakan sesuatu yang sangat penting dan diharapkan dapat meningkatkan kesempurnaan tulisan yang akan datang.

Dalam proses penyelesaian penelitian ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal penelitian hingga penulisan proposal ini, dan secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Terkhusus dan sangat istimewa untuk kedua orang tua penulis tercinta dan terkasih, rasa hormat yang tulus penulis ucapkan terima kasih banyak untuk Ayahanda **Suparjo** dan Ibunda **Nursam Sinaga** yang telah banyak memberikan doa restu, kasih sayang, dan dukungan kepada penulis hingga terselesaikan proposal ini.
2. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum**, selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. **Bapak Irfan Dahniel S.Pd.,M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis sehingga dapat tersusun dan terselesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kakak dan Adik saya yaitu Fitri Hartati, Elizar, Feri Azlina yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat untuk penulis, sehingga penulis selalu semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Kepada teman saya Yulia Rizky, Imayasa Nasution, Vivi Khofifah Siregar, Ayu Syahfitri, Elliyani Syahputri, Wirdayani Saragih dan teman-teman seperjuangan di kelas E Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 yang telah banyak memberikan bantuan dan doa dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman satu bimbingan Bapak Irfan Dahniel S.Pd., M.Pd, yang sedang berjuang bersama untuk mendapatkan gelar Sarjana semoga kita sukses selalu.
13. Terimakasih untuk diri sendiri yang telah sabar dalam menghadapi apapun, untuk hati yang masih kuat dalam mengelolah perasan tanpa menghiraukan yang lain, tangan yang selalu siaga mengusap air mata ketika mata menangis dan kaki yang tak pernah lelah diajak pergi kemanapun dan kapanpun.

Penulis sangat menyadari bahwa isi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan pendapat guna perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhirnya dengan bantuan dan dorongan yang diberikan kepada penulis oleh semua pihak, skripsi ini berhasil diselesaikan. Penulis hanya dapat membalas dengan doa dan puji syukur kepada Allah SWT, serta shalawat dan beriring salam kepada Rasulullah Muhammad SAW, Berharap proposal ini dapat menjadi lebih sempurna kedepannya.

Aamiin.... YaRabbal'amin... ..

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Medan, September 2023

**Penulis**

**Devi Riska**  
**NPM. 1902090227**

## DAFTAR ISI

LEMBAR BERITA ACARA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN SURAT KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL ..... ix

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR LAMPIRAN ..... xi

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 8

C. Pembatasan Masalah ..... 9

D. Rumusan Masalah ..... 9

E. Tujuan Penelitian ..... 9

F. Manfaat Penelitian..... 10

**BAB II LANDASAN TEORITIS ..... 12**

A. Kerangka Teoritis ..... 12

1. Model Pembelajaran *Take and Give*..... 12

a. Hakikat Model Pembelajaran *Take and Give*..... 12

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Take and Give* ..... 23

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	29
2. Media <i>Question Card</i>	30
a. Pengertian Media <i>Question Card</i>	30
3. Kompetensi Pengetahuan PKn	32
a. Pengertian Kompetensi Pengetahuan PKn	32
b. Tujuan Kompetensi Pengetahuan PKn	40
c. Fungsi Kompetensi Pengetahuan PKn	43
d. Manfaat Kompetensi Pengetahuan PKn	45
e. Indikator Pengetahuan	46
B. Kerangka Konseptual	47
C. Hipotesis	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>50</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	50
1. Lokasi Penelitian	50
2. Waktu Penelitian	50
B. Jenis Penelitian	50
1. Populasi Penelitian	51
2. Sampel Penelitian	51
3. Teknik Total Sampling	51
C. Variabel Penelitian	52
1. Variabel Bebas	52
2. Variabel Terikat	53
D. Defenisi Operasional Variabel	53

E. Instrumen Penelitian.....	54
1. Tes.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji Validitas .....	55
2. Uji Reabilitas.....	57
3. Uji Hipotesis.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	59
B. Analisis Data.....	60
1. Uji Validitas .....	60
2. Uji Reabilitas.....	60
3. Uji Hipotesis.....	60
C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian.....	63
D. Diskusi Hasil Penelitian.....	66
E. Keterbatasan Penelitian .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Siswa.....	8
Tabel 2.1 Sintak Pembelajaran <i>Take and Give</i> .....	25
Tabel 2.2 Indikator Pengetahuan .....	46
Tabel 3.1 Rincian Penelitian .....	50
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Soal .....	55
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas .....	60
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas .....	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	62
Tabel 4.4 Pengetahuan PKn sebelum menggunakan model .....	63
Tabel 4.5 Pengetahuan PKn sesudah menggunakan model .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar <i>Question Card</i> .....	16
Gambar 2.2 Peta Konseptual.....	48
Gambar 4.1 Diagram Batang Sebelum Menggunakan Model .....	64
Gambar 4.2 Diagram Batang Sesudah Menggunakan Model .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	80
Lampiran 2 RPP.....	85
Lampiran 3 Lembar Wawancara .....	89
Lampiran 4 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa .....	91
Lampiran 5 Materi PKn .....	92
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik .....	95
Lampiran 7 Kertas Jawaban Pre Test.....	98
Lampiran 8 Kertas Jawaban Post Test .....	100
Lampiran 9 Skor Penilaian Uji Validitas .....	102
Lampiran 10 Skor Nilai Pre Test.....	103
Lampiran 11 Skor Nilai Post Test .....	104
Lampiran 12 Nilai Peserta didik Pre Test .....	105
Lampiran 13 Nilai Peserta didik Post Test.....	106
Lampiran 14 Hasil Data Validitas .....	107
Lampiran 15 Hasil Uji Reabilitas .....	108
Lampiran 16 Hasil Uji Hipotesis .....	109
Lampiran 17 Foto Dokumentasi.....	110
Lampiran 18 K1 .....	118
Lampiran 19 K2.....	119
Lampiran 20 K3.....	120
Lampiran 21 Lembar Pengesahan Seminar Proposal .....	121
Lampiran 22 Berita Acara Sempro .....	122
Lampiran 23 Surat Pernyataan .....	123
Lampiran 24 Surat Riset Penelitian .....	124
Lampiran 25 Balasan Surat Riset .....	125
Lampiran 26 Turnit.....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki arti penting yaitu segala pengalaman belajar yang berlangsung didalam lingkungan hidup Abdul Kadir., (2014). Pendidikan itu sendiri dapat diartikan sebagai sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi siswa agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan keluarga, masyarakat dan negara. Pendidikan merupakan faktor utama yang menopang kemajuan suatu negara. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa kata pendidikan diartikan sebagai proses usaha mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang melalui pengajaran dan latihan dalam upaya mendewasakan seseorang.

Sementara itu, pendidikan secara umum adalah usaha sadar oleh masyarakat dan pemerintah untuk membekali peserta didik agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya dalam lingkungannya kelak melalui kegiatan pengajaran, pengajaran atau pelatihan sepanjang hayat di dalam dan di luar sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Karakteristik gaya belajar ini dapat dilihat dari proses pemahaman peserta didik saat memahami informasi yang sedang disampaikan. Marno dan M. Indri sebagaimana yang dikutip oleh Chris Hilda Fitriani (2017), mengemukakan tiga tipe gaya belajar siswa: (1) visual, di mana dalam belajar, siswa tipe ini lebih mudah belajar dengan cara melihat atau mengamati. (2) auditori, di mana siswa lebih mudah belajar dengan mendengarkan, dan (3) kinestetik, di mana dalam menerapkan pembelajaran siswa lebih mudah belajar dengan melakukan. Dengan demikian, keselarasan gaya mengajar guru dengan gaya belajar peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pendidikan adalah tentang membantu siswa menjadi sadar sepenuhnya akan kemampuan dan perannya untuk tumbuh dan berkembang sebagai individu dan anggota masyarakat. Dalam pendidikan ini berlangsung suatu proses antara guru dengan peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Dengan hal tersebut, dirancanglah sebuah pedoman dalam kegiatan pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum

2013 pada tingkat sekolah dasar menggunakan tematik integratif, yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Sebuah tema terdiri dari tiga atau empat subtema, dalam subtema tersebut terdiri dari enam pembelajaran. Mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, Penjaskes, dan SBdP dipadukan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam suatu tema, sehingga siswa tidak menyadari sedang mempelajari mata pelajaran tertentu. Dengan demikian mereka dapat memahami suatu konsep dengan utuh bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga dapat diterapkan melalui kegiatan dalam pembelajaran.

Salah satu muatan materi yang terintegrasi dalam kurikulum 2013 adalah muatan materi PPKn. pembelajaran PPKn ini bertujuan agar dapat mengatur masyarakat sebagai negara demokratis, mempunyai rasa cinta tanah air dan disiplin menciptakan kehidupan yang harmonis berlandaskan nilai – nilai Pancasila. PPKn merupakan suatu upaya agar dapat mengatur masyarakat sebagai negara demokratis, mempunyai rasa cinta tanah air dan disiplin menciptakan kehidupan yang harmonis berlandaskan nilai – nilai Pancasila. Menurut Rahayu et al., (2020) menyatakan bahwa PPKn ialah belajar mengenai aktivitas dalam kehidupan sehari – hari mengajari cara untuk menaati nilai nilai Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Menurut Darmadi et al., (2020) menyatakan bahwa , PPKn ialah suatu cara untuk menyatukan individu – individu supaya menjunjung serta memmperkuat kelompok politik, selama kelompok politik tersebut merupakan keputusan bersama.

PPKn merupakan suatu cara belajar yang mempunyai tujuan menyiapkan siswa untuk berpikir kritis serta berperilaku demokratis dan cara mengajarnya untuk menaati nilai – nilai Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Mengajarkan PPKn di Sd ialah untuk memberikan pengetahuan serta menyadarkan siswa untuk mengisi kemerdekaan dengan cara membangun, mempertahankan kemerdekaan serta mempersiapkan makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan.

Model *Take and Give* adalah model pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan dalam proses mengajar sehingga menciptakan situasi yang aktif dan kondusif dalam proses pembelajaran. Huda et al., (2020) menyatakan model pembelajaran *Take and Give* adalah pembelajaran yang dibantu oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa.

Catatan kecil yang terdapat pada kartu, haruslah dikuasai peserta didik, peserta didik kemudian mencari pasangannya untuk bertukar pengetahuan sesuai apa yang di dapatnya di kartu, kemudian diakhir pembelajaran dievaluasi. komponen penting dalam pembelajaran *Take and Give* ialah materi harus dikuasai yang terdapat pada kartu kemudian bekerjasama secara berpasangan. Kemampuan mengkomunikasikan materi yang terdapat pada kartu serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi dari kartu yang Peserta Didik miliki dan materi dari kartu yang berasal dari temannya. Shoimin et al., (2020) mendidik tidak sekedar mentransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Peran pendidik dalam proses pembelajaran *Take and Give* lebih menuju sebagai mediator dan fasilitator.

Lantanida et al., (2020) Model pembelajaran *Take and Give* adalah pembelajaran yang yang dibuat dari kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai, perlu dibuatkan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang bisa mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya.

Selain itu siswa menjadi lebih aktif saat belajar dan ingatan siswa menjadi lebih kuat. Yulastini et al., (2020) *Take and Give* diartikan saling memberi dan saling menerima diantara siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain tipe ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima kepada siswa lainnya dengan menggunakan media kartu yang di dalamnya terdapat catatan berupa materi pelajaran yang harus dipahami dan dihapalkan oleh siswa. Theriana et al., (2020) Tipe *Take and Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme, serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah siswa untuk mengingat materi.

Jadi dapat dirangkum Model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu Model pembelajaran yang dimana peserta didik diajak saling berbagi dari materi yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik dilatih untuk terlibat aktif dalam mengemukakan materi yang peserta didik terima dari pendidik kemudian peserta didik menyampaikan lagi ke teman – teman yang berada di

kelasnya secara berulang - ulang. Model *Take and Give* dapat membangun peserta didik dalam belajarnya dari pasif ke aktif, Peserta didik lebih mudah mengingat pembelajaran yang diberikan, ini dapat dilihat dari pembelajarannya peserta didik lebih bisa mengingat pelajaran yang diberikan oleh teman sebayanya.

Agar model *Take and Give* lebih menarik dan mudah dipahami maka model ini dipadukan dengan menggunakan media *Question Card* atau Kartu pertanyaan. Dalam Azhar (2019) Menyatakan : Media pembelajaran "*Question Card*" adalah "media pembelajaran" dimana menggunakan kertas yang di potong persegi panjang sehingga membentuk seperti sebuah kartu. Di dalam media *Question Card* tersebut terdapat sebuah gambar serta sebuah pertanyaan yang akan di berikan kepada siswa. *Question Card* berukuran lebar 6 centimeter dan panjang 8,5 centimeter.

Dari hasil wawancara yang dilakukan di SD 136539 Kota Tanjungbalai yang beralamat di Jln Anwar Idris Kecamatan Datuk Bandar (<https://youtu.be/wjLgrA0zcXs>) pada tanggal 6 Febuari 2023 .Berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya kompetensi pengetahuan PPKn siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mencermati permasalahan belajar yang diuraikan di atas, dalam penelitian ini diterapkan sebuah inovasi baru yaitu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan PPKn siswa sehingga proses

pembelajaran PPKn berjalan secara optimal. Pendekatan tersebut adalah model *Take and Give*.

**Tabel 1.1**

**Hasil Ujian Tengah Semester Kelas IV B Pembelajaran PKn SD  
136539 Kota Tanjungbalai**

No	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase 100%	Keterangan
1.	>70	7	28%	Tuntas
2.	<70	18	72%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	

Sumber : *Guru wali kelas IV SD 136539 Kota Tanjungbalai*

Berdasarkan data nilai secara klasikal peserta didik di dapatkan hasil bahwa dari 25 jumlah keseluruhan peserta didik, yang mendapatkan ketuntasan nilai yaitu sebanyak 7 orang atau 28%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 18 orang atau 72%.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PPKn di sekolah dasar masih berpusat pada guru.

2. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajarinya serta kurangnya kemampuan mengkomunikasikan.
3. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Media pembelajaran kurang menarik dan guru cenderung hanya menggunakan buku pelajaran.
5. Kurangnya pengetahuan siswa dengan kemampuan mengkomunikasikan.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan Masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai?
2. Bagaimana nilai siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* pada penggunaan media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn siswa kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Take and give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn pada siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.
2. Untuk mengetahui nilai siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn pada siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn pada siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini seagai berikut :

1. Guru

Dengan mengimplementasikan model *Take and Give*, dapat menjadi referensi dan menjadi alternative pilihan bagi guru dalam merancang dan

melaksanakan proses mengajar dalam mata pelajaran PPKn sehingga terciptanya proses pembelajaran yang aktif kreatif dan bermakna.

## 2. Sekolah

Bagi Kepala sekolah penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan PPKn siswa dan diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran studi lainnya.

## 3. Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau informasi dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan dengan tema sejenis serta dapat dijadikan pedoman dalam merancang penelitian selanjutnya.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Model Pembelajaran *Take and Give*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Take and Give*

Menurut Miftahul Huda, (2016:241) “*Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa”. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Kemudian siswa mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang di dapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Menurut (Kurniasih, 2016: 102) “Model pembelajaran menerima dan memberi (*Take and Give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya”. Adapun media model pembelajaran *Take and Give* adalah kartu dengan ukuran 10 X 15 cm untuk sejumlah siswa yang ada. Kemudian setiap kartu berisi nama siswa, bahan belajar (sub materi) dan nama yang diberi informasi.

Menurut Istarani, (2016: 189) “Model pembelajaran *take and give* adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu pada siswa yang didalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh siswa masing-masing”. Kemudian siswa mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan kartu yang ada, lalu diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada pada dirinya dan yang ia terima melalui kawan pasangannya.

Dari tiga pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *take and give* adalah suatu rancangan pembelajaran diawali dengan pembagian kartu berisi materi yang akan disampaikan oleh guru kepada semua siswa, kemudian guru mengajak siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman (pasangannya) mengenai materi yang ada didalam kartu tersebut, dan proses belajar mengajar diakhiri dengan mengevaluasi siswa mengenai materi yang telah dibahas.

Adapun sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu :

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa.

- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.6

Model pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu :

- 1) Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

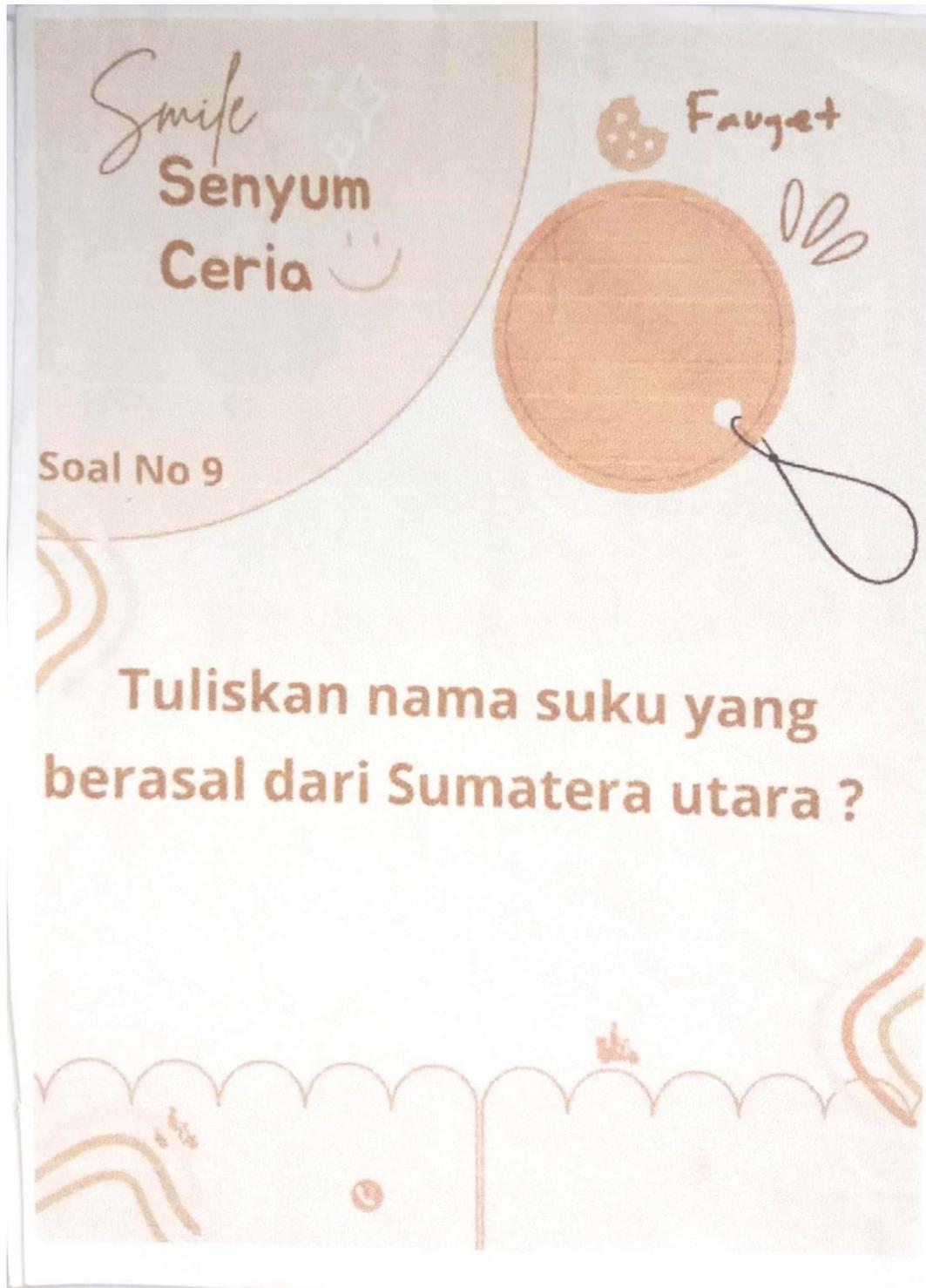
Menurut Nieveen (2017) selain memiliki ciri-ciri khusus, model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Sahih (valid), dapat dikatakan valid dapat dikatakan dengan dua hal yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoriti yang kuat dan apakah terdapat konsistensi internal.
- 2) Praktis, dapat dikatakan praktis jika, para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.
- 3) Efektif, adalah apabila ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif

dan secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Istilah *Take and Give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa Huda, (2017:241) . Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing- masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya. Dengan demikian, komponen penting dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan bertukar informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.

Gambar 2.1 Contoh Kartu *Take and Give*



Joyce dan Weil, (2017:1) menyatakan bahwa: “*Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*”. Hal ini berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajara, dan pengelolaan kelas Kardi, dan Nur (2017:8). Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce, (2015:4) bahwa “*Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. Maksud dari kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan

diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media computer dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan. Sebagaimana pendapat (Joice,dkk 2015:1).

*A model of teaching is a plan or pattern that we can use to design face-to-face teaching in classrooms or tutorial settings and to shape instructional materials including books, films, tapes, computer-mediated programs, and curricula (longterm courses of study). Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives.*

Arends, (2017), menyatakan bahwa “*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*” Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan system pengelolaannya. Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Arend, (2017) menyeleksi enam macam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, masing-masing adalah : presentasi, pengajaran berlangsung (*direct instruction*), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah (*problem base instruction*), dan diskusi kelas. Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari pada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus di sesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih sesuatu model pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Model pembelajaran yang dimaksud dalam tulisan ini adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran di sini adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil, (2017:4) bahwa model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, computer, kurikuler dan lain-lain.

Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan di gunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Arends, (2015), mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyced dan Weil, (2016:4). Bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Untuk pemilihan model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan ang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara yang satu dengan sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan inilah, terutama yang berlangsungnya di antara pembukaan dan penutupan pembelajaran, yang harus dipahami oleh guru penutup pembelajaran, agar model-model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan

berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah : (1) Rasionl teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya; (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2018:9).

Menurut Johnson Samani, (2017 :10), untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pmbelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Akhirnya, setiap model memerlukan system pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, para ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari system saraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan materi ajar siswa, di samping itu, banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan di capai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (LKS).

#### **b. Langkah – langkah Model Pembelajaran Take and Give**

Menurut Huda, (2017:242) Sintak langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- 3) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing- masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- 5) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.

- 6) Demikian seterusnya sehingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
- 7) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- 8) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- 9) Guru menutup pembelajaran.

Menurut Shoimin, (2017) dalam melakukan model pembelajaran tipe and give seorang pendidik harus mempunyai langkah-langkah atau persiapan awal sebelum dikelas dan langkah pembelajaran dikelas adalah :

- 1) Siapkan media yang terbuat dari kartu.
- 2) Jelaskan materi sesuai Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- 3) Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa di beri masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) lebih kurang 5 menit. Kartu dibuat dengan ukuran 10 x 15 cm sebanyak siswa dikelas. Setiap kartu berisi submateri (yang berbeda dengan kartu yang lainnya).
- 4) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Setiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada contoh kartu.
- 5) Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give)

- 6) Strategi pembelajaran ini dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- 7) Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tak sesuai dengan kartu siswa atau kelompok lain.
- 8) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- 9) Kesimpulan.

Menurut Sani, (2017) langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran tipe take and give ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi ajar.
- 2) Untuk memantapkan penguasaan, masing-masing peserta didik diberi masing-masing satu kartu yang memuat topic yang harus dipelajari sekitar 5 menit. Pendalaman materi dapat dilakukan dengan membaca buku bahan ajar.
- 3) Semua peserta didik berdiri mencari pasangan atau untuk saling memberi informasi. Setiap peserta didik menulis atau mencatat nama pasangannya pada kartu. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok dimana sebuah informasi disampaikan sambil di dengar oleh anggota kelompok.
- 4) Penyampaian informasi dilakukan sampai setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.

5) Setelah penyampaian informasi selesai dilakukan, guru mengumpulkan semua kartu dan melakukan evaluasi. Evaluasi penguasaan peserta didik dilakukan dengan memberi pertanyaan pada sejumlah peserta didik yang mendengarkan informasi berdasarkan catatan pada kartu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Take and Give* yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing – masing kartu
- 4) Seluruh siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan kartu tersebut.
- 5) Demikian seterusnya sehingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.

**Tabel 2.1 Sintak Pembelajaran *Take and Give***

Langkah-langkah	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Kegiatan Awal</b>	Melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran	1. Melakukan kegiatan apersepsi dengan Tanya jawab untuk menuju materi yang akan disampaikan. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	1. Memperhatikan dan menanggapi apersepsi yang dilakukan guru dengan melakukan Tanya jawab. 2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
<b>Kegiatan Inti</b> 1. Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan materi dilengkapi dengan alat	1. Menyampaikan materi kepada siswa. 2. Melakukan Tanya jawab dengan siswa	1. Memperhatikan penjelasan dari guru. 2. Mengajukan pertanyaan yang

	praga dan melakukan Tanya jawab dengan siswa	tentang materi yang disampaikan.	berhubungan dengan materi. 3. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
2. Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Guru membagi kelompok belajar secara heterogen.	1. Menjelaskan langkah - langkah permainan <i>Take and Give</i> 2. Mengelompokkan siswa ke dalam 2 kelompok, yakni kelompok A dan kelompok B. 3. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.	1. Baris menurut kelompok masing-masing dan berhadap – hadapan dengan kelompok lain. 2. Masing – masing siswa menerima satu kartu.
3. Permainan <i>Take and Give</i>	Guru memberikan instruksi agar kelompok yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan berupa kartu jawaban, dan yang mendapatkan kartu jawaban mencari pasangan berupa kartu soal yang Sesuai.	1. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B dengan waktu yang sudah ditetapkan. 2. Mengawasi aktivitas siswa dan memberikan bantuan pada siswa selama melakukan permainan.	Mencari kartu pasangan berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
4. Presentasi	Pasangan yang dipanggilurut berdasarkan nomor kartu soal yang diterima.	Memanggil masing – masing pasangan untuk melakukan presentasi.	Membacakan kartu soal dan kartu jawaban dari pasangannya masing – masing
5. Evaluasi	Mengoreksi apakah masing – masing	1. Memberikan kesempatan pada siswa untuk	1. Memberikan tanggapan tentang kecocokan kartu

	pasangan sudah benar dan sesuai atau belum.	memberikan tanggapan mengenai kecocokan kartu pasangan siswa yang sedang Melakukan apresiasi. 2. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang melakukan presentasi.	dari pasangan yang sedang melakukan presentasi. 2. Memperhatikan konfirmasi yang diberikan oleh guru.
<b>Kegiatan Akhir</b> 1.Membuat kesimpulan	Menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari.	Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.	Membuat kesimpulan bersama guru
2. Refleksi	Refleksi berupa penanaman nilai moral.	Menanamkan nilai moral pada siswa.	Membacakan pesan moral yang terdapat dalam kartu.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran *Take and Give*

Menurut Huda, (2015:243) model pembelajaran *Take and Give* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, antara lain yaitu :

#### 1. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

- a) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
- b) Melatih siswa untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain.

- c) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
- d) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
- e) Meningkatkan tanggungjawab siswa sebab masing-masing siswa dibebani pertanggung jawaban atas kartunya masing-masing.
- f) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru and siswa lainnya.
- g) Dapat menghemat waktu dan pemahaman dan penguasaan siswa informasinya.

## 2. Kelemahan Model Pembelajaran *Take and Give*

- a) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok- kelompok
- b) Ketidak sesuaian mendisiplinkan siswa yang memiliki kemampuan akademik baik dan siswa kurang memiliki kemampuan akademik.
- c) Kecendrungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok.
- d) Jika informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lain pun kurang tepat.

Menurut Kurniash, (2015:103) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *Take and Give* memiliki kelebihan dan kelemahan.

### 1. Kelebihan model pembelajaran *Take and Give*

- a) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru an dari siswa yang lain.
- b) Dapat mengehat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa.
- c) Dapat dimodifikasi sesuai situasi pembelajaran.

## 2. Kelemahan model pembelajaran *Take and Give*

- a) Apabila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lainpun akan kurang tepat.

Menurut Taufik, (2017:94) menjelaskan model pembelajaran *Take and Give* ada beberapa kelebihan dan kelemahana, adapun kelebihan dan kelemahannya sebagai berikut:

### 1. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

- a) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi guru dan siswa yang lain.
- b) Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.
- c) Siswa dilatih memahami materi dengan tepat waktu.

### 2. Kelemahan Model Pembelajaran *Take and Give*

- a) Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lainpun kurng tepat.
- b) Tidak efektif dan terlalu bertele-tele.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *take and give* mempunyai kelebihan dan kelemahan, kelebihan yaitu siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi melalui interaksi serta kerja sama dengan siswa lainnya. Sedangkan kelemahannya adalah apabila informasi yang diberikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lainpun akan kurang tepat.

## 2. Media *Question Card*

### a. Pengertian *Question Card*

Menurut Tafanao, (2018) media pembelajaran merupakan sesuatu dalam bentuk apapun yang dipergunakan dalam mengirimkan pesan, menyalurkan pesan ke penerima yang dapat mengasah kemampuan intelektual yang meliputi pikiran, perhatian, perasaan dan lain sebagainya. Sehingga dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai ilmu yang dapat dipergunakan tergantung dengan karakteristiknya setiap menetapkan menggunakan media pembelajaran masing-masing memiliki ilmu yang digunakan. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dapat menggunakan media pembelajaran yaitu ilmu ekonomi.

Media harus dapat merangsang minat belajar siswa. Media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media *Question Card* yang merupakan media grafis dan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan dan hasil belajar. Media diharapkan mampu untuk mengubah suasana belajar menjadi menarik dan mengaktifkan siswa. Media *Question Card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini media *Question*

*Card* dapat digunakan alternative media pembelajaran yang mudah, murah dan efektif, dengan ini dilihat dari hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan dari kualitas pembelajaran ada dua aspek yaitu hasil keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Suherman., (2021) media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti suatu saluran untuk komunikasi. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu question card merupakan kartu sederhana yang dibuat dari potongan kertas/kartun berwarna, dibuat menyerupai kartu persegi yang bertuliskan soal.

Media *Question Card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar yang menarik dan berisi soal. Media tersebut menekankan pada model pembelajaran *take and give* dalam memecahkan pertanyaan sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu pertanyaan. Kelebihan dalam penggunaan *question card* antara lain : dapat menarik perhatian siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan bahan pengajaran akan lebih jelas. Selain kelebihan, media inipun tidak lepas dari kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, perlu menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu bagaimana aturan permainan.

Kartu soal dalam penelitian ini adalah kartu bergambar berukuran 10 x 15 cm yang berisikan soal latihan pada suatu materi tertentu yang harus dikerjakan atau diselesaikan secara berkelompok dalam waktu yang ditentukan. Dalam pembelajaran menggunakan media kartu soal yang dapat

dimodifikasi sesuai keperluan, modifikasi ini perlu dilakukan agar siswa tidak bosan dalam proses belajarnya modifikasi yang dilakukan adalah penggunaan kartu jawaban yang dipisahkan dengan soal sehingga siswa harus mencocokkan kartu soal dengan kartu tempat mengisi jawaban.

Penerapan media *Question Card* ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini dengan didampingi diterapkannya model pembelajaran *Take and Give* yang dianggap cocok untuk anak usia menginjak remaja karena pada usia ini anak menyukai sebuah tantangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengasah kemampuan berpikirnya sehingga memunculkan pendapat dan ide-ide yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dari pendapat itu guru dapat mengukur pengetahuan siswa dalam materi yang akan dipelajari sehingga guru dapat menyampaikan materi yang mudah diterima oleh siswa.

### **3. Kompetensi Pengetahuan PKn**

#### **a. Pengertian Kompetensi Pengetahuan PKn**

Secara bahasa, istilah *Civic Education* oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Kewargaan. Menurut Kerr Winataputra dan budimansyah, (2017:4) mengemukakan bahwa *Citizenship Education or Civic Education* didefinisikan sebagai berikut:

*Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and in particular , the role of education (through schooling, teaching and learning) in that preparatory process.*

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga Negara, dan secara khusus peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar dalam proses penyiapan warga Negara tersebut. Trianto, (2018:4) mengartikan *Civic Education* sebagai “*The foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”, maksudnya adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.

Menurut Widiana (2019) Kompetensi pengetahuan atau kognitif merupakan penilaian untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman dan penerapan.

Menurut Agung (2017) menyatakan “kompetensi merupakan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang suatu objek tertentu (suatu mata pelajaran)”. Salah satu muatan materi yang dapat

mengukur kompetensi pengetahuan adalah muatan materi PKn. Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki.

Menurut Fadilah, (2018 : 7 ) mengemukakan bahwa pengertian Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Demokrasi adalah suatu learning proses yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain. Kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi. Sementara itu, PKn di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Hakikat Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah Negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah Negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu Negara yang sama, walaupun warga masyarakat tersebut berbedabeda agama, ras, etnik, atau golongannya (Risalah sidang Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia/ BPUPKI dan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia/PPKI).

Pendidikan kewarganegaraan dijelaskan dalam Depdiknas (2015:49), pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak – hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Lebih lanjut Somantri (2019:154) menyatakan bahwa: PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Menurut Trianto, (2017 : 4) *civic education* dalam demokrasi adalah pendidikan untuk mengembangkan dan memperkuat tentang pemerintahan otonom (*self government*). Pemerintahan otonom demokratis berarti bahwa warga negara aktif terlibat dalam pemerintahannya sendiri, mereka tidak hanya menerima didikte orang lain atau memenuhi tuntutan orang lain.

Beberapa unsur yang terkait dengan pengembangan PKn, antara lain Somantri, (2017:158):

- a. Hubungan pengetahuan intraseptif (*intrareceptive knowledge*) dengan pengetahuan ekstraseptif (*extrareceptive knowledge*) atau antara agama dan ilmu.
- b. Kebudayaan Indonesia dan tujuan pendidikan nasional.
- c. Disiplin ilmu pendidikan, terutama psikologi pendidikan.

- d. Disiplin ilmu-ilmu social, khususnya ide fundamental Ilmu Kewarganegaraan.
- e. Dokumen negara, khususnya Pancasila, UUD 1945 dan perundangan Negara serta sejarah perjuangan bangsa.
- f. Kegiatan dasar manusia
- g. Pengertian pendidikan IPS.

Ketujuh unsur inilah yang mempengaruhi pengembangan PKn. Karena pengembangan pendidikan kewarganegaraan akan mempengaruhi pengertian PKn sebagai salah satu tujuan Pendidikan IPS. . Sehubungan dengan itu, PKn sebagai salah satu tujuan Pendidikan IPS yang menekankan pada nilai – nilai untuk menumbuhkan warga negara yang baik dan patriotik, maka batasan pengertian PKn dapat dirumuskan sebagai berikut Somantri (2015) : Pendidikan kewarganegaraan adalah seleksi dan adaptasi dari disiplin ilmu – ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia, yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan pendidikan IPS.

Beberapa faktor yang lebih menjelaskan mengenai Pendidikan kewarganegaraan antara lain (Somantri, 2017:161) :

- 1) PKn merupakan bagian atau salah satu tujuan pendidikan IPS, yaitu bahan pendidikan diorganisasikan secara terpadu dan berbagai disiplin

ilmu sosial, Humaniora, dokumen negara, terutama bahan pendidikan yang berkenaan dengan bela negara.

- 2) PKn adalah seleksi dan adaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, Pancasila, UUD 1945 dan dokumen negara lainnya yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.
- 3) PKn dikembangkan secara ilmiah dan psikologis baik untuk tingkat jurusan PMPKN dan FPIPS maupun dikembangkan untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah serta perguruan tinggi.
- 4) Dalam mengembangkan dan melaksanakan PKn, kita harus berfikir secara integratif, yaitu kesatuan yang utuh dari hubungan antara hubungan pengetahuan intraseptif (agama, nilai – nilai) dengan pengetahuan ekstaseptif (ilmu), kebudayaan Indonesia, tujuan pendidikan nasional, Pancasila, UUD 1945, GBN, filsafat pendidikan, psikologis pendidikan, pengembangan kurikulum disiplin, ilmu – ilmu sosial dan humaniora, kemudian dibuat program pendidikannya yang terdiri atas unsur : (i) tujuan pendidikan, (ii) bahan pendidikan, (iii) metode pendidikan, (iv) evaluasi (Fadilah, 2016)
- 5) Pkn menitikberatkan pada kemampuan dan keterampilan berpikir aktif warga negara, yang baik (good citizen) dalam suasana demokratis dalam berbagai masalah kemasyarakatan (civics affairs).

- 6) Dalam keputusan asing PKn sering disebut civic education, yang salah satu batasnya ialah “seluruh kegiatan sekolah, rumah dan masyarakat dan dapat menumbuhkan demokrasi”.

Penyebab siswa kurang aktif dalam pembelajaran adalah beberapa factor yang melibatkan siswa, guru, sarana dan prasarana atau metode pembelajaran yang digunakan. Kegagalan untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran mengakibatkan kurangnya minat siswa, yang pada akhirnya mengakibatkan kurang inisiatif dan interaksi dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung memberikan materi mata pelajaran PKn dalam format ceramah, dan kegiatan permainan masih sangat jarang dilakukan karena guru bingung dan belum memiliki gambaran, sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif dan kurang menyenangkan. Padahal pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah. PKn telah mengalami beberapa kali perubahan. Hal tersebut di sesuaikan dengan perkembangan dan perubahan kurikulum yang diterapkan di Indonesia (Dahnial, 2017).

Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara.

Dari pengertian dan ciri-ciri PKn diartikan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakteristik warga Negara

dalam hal, terutama membangun bangsa dan Negara dengan mengandalkan pengetahuan dan kemampuan dasar dari mata pelajaran PKn. Pendidikan Kewarganegaraan menjadi penting ketika pemerintah menetapkan PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk dimuat dalam kurikulum sekolah. Hal ini dilihat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 yang antara lain mewajibkan isi kurikulum memuat pendidikan kewarganegaraan yang pada prinsipnya bertujuan membentuk *good citizenship* dan menyiapkan warga Negara untuk masa depan.

Hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan Program Mencerdaskan Warga Negara untuk Hidup Berbangsa Membangun jati diri dan moral bangsa Demi kesinambungan, menunaikan hak dan kewajiban bela negara Kehidupan dan kemuliaan bangsa dan Negara. tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah perwujudan warga negara yang memiliki rasa bela negara Berdasarkan pemahaman politik nasional dan kepekaan Mengembangkan jati diri bangsa dan moralitas dalam kehidupan berbangsa (Komaruddin H dan Azyumardi Azra,2018: 5)

Menurut Nu'man Soemantri, (2019 : 54) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positif influence pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran PKn tercantum dalam komposisi PKn adalah mata kuliah yang menitikberatkan pada Membangun warga negara yang paham dan mampu melaksanakan Hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia cerdas, terampil, setia pada negara dan negara Indonesia, dengan bercermin pada kebiasaan berpikirnya sendiri dan Bertindak sesuai dengan Pancasila dan amanat konstitusi 1945 (tahun ke-22 terlampir pada Peraturan Menteri Pendidikan Negara 2006 tentang standar isi).

Dari pengertian pendidikan kewarganegaraan, hal itu bisa saja terjadi Menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan termasuk pendidikan Politik, pendidikan demokrasi, pendidikan hukum, pendidikan moral/ berusaha untuk membentuk cerdas, kritis, dan Mampu memenuhi hak dan kewajibannya serta bertanggung jawab. Ini tentang membuat siswa menjadi warga negara yang baik (*good netizen*) Menurut Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan penting Tempat di mana kewarganegaraan, watak, dan karakter dikembangkan negara demokrasi. Untuk itu perlu dikembangkan PKn kelas sebagai laboratorium demokrasi, indoktrinasi dan Menyebarkan nilai-nilai demokrasi kepada siswa. Dan Kewarganegaraan dengan demikian merupakan proses yang mencakup semua Pengaruh positif dirancang untuk membentuk perspektif seseorang Peran warga negara dalam masyarakat (Cholisin, 2017: 17).

#### **b. Tujuan Kompetensi Pengetahuan PKn**

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Ahmar, (2017 : 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto, (2017 : 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Ahmar, (2015 : 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E. Mulyasa, (2017 : 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- 1) Mengisi kolom identitas
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.

- 3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- 8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- 9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)

2. Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

### **c. Fungsi Kompetensi Pengetahuan PKn**

Menurut Seminar Tawangmangu 1972 tujuan PKn yaitu membina warga Negara yang baik dan untuk masa depan dalam arti warga Negara yang berkembang kontinum variabelnya/ penerapannya pada kualitas yang lebih tinggi dalam berbagai aspek kehidupan (spiritual, ekonomi, social-budaya, politik, hukum, dan hankam) yang sesuai dengan ketentuan atau kriteria konstitusi/ UUD 1945 (Cholisin, 2019 : 17).

PKn memiliki fungsi yang sangat esensial dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Nu'man Soemantri, (2019 : 166) menjelaskan bahwa fungsi PKn adalah : Usaha sadar yang dilakukan secara

ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari.

Menurut Kurikulum 2006 Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Dari tujuan PKN tersebut, maka Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan dalam membentuk warga negara mulai dari civic knowledge (pengetahuan kewarganegaraan), civic skills (keterampilan kewarganegaraan) yang dibagi dalam keterampilan intelektual, keterampilan partisipasi. Kemudian tujuan selanjutnya komponen *civic*

*disposition* (karakter kewarganegaraan). Komponen tujuan PKn tersebut termuat dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada Kurikulum 2006.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam peri kehidupan bangsa. Pendidikan adalah salah satu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat Oemar Hamalik, (2019 : 3) Mata pelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan yang mempunyai visi khas, yakni terbentuknya warga negara yang baik (*good citizen*) dalam rangka nation and character building.

Dengan tujuan tersebut maka peserta didik (warga negara) akan memiliki sikap yang kritis dan tanggung jawab yang akhirnya akan menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dikaitkan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bernegara.

#### **d. Manfaat Kompetensi Pengetahuan PKn**

Penelitian yang dilakukan penulis melalui wawancara secara langsung pada beberapa anak sekolah dasar, mengenai apa manfaat Pendidikan kewarganegaraan bagi mereka sebagai siswa dan siswi sekolah dasar, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Apa arti Pendidikan kewarganegaraan bagi kalian? Enam dari 10 anak menjawab Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan yang mendidik

bagaimana mereka menjadi warga negara yang baik, sedangkan sisanya menjawab bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang sangat formal dan penting bagi anak.

2. Apa manfaat Pendidikan kewarganegaraan menurut kalian? Sepuluh dari Sepuluh anak menjawab Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi mereka, terlebih manfaat Pendidikan kewarganegaraan bagi mereka juga cukup banyak. Seperti menumbuhkan rasa cinta tanah air mereka terhadap negara, meningkatkan rasa bela negara yang ada pada diri mereka, dan lain sebagainya.

#### **e. Indikator Pengetahuan**

Menurut Spencer, (2022) cluster pengetahuan meliputi kompetensi *analytical thinking (AT)*, *conceptual thinking (CT)*, *technical / professional / managerial expertise (EXP)*.

- 1) *Analytical thinking (AT)* merupakan kemampuan memahami situasi masalah dengan menguraikannya menjadi bagian – bagian kecil agar dapat melihat adanya hubungan sederhana untuk mengidentifikasi hubungan sebab dan akibat. Sehingga mampu menganalisa masalah – masalah yang kompleks.
- 2) *Conceptual thinking (CT)* merupakan kemampuan memahami situasi masalah secara konsep dengan menggunakan aturan – aturan dasar logika. Menggabungkan ide – ide dan informasi untuk membuat gambaran yang lebih besar sehingga mampu

mengidentifikasi masalah yang timbul baik berupa isu mendatang atau suatu kunci masalah yang kompleks.

- 3) *Expertise (EXP)* merupakan pengetahuan terkait pekerjaan (seperti kemampuan dalam melakukan pekerjaan secara professional, terkait dan manajerial) dan juga pengetahuan dalam motivasi untuk dapat memanfaatkan, memperluas, dan mendistribusikan pengetahuan tentang pekerjaan tersebut terhadap orang lain.

Menurut Suwatno (2018) pengetahuan tiga tingkatan yang dibagi kedalam dimensi dan indikator seperti berikut :

- 1) Pendidikan

- a) Kesesuaian latar belakang pendidikan pegawai dan pekerjaan.
- b) Pengetahuan pegawai tentang prosedur pelaksanaan tugas.
- c) Pemahaman pegawai terhadap prosedur pelaksanaan tugasnya.

- 2) Pengalaman

- a) Pengalaman kerja yang dimiliki pegawai.
- b) Prestasi kerja yang dimiliki pegawai.
- c) Ketenangan pegawai saat kerja.

- 3) Minat

- a) Kehadiran
- b) Kepatuhan terhadap atasan.
- c) Sikap terhadap pekerjaan

Menurut Albunsiary (2020) pengetahuan mempunyai enam tingkatan yaitu :

- 1) Tahu (*know*). Merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah diartikan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengukur bahwa orang tahu tentang sesuatu dengan menggunakan kata kerja antara lain menyebutkan, mendefinisikan, menguraikan dan sebagainya.
- 2) Memahami (*comprehension*). Merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Bila telah paham secara objek, maka kita harus menjelaskan, menerangkan, menyebutkan contoh, menyimpulkan dan meramalkan terhadap objek yang dipelajari.
- 3) Aplikasi (*application*). Merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.
- 4) Analisis (*analysis*). Merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen – komponen tertentu, tetapi dalam struktur organisasi tersebut dan mempunyai hubungan satu sama lain.
- 5) Sintesis (*synthesis*). Menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*evaluating*). Merupakan kemampuan untuk melakukan penelitian terhadap suatu materi atau objek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Setelah orang mendapatkan pengetahuan. Selanjutnya menimbulkan respon batin dalam bentuk sikap yang diketahuinya itu. Untuk mencapai kesepkatan atau kesamaan persepsi sehingga tumbuh keyakinan dalam hal masalah yang dihadap diperlukan suatu proses komunikasi-informasi-motivasi yang matang, sehingga diharapkan terjadi perubahan perilaku seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disusun indikator-indikator dari pengetahuan pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.2 Indikator Pengetahuan**

No	Sumber Referensi	Indikator
1	Spencer	<i>Analytical thinking (AT), conceptual thinking (CT), technical / professional / managerial expertise (EXP)</i>
2	Suwatno	Pendidikan, Pengalaman, dan Minat.
3	Albunsyary	Tahu ( <i>know</i> ), Memahami ( <i>comprehension</i> ), Aplikasi ( <i>application</i> ), Analisis ( <i>analysis</i> ), Sintesis ( <i>synthesis</i> ), Evaluasi ( <i>evaluating</i> ).

## **B. Kerangka Konseptual**

Kegiatan suatu pembelajaran dapat terjadi apabila terdapat interaksi komunikasi antar guru dengan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, guru juga

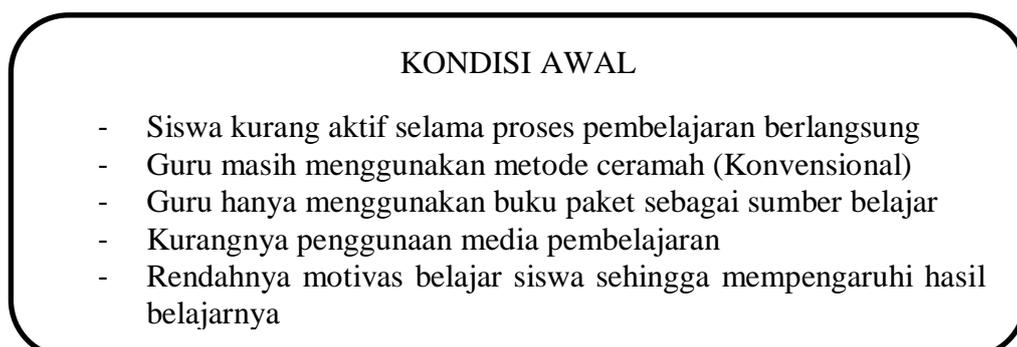
dituntut harus dapat mendesain suatu proses pembelajaran yang dapat berjalan dengan optimal.

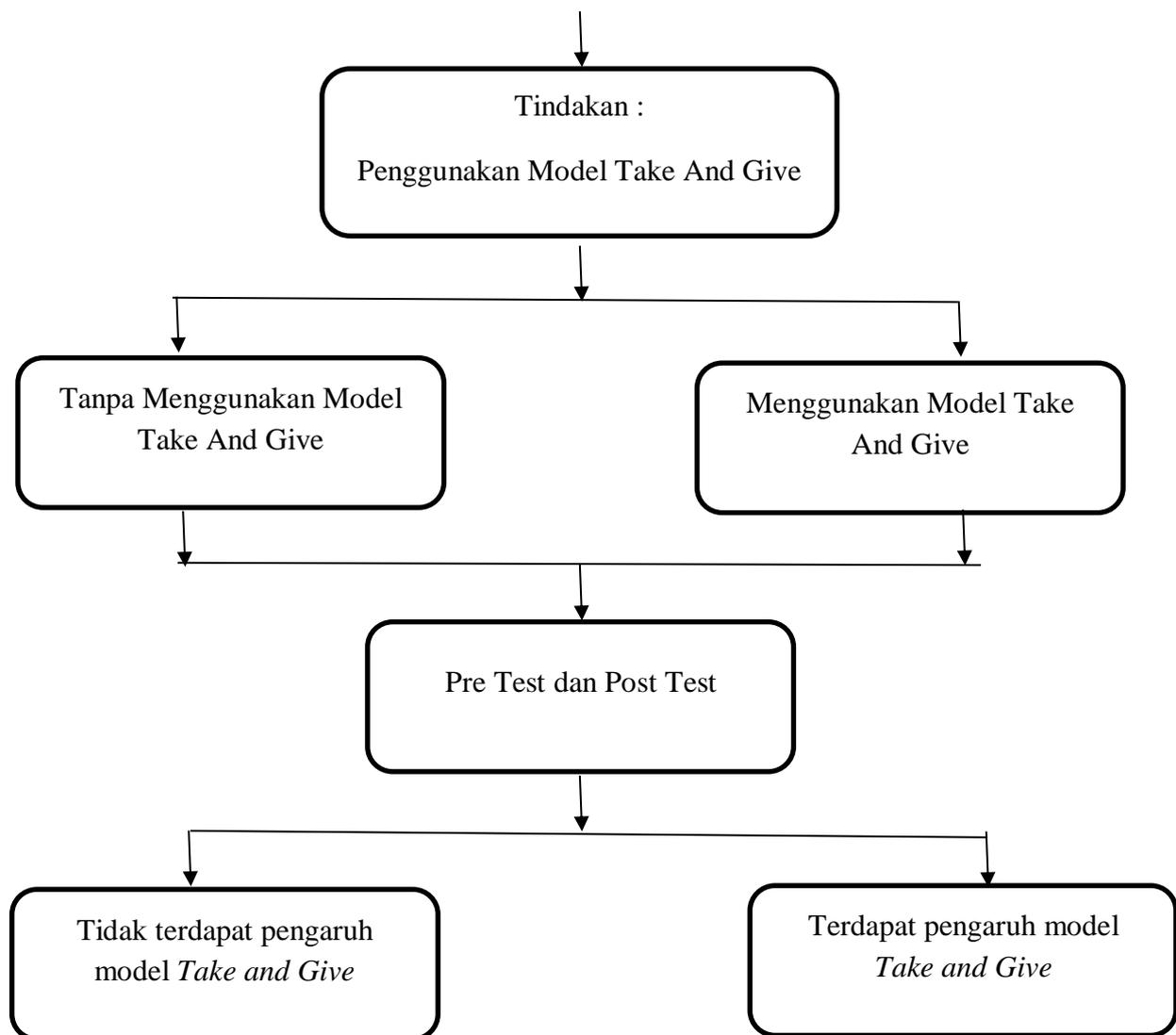
Model pembelajaran *take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang di dapatkan di kartu.

Untuk melakukan model pembelajaran *take and give* dibantu dengan menggunakan media *question card*. Kemampuan media *question card* pada siswa tidak sekedar untuk menyelesaikan soal dan tugas dari guru melainkan kemampuan yang berkepanjangan yang mempengaruhi peserta didik hingga dewasa.

Pembelajaran PKn, terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian adalah melakukan pretest kepada subjek yang diteliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *take and give*. Setelah diketahui keaktifan belajar PKn, selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran *take and give* kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui keaktifan belajar PKn sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *take and give*.

### Gambar 2.3 Peta Konseptual



**Gambar 2.2** Peta Kerangka Konseptual

### C. Hipotesis

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah dikembangkan diatas dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media question card terhadap kompetensi pengetahuan PKn di kelas IV SDN 136539 Kota Tanjungbalai.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media question card terhadap kompetensi pengetahuan PKn di kelas IV SDN 136539 Kota Tanjungbalai.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini di SD Negeri 136539 terletak di Jln. Anwar Idris, Kecamatan Datuk Bandar Timur, Kota Tanjungbalai. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2023 sampai dengan bulan Juni 2023. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan selama dua bulan. Untuk lebih jelasnya rencana penelitian digambarkan pada jadwal berikut.

**Tabel3.1 Rincian Penelitian**

Kegiatan	Bulan										
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agust
Pengajuan Judul	■										
ACC Judul		■									
Menyusun Proposal			■	■	■						
Bimbingan Proposal					■	■					
Seminar Proposal							■				
Riset Penelitian								■			
Penulisan Skripsi								■	■	■	
Pengesahan Skripsi											■
Sidang Meja Hijau											■

#### B. Jenis Penelitian

##### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Seperti menurut Sugiyono, (2011 : 80) "Populasi adalah

wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 136539 Kecamatan Datuk Bandar Kota Tanjungbalai. Populasi tersebut terdiri dari satu kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik, yang terdiri dari 14 siswi perempuan dan 11 siswa laki-laki.

## **2. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin di teliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono, (2011 : 81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sehingga sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan seluruh populasi siswa kelas IV menjadi sampel penelitian yang berjumlah 25 siswa.

### **a) Teknik Total Sampling**

Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini *ialah total sampling*. Menurut Sugiyono, (2017) menjelaskan pengertian sampling total. “sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 100 orang

atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dengan merujuk pada sugiyono tersebut, maka peneliti bermaksud menjadikan seluruh populasi sebagai objek penelitian karena jumlah populasi yang akan diteliti kurang dari 100.

### **C. Variabel Penelitian**

Sugiyono, (2017 : 56) menyatakan bahwa variable adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan di pelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, dan lain-lain. Di bagian lain Kerlinger menyatakan bahwa variable dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variable itu merupakan suatu yang bervariasi. Selanjutnya Sugiyono, (2017 : 56), menyatakan bahwa variable adalah suatu kualitas (*qualitis*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Variable adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat di ukur atau diobservasi yang bias bervariasi antara orang dan organisasi yang diteliti. Variable dapat di teliti sehingga menghasilkan data yang bersifat kategori (data diskrit/nominal) atau data kontinu (ordinal, interval dan ratio).

Adapun macam-macam variable dalam penelitian:

#### 1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam SEM (*Structural Equation Modeling/Pemodelan Persamaan Struktural*, variabel independen disebut sebagai variabel eksogen.

## 2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Sering disebut sebagai variabel *ouput, kriteria, konsekuen*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam SEM (*Structural Equation Modeling/Pemodelan Persamaan Struktural*, variabel dependen disebut sebagai variabel endogen.

## **D. Defenisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah suatu informasi yang menjabarkan secara sederhana indikator-indikator yang terdapat dalam variabel yang diteliti.

Adapun yang menjadi definisi operasional variabel dalam penelitian ini ialah:

### **1. Model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan Media *Question Card***

Model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *question card* berdampak pada kompetensi pengetahuan PKn karena dapat meningkatkan

kemampuan berpikir siswa karena bisa bertukar pikiran dengan teman sebayanya, dapat mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat. Setiap kegiatan siswa diberi durasi waktu tertentu. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan proses diskusi berjalan kondusif. Peran guru yakni menyajikan suatu materi dalam sebuah permasalahan untuk diselesaikan oleh siswa. Selain itu, guru juga membimbing dalam kegiatan sharing antar pasangan.

## **2. Kompetensi Pengetahuan Pkn**

Kompetensi pengetahuan Pkn adalah penilaian untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan meliputi ingatan, pemahaman, dan penerapan. Pengetahuan PKn yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa di dalam kelas untuk menguasai materi yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.

## **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Prasetya, (2022:103) instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket, seperangkat soal tes, wawancara, lembar observasi, dokumentasi dan lain sebagainya.

Adapun instrumen tersebut adalah :

a. Tes

Menurut Agus Triyono, (2017:174) mengatakan bahwa teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian. Tes biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal menurut jawaban. Tes yang dilakukan untuk meneliti kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maka, untuk dapat melihat aspek-aspek yang dinilai dalam tes dapat dilihat pada tabel yang tertera di bawah ini.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen soal**

Indikator	No Soal	Jenis Tes
1. Siswa tahu cara menghargai suku bangsa lain. 2. siswa tahu cara memelihara kebudayaan daerah	1,2	Pilihan Berganda
1. Siswa tahu menyebutkan yang bukan bentuk keragaman budaya 2. Siswa dapat menyebutkan yang bukan manfaat keberagaman budaya 3. Siswa mampu menyebutkan contoh toleransi.	3,4,5,6	Pilihan Berganda
1. Siswa mampu menyebutkan cara menghargai keragaman agama 2. Siswa mampu menyebutkan yang bukan keberagaman kesenian daerah	7,8	Pilihan Berganda
1. Siswa mampu menyebutkan suku sumatera utara 2. Siswa mampu menyebutkan keberagaman suku budaya yang kita miliki	9,10	Pilihan Berganda

**F. Teknik Analisis Data**

#### a. Uji Validitas

Menurut Agus Triyono, (2017: 182) menjelaskan bahwa kegiatan pengujian validitas mutu butir instrumen khususnya dalam penelitian menjadi sangat penting mengingat variabel yang akan diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untuk dapat diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indikator yang bersifat operasional.

Adapun validitas yang akan digunakan untuk penelitian ini ialah uji validitas yang dilakukan oleh ahli dan dalam bahan ajar termasuk di dalamnya pembuatan soal atau test dan diujikan kembali kepada siswa di tingkatan kelas yang berbeda. Tujuan dari validitas ini adalah untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian nantinya. Masukan dan penilaian tersebut kemudian di analisis dan digunakan untuk merevisi instrumen tersebut sehingga meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan penelitian.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji validitas dengan SPSS.

1. Aktifkan SPSS.
2. Buat data pada variabel *view*.
3. Masukkan data pada data *view*.
4. Klik *analyzy – scale – reability* , akan muncul kotak *reability* analisis masukan “semua skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih

*alpha – statistic, descriptive for klik scale – klik continue – klik OK.*

#### b. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono, (2018 : 174) reabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reabilitas instrumen perlu dilakukan. Adapun pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS.

Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reabilitas dengan SPSS.

1. Aktifkan Program SPSS.
2. Buat data pada variabel *view*
3. Masukkan data pada data view
4. Klik *analyzy – scale – reability* , akan muncul kotak *reability* analisis masukan “semua skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for klik scale – klik continue – klik OK.*

#### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji t :

- Nilai signifikannya yaitu 5%

- Jika  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  diterima
- Jika  $\alpha > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Keterangan :

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.

$H_a$  : Adanya pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.

Adapun pengujian hipotesis ini menggunakan Aplikasi SPSS.

Berikut adapun langkah-langkah untuk menghitung uji hipotesis dengan SPSS.

1. Klik *analyze > compare means > independent sampel T test*
2. Memilih variabel yang di uji pada kotak test variabel (s)
3. Memilih grouping variabel
4. Tentukan 2 jenis kelompok pada *define group*
5. Klik OK.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Pada data hasil pembahasan yang tertera pada bab ini data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil pilihan berganda siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi soal pilihan berganda kepada kelas V untuk memvalidasi soal. Setelah itu memberikan pembelajaran konvensional terlebih dahulu kepada kelas IV tersebut lalu diberikan soal pre-test, kemudian menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* pada kelas IV lalu diberikan soal post-test. Setelah itu lalu peneliti memberikan perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan model *Take and Give* berbantuan media *Question Card* pada kelas IV kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil pilihan berganda untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pilihan berganda dengan Pre-test dan Post-test. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validasi instrumen penelitian berupa pilihan berganda yang akan digunakan untuk meneliti hasil belajar siswa. Setelah itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas lalu dilanjutkan dengan uji T.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 136539 Tanjungbalai kecamatan Datuk Bandar Kota Tanjungbalai Provinsi Sumatera Utara pada siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan

model *Take and Give* pada kelas IV. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media *Take and Give* terhadap belajar siswa.

## B. Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 10 butir pertanyaan dalam lembar pilihan berganda. Uji validitas pada instrumen ini menggunakan aplikasi SPSS. Adapun hasil uji validitas yang telah diperoleh ialah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes**

Tes	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1.	0.49029	0,413	Valid
2.	0.44246	0,413	Valid
3.	0.60036	0,413	Valid
4.	0.6283	0,413	Valid
5.	0.4581	0,413	Valid
6.	0.5058	0,413	Valid
7.	0.6849	0,413	Valid
8.	0.4475	0,413	Valid
9.	0.5772	0,413	Valid
10.	0.4312	0,413	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa uji validitas dari 10 soal yang telah diuji kepada siswa terdapat 10 soal yang valid yaitu pada soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, dan 10, Dan terdapat semua soal valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas pada instrumen penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Setelah data dihitung akan menghasilkan sebuah koefisien realibitas, yang selanjutnya koefisien tersebut di interprestasikan dengan menggunakan kriteria tingkat reabilitas instrument. Adapun hasil uji reabilitas yang telah di peroleh ialah sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.667	10

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil reabilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,665 pada point tabel *Cronbach's Alpha*, dengan total item soal adalah sebanyak 10 butir. Maka, nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang yang berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran atas suatu pertanyaan secara statistic serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pertanyaan tersebut. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji T (*independent-samples t test*) dengan menggunakan SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan uji t yaitu, jika nilai signifikan  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan sebaliknya, jika nilai signifikan  $\alpha \geq 0,05$

maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil uji hipotesis yang telah diperoleh ialah sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR0001	Equal variances assumed	4.006	.051	-5.613	48	.000	-24.80000	4.41814	-33.68327	-15.91673
	Equal variances not assumed			-5.613	41.097	.000	-24.80000	4.41814	-33.72198	-15.87802

Berdasarkan table 4.3 diatas, dikarenakan data bersifat homogen maka dapat dilihat bahwa hasil nilai sig.(2-tailed) ialah  $0,000 < 0,005$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi Pengetahuan PKN Kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.

### C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

1. Pengetahuan PKn sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card*

Hasil tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan pengetahuan PKn siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar sebelum

menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Adapun hasil *pre-test* dapat di lihat pada table berikut ini.

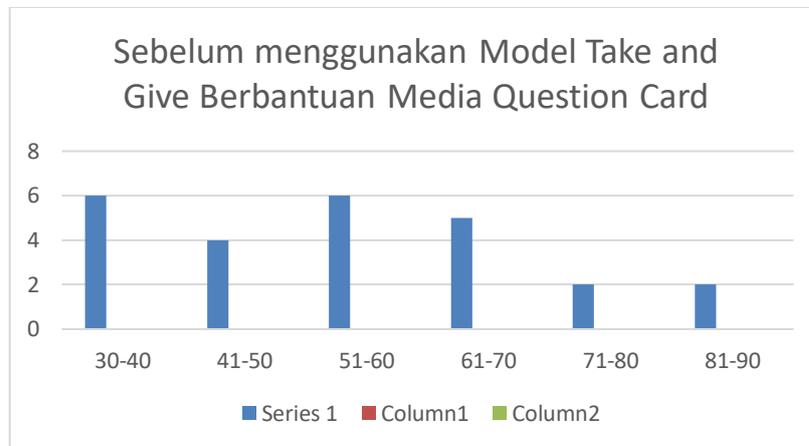
**Tabel 4.4**

**Pengetahuan PKn peserta didik sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan media *Question Card***

Nilai	Frekuensi	Persentase
30-40	6	24%
41-50	4	16%
51-60	6	24%
61-70	5	20%
71-80	2	8%
81-90	2	8%
Jumlah	25	100%
<b>Mean (Rata-rata)</b>		57,6
<b>Nilai Tertinggi</b>		90
<b>Nilai Terendah</b>		30

*Sumber: Daftar nilai Pretest SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai*

Berdasarkan table diatas bahwa pengetahuan PKn peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* belum memenuhi standar KKM, dimana yang memenuhi nilai KKM sebanyak 9 orang siswa, dan 16 orang lagi siswa belum memenuhi nilai KKM. Dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa frekuensi dengan nilai 30-40 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 24% , nilai 41-50 sebanyak 4 orang peserta didik dengan persentase 16%, nilai 51-60 sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase 24%, nilai 61-70 sebanyak 5 orang peserta didik dengan persentase 20%, nilai 71-80 sebanyak 2 orang peserta didik dengan persentase 8%, nilai 81-90 sebanyak 2 orang peserta didik dengan persentase 8%.

**Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Pre Test**

Berikut diagram batang pengetahuan PKn peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* dikelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.

2. Pengetahuan PKn sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card*

Hasil tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengetahuan PKn peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card*. adapun hasil *Post-test* pada table berikut:

**Tabel 4.5**

**Pengetahuan PKn peserta didik sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan media *Question Card***

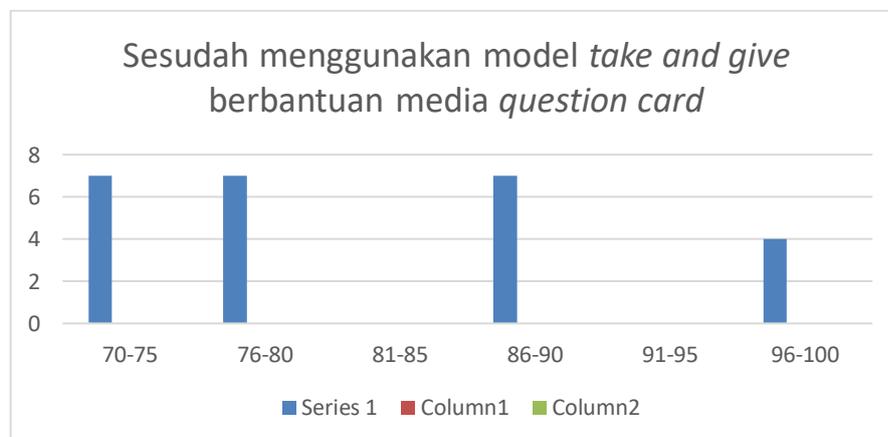
Nilai	Frekuensi	Persentase
70-75	7	28%
76-80	7	28%
81-85	-	-
86-90	7	28%
91-95	-	-
96-100	4	16%
Jumlah	25	100%
<b>Mean (Rata-rata)</b>		<b>82,4</b>

<b>Nilai Tertinggi</b>	100
<b>Nilai Terendah</b>	70

Sumber:Daftar nilaiPretest SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai

Berdasarkan table frekuensi di atas bahwa pengetahuan PKn peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* sesudah memenuhi standar KKM. Dimana yang memenuhi nilai KKM sebanyak 25 orang peserta didik. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi dengan nilai 70-75 sebanyak 7 peserta didik dengan frekuensi 28%, nilai 76-80 sebanyak 7 orang peserta didik dengan frekuensi 28%, nilai 86-90 sebanyak 7 orang peserta didik dengan frekuensi 28%, nilai 95-100 sebanyak 4 orang peserta didik dengan frekuensi 16%.

**Gambar 4.2 Diagram batang post test**



Berikut diagram batang pengetahuan PKn peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* dikelas IV SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai.

#### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

##### **1. Kompetensi Pengetahuan PKn Sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* Kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.**

Berdasarkan hasil dari *pre-test* dapat digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam menyelesaikan soal pada tema 2 subtema 1. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui nilai kompetensi pengetahuan PKn peserta didik sebelum diberikan treatment (perlakuan) kepada peserta didik. Setelah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give*., terhadap kompetensi pengetahuan PKn peserta didik dikatakan masih rendah. Dimana yang memenuhi nilai KKM 9 orang peserta didik dan 16 orang peserta didik lagi belum memenuhi nilai KKM. Faktor yang menyebabkan rendahnya adalah mereka sulit dalam menuangkan ide atau merespon pembelajaran pada saat berlangsung. Selain itu juga peserta didik kurang dalam memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi yang diajarkan, karena guru belum menggunakan model pembelajaran.

Beberapa fakta yang didapatkan pada saat melakukan penelitian ,bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan pengetahuan PKn peserta didik rendah diantaranya: kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh para guru masih tergolong monoton

biasanya masih menggunakan metode ceramah, siswa takut bertanya serta mengajukan argument dan kebanyakan siswa yang sering berbicara didalam kelas saat proses pembelajaran yang mengakibatkan mengganggu konsentrasi temannya.

**2. Kompetensi Pengetahuan PKn Sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* Kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.**

Berdasarkan hasil dari *posttest* dapat digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik sesudah melakukan pretest. Peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru. Setelah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* terhadap kompetensi pengetahuan PKn peserta didik meningkat. Dimana seluruh siswa telah memenuhi nilai KKM sebanyak 25 orang peserta didik.

Berdasarkan table diatas bahwa kemampuan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* sudah memenuhi standar KKM, dimana peserta didik yang memenuhi nilai KKM 25 orang siswa. Dari data tersebut juga dapat dieketahui frekuensi dengan nilai 70-75 sebanyak 7 orang,, frekuensi dengan nilai 76-78 sebanyak 7 orang, frekuensi

dengan nilai 86-90 sebanyak 7 orang, frekuensi dengan nilai 96-100 sebanyak 4 orang.

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar .000 yang mana yang mana  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pengaruh model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.

Model pembelajaran take and give adalah strategi pembelajaran yang saling menerima dan memberi, dimana pada awal pembelajaran diawali dengan pemberian kartu kepada peserta didik, yang berisi nama peserta didik, bahan belajar, nama yang diberi, informasi kompetensi, dan sajian materi. Selanjutnya peserta didik dituntut untuk memahami dan mempelajari materi dari kartu yang diberikan kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya dari kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi peserta didik dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Menurut (Huda, 2013a) model pembelajaran take and give adalah pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada peserta didik. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai dan dihafal masing-masing peserta didik. Peserta didik kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan

pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi peserta didik dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Hal ini juga di dukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mega yang berjudul “Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD” menunjukkan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group* Desain. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V. Sampel diambil dengan teknik random sampling. Data dianalisis menggunakan uji-t sampel dengan rumus *polled varians*. Rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media grafis lebih besar dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $79,53 > 75,29$ ). Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  3,447. Sedangkan selisih  $t_{tabel}$  dengan db 78 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Hal ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,447 > 2,000$ ). Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media grafis dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syifa Fauziyah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III MIN 10 Bandar Lampung”

Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sudah variative dalam menggunakan model pembelajaran, akan tetapi hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti menguji cobakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang belum pernah pendidik gunakan yaitu model take and give. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran take and give berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif, dengan desain kuasi eksperimen (nonequivalent control group design). Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan di kelas III, dengan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dan satu kelas sebagai kelas validasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa test, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran take and give berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Hal ini juga di dukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ira Fitria yang berjudul “Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” Rendahnya prestasibelajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang disebabkan karena siswa kurang tertarik dengan materi karena metode yang tidak mendukung sehingga

pembelajaran tidak efektif. Tujuan penelitian ini menganalisis peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV pada saat pembelajaran daring dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe take and give. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Populasi penelitian adalah kelas IV yang terdiri dari 27 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif berkomentar di grup whatsapp ketika merasa ingin tahu, menanyakan hal yang belum dipahami, dan menanyakan apakah jawabannya betul atau tidak. Siswa merasa lebih tertarik karena penyajian gambar disajikan dalam bentuk kartu yang tentunya berbeda dengan gambar yang biasanya dikirim oleh guru yang berasal dari google. Prestasi belajar siswa juga meningkat karena siswa belajar melalui proses mengamati gambar, menganalisis informasi, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan kepada teman pasangannya dan secara otomatis melakukan diskusi untuk mencocokkan apakah kartunya merupakan pasangan yang benar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran take and give meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) selama pembelajaran daring.

Hal ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Deby yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Talk Write (TTW)* Berbantuan MEDIA Question Card Terhadap

Pemecahan Masalah Matematis Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Inovasi model pembelajaran diperlukan guna mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif. Model pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi dan diskusi, kemudian membuat laporan hasil presentasi.

Pada prosesnya peserta didik dipermudah dengan bantuan media question card. Tujuan penelitian ini yaitu (1) terdapat perbedaan antara pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card dengan model pembelajaran Direct Instruction terhadap pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif peserta didik, (2) terdapat perbedaan antara model pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card dengan model pembelajaran Direct Instruction terhadap pemecahan masalah matematis peserta didik, (3) terdapat perbedaan antara model pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card dengan model pembelajaran Direct Instruction terhadap berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experiment Design dengan populasi seluruh peserta didik kelas VII SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah simple random sampling dimana kelas VII B sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang menggunakan model Direct Instruction. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multivariate Analysis of Varians dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai sehingga ditolak, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card dengan model pembelajaran Direct Instruction terhadap pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan perhitungan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe Think Talk Write (TTW) berbantuan media question card lebih baik daripada model pembelajaran Direct Instruction terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif peserta didik.

Hal ini juga di dukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Huda yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give*

“Berbantuan Media Flash Card terhadap cara berpikir kritis Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Take and Give berbantuan media Flash card terhadap cara berpikir kritis siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, menggunakan strategi rancangan eksperimen semu random sampling subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas V di salah satu SDN Kecamatan Ngebel. Hasil penelitian dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 6,346$  dan  $t_{tabel} = 1,694$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yakni nilai  $t_{hitung} = 6,346$  dan  $t_{tabel} = 1,694$  sehingga ditolak dan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media *flash card* terhadap cara berpikir kritis siswa kelas V SD.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain yaitu keterbatasan tempat penelitian. Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai. Apabila penelitian dilakukan di tempat berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan, tetapi kemungkinannya tidak jauh berbeda dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Selain itu keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini hanya dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Dan yang terakhir keterbatasan dalam objek

penelitian, dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas IV SD N 136539 Kota Tanjungbalai.
2. Kompetensi pengetahuan PKn sebelum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn sangat rendah, hal ini diketahui hanya 9 orang yang memenuhi KKM dan 16 orang peserta didik yang belum memenuhi KKM.
3. Kompetensi pengetahuan PKn sesudah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan Media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan PKn mengalami peningkatan yaitu 25 siswa sudah memenuhi nilai KKM.

#### B. Saran

Dari Peneliti yang dilakukan , saran yang diajukan peneliti yaitu :

##### 1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* digunakan para guru pada saat pembelajaran di kelas.

## **2. Bagi Pendidik**

Pendidik disarankan agar dapat menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* pada pembelajaran PKn sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien serta menyenangkan

## **3. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *question card* pada pembelajaran PKn.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Triyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. ombak.
- Ahmar, D. A. P. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III Di Sd Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo. *Skripsi*, 20, 10–38. <https://eprints.uny.ac.id/8597/>
- Ariana, R. (2016). *No Title No Title No Title*. 2, 1–23.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. 20, 8–42.
- Covid, A. P., Denpasar, S. M. K. P., Pendidikan, D., Dan, K., & Raga, O. (2021). *PENGUNAAN MEDIA SIMPLE QUESTION CARD ( SIMQAD ) UNTUK MENGATASI LEARNING LOSS DI SMK PGRI 5 DENPASAR PROVINSI BALI*.
- Dahnial, I. (2017). Analisis Kompetensi Guru PKn Dalam Menerapan Kurikulum 2013. *Analisis Kompetensi Guru PKn Dalam Menerapan Kurikulum 2013 Di SMP Negeri Sekecamatan Stabat.*, 1–14.
- Dwi Lestari, N. M., Suniasih, N. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Lagu – Lagu Anak Terhadap Kompetensi Pengetahuan Pkn. *Journal of Education Technology*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12500>
- Fadilah, M. S. (2013). *Peranan Pembelajaran Pendidikan...*, Mulyani S. Fadilah, *FKIP UMP, 2013*. 14–47.
- Huda. (2013a). *Model-model pengajaran dan pembelajaran. isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Huda. (2013b). *MODEL MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN*. Pustaka Pelajar.
- Iii, B. A. B., Populasi, A., & Penelitian, S. (2011). *Ninoy Yudhistya Sulistiyono, 2013 Gambaran Asupan Zat Gizi Dan Aktivitas Fisik Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu* 19. 19–29.
- indra prasetio. (2022). *Metodelogi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. umsupress.
- Juliarta, I. W. A., Putra, M., & Oka Negara, I. G. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27361>

- sani. (2017). *Lebih memahami konsep dan proses pembelajaran implementasi dan praktek dalam kelas.*
- Schwarz, P., Body, J. J., Cáp, J., Hofbauer, L. C., Farouk, M., Gessl, A., Kuhn, J. M., Marcocci, C., Mattin, C., Muñoz Torres, M., Payer, J., Van De Ven, A., Yavropoulou, M., Selby, P., (2014). No Title *European Journal of Endocrinology*, 171(6), 727–735.  
<https://eje.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>
- shoimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013.*
- Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif.* AR RUZZ MEDIA.
- Spencer. (2022). *Indikator Pengetahuan.*
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif.* alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). Pengertian Teknik Total Sampling. *Teknik Total Sampling.*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* alfabeta.
- Tafanao. (2018). Jurnal Komunikasi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2, 103–114.
- Trianto, M. P. (2010a). *Model Pembelajaran Terbaru.* Pustaka Pelajar.
- Trianto, M. P. (2010b). *Model Pembelajaran Terpadu.* PT Bumi Aksara.
- World Health Organization; London School of Hygiene and Tropical Medicine. (2017). No Title. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.  
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>

**Lampiran 1**



**SILABUS**  
**SEKOLAH DASAR (SD)**  
**KURIKULUM 2013**  
**PKn**  
**KELAS IV**  
**SEMESTER 1**

**UPDT SD NEGERI 136539 KOTA TANJUNG BALAI**  
**KECAMATAN DATUK BANDAR TIMUR**  
**KABUPATEN KOTA TANJUNG BALAI**  
**SILABUS PKn KELAS IV**

Nama Sekolah : SD Negeri 136539 Kota Tanjungbalai

Kelas/Semester : IV/1

Tema/Subtema 1 : Indahnya Kebersamaan/ Keberagaman Budaya dan Bangsa

### **KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p><b>IPS</b></p> <p>1.3 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.</p> <p>2.3 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.</p>	<p>1.3.1 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman Indonesia.</p> <p>1.3.2 Menyebutkan contoh sikap menghormati keberagaman dalam lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.</p>	<p>Sikap saling menghormati dan melestarikan keberagaman udaya dan bangsa Indonesia.</p>	<p>1. Membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 anak.</p> <p>2. Perwakilan dari tiap kelompok memainkan media tersebut sesuai dengan petunjuk dan menjawab pertanyaan sesuai yang di dapatkan.</p> <p>3. Anggota yang lain dapat menuliskan apa saja soal yang di dapatkan ketika bermain dan mengerjakan soal yang ada di LKPD.</p> <p>4. Ketika permainan sudah selesai, peserta didik bernyanyi</p>	<p>-Religius</p> <p>-Nasionalis</p> <p>-Mandiri</p> <p>-Gotong Royong</p> <p>-Integritas</p>	<p>Sikap :</p> <p>-Jujur</p> <p>-Disiplin</p> <p>-Tanggung Jawab</p> <p>-Santun</p> <p>-Peduli</p> <p>-Percaya diri</p> <p>-Kerja Sama</p> <p>Jurnal :</p> <p>-Catatan Pendidik Tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri :</p> <p>-Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat dirumah, dan disekolah.</p>	2 x 35 Menit	<p>-Buku guru</p> <p>- Buku Siswa</p> <p>- Lingkungan</p> <p>-Internet</p> <p>-Petunjuk penggunaan media</p> <p>- Kertas bergambar</p>
<p><b>PKn</b></p> <p>3.3 Memahami arti bersatu dalam keberagaman dirumah, sekolah dan masyarakat.</p> <p>4.3 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa di lingkungan rumah,</p>	<p>1.3.3 Keberagaman budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat music, dan suku bangsa).</p> <p>1.3.4 Teks lagu Dari Sabang Sampai Marauke.</p>	<p>- Menjelaskan keberagaman budaya dan bangsa yang ada di Indonesia.</p> <p>- Menyebutkan contoh sikap bangga menjadi anak Indonesia.</p>					

<p>sekolah dan masyarakat sekitar.</p> <p>5.3 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan yang sesuai dengan tinggi rendah nada.</p>		<p>- Menyanyikan lagu dari Sabang Sampai Marauke dengan tinggi rendah nada yang sesuai.</p>	<p>bersama lagu Dari Sabang Sampai Marauke. Guru menjelaskan tinggi rendah dan menjelaskan arti dari lagu tersebut. 5. Setelah itu, guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan peserta didik.</p>		<p>Pengetahuan tes tertulis</p> <p>-Memahami keragaman budaya dan suku bangsa di lingkungan rumah.</p>		
---	--	---	---	--	--	--	--

Tanjungbalai, 10 Maret 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Wali Kelas

HARLINDA S.Pd.SD  
NIP. 196709191992092001

NURSAM SINAGA S.Pd

**Peneliti**

**Devi Riska**  
**Npm : 1902090227**

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan : UPDT SDN 136539 KOTA TANJUNGBALAI**

**Kelas / Semester : IV / Ganjil**

**Tema/Sub Tema : Indah nya kebersamaan / Keberagaman budaya dan bangsaku**

**Muatan Materi : PPKn, Bahasa Indonesia**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit**

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menerima, menjalankan, menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

## **B. Kompetensi Dasar**

### **IPS**

3.2 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman di Indonesia.

4.3 Menyebutkan contoh sikap menghormati keberagaman dalam lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

### **PPKn**

3.3 Mengidentifikasi keberagaman dalam satu kelompok masyarakat yang terikat dalam kesatuan budaya

4.2 Menyajikan hasil identifikasi keberagaman kelompok masyarakat yang terikat dalam kesatuan budaya

## **C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan kegiatan diskusi bersama, siswa mampu memberikan contoh sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik.
- Dengan kegiatan bertukar informasi, siswa dapat membuat daftar sikap bersatu dalam keberagaman lingkungan di sekitar dengan tepat.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran	Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam, menyapa siswa, dan membuka kegiatan pembelajaran pada hari ini.</li> <li>- Guru mengisi daftar hadir kelas (absensi) dan mengajak siswa berdo'a terlebih dahulu sebelum belajar.</li> <li>- Guru memberikan sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya</li> <li>-Tertib</li> </ul>	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>- Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.</li> <li>- Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.</li> <li>- Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing- masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.</li> <li>- Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.</li> <li>- Demikian seterusnya sehingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing .</li> </ul>	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.</li> <li>- Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab dan meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan jawaban.</li> </ul>	
--	--	--

### **E. Penilaian**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi untuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Tanjungbalai, 10 Maret 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Wali Kelas

HARLINDA S.Pd.SD  
NIP.196709191992092001

NURSAM SINAGA S.Pd

Peneliti

Devi Riska  
Npm : 1902090227

### Lampiran 3

#### LEMBAR WAWANCARA

##### Identitas

Hari/Tanggal : Senin/6 Febuari 2023

Nama Guru : Nursam Sinaga

Kelas : Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran yang ibu berikan terhadap siswa ?	Proses pembelajaran yang saya lakukan di kelas III yaitu menggunakan metode ceramah yang hanya mengandalkan buku paket.
2.	Bagaimana cara ibu menarik perhatian siswa agar mereka dapat mengikuti pembelajaran yang optimal ?	Saat mengajar saya sering menjumpai siswa yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung biasanya saya hanya menegurnya saja.
3.	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa saat pembelajaran ?	Kesulitan yang dialami oleh siswa saat belajar yaitu siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, salah satunya mata pelajaran PKn. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan cara penyampaian guru yang hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah.
4.	Apa reaksi siswa ketika tidak dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru ?	Ketika tidak memahami materi yang disampaikan guru ada siswa yang diam saja, ada yang kembali bertanya dengan guru bagian mana yang belum paham, namun kebanyakan hanya diam saja dan mengatakan paham saat ditanya guru.
5.	Apakah siswa akan bertanya pada guru jika ada materi yang belum dipahami ?	Iya, beberapa siswa mau bertanya kembali mengenai hal yang mereka belum pahami. Namun kebanyakan hanya diam dan mengatakan paham.
6.	Strategi pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	Saya hanya menggunakan metode ceramah saja. Saya pernah mencoba menggunakan video pembelajaran yang ditayangkan melalui infocus, dan siswa merasa senang dalam belajar. Namun itu hanya dilakukan sekali,

		karena keterbatasan alat infocus yang berjumlah satu saja. Sehingga guru disini sangat jarang belajar menggunakan video pembelajaran atau media belajar.
7.	Hambatan apa saja yang ditemukan dalam mengajar ?	Saya terhambat dalam penyediaan media, selain kurangnya kreatifitas dalam pembuatan media, biaya juga menjadi salah satu faktornya.
8.	Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa di kelas ?	Kurangnya keaktifan siswa, tidak adanya media pembelajaran, dan tidak adanya pembaharuan-pembaharuan guru dalam mengajar misalnya bermain sambil belajar. Selain itu, sumber belajar yang monoton dari buku paket saja.
9.	Bagaimana respon hasil belajar siswa kelas III ?	Hasil belajar siswa kelas III lumayan bagus, namun pada beberapa mata pelajaran tergolong rendah, salah satunya pada mata pelajaran PKn.
10.	Bagaimana respon siswa ketika ibu hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket saja ?	Respon siswa terlihat malas, bosan, dan jenuh, serta ada beberapa siswa yang aktif dan ada juga siswa yang tidak aktif.
11.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar dikelas ?	Tidak saya tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran, selain itu biaya juga menjadi faktornya dan saya merasa bahwa membutuhkan kreatifitasnya minim.
12.	Berapa nilai KKM mata pelajaran PKn ?	Nilai KKM mata pelajaran PKn 70. Nilai KKM ini disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa.
13.	Apakah sebelumnya ibu sudah pernah menggunakan model pembelajaran <i>Take and Give</i> saat mengajar ?	Belum pernah dan saya juga kurang mengetahui mengenai model pembelajaran <i>Take and Give</i> .

Wali Kelas

Nursam Sinaga

#### Lampiran 4

#### DAFTAR HASIL UJIAN TENGAH SEMESTER SISWA

Kelas : IV  
Semester : 1 (ganjil)  
T.A : TA 2022-2023

No	Nama Siswa	Nilai	
		Ujian Tengah Semester	KKM
1	Aprilia Susanti	50	70
2	Aprilia Putri	50	70
3	Almisbah Khairil	55	70
4	Ahmad Fauzan	70	70
5	Arya Azri	55	70
6	Azhar El Fitrah	60	70
7	Al Khalifi	65	70
8	Daeng Ar Rafif	50	70
9	Ghina	80	70
10	Imam Maulana	62	70
11	Juwita Dalimunthe	75	70
12	Jodha Amalia	68	70
13	Maridah	50	70
14	Melda Samosir	66	70
15	Mahyuni Mangunsong	65	70
16	Mita Matondang	70	70
17	Nur Khairani	75	70
18	Novita Sari	80	70
19	Nur Malina	64	70
20	Naila Khazila	58	70
21	Nazri Alwyuddin	80	70
22	Putri Salsabila	65	70
23	Pira Susanti	60	70
24	Sherin	65	70
25.	Wan Nafisah	65	70

Wali Kelas

Nursam Sinaga

## Lampiran 5

### MATERI PKn

#### KEBERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA

Suku bangsa adalah suatu kelompok masyarakat yang terikat kesatuan budaya, bahasa, dan tempat tinggal. Oleh karena itu, setiap suku bangsa memiliki bahasa yang berbeda. Tradisi dan kebudayaannya juga berbeda, misalnya suku Aceh, suku Alas, suku Gayo, suku Singkil terdapat di Aceh. Suku Asahan, Suku Karo, suku Toba, suku Melayu, suku Nias terdapat di Sumatera Utara. Bawean, suku Madura, suku Tengger, dan suku Osing terdapat di Jawa Timur.

Keberagaman suku bangsa Indonesia tidak menjadi penghalang untuk melakukan kerja sama. Meskipun memiliki perbedaan suku bangsa dan budaya, bangsa Indonesia tetap bersatu. Beberapa hal yang menggambarkan kerja sama dalam perbedaan adalah kerja bakti dan melakukan aktifitas budaya bersama seperti festival seni dan budaya.

#### A. BERSATU DALAM KEBERAGAMAN SUKU BANGSA

Di Indonesia memiliki berbagai keberagaman, baik di antaranya keberagaman suku, budaya, dan hasil alam. Indonesia yang terdiri atas beberapa pulau membuat Indonesia memiliki banyak sekali suku bangsa yang berbeda-beda. Teman-teman dilingkungan rumah dan sekolahmu dapat berasal dari berbagai suku bangsa. Suatu Negara yang memiliki keberagaman suku bangsa tidak akan menjadi masalah jika bangsanya memiliki sikap toleransi.

Toleransi adalah cara menghargai dan menerima perbedaan dari segala sesuatu yang berbeda dari kita. Toleransi merupakan sikap yang paling sederhana, yang dapat menciptakan kerukunan. Dengan kita memiliki sikap toleran, kita dapat menerima dengan lapang dada akan perbedaan keberagaman dengan sangat baik serta menghindarkan kita dari perpecahan suku bangsa. Keberagaman yang ada tidak akan dipandang sebagai pembeda. Contoh dari sikap toleransi di sekolah

adalah menghargai teman yang berbeda agama atau keyakinan, tidak membedakan teman menghargai teman yang beda suku atau daerah, serta menghormati guru sebagai orang yang lebih tua.

## **B. BERSATU DALAM KEBERAGAMAN**

Negara Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki keberagaman budaya yang menjadi Negara Indonesia kaya akan budaya. Beberapa keberagamannya yaitu suku bangsa, rumah adat, bahasa adat, tarian adat, makanan daerah, dan tarian daerah yang mewakili ciri khas masing-masing daerah dari seluruh nusantara. Sebagai bangsa Indonesia kita harus terus belajar untuk hidup secara berdampingan dan menjalin hubungan baik dengan sesama manusia.

Tuhan menciptakan segala sesuatu dengan beraneka ragam dan berbeda-beda. Namun, dibalik semua perbedaan yang ada setiap bangsa menginginkan persatuan. Dengan sikap toleransi dan menghargai satu sama lain, serta tidak membedakan dapat menciptakan suasana yang tenang dan berakhir dengan persatuan.

## **C. BANGGA AKAN KEBERAGAMAN BANGSA INDONESIA**

Keberagaman yang dianugerahkan Tuhan merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Kita sebagai bangsa Indonesia sepatutnya bangga akan keberagaman tersebut. Rasa bangga tersebut dapat menjadikan keunggulan dan menciptakan sikap percaya diri. Keberagaman juga dapat menjadi kekuatan bagi bangsa Indonesia. Namun, kita juga tidak boleh sombong dengan keistimewaan ini.

Berikut ini perwujudan rasa bangga akan keberagaman bangsa Indonesia.

- a) Tidak malu menampilkan ciri khas tiap daerah.
- b) Saling menghargai dan menghormati budaya lain.
- c) Mempelajari budaya ciri khas daerah lain.

- d) Menghargai keberagaman yang ada.
- e) Menjaga kelestarian budaya Indonesia.

#### **D. MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA**

Indonesia memiliki beragam budaya yang harus dilestarikan agar tidak hilang oleh zaman. Maka dari itu bangsa Indonesia wajib untuk menjaga serta melestarikan. Dengan cara membuat acara gelar budaya sudah termasuk upaya dalam melestarikan budaya bangsa Indonesia. Melestarikan budaya bila diawali dari lingkungan terkecil. Cara melestarikan budaya bangsa yaitu dengan mengenal dan menyanyikan lagu daerah, mengenal makanan khas daerah, mengembangkan budaya sendiri, mengembangkan kesenian daerah lain dan sebagainya

**Lampiran 6****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**Sekolah** : UPDT SD NEGERI 136539 TANJUNGBALAI

**Kelas/Semester** : IV/1

**Mata Pelajaran** : PKn

**Pokok Bahasa** : Keberagaman Suku dan Budaya

A. Isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur

B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti

1. Sikap dengan suku bangs lain adalah...

- a. Acuh
- b. Mencemooh
- c. Menghargai
- d. Mengunjing

2. Cara memelihara kebudayaan daerah

- a. Merendahkan budaya daerah lain.
- b. Mempelajari dan memperkenalkan kepada daerah lain.
- c. Meremehkan budaya asing.
- d. Menganggap budaya sendiri yang paling bagus.

3. Berikut adalah sikap menghargai budaya sendiri

- a. Lebih menyukai budaya asing
- b. Senang menggunakan bahasa asing
- c. Mempelajari kebudayaan nasional
- d. Bangga menggunakan produk asli

4. Berikut yang merupakan bentuk keragaman budaya adalah
- a. Pakaian
  - b. Lagu
  - c. Alat Musik
  - d. Bahasa Nasional
5. Yang bukan merupakan manfaat keberagaman budaya adalah
- a. Menjadi identitas Negara dimata dunia.
  - b. Memperkaya kebudayaan nasional.
  - c. Menjai asset Negara.
  - d. Menimbulkan perpecahan.
6. Contoh pelaksanaan toleransi adalah
- a. Membantu umat agama lain yang dilanda musibah.
  - b. Melakukan ibadah sesuai ajaran agama.
  - c. Merayakan percayaan agama.
  - d. Membersihkan tempat ibadah.
7. Berikut bukan termasuk keberagaman kesenian daerah
- a. Tarian
  - b. Bahasa
  - c. Alat music
  - d. Lagu
8. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara

- a. Pura-pura tidak tahu.
- b. Mengikuti ibadah agama orang lain.
- c. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah.
- d. Mengotori tempat ibadah agama orang lain.

9. Yang Bukan termasuk suku Sumatera Utara

- a. Bawean dan Suku Madura.
- b. Suku tengger dan suku osing.
- c. Suku karo dan melayu.
- d. Suku bugis dan suku betawi.

10. Keragaman suku budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk

- a. Berselisih.
- b. Beradu
- c. Bertengkar.
- d. Bersatu

## Lampiran 7

Feas IV B

70

ALFI FEBRIAN LUBIS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)  
PRETEST

1. Sikap dengan suku bangsa lain adalah
  - a. Acuh
  - b. Menghargai
  - c. Mencemooh
  - d. Mengunjing
2. Cara memelihara kebudayaan daerah
  - a. Merendahkan budaya daerah lain
  - b. mempelajari dan memperkenalkan kepada daerah lain
  - c. meremehkan budaya asing
  - d. menganggap budaya sendiri yang paling bagus
3. Berikut adalah sikap menghargai budaya sendiri
  - a. lebih menyukai budaya asing
  - b. Senang menggunakan bahasa asing
  - c. Mempelajari kebudayaan nasional
  - d. Bangga menggunakan produk asli
4. Berikut yang merupakan bentuk keragaman budaya adalah
  - a. Pakaian
  - b. Lagu
  - c. Alat music
  - d. Bahasa Nasional
5. Yang bukan merupakan manfaat keberagaman budaya adalah
  - a. Menjadi identitas Negara dimata dunia
  - b. Memperkaya kebudayaan nasional
6. Menjadi asset Negara
7. menimbulkan perpecahan
8. Contoh pelaksanaan toleransi adalah
  - a. Membantu umat agama lain yang dilanda musibah
  - b. Melakukan ibadah sesuai ajaran agama
  - c. Merayakan perayaan agama
  - d. Membersihkan tempat ibadah
9. Berikut bukan termasuk keberagaman kesenian daerah
  - a. Terian
  - b. Bahasa
  - c. Alat music
  - d. Lagu
10. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
  - a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Tidak gaduh jika ada orang lai yang beribadah
  - d. mengotori tempat ibadah agama orang lain
11. Yang bukan termasuk suku sumatera utara
  - a. Bawaean dan Suku Madura
  - b. Suku tengger dan Suku Osing
  - c. Suku Karo dan Melayu
  - d. Suku Bugis dan Suku betawi
12. Keragaman suku budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk
  - a. Berselisih
  - b. Beradu
  - c. Bertengkar
  - d. Bersatu

m: polkot

KLJ: 4

60

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)

PRETEST

1. Sikap dengan suku bangsa lain adalah
- a. Acuh
  - b. Menghargai
  - c. Mencemooh
  - d. Mengunjing
2. Cara memelihara kebudayaan daerah
- a. Merendahkan budaya daerah lain
  - b. mempelajari dan memperkenalkan kepada daerah lain
  - c. meremehkan budaya asing
  - d. menganggap budaya sendiri yang paling bagus
3. Berikut adalah sikap menghargai budaya sendiri
- a. lebih menyukai budaya asing
  - b. Senang menggunakan bahasa asing
  - c. Mempelajari kebudayaan nasional
  - d. Bangga menggunakan produk asli
4. Berikut yang merupakan bentuk keragaman budaya adalah
- a. Pakaian
  - b. Lagu
  - c. Alat music
  - d. Bahasa Nasional
5. Yang bukan merupakan manfaat keberagaman budaya adalah
- a. Menjadi identitas Negara dimata dunia
  - b. Memperkaya kebudayaan nasional
  - c. Menjadi asset Negara
  - d. menimbulkan perpecahan
6. Contoh pelaksanaan toleransi adalah
- a. Membantu umat agama lain yang dilanda musibah
  - b. Melakukan ibadah sesuai ajaran agama
  - c. Merayakan perayaan agama
  - d. Membersihkan tempat ibadah
7. Berikut bukan termasuk keberagaman kesenian daerah
- a. Terian
  - b. Bahasa
  - c. Alat music
  - d. Lagu
8. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
- a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Tidak gaduh jika ada orang lai yang beribadah
  - d. mengotori tempat ibadah agama orang lain
9. Yang bukan termasuk suku sumatera utara
- a. Bawaean dan Suku Madura
  - b. Suku tengger dan Suku Osing
  - c. Suku Karo dan Melayu
  - d. Suku Bugis dan Suku betawi
10. Keragaman suku budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk
- a. Berselisih
  - b. Beradu
  - c. Bertengkar
  - d. Bersatu

## Lampiran 8

- ~~fat~~ fakat

(90)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)

POSTTEST

1. Sikap dengan suku bangsa lain adalah
  - a. Acuh
  - Menghargai
  - c. Mencemooh
  - d. Mengunjing
2. Cara memelihara kebudayaan daerah
  - a. Merendahkan budaya daerah lain
  - mempelajari dan memperkenalkan kepada daerah lain
  - c. meremehkan budaya asing
  - d. menganggap budaya sendiri yang paling bagus
3. Berikut adalah sikap menghargai budaya sendiri
  - a. lebih menyukai budaya asing
  - b. Senang menggunakan bahasa asing
  - Mempelajari kebudayaan nasional
  - d. Bangga menggunakan produk asli
4. Berikut yang merupakan bentuk keragaman budaya adalah
  - Pakaian
  - b. Lagu
  - c. Alat music
  - d. Bahasa Nasional
5. Yang bukan merupakan manfaat keberagaman budaya adalah
  - a. Menjadi identitas Negara dimata dunia
  - b. Memperkaya kebudayaan nasional
  - c. Menjadi asset Negara
6. Contoh pelaksanaan toleransi adalah
  - Membantu umat agama lain yang dilanda musibah
  - b. Melakukan ibadah sesuai ajaran agama
  - c. Merayakan perayaan agama
  - d. Membersihkan tempat ibadah
7. Berikut bukan termasuk keberagaman kesenian daerah
  - a. Terian
  - Bahasa
  - c. Alat music
  - d. Lagu
8. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
  - a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
  - d. mengotori tempat ibadah agama orang lain
9. Yang bukan termasuk suku sumatera utara
  - a. Bawaeen dan Suku Madura
  - b. Suku tengger dan Suku Osing
  - Suku Karo dan Melayu
  - d. Suku Bugis dan Suku betawi
10. Keragaman suku budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk
  - a. Berselisih
  - b. Beradu
  - c. Bertengkar
  - Bersatu

- Alfi Febrian Lukis IV B

100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)

POSTTEST

1. Sikap dengan suku bangsa lain adalah
  - a. Acuh
  - b. Menghargai
  - c. Mencemooh
  - d. Mengunjing
2. Cara memelihara kebudayaan daerah
  - a. Merendahkan budaya daerah lain
  - b. mempelajari dan memperkenalkan kepada daerah lain
  - c. meremehkan budaya asing
  - d. menganggap budaya sendiri yang paling bagus
3. Berikut adalah sikap menghargai budaya sendiri
  - a. lebih menyukai budaya asing
  - b. Senang menggunakan bahasa asing
  - c. Mempelajari kebudayaan nasional
  - d. Bangga menggunakan produk asli
4. Berikut yang merupakan bentuk keragaman budaya adalah
  - a. Pakaian
  - b. Lagu
  - c. Alat music
  - d. Bahasa Nasional
5. Yang bukan merupakan manfaat keberagaman budaya adalah
  - a. Menjadi identitas Negara dimata dunia
  - b. Memperkaya kebudayaan nasional
  - c. Menjadi asset Negara
  - d. menimbulkan perpecahan
6. Contoh pelaksanaan toleransi adalah
  - a. Membantu umat agama lain yang dilanda musibah
  - b. Melakukan ibadah sesuai ajaran agama
  - c. Merayakan perayaan agama
  - d. Membersihkan tempat ibadah
7. Berikut bukan termasuk keberagaman kesenian daerah
  - a. Terian
  - b. Bahasa
  - c. Alat music
  - d. Lagu
8. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara
  - a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
  - d. mengotori tempat ibadah agama orang lain
9. Yang bukan termasuk suku sumatera utara
  - a. Bawaean dan Suku Madura
  - b. Suku tengger dan Suku Osing
  - c. Suku Karo dan Melayu
  - d. Suku Bugis dan Suku betawi
10. Keragaman suku budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk
  - a. Berselisih
  - b. Beradu
  - c. Bertengkar
  - d. Bersatu

## Lampiran 9

## SKOR PENILAIAN UJI VALIDITAS

Responden	Butiran Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	6
2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	4
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
4	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3
8	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	4
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
11	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7
12	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	5
13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
14	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3
15	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	3
16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
18	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4
21	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6
22	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6
23	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	5

## Lampiran 10

## SKOR PENILAIAN PRE TEST

Responden	Butiran Soal										jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5	50
3	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	70
4	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6	60
5	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	7	70
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70
7	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	60
8	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80
9	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	5	50
10	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	70
11	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	6	60
12	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60
13	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	40
14	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	5	50
15	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	6	60
16	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	30
17	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
19	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6	60
20	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	30
21	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	3	30
22	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70
23	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70
24	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3	30
25	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3	30
	Jumlah										1.370	
	Rata-Rata										57,6	

## Lampiran 11

## SKOR PENILAIAN NILAI POST TEST

Responden	Butiran Soal										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	70
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	100
12	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	70
13	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	70
15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	90
16	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
20	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70
21	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70
22	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70
25	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
	Jumlah											2.080
	Rata-rata											82,4

## Lampiran 12

## NILAI PESERTA DIDIK PRE TEST

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AS	70	90	Tuntas
2.	AF	70	50	Tidak Tuntas
3.	ND	70	70	Tuntas
4.	NA	70	60	Tidak Tuntas
5.	NP	70	50	Tidak Tuntas
6.	BQ	70	70	Tuntas
7.	SU	70	60	Tidak Tuntas
8.	DC	70	80	Tuntas
9.	KA	70	50	Tidak Tuntas
10.	WR	70	70	Tuntas
11.	AA	70	60	Tidak Tuntas
12.	MM	70	60	Tidak Tuntas
13.	AM	70	40	Tidak Tuntas
14.	AL	70	50	Tidak Tuntas
15.	JT	70	60	Tidak Tuntas
16.	GA	70	30	Tidak Tuntas
17.	PS	70	90	Tuntas
18.	LF	70	80	Tuntas
19.	LP	70	60	Tidak Tuntas
20.	HN	70	30	Tidak Tuntas
21.	EL	70	30	Tidak Tuntas
22.	ZH	70	70	Tuntas
23.	IM	70	70	Tuntas
24.	DR	70	30	Tidak Tuntas
25.	AY	70	30	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata			57,6	

**LAMPIRAN 13****Nilai Peserta Didik Post Test**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AS	70	90	Tuntas
2.	AF	70	100	Tuntas
3.	ND	70	90	Tuntas
4.	NA	70	100	Tuntas
5.	NP	70	80	Tuntas
6.	BQ	70	90	Tuntas
7.	SU	70	90	Tuntas
8.	DC	70	90	Tuntas
9.	KA	70	70	Tuntas
10.	WR	70	80	Tuntas
11.	AA	70	100	Tuntas
12.	MM	70	70	Tuntas
13.	AM	70	80	Tuntas
14.	AL	70	70	Tuntas
15.	JT	70	90	Tuntas
16.	GA	70	70	Tuntas
17.	PS	70	80	Tuntas
18.	LF	70	80	Tuntas
19.	LP	70	100	Tuntas
20.	HN	70	70	Tuntas
21.	EL	70	70	Tuntas
22.	ZH	70	80	Tuntas
23.	IM	70	90	Tuntas
24.	DR	70	70	Tuntas
25.	AY	70	80	Tuntas
Nilai Rata-rata			82,4	

## Lampiran 14

Correlations												
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	Total
soal1	Pearson Correlation	1	.379	.175	.408*	.238	.280	.342	.479*	.236	.408*	.682**
	Sig. (2-tailed)		.062	.404	.043	.252	.175	.094	.015	.256	.043	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal2	Pearson Correlation	.379	1	.428*	.315	.315	.199	.083	.200	.538**	.140	.600**
	Sig. (2-tailed)	.062		.033	.125	.125	.340	.694	.338	.006	.504	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal3	Pearson Correlation	.175	.428*	1	.099	.263	.439*	.026	.175	.417*	-.066	.501*
	Sig. (2-tailed)	.404	.033		.639	.204	.028	.902	.404	.038	.755	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal4	Pearson Correlation	.408*	.315	.099	1	.667**	.360	.428*	.068	.201	.500*	.707**
	Sig. (2-tailed)	.043	.125	.639		.000	.078	.033	.747	.335	.011	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal5	Pearson Correlation	.238	.315	.263	.667**	1	.196	.099	.068	.452*	.167	.588**
	Sig. (2-tailed)	.252	.125	.204	.000		.347	.639	.747	.023	.426	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal6	Pearson Correlation	.280	.199	.439*	.360	.196	1	.116	.280	.384	.033	.564**
	Sig. (2-tailed)	.175	.340	.028	.078	.347		.580	.175	.058	.877	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal7	Pearson Correlation	.342	.083	.026	.428*	.099	.116	1	.342	.169	.592**	.559**
	Sig. (2-tailed)	.094	.694	.902	.033	.639	.580		.094	.420	.002	.004

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal8	Pearson Correlation	.479*	.200	.175	.068	.068	.280	.342	1	.236	.238	.531**
	Sig. (2-tailed)	.015	.338	.404	.747	.747	.175	.094		.256	.252	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal9	Pearson Correlation	.236	.538**	.417*	.201	.452*	.384	.169	.236	1	-.050	.575**
	Sig. (2-tailed)	.256	.006	.038	.335	.023	.058	.420	.256		.811	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal10	Pearson Correlation	.408*	.140	-.066	.500*	.167	.033	.592**	.238	-.050	1	.529**
	Sig. (2-tailed)	.043	.504	.755	.011	.426	.877	.002	.252	.811		.007
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.682**	.600**	.501*	.707**	.588**	.564**	.559**	.531**	.575**	.529**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.011	.000	.002	.003	.004	.006	.003	.007	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 15

## Hasil Uji Reabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.667	10

## Item-Total Statistics

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	6.0000	4.667	.337	.642
soal2	6.0000	4.750	.292	.651
soal3	6.0400	4.540	.383	.633
soal4	6.0400	4.457	.428	.624
soal5	6.0800	4.743	.262	.657
soal6	6.1600	4.723	.256	.659
soal7	6.1600	4.307	.466	.614
soal8	6.0400	4.873	.211	.666
soal9	5.8400	4.807	.431	.633
soal10	6.1200	4.693	.277	.654

## Lampiran 16

## Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR0001	Equal variances assumed	4.006	.051	-5.613	48	.000	-24.80000	4.41814	-33.68327	-15.91673
	Equal variances not assumed			-5.613	41.097	.000	-24.80000	4.41814	-33.72198	-15.87802

## Lampiran 17

## DOKUMENTASI







## Lampiran 18 K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Devi Riska

N P M : 1902090227

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,72

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Take and Give</i> Berbantuan Media Question Card terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn di Kelas IV SD 136539 Tanjungbalai	3/11/2022 
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan Materi PKn di Kelas IV SD 136539 Tanjungbalai	
	Peningkatan Keaktifan Belajar melalui Penerapan Model <i>Picture and Picture</i> dalam Pembelajaran PKn di Kelas IV SD 136539 Tanjungbalai	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022

Hormat Pemohon,

Devi Riska

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 19 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devi Riska  
 NPM : 1902090227  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn di Kelas IV SD 136539 Tanjungbalai

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Irfan Dahniel S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022  
 Hormat Pemohon,

Devi Riska

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 20 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2680 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**  
**Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menelapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Devi Riska**  
 N P M : 1902090227  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn di Kelas IV SD 136539 Tanjung Balai

Pembimbing : **Irfan Dahnia, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 03 November 2023

Medan, 08 Rab'ul Akhir 1444 H  
 03 November 2022 M



Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Samsu Yurnita, M.Pd**  
 NIDN. 0004068701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 21 Lembar Pengesahan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

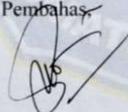
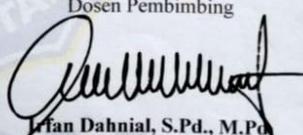
**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

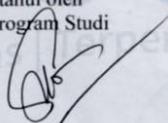
Nama Mahasiswa : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SDN 136539 Kota Tanjungbalai.

Pada hari Selasa, tanggal 16 Mei, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.  
Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p><b>Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.</b></p>
--	---

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi



**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

## Lampiran 22 Berita Acara Sempro



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**UMSU**  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

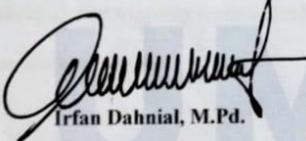
Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Devi Riska  
 NPM : 1902090227  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SDN 136539 Kota Tanjungbalai.

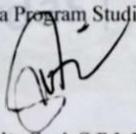
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

<p><b>Pembimbing</b></p>  <p><b>Irfan Dahnia, M.Pd.</b></p>	<p><b>Pembahas</b></p>  <p><b>Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</b></p>
--	---

**Panitia Pelaksana**  
**Ketua Program Studi**

  
**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 23 Surat Pernyataan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

### SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

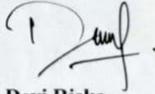
Nama Mahasiswa : Devi Riska  
 NPM : 1902090227  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SDN 136539 Kota Tanjungbalai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2023  
 Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,

  
**Devi Riska**

## Lampiran 24 Surat Riset Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400  
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 2447 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 02 Dzulhijjah 1444 H  
 Lamp : --- 21 Juni 2023 M  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 136539 Tanjung Balai  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Devi Riska**  
 N P M : 1902090227  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 136539 Tanjung Balai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



**\*\*Penting\*\***



## Lampiran 25 Balasan Surat Riset



**PEMERINTAH KOTA TANJUNGBALAI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI NO. 136539**

Alamat : JIN. Anwar Idris Kec. Datuk Bandar Timur Kota Tanjungbalai

**SURAT KETERANGAN**  
 NOMOR. 421.2/39 / SD/ DTBT / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : **HARLINDA SPd**  
 NIP : 196709191992092001  
 Pangkat/Gol : IV/ b  
 Jabatan : Kepala SD Negeri No .136539  
 Kec. Datuk Bandar Timur Kota Tanjungbalai

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **DEVI RISKA**  
 N P M : 1902090227  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Question Card*  
 Terhadap Kompetensi Pengaruh PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 136539  
 Tanjungbalai

Adalah benar telah melakukan penelitian/riset di SD Negeri 136539 Kec. Datuk Bandar Timur Kota Tanjungbalai dan melaksanakan tugas dengan baik.

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

Tanjungbalai, 25 Juli 2022  
 Kepala Sekolah  
 SD NEGERI 136539 Kec. Datuk Bandar Timur

  
**HARLINDA, S.Pd.SD**  
 NIP. 19670919 199209 2 001

## Lampiran 26 Turnit



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi :**

Nama : Devi Riska  
NPM : 1902090227  
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjungbalai, 8 September 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : JLN. Anwar Idris LK1  
Anak Ke : 3 dari 4 bersaudara

**Pendidikan Formal**

1. 2006-2007 : TK Azzahra
2. 2007-2013 : SD Negeri 136539 Tanjungbalai
3. 2013-2016 : SMP Negeri 2 Tanjungbalai
4. 2016-2019 : SMA Negeri 3 Tanjungbalai
5. 2019-2023 : Tercatat Sebagai Mahasiswa UMSU