

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBANTU MEDIA *PROPROFS BRAIN GAME* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS V SD
KARANGSONO 3**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Lutfi Amalia Apriliyani

34301900054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTU
MEDIA *PROPROFS BRAIN GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PPKn SISWA KELAS V SDN KARANGSONO 3

Dinjukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Lutfi Amalia Aprillyani

34301900054

Menyetujui untuk diajukan pada sidang Skripsi

Pembimbing I



Dr. Muhammad Afandi, S.Pd.,
M.Pd. M.H

NIK 211313015

Pembimbing II



Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd

NIK 211316029

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Rida Firona K, S.Pd., M.Pd

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
BERBANTU MEDIA PROPROFS BRAIN GAME
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS V
SDN KARANGSONO 3

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Lutfi Amalia Apriliyani
34301900054

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 09 Maret 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315026
Penguji 1 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025
Penguji 2 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK 211316029
Penguji 3 : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313015

Semarang, 10 Maret 2023
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dewan,



FKIP
UNISSULA

NIK 2113112011

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lutfi Amalia Apriliyani

NIM : 34301900054

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul,

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Proprofs Brain Game* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karangsono 3

Menyatakan ~~denagn~~ sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri bukan dibuntkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 06 Maret 2023

buat pernyataan



METERA
TEMPEL

SINIC0AKX291467232

Lutfi Amalia Apriliyani

34301900054

MOTTO

“Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan yang ada.
Dengan bermodal yakin merupakan obat yang paling mujarab penumbuh
rasa semangat dalam hidup”

(Penulis)

“Bila kamu tak tahan penatnya belajar, maka kamu akan menanggung
perihnya kebodohan”
(Imam Syafi’i)



PERSEMBAHAN

Dengan sepenuh rasa bersuyur saya mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT. Karena dengan rahmat dan karunia-Nya yang maha pemberi petunjuk Allah kuatkan saya dengan kehendak-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya juga persembahkan skripsi ini kepada orang yang sangat berjasa dalam perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, diantaranya.:

1. Teristimewa kedua orang tua saya tercinta, teruntuk yang pertama yaitu Ibunda Markilah yang dalam kehidupan saya menjadi malaikat tak bersayap yang selalu mencurahkan seluruh cinta, kasih sayang, do'a, pengorbanan dan motivasi untuk saya. Mengarahkan anak-anaknya bahwa pendidikan itu sangat penting. Hingga saat ini motivasi dari Ibu selalu ada dan terasa di hati saya sebagai penyemangat hidup.
2. Teruntuk yang kedua yaitu Ayahanda Damsuki, yang senantiasa juga memberikan kasih sayang, bimbingan, motivasi, dukungan tiada henti-hentinya, mendo'akan saya. Terima kasih untuk Ayah dan Ibu dalam memenuhi kebutuhan pendidikan saya dan mengantarkan saya hingga menyelesaikan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Kakak saya Muhammad Alamul Huda dan Adik saya Vina Aliyatuz Zulfa yang tersayang, dengan versinya masing-masing memberikan dukungan, semangat, dan senyuman disetiap langkah saya dan mendo'akan saya dengan tulus. Semoga kita kelak menjadi anak-anak yang membanggakan dan sukses bersama untuk membahagiakan kedua orang tua dan tetap menjadi pribadi yang rendah hati. Memiliki orang seperti kalian di hidup saya adalah kebahagiaan yang sempurna untuk saya.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Karangsono 3 diketahui bahwa prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3 masih rendah. salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar adalah kebiasaan guru menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah kemudian memberikan soal-soal latihan sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar. tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah ada perubahan menggunakan model pembelajaran scramble berbantu media proprofs brain game terhadap prestasi belajar PPKn.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran scramble berbantu media proprofs brain game. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (menggunakan model pembelajaran scramble) dan kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional). Desain yang digunakan adalah model Quasi Eksperimen. Bentuk Quasi Eksperimen yang digunakan adalah pretest-posttest. Teknik sampel yang digunakan adalah peneliti mengambil sampel dengan total sampling yaitu teknik pengambilan sampel keseluruhan.

Ada perubahan model pembelajaran scramble berbantu media proprofs brain game terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3 menunjukkan peningkatan skor rata-rata murid yang melaksanakan pretest sebesar 72,14 meningkat menjadi 88,21 pada pelaksanaan posttest yang berarti bahwa peningkatan tersebut berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat Uji hipotesis statistic dilakukan terhadap prestasi belajar melalui uji Independent Sample T-test. Dalam pengujian hipotesis diperoleh thitung 11,626 pada taraf signifikan 0,05 dan df 49, diperoleh ttabel 0,200. Maka diperoleh thitung $\geq$ ttabel ($11,7626 \geq 0,200$) Dengan thitung $\geq$ ttabel maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbantu Media Proprofs Brain Game.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Scramble, Prestasi Belajar

ABSTRACT

Based on the results of research at SDN Karangsono 3 it is known that the learning achievement of Civics students in class V SDN Karangsono 3 is still low. one of the causes of low learning achievement is the teacher's habit of using lecture learning methods and then giving practice questions, causing low learning achievement. the purpose of this study was to find out whether there was a change using the scramble learning model assisted by the propofs brain game media on the learning achievement of Civics.

This study used a quantitative approach to determine the effect of the scramble learning model assisted by the propofs brain game media. This study involved two groups: the experimental group (using the scramble learning model) and the control group (using the conventional method). The design used is a quasi-experimental model. The quasi-experimental form used is the pretest-posttest. The sample technique used was the researcher taking samples with total sampling, namely the overall sampling technique.

There was a change in the scramble learning model assisted by profs brain game media on PPKn learning achievement of fifth grade students at SDN Karangsono 3 showing an increase in the average score of students who carried out the pretest by 72.14, increasing to 88.21 in the implementation of the posttest, which means that the increase is in the category Good. This can be seen from the statistical hypothesis test that was carried out on learning achievement through the Independent Sample T-test. In testing the hypothesis obtained tcount 11.626 at a significant level of 0.05 and df 49, obtained table 0.200. Then obtained tcount $\geq$ ttable (11.7626 $\geq$ 0.200) With tcount $\geq$ ttable then the hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected. This shows that there is an influence in the Application of the Scramble Learning Model Assisted by Media Propofs Brain Game.

Keywords: Scramble Learning Model, Learning Achievemen



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang mana dengan kemudahan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Proprofs Brain Game* Terhadap Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Karangsono 3”. Sebagaimana skripsi ini diajukan dan disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr.H. Gunarto, SH., MH selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah mengizinkan penulis menuliskan penelitian.
3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H. dan Ibu Sari Yustiana , S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan ilmu, waktu, motivasi, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
5. Semua staf dan tenaga kependidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Kepala sekolah SDN Karangsono 3 Bapak Abu Nawas, S.Pd ,.M.Pd yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Retno, S.Pd selaku wali kelas V yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Orang tua dan kakak saya yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta memberikan dukungan, semangat dan motivasi sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Vina Aliyatuz Zulfa yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini sadar akan ketidaksempurnaan dan kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, saya sangat berharap atas kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir, kata, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin



Semarang, 06 Oktober 2022

Penulis

Lutfi Amalia Apriliyani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis penelitian	38

BAB III MODEL PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Instrumen Penelitian	42
E. Teknik Analisis Data	48
F. Jadwal penelitian	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Data Penelitian	54
B. Hasil Analisis Data Penelitian	55
C. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Desain Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi	40
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel Kelas V	41
Tabel 3. 4 Kriteria Uji Reliabilitas Soal.....	44
Tabel 3. 5 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 3. 7 Kriteria Uji Daya Beda	47
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Test Soal.....	47
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian.....	51
Tabel 4. 1 Hasil Statistik Deskriptif.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas.....	56
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4. 6 Uji Independent T Test	60
Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Sampe T Tes.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Propofs Brain Game	20
Gambar 2. 2 Petunjuk Mendaftar Aplikasi	21
Gambar 2. 3 Cara Membuat Soal.....	21
Gambar 2. 4 Tombol Play Game	22
<u>Gambar</u> 2. 5 Kerangka Berpikir <i>Propofs Brain Game</i>	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP	72
Lampiran 2 Soal Kelas Eksperimen	81
Lampiran 3 Soal Kelas Kontrol.....	84
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal.....	87
Lampiran 5 Materi Hak dan Kewajiban.....	88
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Validitas	93
Lampiran 7 Hasil Nilai Eksperimen.....	94
Lampiran 8 Hasil Kelas Kontrol	96
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas	98
Lampiran 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	99
Lampiran 11 Hasil Uji Daya Beda	100
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen	101
Lampiran 13 Hasil Diskripsi Penelitian	103
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas dan Shapiro Wilk.....	104
Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas	105
Lampiran 16 Hasil Uji Independent	106
Lampiran 17 Lampiran Soal	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang bermutu menjadi sarana untuk menjunjung tinggi martabat bangsa dan negara dimata dunia. Menurut (Munib, 2014:34) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat yang sesuai dengan cita-cita pendidikannya. Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas dan efektif.

Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. Ujung tombak pendidikan adalah pembelajaran dan pengajaran. Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dari dalam diri (minat, bakat, dan lain-lain) maupun dari luar diri siswa (lingkungan, sarana, dan lain-lain) dalam mencapai tujuan belajar tertentu. Kegiatan proses belajar mengajar adalah suatu proses terjadinya interaksi antara pelajar, pengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu (Hamalik, 2016: 162).

Dalam dunia pendidikan peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan model pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar (Khanifatul, 2013). Di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

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

Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu Rohimat (2014:54). Belajar merupakan kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai prestasi dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor (Mawarti, 2016). Dengan demikian, belajar di sekolah dapat dilakukan dengan cara berinteraksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan Prestasi belajar. Inilah yang dijadikan sebagai tolak ukur tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Tujuan pendidikan juga menuju pada hasil prestasi belajar yang didapat anak dalam proses pembelajaran. Yang harus diingat dari proses hasil prestasi belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan tingkah laku siswa terdapat materi yang telah diajarkan oleh guru dapat dari Prestasi tes yang diberikan setelah mendapat pengajaran. Prestasi belajar dipengaruhi oleh usaha yang dilakukan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh SDN Karangsono 3 di peroleh informasi bahwa proses pelajaran PPKn di kelas masih berpusatkan pada guru (*teacher centre*). Sehingga, siswa tidak dapat mengembangkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tersebut. Guru hanya memutuskan proses pembelajaran dengan model yang umum digunakan pada guru yang lain yaitu model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran ceramah dan tidak melibatkan siswa. Guru masih kurang tepat menggunakan model pembelajaran yang digunakan.

Model ceramah tidak cukup untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya

kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Masih adanya siswa yang hanya diam saja ataupun bercerita saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini membuktikan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PPKn.

Untuk mengetahui permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran. Agar lebih memicu semangat siswa dan siswa lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran. Kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar dikelas. Guru harus pandai membawa situasi siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Salah satu upaya mengatasi permasalahan pembelajaran serta mengaktifkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media.

Model *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Model pembelajaran *scramble* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran *scramble* perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal dan mampu bekerja sama untuk menyelesaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan penekanan berupa latihan soal yang dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain.

Satu hal yang penting dalam model ini, siswa tidak hanya sekedar berlatih memindah menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga dilatih untuk berfikir kritis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebenaran, ketepatan, struktur kalimat dan tanda baca dapat menjadi perhatian dan perbincangan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk menarik judul ‘Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Propofs Brain Game* Terhadap Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Karangsono 3’.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu, sebagai berikut:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran PPKn secara berkelompok.
2. Siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan ceramah guru.
3. Prestasi belajar siswa mata pelajaran PPKn masih dibawah KKM.
4. Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional seperti model ceramah dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya penggunaan media yang lebih menarik dan relevan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang diteliti pengaruhnya terhadap prestasi belajar adalah model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game*.
- b. Mata pelajaran yang diteliti yaitu PPKn materi hak dan kewajiban.
- c. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Karangsono 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumusan masalah apakah ada pengaruh menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game* terhadap prestasi belajar PPKn kelas V SDN karangsono 3”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game* brain terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas V SDN Karangsono 3.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoristis

Secara teoristis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Prestasi penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk prestasi siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

2) Bagi Guru

- a) Dapat dijadikan sebagai salah satu alternative untuk prestasi siswa dalam proses mengajar.
- b) Dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik.

3) Bagi Siswa

- a) Dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* tanpa rasa bosan dalam belajar.
- b) Dapat dijadikan alternative yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan sekaligus masukan sebagai pengetahuan untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble*

a. Hakikat Model Pembelajaran

Secara umum, kata model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu tindakan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti globe adalah model dari bumi tempat kita hidup. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang mengProporskan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran adalah suatu rencana kegiatan atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2012:189).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajaran dalam merencanakan aktivitas belajar (Aris Shoimin, 2014:68). Hal ini model pembelajaran memberikan kerangka atau arahan bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas yang lain (Joyce dan Weil, 2019:133). Sedangkan menurut Briggs (2019:23) model pembelajaran adalah seperangkat

prosedur yang berurutan untuk mewujudkan proses penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi, kemudian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain pembelajaran yang meliputi kerangka yang digunakan oleh guru sebagai acuan atau pedoman untuk merencanakan dan menyusun sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran yang dipake menentukan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses mengajar.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus (Kardi dan Nur, 2016:7-8)
Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Model pembelajaran merupakan rasional terotik yang logis yang disusun oleh pengembangnya.
- b. Berupa landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan yang dicapai).
- c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang duperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Model pembelajaran banyak dikembangkan untuk mempermudah siswa memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Diperlukan model pembelajaran penunjang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Macam-macam model pembelajaran menurut (Tukiran Taniredja, 2012:55) sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Menurut budiono model pembelajaran adalah suatu inovasi belajar siswa untuk memahami materi melalui kegiatan praktik. Model pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih menguasai materi baik secara teori maupun action secara langsung. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, berpikir kritis dan mengalami perubahan pengetahuan karena dengan kegiatan praktik siswa dapat memperoleh pengetahuan diluar materi sehingga dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi.

2) Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehingga siswa dapat berlangsung menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik seperti peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya monoton dan mencatat. Model pembelajaran ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa karena dihadapkan pada situasi dunia nyata. Menurut Erman (2012:3) mengatakan terdapat tujuh komponen utama dari pembelajaran kontekstual yang membuatnya khas dibandingkan dengan model lain antara lain:

- a. Konstruktivisme, mendorong peserta didik agar bisa mengontruksi pengetahuannya melalui pengamatan dan pengalaman.
- b. Inquiry, didasarkan pada penyingkapan, penyelidikan atau pencarian dan penelusuran.
- c. Bertanya, sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu.
- d. Learning community, dilakukan dengan membuat kelompok belajar.
- e. Modeling, dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik.
- f. Refleksi, proses pengkajian pengalaman yang telah dipelajari.
- g. Penilaian nyata, proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar peserta didik.

3) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif menurut Slavina (2012:11-26) ada berbagai macam tipe, yaitu *Student Teams-Achievement Division* (STAD), *Team Game Tournament* (TGT), *Jigsaw II*, *Role Playing*, *Scramble* dan *Number Head Together* (NHT). Salah satu pengajaran yang mampu membuat siswa aktif berpikir adalah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa berpikir dan mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat dipergunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *scramble*. Tipe *scramble* menyajikan permainan dalam kelompok yang dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang bergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan. Selain itu model pembelajaran kooperatif digunakan dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran PPKn sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran dimana semua siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pengajaran. Menurut Slavina (2012:2) dalam pembelajaran kooperatif siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *scramble*.

Memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta

tingkat kemampuan peserta didik (Darmadi, 2017:42). Sedangkan menurut teori Vigotsky (C. Asri Budingsih, 2015:105) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan potensinya melalui belajar dan berkembang. Oleh sebab itu, di dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang peserta didik, keragaman kemampuan, motivasi, minat, dan karakteristik pribadi lainnya. Dengan memahami segala perbedaan dari kemampuan dan karakteristik peserta didik, maka guru dapat menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan kondisi peserta didik (Syamsu, S. 2015:74).

Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kualitas diri siswa khususnya aspek afektif siswa yang dapat dilakukan secara bersama-sama untuk belajar dengan kelompok kecil agar mencapai tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran berlangsung dalam suasana saling berinteraksi terbuka, percaya, dan santai di antara anggota kelompok memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh dan memberikan masukan di antara mereka sendiri mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan moral serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran.

Dari beberapa model pembelajaran diatas, saya memilih model pembelajaran *scramble*. Karena model *scramble* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Karena dengan model *scramble* siswa lebih antusias serta lebih mudah menerima materi yang di ajarkan, serta dapat menjawab atau mengulang materi dengan cepat dan tepat.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan cara dengan membagikan lembar yang berisi soal dan lembar jawaban. Lembar jawaban yang dibagikan tidak hanya satu melainkan disertai beberapa alternatif jawaban lain.

Peserta didik diharapkan mampu memasang lembar soal dengan lembar jawaban yang benar disertai cara penyelesaiannya.

Model pembelajaran seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi, kemudian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Briggs, 2018:56).

Dalam hal ini (Komalasari, 2013) mengemukakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang terproporsional dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai keterlaksanaan suatu pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2016).

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, pertarungan dan perjuangan. Seperti yang dikemukakan oleh (Ariyanto, 2016) bahwa model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok dengan mengasah kreativitas siswa untuk mencari jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau persoalan.

Scramble adalah suatu perebutan atau pertarungan atau berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran ini, maka pembelajaran dengan berusaha menyusun huruf yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan yang diajukan oleh guru (M. Echols dan Shadily, 2017).

Model *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok agar dapat berpikir kritis sehingga dapat memudahkan dalam menyelesaikan penyelesaian soal.

Model pembelajaran *scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Dalam proses belajar mengajar tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Suatu model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing (Miftahul Huda, 2013).

Berdasarkan pengertian *scramble* diatas dapat disimpulkan model pembelajaran *scramble* suatu penunjang proses pembelajaran pada siswa yang mana siswa di dorong untuk terlibat langsung dalam pembelajaran kelompok dan mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah permasalahan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang sudah di sediakan oleh guru, kemudian urutkan menjadi urutan yang logis.

Scramble merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan kecepatan berpikir siswa (Robert B. Taylor, 2016). Model ini secara tidak langsung menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini mereka tidak hanya menjawab soal, namun juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah disediakan oleh guru dengan kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir menjawab soal menjadi kunci permainan model pembelajaran *scramble*. Skor siswa diperoleh dari beberapa banyak soal yang dapat dijawab oleh siswa dengan benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Keefektifan penggunaan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* di dukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hamonangan, 2013) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Alfrida, 2014) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membantu siswa dalam menguasai strukturen dengan skor rata-rata adalah 9,06. Diharapkan penggunaan model pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa dalam belajar PPKn.

Sesuai dengan sifat jawabannya scramble terdiri atas bermacam-macam bentuk (Soeparno, 2015) sebagai berikut:

1. *Scramble* kata, adalah sebuah permainan kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya kemudian disusun sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:

Maeskam = Memasak

- a) Rjalbea = Belajar.
- b) T-p-e-i-a-n = Petani
- c) K-a-m-a-n = Makan

2. *Scramble* kalimat, adalah sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, sopan, dan benar. Misalnya:

- a. Motor-naik-ke-kami-pergi-jepara = Kami pergi ke jepara naik motor.
- b. Kamar-upi-sedang-di-belajar = Upi sedang belajar di kamar.

3. *Scramble* paragraf, adalah sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Prestasi susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

- a. Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.
- b. Membantu ibu memasak di dapur

Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan waktu yang sudah ditentukan. Selama kriteria Prestasian belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan. Model permainan ini biasanya menimbulkan gegaduhan karena siswa diminta untuk aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran scramble tidak hanya dalam bentuk kata tetapi juga scramble kalimat dan scramble paragraf.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut (Miftahul Huda, 2014:304) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik pembelajaran.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- c. Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- d. Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- e. Siswa mengerjakan soal secara berkelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- f. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- g. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan kartu jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- h. Guru melakukan penilaian.
- i. Evaluasi

Adapun kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *scramble* sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *scramble*:

- 1) Kelebihan dalam model pembelajaran *scramble* yang dikemukakan (Aris, 2016:168) sebagai berikut:
 - a) Segala sesuatu yang dikerjakan dengan kelompok akan lebih mudah.
 - b) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.
 - c) Belajar dengan santai dan tidak membuat siswa tertekan.
 - d) Mendorong siswa lebih aktif dan cekatan.
 - e) Menanamkan dan mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran *scramble* diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *scramble* membuat siswa menjadi aktif di dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran *scramble* juga dapat membuat siswa terjalinnya komunikasi dan interaksi dengan teman atau guru.

Kekurangan model pembelajaran *scramble* (Miftahul, 2013:306) sebagai berikut:

- a. Model permainan ini biasanya menimbulkan gegaduhan karena siswa diminta untuk aktif.
- b. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif.
- c. Siswa bisa saja menyontek jawaban temannya.

Upaya untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran *scramble* agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka dapat disimpulkan bahwa mengharuskan guru perlu merencanakan pembelajaran secara baik, terstruktur, dan direncanakan secara matang. Hal ini karena dalam menggunakan model pembelajaran *scramble* pemahaman guru sangat penting. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Menjadi guru sekolah dasar bukanlah hal yang mudah, selain mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu berinteraksi dengan siswa, mampu menyimpulkan materi pembelajaran, mampu melaksanakan penilaian, mampu menggunakan, dan harus mampu juga menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang ada, menuntut adanya kreativitas yang tinggi dalam menggunakan media.

Faktor pendukung dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik untuk menyampaikan materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu siswa lebih memahami materi (Azhar Arsyad, 2019).

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu bahan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Secara etimologi, media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti ‘tengah’, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2017).

Media adalah alat peraga yang lebih dikenal sebagai salah satu alat pengajaran. Dikatakan sebagai alat peraga karena fungsinya sebagai alat untuk membantu guru dalam memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga mempermudah, memperlancar jalannya pengajaran sehingga materi dapat dipahami oleh siswa. Alat bantu tersebut merupakan cara untuk menyajikan suatu materi pelajaran melalui peragaan.

Dari penjelasan tentang media diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran juga akan menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Peran media dalam proses belajar mengajar itu sangat penting karena media dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuannya. Oleh karena itu hal-hal yang perlu diperhatikan dan ditetapkan terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi pelajaran oleh pendidik dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan. Maksudnya adalah media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dari materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media tersebut.
2. Menentukan keefektifan. Maksudnya adalah dalam penilaian media peserta didik harus mampu memilih media mana yang akan digunakan dan apakah media tersebut efektif atau tidak untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Mengukur faktor kemampuan pendidik dan peserta didik.
4. Mempertimbangkan faktor fleksibilitas (kelenturan) tahan lama dengan kenyataan.
5. Memperhatikan faktor kesediaan media.
6. Menentukan faktor kesesuaian atau keseimbangan antara manfaat dan biaya.
7. Menentukan faktor objektivitas.
8. Sesuai dengan program pengajaran yaitu media yang akan digunakan dalam menyampaikan pembelajaran harus sesuai dengan program pengajaran dan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
9. Menentukan sasaran program, yaitu media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan kemampuan berfikir peserta didik baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan waktu penggunaannya.

Jenis-jenis media belajar

- a. Media visual
- b. Media audio
- c. Media audio visual

1. Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini

tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan saja (Karim, 2014:7).

Menurut Daryanto (2019:27-30), salah satu macam-macam media visual sebagai berikut:

a) Gambar atau foto

Fungsi media Proprofs brain game adalah untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar untuk tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya Proprofs brain game tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.

b) Peta atau globe

Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu proprofs brain game atau beda yang berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah guru untuk menunjukkan letak-letak suatu daerah, provinsi, bahkan negara.

c) Diagram

Diagram adalah suatu media proprofs brain game yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk Proprofs. Sehingga penyajian materi dalam bentuk diagram dapat mempermudah isi dari materi yang disajikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah media Proprofs. Media proprofs brain game merupakan sebuah media belajar yang dirancang untuk membantu atau mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Media Proprofs brain game cocok untuk anak SD di tingkat rendah maupun tingkat tinggi. Media ini akan membuat anak lebih kreatif dan imajinatif. Siswa akan mendapatkan visual dari materi secara jelas sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

4. Pengertian Media *Proprofs Brain Game*

Media *proprofs brain game* merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir siswa. Dengan aplikasi *proprofs brain game* guru dapat memberikan permainan edukatif seperti quiz, permainan mencari kata, teka-teki silang, menyusun kata, puzzle, dan lain-lain. Dengan menggunakan permainan ini adalah cara yang bagus untuk meningkatkan kemampuan kognitif, merangsang otak siswa, dan memungkinkan siswa untuk berpikir cepat dan fleksibel.

Dari penjelasan tentang media di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *proprofs brain game* merupakan suatu perantara pesan yang berbasis digital yang disajikan melalui permainan acak kata. Melalui media *proprofs*, segala ide atau gagasan yang dimiliki siswa dapat dituangkan dengan mudah karena pembelajaran.

a. Macam-Macam Media *Proprofs*

Banyak macam *proprofs brain game* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi kita harus menyesuaikan dengan materi yang akan kita berikan kepada siswa. Macam-macam media *proprofs brain game* yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- a) *Proprofs brain game quiz*, yaitu dapat memuat soal dengan jenis pilihan ganda, uraian singkat, benar atau salah, dan menjodohkan.
- b) *Proprofs brain game Training*, yaitu aplikasi yang dapat membantu menyusun suatu penjelasan informasi yang diakses secara mandiri. Seperti, kuis, survei, dan polling.
- c) *Proprofs brain game knowledge base*, aplikasi yang dapat membantu menyusun suatu layanan *Frequently Asked Questions* (FAQ) terhadap suatu topik.
- d) *Survey*, yaitu salah satu aplikasi yang dapat membantu membuat instrument survey dapat berupa poin, skala, *checked list survey*, dan *yes or no survey*

- e) Brain game, yaitu salah satu aplikasi proprofs brain game yang menyediakan berbagai permainan daring, seperti puzzle, soduku, hangman, susun kata, cari kata.

Berdasarkan macam-macam media proprofs brain game di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media proprofs brain game yang akan dipilih dan digunakan oleh peneliti adalah media proprofs brain game yang berupa puzzle, dimana siswa diminta untuk mengurutkan kata acak menjadi kalimat yang sempurna.

b. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Proprofs Brain Game*

Menurut Sadiman (2020: 95-98) langkah-langkah menggunakan media proprofs brain game dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

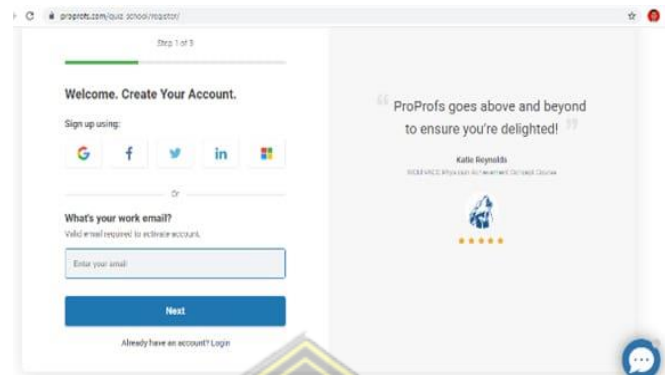
- a) Guru harus membuat akun proprofs brain game terlebih dahulu melalui link www.proprofs.com agar bisa mengakses proprofs. Setelah masuk pada link proprofs brain game tersebut, guru akan disajikan berbagai fitur yang ada pada software proprofs brain game seperti dibawah ini.

Gambar 2. 1 Media Proprofs Brain Game



- b) Pilih fitur Quiz Maker, maka akan muncul tampilan seperti proprofs brain game di samping.

Gambar 2. 2 Petunjuk Mendaftar Aplikasi



- c) Pilih Sign Up Free untuk mulai membuat akun proprofs, maka akan muncul tampilan seperti Proprofs brain game diatas
- d) Setelah guru memiliki akun proprofs, maka guru bisa memulai membuat kuis online yang diinginkan dengan berbagai fitur yang tersedia pada software proprofs.

Cara membuat kuis proprofs brain game sebagai berikut:

1. Guru menentukan soal dan jawaban untuk di jawab oleh siswa

Gambar 2. 3 Cara Membuat Soal

Create Word Scramble Game
Make your own word scramble puzzles

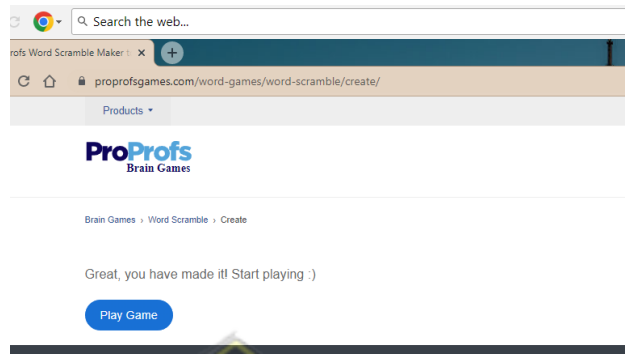
HAK DAN KEWAJIBAN WORD SCRAMBLE

HAK DAN KEWAJIBAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

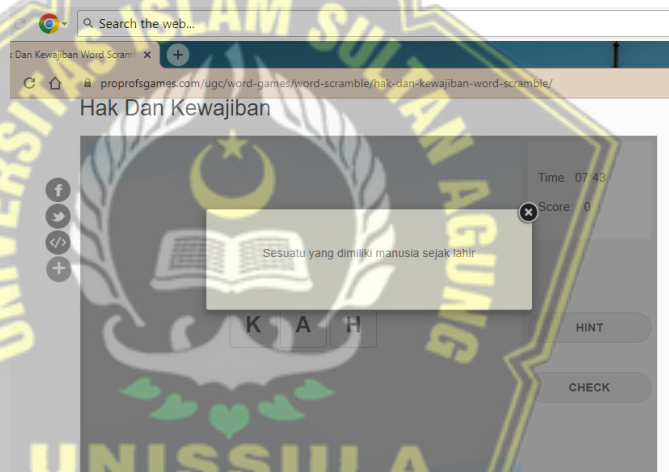
Word	Hint
Hak	Sesuatu yang dimiliki manusia sejak lahir
Kewajiban	Sesuatu yang harus dilaksanakan oleh setiap orang
Tanggung jawab	Sikap yang harus dimiliki oleh manusia dalam melaksanakan tugas yang diperoleh
Lingkungan	Menjaga kebersihan di lingkungan sekitar adalah contoh dari tanggung jawab warga negara terhadap
Voting	Jika dalam musyawarah tidak didapat kata mufakat, akan diadakan
Warga	Menaati Peraturan Pemerintah adalah kewajiban setiap

2. Jika guru selesai membuat soal dan jawaban, kemudian klik tombol “create my game”.
3. Kemudian klik tombol “play game”

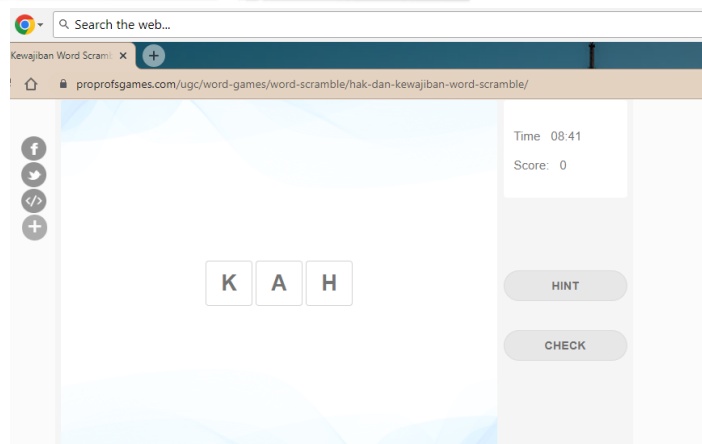
Gambar 2. 4 Tombol Play Game



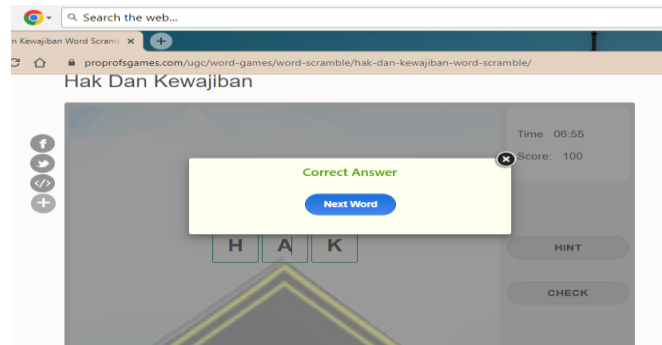
4. Siswa menjawab soal sesuai dengan waktu yang tertera di kolom dan menjadi kalimat yang sempurna, dengan menekan tombol "HINT"



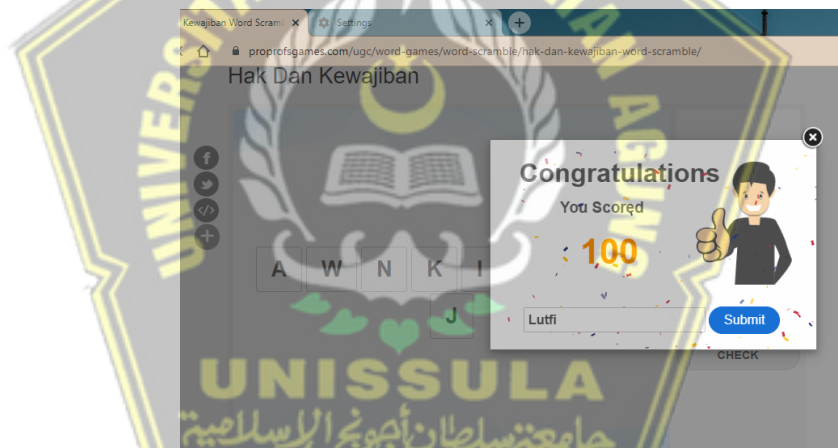
5. Siswa menjawab kata acak menjadi kalimat yang sempurna dengan cara mengeklik kata dan mengeserkannya.



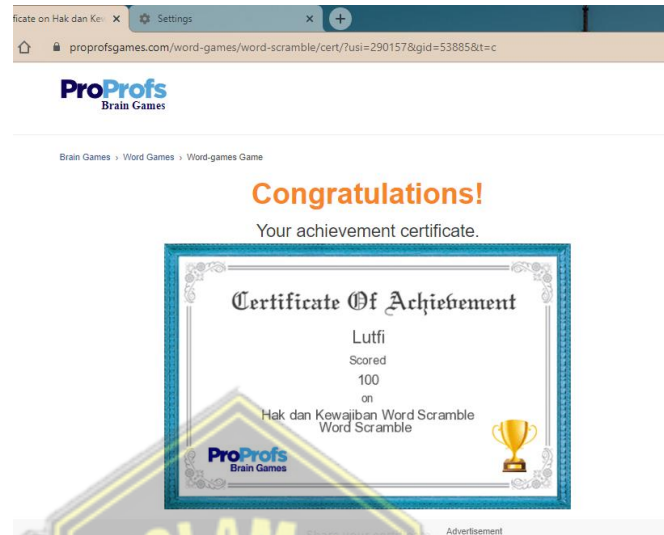
6. Ketika siswa menjawab dengan benar maka, akan muncul seperti dibawah ini:



7. Jika siswa sudah selesai menyelesaikan soal acak kata sesuai dengan waktu yang ditentukan maka, akan muncul form seperti ini:



8. Kemudian pencet tombol “submit” maka siswa akan mendapatkan sertifikat



Permainan diatas dapat diakses melalui link dibawah ini:

<https://www.proprofs.com/ugc/word-games/word-scramble/media-proprofs-scramble-4/>

c. Tujuan Penggunaan Media Proprofs

Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang sangat menyukai *proprofs*. Dalam *proprofs brain game* dapat digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun secara tulisan.

Proprofs brain game dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media *proprofs brain game* maka akan membangkitkan rasa senang, gembira bagi siswa, dapat mempengaruhi semangat bagi siswa dan dapat menghidupkan pelajaran.

d. Kelebihan Media Proprofs

Meskipun demikian sebagai media pembelajaran media *proprofs brain game* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Seperti yang dikemukakan oleh (Masruroh Siti, 2021), kelebihan media Proprofs brain game sebagai berikut:

- a) Ada fitur sertifikat hasil tes dan laporan hasil tes belajar.

- b) Pembuatan soal tidak dibatasi.
- c) Pendaftaran aplikasi mudah dengan menambahkan email dan password.
- d) Dapat mengetahui siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan berapa lama siswa dalam mengerjakan soal serta dapat mengetahui jawaban siswa dalam mengisi quiz.

e. Kelemahan Penggunaan Media *Praprofs*

Sedangkan kekurangan media *praprofs* seperti yang diungkapkan oleh (Wijaya, 2018) yaitu sebagai berikut:

- a) Dibatasi dalam jumlah peserta yang dapat mengikuti quiz.
- b) Biaya sewa mahal

5. Pengertian Prestasi Belajar

Mulyono Abdurrohman menjelaskan prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Hamzah B.Uno, 2012) menyatakan prestasi belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru, (Poerwadarminta, 2021).

Secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan sikap yang cukup permanen yang didapatkan dari pengalaman masa lalu ataupun pembelajaran yang direncanakan. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.

Menurut (Wina Sanjaya, 2015) belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, tetapi proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Belajar adalah proses hubungan terhadap seluruh situasi yang terdapat di sekitar individu. Dari beberapa

pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Rusman, 2018)

Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya, sedangkan prestasi belajar menurut Asep Jihan dan Abdul Haris dalam buku penilaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Dalam penilaian pembelajaran menegaskan keberhasilan prestasian belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik jika dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil yang terstruktur dengan baik. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan namun juga sikap dan keterampilan. Tujuan belajar itu sendiri merupakan sejumlah prestasi belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diperlukan siswa untuk mencapai prestasi belajar (Alihar, 2018).

Prestasi belajar menurut (Supriono, 2016) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, perilaku-perilaku, apresiasi-apresiasi dan keterampilan. Penjelasan ini juga dikuatkan kembali oleh Humalik yang mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dengan bentuk perubahan-perubahan perilaku dan keterampilan.

Prestasi belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi guru. Dari sisi siswa, Prestasi belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada waktu belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, dapat dikatakan Prestasi belajar apabila dapat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimyati dan Mujiono, 2014).

Menurut (Dimyati dan Mudjiono, 2018) dalam tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat didefinisikan kedalam tiga kategori, yaitu

meliputi: ranah kognitif, afektif, dan psikomotoriknatau yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom sebagai berikut:

- a. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan pada kondisi peserta didik. Lebih lanjut Ornstein mengemukakan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan mengingat atau mengenal pengetahuan, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa kemampuan kognitif mengacu pada Prestasi belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Menurut Bloom domain kognitif ini mempunyai enam tingkatan yaitu *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisi).
- b. Kemampuan efektif mengacu pada perilaku dan nilai yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran dimulai guru mengharapkan semua peserta didik menghargai, menentukan serta tertarik terhadap sesuatu yang diajarkan lima tingkatan Prestasi belajar afektif sebagai berikut: menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menghargai (*valuing*), mengatur diri (*organization*), menjadikan pola hidup (*characterization by value*).
- c. Kemampuan psikomotor mengacu pada tindakan fisik (keterampilan fisik) peserta didik untuk ditampilkan. Kemampuan psikomotorik tercakup juga kemampuan kognitif, namun pada dasarnya menekankan pada perilaku fisik. Moore mengatakan bahwa Taksonomi psikomotorik mengklafikasikan aspek-aspek kordinasi yang berkaitan dengan gerakan serta mengintegrasikan konsekuensi kognitif dan afektif menggunakan penampilan tubuh. Slavin mengemukakan tingaktan Prestasi belajar pada ranah psikomotorik sebagai berikut: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, gerakan kompleks.

Berdasarkan hal diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian serta sikap. Yang wajib diingat prestasi belajar adalah perubahan sikap secara holistik bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan tingkah laku siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dapat dari Prestasi tes yang diberikan setelah mendapat pengajaran. Prestasi belajar ditentukan oleh perjuangan yang dilakukan siswa. Pembelajaran yang afektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dari dalam siswa sehingga dengan demikian perubahan perilaku bagi peserta didik serta Prestasi belajar siswa akan menjadi lebih baik dan meningkat.

Menurut pendapat (Hutabarat, 2018), hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu:

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, memproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional, dan menyesuaikan.
- c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan, dan selera.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan, pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes, prestasi belajar adalah sesuatu yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh dari suatu kegiatan yang di sebut belajar.

a. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh (Sadirman, 2019) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

a) Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.

b) Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

c) Pembentukan Konsep

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal pemahaman nilai-nilai dengan dilandasi nilai anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Pada konteks penilaian Prestasi belajar, maka ketiga ranah harus dijadikan sebagai sasaran dalam setiap aktivitas penilaian Prestasi belajar.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang meliputi sebagian mental (otak). Menurut Bloom dalam ranah kognitif itu ada jenjang pengetahuan, pemahaman, perangkat lunak atau penggunaan prinsip atau model pada situasi yang baru, analisa, sintesa dan evaluasi, keenam jenjang tersebut merupakan termasuk kemampuan dari ranah kognitif.

2) Ranah Afektif

Ranah efektif adalah yang berkaitan dengan sikap salah satu istilah dalam bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Menurut Ellis (2012) mengatakan bahwa perilaku melibatkan beberapa pengetahuan situasi. Ranah efektif artinya ranah yang berkaitan menggunakan sikap dan nilai. Ranah efektif mencakup lima jenjang yaitu: menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempradi (mewatak) (Anas Sudjiono, 2017).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak otot, gerak mulut maupun gerak lainnya. Menurut Harrow (dalam Dimiyati, 2019:208) membagi ranah psikomotorik kedalam lima level yang tersusun secara hirarki dimulai dari gerak sederhana sampai dari kegerak yang kompleks. Kelima level tersebut adalah: Meniru, manipulasi, ketepatan gerak, artikulasi, naturilisasi. Prestasi belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari Prestasi belajar kognitif dan Prestasi belajar efektif. Prestasi belajar kognitif dan afektif akan menjadi Prestasi belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung pada ranah kognitif dan ranah efektif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut (M. Sapata et al., 2014) mengatakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang dapat di kategorikan kedalam dua faktor yaitu:

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu motivasi belajar, minat serta perhatian, bersikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan faktor psikis. Bahwa perbuatan belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang disadarinya. Jadi sejauh mana usaha pelajar untuk mengondisikanya dirinya bagi belajar, sejauh itu pula Prestasi belajar yang ia capai.
- 2). Faktor yang datang dari luar diri peserta yaitu lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi Prestasi belajar adalah

kualitas pengajaran yang dikelola oleh guru. Prestasi belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh karena itu, Prestasi belajar disekolah di pengaruhi oleh kapasitas pelajar serta kualitas pengajaran. M.Suparta (2018)

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2020:32) faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa meliputi:

1. Faktor internal yaitu:

- a) Faktor biologis (jasmani) yang berhubungan dengan keadaan fisik peserta didik tersebut seperti kondisi kesehatan dan kondisi normal fisik (tidak mempunyai cacat tubuh).
- b) Faktor psikologis (rohani) yang berhubungan dengan kondisi mental anak tersebut. Faktor psikologis meliputi: intelegensi, minat dan bakat, motivasi siswa yang bersangkutan.

2. Faktor eksternal yaitu:

- a) Faktor keluarga (cara orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, dan keadaan ekonomi).
- b) Faktor sekolah yang meliputi model mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, kelengkapan fasilitas sekolah.
- c) Faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam proses belajar faktor internal dan eksternal saling mempengaruhi dan saling berinteraksi ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar. Artinya kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi seseorang yang sedang belajar. Maksudnya dari mempengaruhi disini bahwa faktor internal dan eksternal tersebut dapat mendorong dan dapat pula menghambat seseorang yang sedang belajar untuk berprestasi. Untuk itu pengalaman terhadap faktor-faktor tersebut sangat penting sekali dalam rangka membantu peserta mencapai prestasi belajar agar menjadi lebih maksimal (V. J. Caiozzo et al., 2019).

d. Pengukuran Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat diukur dengan tes (Nan Sudjana, 2018) terdiri dari 3 ranah yaitu:

a. Ranah kognitif

Aspek ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Aspek ini terdiri atas lima aspek yaitu, penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, interalisasi. Pengukuran ranah afektif ini tidak dapat dilakukan setiap saat karena ranah ini berhubungan dengan tingkah laku siswa yang dapat berubah sewaktu-waktu.

c. Ranah psikomotorik

Aspek ini berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan.

Disimpulkan hasil belajar siswa dapat diukur dengan tiga ranah yaitu, kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Dari ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai guru karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

6. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bersifat multidimensional. Tidak hanya berkenaan dengan pendidikan nilai etis, tetapi juga pendidikan nilai lainnya seperti nilai politik, sosial, dan ekonomi. Karena UUD 1945 yang menjadi materi pokok PPKn menyangkut berbagai nilai serta perwujudannya dalam kehidupan sehari-hari. PPKn sering dikatakan sebagai pendidikan nilai dan moral.

Di dalam PPKn terdapat keterpaduan antara konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral yang mengintegrasikan unsure-unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara utuh. Sehingga siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalamanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, anti-korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain.

Menurut (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006) tentang Standar isi, menjelaskan secara runtut bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konsitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

6. Kekuasaan dan politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka.
8. Globalisasi meliputi: globalisasi lingkungan, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

a. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang abik. Menurut Mulyasa, tujuan mata pelajaran PPKn adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam rangka segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain dan di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Pentingnya pendidikan pancasila dan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar adalah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, dimana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di rumah. Karena materi pendidikan ewarganegaran menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang dijunjung oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

B. Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini, peneliti mengamati beberapa penelitian yang sudah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian Anna Oktavianingtyas dalam penelitian yang berjudul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu mind mapping terhadap belajar IPS”. Perbedaannya terdapat pada model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu mind mapping, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan model pembelajaran scramble berbantu media Proprofs. Penelitian ini disimpulkan bahwa berdasarkan Prestasi uji hipotesis dengan uji-t menggunakan SPSS 16 for Windows diperoleh nilai t dengan df 48 sebesar 5,072, dan nilai signifikansi 0,000. Prestasi analisis menunjukkan bahwa angka signifikansi (sig) lebih kecil dari α yaitu $0,000 < 0,05$ seingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Lidia D Vega dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap Prestasi belajar siswa pkn”. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama pada mata pelajaran PKN. Perbedaannya terdapat pada model pembelajarannya, karena penelitian ini menggunakan model pembelajaran problem based learning, sedangkan penelitian saya menggunakan model pembelajaran berbantu media Proprofs. Penelitian ini disimpulkan bahwa dengan menggunakan model scramble pada kelas eksperimen pada pelajaran PKN terhadap Prestasi belajar siswa memperoleh rata-rata Pre Test 58,29 dan rata-rata Post Test 87,14.

3. Heri Susanto, 2013 Judul peningkatan aktivitas dan hasil belajar pkn melalui media *Flashcard* di kelas IV SD N Sambirembe 1. Penelitian ini memperoleh Prestasi yang dituangkan dalam tabel sebagai berikut: tabel Prestasi aktivitas dan Prestasi belajar pra-siklus-siklus II. Jika dianalisis perolehan skor pada pra-siklus masih biasa-biasa saja. Artinya siswa masih pasif dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan untuk prestasi belajar siswa, penulis menggunakan mengukur dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa. Dari hitungan tersebut diperoleh data skor memperoleh skor yang lebih besar dari aktivitas siswa belajar siswa, siswa yang telah tuntas belajar hanya siswa yang tergolong pandai di kelas IV, sebanyak 13 siswa pada pra-siklus. Meningkatnya jumlah siswa yang telah tuntas belajar menjadi 19 siswa pada siklus 1 merupakan pertanda bahwa dengan menerapkan media Proprofs brain gamedapat meningkatkan Prestasi belajar siswa.

Setelah menelaah hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, bahwa hasil penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Maka dalam penelitian ini saya akan mengombinasikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media Proprofs. Diharapkan penelitian ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas V SDN Karangsono 3.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar dengan baik. Pembelajaran adalah usaha yang ditempuh siswa dalam upaya mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya agar membentuk karakter yang dimilikinya. Sedangkan Prestasi belajar adalah suatu perolehan yang didapatkan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tersebut dari guru.

PPKn (Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan

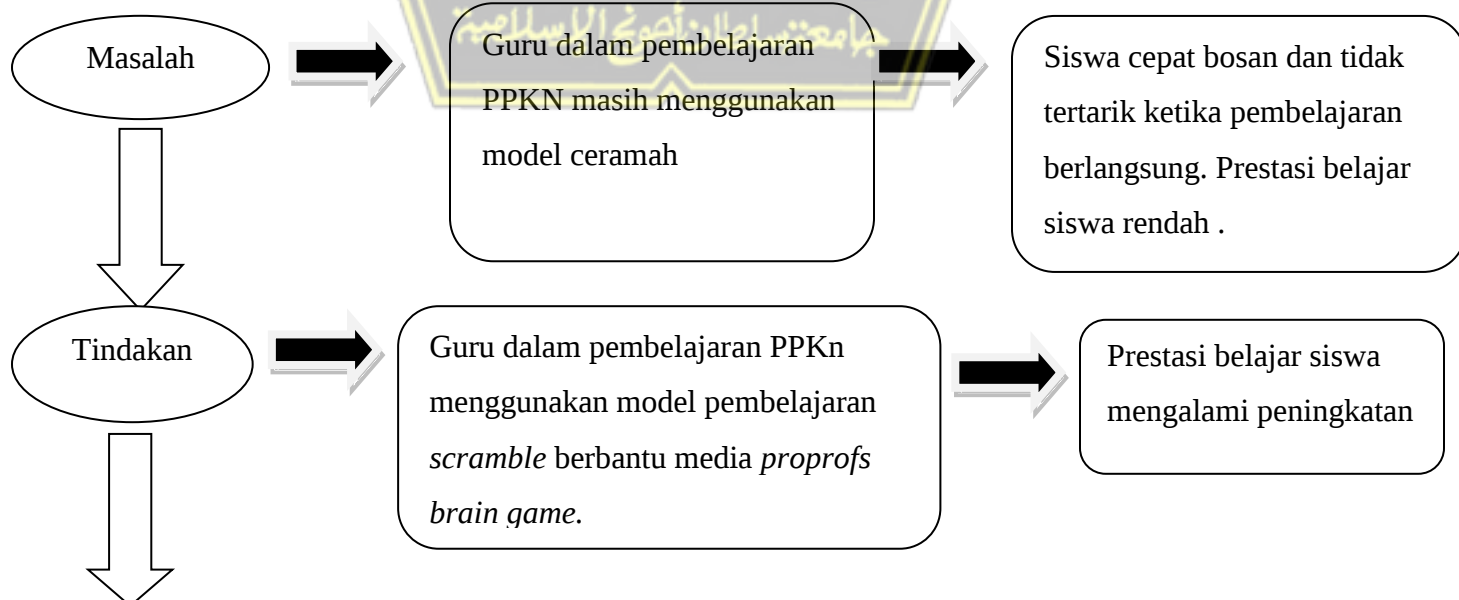
berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 *Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004*,. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari Civic Education, Pendidikan Moral Pancasila.

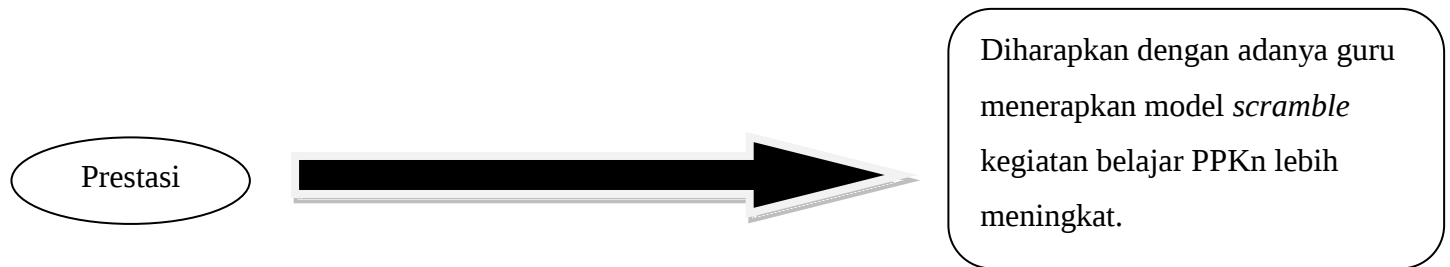
Model pembelajaran *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraph. Pembelajaran *scramble* ini menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

Prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan prestasi belajar dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru dalam menggunakan model pembelajaran. Karena guru berperan sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran di kelas. Karena gurulah yang mampu mengatur dan menyusun segala perencanaan yang akan dilakukan sebelum dan setelah proses belajar mengajar.

Dengan menggunakan model pembelajaran *scrambe* berbantu media siswa dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya dengan baik, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Karena dengan model ini siswa mendapatkan tugasnya masing-masing.

2. 5 Kerangka Berpikir *Proprofs Brain Game*





D. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atas suatu masalah yang mengarahkan jalannya penelitian yang memperoleh kesimpulan yang dibuktikan kebenarannya didalam analisis permasalahan yang telah diterapkan. Berdasarkan kerangka berpikir maka rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *proprofs brain game* terhadap Prestasi belajar PPKn Kelas V SDN Karangsono 3.

H_a : Ada perubahan pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *proprofs brain game* terhadap prestasi belajar PPKn Kelas V SDN Karangsono 3.

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *propops brain game*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (menggunakan model pembelajaran *scramble*) dan kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional). Keduanya akan diberi *treatment* sesuai dengan tujuan penelitian dan hasil keduanya akan diperbandingkan. Menurut Sugiyono penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Variabel terikat yaitu prestasi belajar PPKn. Variable bebas yaitu pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Desain yang digunakan adalah model *Quasi Eksperimen*. Bentuk *Quasi Eksperimen* yang digunakan adalah *pretest-posttest*. Sebelum pembelajaran kedua kelas akan diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal apakah ada pengaruh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian setelah selesai pretest kelas eksperimen akan diajarkan bagaimana cara bermain sambil belajar. Sedangkan kelas kontrol akan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional atau tanpa adanya bantuan media. Dan ketika pembelajaran selesai siswa akan diberi *post-test* untuk mengetahui skor hasil setelah mendapat perlakuan. Untuk lebih jelasnya mengenai desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post- test</i>)
Eksperimen	Q ₁	X ₁	Q ₁ X ₁
Kontrol	Q ₃	X ₂	Q ₃ X ₂

Keterangan:

O_1 : *Pre-test* kelas eksperimen

O_4 : *Pre-test* kelas kontrol

X_1 : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran scramble

X_2 : Perlakuan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional

Q_1X_1 : *Post-test* kelas eksperimen

Q_3X_2 : *Post-test* kelas kontrol

B. Populasi dan Sampel**1. Populasi penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan dapat memberikan data penelitian (Sandu Siyoto & Ali Sodik, 2015). Sedangkan menurut Ninit Alfianika (2018) populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas V SDN Karangsono 3 Kecamatan Mranggen Tahun Ajaran 2022/2023 pada semester genap. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 28 siswa dan 22 siswa.

Tabel 4. 2 Jumlah Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
V A Eksperimen	16	14	28 Orang
V B Kontrol	14	9	23 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam hal ini sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk mendapatkan data dari lokasi penelitian. Peneliti menetapkan kelas V yang menjadi sampel dari penelitian sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model scramble berbantu media *propofs brain game* dan kelas kontrol dengan perlakuan pembelajaran konvensional.

Teknik sampel yang digunakan adalah peneliti mengambil sampel dengan *total sampling* yaitu teknik pengambilan sample keseluruhan, yaitu kelas V SDN Karangsono 3 yang berjumlah 51 orang.

Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 183) mengemukakan bahwa jika jumlah populasi kurang dari 100, akan lebih baik jika diambil secara keseluruhan, dan penelitian ini disebut dengan populasi, jika jumlah populasi lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Berikut ini adalah sampel pada penelitian ini:

Tabel 4. 3 Jumlah Sampel Kelas V

No	Perlakuan	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V A	28 Siswa
2	Kontrol	V B	23 Siswa

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan hasil prestasi belajar siswa berupa rangkaian pertanyaan atau lembar kerja. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh data tentang pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *Propofs brain game*

terhadap hasil prestasi belajar siswa pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari.

Instrument tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3, dari segi kognitif yaitu berupa lembar tes berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar PPKn siswa baik di kelas eksperimen maupun kontrol. Tes ini diberikan pada awal (*Pre tes*) dan akhir (*Post test*) mengajar pada materi hak dan kewajiban.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variabel penelitian untuk mengumpulkan data secara cermat, lengkap dan sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam mengelola data.

1. Lembar Soal Tes

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban, maka peneliti menggunakan jenis lembar tes dengan bentuk pilihan ganda. Tujuan dari lembar soal tes adalah untuk mengetahui kemampuan peserta didik khususnya pada level kognitif yang terdiri dari aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lembar instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda, dengan 4 alternatif jawaban (a,b,c,d).

Instrument penelitian yang digunakan adalah instrument awal tes (*pre test*) dan akhir tes (*post test*) pada prestasi belajar siswa berbentuk pilihan ganda. Tes yang diberikan kepada 57 siswa bertujuan untuk melihat validitas dan reabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes prestasi belajar yang baik. Validitas salah satu item dari suatu tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item dalam mengukur apa yang harus diukur melalui item soal. pengujian validitas item menggunakan SPSS ada tiga model analisis yaitu

korelasi pearson, corrected item total correlation, dan analisis faktor. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model analisis korelasi pearson (Rochmat Aldy Purnomo, 2016). Teknik korelasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis antara dua variabel. Apabila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, maka sumber data dari dua variabel adalah sama.

Pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan r_{tabel} pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi.

- a. Jika bernilai positif dan $T_{\text{hitung}} \geq T_{\text{tabel}}$ maka item dapat dinyatakan valid.
- b. Jika bernilai negative dan $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Dan item diasumsikan data tipe interval. Disini akan dilakukan analisis korelasi *pearson* untuk mengetahui apakah tiap-tiap valid atau tidak dapat menggunakan program analisis statistic *IBM SPSS Statistics 26*. Output menjelaskan tentang hasil uji validitas item. Dalam hal ini yang dibaca cukup korelasi antara skor tiap item dengan skor total. Jika item tidak valid, maka harus diperbaiki.

Langkah-langkah dalam pengujian validitas sebagai berikut:

- 1) Buat skor total masing-masing variabel (total perhitungan skor)
- 2) Klik Analyze > Correlate > Bivariate (Propofs/output SPSS)
- 3) Masukkan seluruh item variabel x ke variabels
- 4) Cek list Pearson: Two Failed ; Flag
- 5) Klik ok

2. Uji. Reliabilitas

Reliabilitas (*reability*) berasal dari kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Tes dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila dites berkali-kali. Apabila hasilnya berubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Untuk pengujian reliabilitas adalah *Cronbach Alpha*. Praktik olahan data menggunakan data uji validitas dengan

menggunakan program analisis statistik *IBM SPSS statistics* 26. Uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2015: 131) sebagai berikut:

- a. Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti tes prestasi belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (*reliable*).
- b. Apabila r_{11} lebih kecil daripada 0,70 berarti bahwa tes prestasi belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*unreliable*)

Langkah-langkah pengujian reliabilitas dengan SPSS:

- 1) Buka aplikasi IBM SPSS Statistics 26
- 2) Buka Data View pada SPSS data editor. Masukkan data sesuai dengan variabelnya
- 3) Klik Analyze > Scale > Reliability Analysis
- 4) Masukkan seluruh item variabel x ke item
- 5) Pastikan pada model terpilih *Split-Half*
- 6) Klik ok

Tabel 4. 4 Kriteria Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas	Kriteria
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

3. Uji Tingkat Kesukaran

Butir soal yang baik dan dapat diterima adalah butir soal yang termasuk kriteria sedang (soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit), sedangkan butir soal yang termasuk kriteria mudah atau sulit dianggap sebagai soal yang tidak baik dan perlu direvisi.

Indeks kesukaran menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal, besarnya indeks kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,0. Sola dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran tes dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Gunakan data yang sudah dikelompokkan pada perhitungan validitas
- 2) Klik *Analyze Descriptive Statistics Frequencies*
- 3) Kemudian pada kotak Variables d IPSi dengan nomor soal
- 4) Klik Statistics
- 5) Klik Mean
- 6) Klik Continue, OK
- 7) Selanjutnya interpretasikan hasil mean

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh makin sulit soal tersebut (Nana Sudjana, 2014: 208) kriteria indeks kesulitan soal terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran (TK)	Klasifikasi
TK = 0,00	Soal Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Soal Sedang

$0,70 < TK \leq 1,00$	Soal Mudah
$TK = 1,00$	Soal Terlalu Mudah

Adapun hasil prestasi belajar uji tingkat kesukaran disajikan dalam Tabel 3.7 di bawah ini:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No	Nomor Item Soal	Jumlah	Kriteria
1	1, 3, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 20	10 Soal	Mudah

Berdasarkan hasil analisis uji kesukaran dari 10 soal yang valid dan reabel, maka pada soal tes dikategorikan soal tergolong mudah. Hasil pengolahan data uji tingkat kesukaran dapat dilihat secara keseluruhan pada lampiran 9.

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda soal adalah kemampuan suatu soal dalam membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Butir soal yang didukung oleh potensi daya beda yang baik akan mampu membedakan siswa yang pandai dan kurang pandai. Untuk menguji tingkat daya beda dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siapkan data yang sudah dikelompokkan
2. Klik *Analyze*
3. Kemudian klik *scale > reliability analyze*
4. Pilih *Analyze* klik pada bagian *> item > scale > scale if item deleted > klik continue.*
5. Kemudian pilih model *Alpha*
6. Klik ok.

Tabel 4. 7 Kriteria Uji Daya Beda

Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Kurang baik
0,21 – 0,40	Cukup baik
0,41– 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan uji validitas, realibilitas, tingkat keuskaran, dan daya beda, maka soal yang digunakan peneliti sebanyak 10 soal. Soal yang digunakan adalah nomor 1, 3, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 18, dan 20. Selain dari nomor item tersebut merupakan soal yang tidak digunakan, terdiri dari 10 soal.

Berikut soal pre-test dan post-test yang merujuk pada indikator dari materi hak dan kewajiban sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Kisi-kisi Instrumen Test Soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Nomor Soal	Jumlah
1.	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari.	1.Siswa mampu memahami hak, kewajiban serta tanggung jawab warga negara dalam kehidupan sehari-hari 2. siswa dapat menerapkan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara. 3. Contoh dari hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai	1,3,8, 15, 10,11,14, 16,18,	4 5

		warga masyarakat.	20	1
Total				10 Soal

E. Teknik Analisis Data

Analisis data berasal dari hasil pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk menyusun data kuantitatif yang sudah diperoleh. Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu arahkan untuk menjawab rumusan masalah atau mrnguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena penelitian ini menggunakan kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan model statistic yang sudah tersedia. Adapun langkah-langkah analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Suatu data yang membentuk distribusi normal bila jumlah data diatas dan dibawah rata-rata adalah sama. Demikian juga dengan simpangan baku, yaitu jarak positif simpangan baku ke rata-rata haruslah sama dengan jarak negatif simpangan baku rata-rata. Sebelum peneliti menggunakan teknik statistic parametik, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 26 for windows. Adapun langkah-langkah pengujian normalitas sebagi berikut:

- a. Buka program SPSS ynag terinstal pada perangkat.
- b. Buat data terlebih dahulu
- c. *Analyze*
- d. *Descriptive statistic*
- e. Kemudian pilik explore, klik menu independent (prestasi) > *factor with* (kelas)
- f. Klik plot
- g. Kemudian centang *Normality Plot With Test*

h. Pilih continue dan klik Ok

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari varians penelitian.

Langkah-langkah uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS 26 sebagai berikut:

1. Buka program SPSS yang terinstal pada perangkat.
2. Klik menu 'Variable View' pada SPSS.
3. Ketik 'Variable' pada kolom 'Name' yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji.
4. Klik 'View Data' dan masukkan nilai dari variabel yang diuji.
5. Pilih 'Analyze-Compare Means -Independent Sample T-Test'.
6. Tab opso 'Independent Sample T Test' dan masukkan variabel yang akan diteliti dan kelompok yang akan diukur.
7. Pada kolom 'Grouping Variable' klik 'Define Groups'. Selanjutnya ketik group 1 untuk kelompok 1 dan groups 2 untuk kelompok 2.
8. Selanjutnya klik 'Continue' dan pilih “OK”

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol atau menemukan apakah data sampel berbeda nyata dari hasil yang diharapkan.

Setelah melakukan uji prasyarat diantaranya uji normalitas dan uji homogenita, apabila sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki variansi populasi identic (homogen), maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis ini menggunakan program SPSS 26, yaitu dengan Uji *Paired Sample t test* dan uji *Independent Sample t test*. Tujuan dari kedua uji adalah

untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kedua sampel tersebut (Singgih Santoso, 2015: 191) sebagai berikut:

1. Siapkan data hasil penelitian
2. Buka lembar kerja SPSS 26, lalu klik variable view
3. Untuk mengisi property pada bagian “Values” untuk variabel group, kemudian klik kolom none baris kedua hingga muncul kotak dialog “value label”. Kemudian pada kotak value isikan 1 dan pada kotak label isi group “Postestt_Eksperimen”, lalu klik Add.
4. jika data sudah siap maka kemudian klik Analyze – Compare Means – Independen Sample T-test
5. kemudian akan muncul kotak dialog “Independet Sample T-test”, kemudian masukkan variabel learning outcome (hasil) ke dalam kotak dan test variabel, kemudian masukkan variabel group ke dalam kotak grouping variabel.
6. Selanjutnya klik define groups. Kemudian muncul kotak dialog “Define Groups” pada kotak group 1 masukkan 1 dan pada kotak 2 masukkan 2, lalu klik continue.
7. Terakhir klik ok

Jika hipotesis nol ditolak artinya hipotesis alternatif diterima, sehingga menunjukkan adanya perbedaan diantara kedua sampel yang diteliti. Namun jika sebaliknya, hipotesis nol diterima yang berarti bahwa hipotesis alternatif ditolak maka menunjukkan tidak adanya perbedaan pada kedua sampel yang diteliti.

Langkah-langkah uji paired sample t test sebagai berikut:

- a. Klik Analyze
- b. Kemudia klik pada bagian Compare Means > Paired Sampe T test
- c. Masukkan variabel dari sampel berpasangan
- d. Klik ok

F. Jadwal penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangsono 3 Kecamatan Mranggen tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum pernah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media Proprofs brain game yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022.

Tabel 4. 9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian							
2.	Pengajuan judul							
3.	Penyusunan proposal penelitian							
4.	Seminar proposal							
5.	Pelaksanaan peneitian							
6.	Pengolahan dan analisis data							
7.	Penyusunan laporan skripsi							
8.	Ujian skripsi							



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol dan Kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan instrument tes (*pre test* dan *post test*) 10 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar PPKn.

Sebelum melakukan aplikasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran scramble berbantu media *propops brain game* peneliti harus menyusun instrument tes yang berupa soal-soal *pre test* dan *post test*. Kemudian soal harus divalidasi kepada siswa kelas V untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrument dalam penelitian. Dari perhitungan validasi soal dengan rumus *Corralate* ternyata dari 20 pertanyaan soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 10 soal valid dan 10 soal tidak valid.

Kemudian menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal maka soal dinyatakan mudah. Dari perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal, maka peneliti menyatakan 10 soal yang akan diujikan pada tes prestasi belajar PPKn siswa.

Tabel 4. 10 Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
PreTest_Eksperimen	28	50	100	72,14	12,280
Posttest_Eksperimen	28	70	100	88,21	9,049
Pretest_Kontrol	23	10	70	40,87	16,491
Posttest_Kontrol	23	30	70	55,22	11,229

Valid N (listwise)	23				

Keterangan:

N= Jumlah Soal

Minimum= Nilai terendah

Mean= Nilai rata-rata

Maximum= Nilai tertinggi

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas dapat dilihat nilai prestasi belajar kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *scramble* dengan media *proprofs brain game*, diperoleh nilai pre-test dengan nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 50 dan nilai rata-rata adalah 72,14. Setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* berbantu media *proprofs brain game*, diperoleh nilai post test dengan nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 70 dan nilai rata-ratanya adalah 88,21.

Pada kelas kontrol dapat dilihat prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai pre test dengan nilai tertinggi adalah 70, nilai terendah adalah 10 dan nilai rata-ratanya adalah 40,87. Setelah itu diperoleh nilai post test dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 30, nilai rata-ratanya adalah 55,22.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Hasil uji coba instrument

Penelitian ini, diawali dengan melakukan uji coba instrument yang berupa soal pilihan ganda pengaruh model pembelajaran *scramble*. Uji coba ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas sehingga pengukuran yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Uji instrument ini dilakukan di dikelas V SDN Karangsono 2 dengan jumlah 21.

Setelah semua data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data instrument yang diperoleh. Adapun analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Pengujian kelayakan instrument penelitian berupa soal pilihan ganda dilakukan siswa kelas V SDN Karangsono 2. Hasil data kemudian diuji validitas dengan menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil 20 pertanyaan soal pilihan ganda maka diperoleh hasil validitas seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas

No Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig	Kesimpulan	Interprestasi
Soal_1	0,761	0,000	VALID	Sangat Tinggi
Soal_2	-0,247	0,281	TIDAK VALID	
Soal_3	0,541	0,011	VALID	Cukup
Soal_4	-0,154	0,506	TIDAK VALID	
Soal_5	0,412	0,063	TIDAK VALID	
Soal_6	0,169	0,464	TIDAK VALID	
Soal_7	0,284	0,212	TIDAK VALID	
Soal_8	0,777	0,000	VALID	Sangat Tinggi
Soal_9	-0,100	0,666	TIDAK VALID	
Soal_10	0,554	0,009	VALID	Cukup
Soal_11	0,679	0,001	VALID	Tinggi
Soal_12	-0,025	0,913	TIDAK VALID	
Soal_13	-0,202	0,380	TIDAK VALID	
Soal_14	0,556	0,009	VALID	Cukup
Soal_15	0,733	0,000	VALID	Sangat Tinggi
Soal_16	0,546	0,010	VALID	Cukup
Soal_17	0,329	0,146	TIDAK VALID	

Soal_18	0,505	0,019	VALID	Cukup
Soal_19	0,169	0,464	TIDAK VALID	
Soal_20	0,521	0,016	VALID	Cukup

Kriteria valid tidaknya soal yang ditentukan dari hasil korelasi antara masing-masing butir skor total (bertanda bintang) menghasilkan t_{hitung} yang kemudian akan dibandingkan dengan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid. Apabila probabilitas (Sig.) $< 0,05$ maka instrument dikatakan valid, begitu juga sebaliknya apabila probabilitas (Sig.) $> 0,05$ maka instrument dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh dari 20 item pertanyaan instrumen model pembelajaran *scramble* jumlah item pertanyaan yang valid 10 item soal. Item pertanyaan yang valid ini dilihat dari $t_{hitung} < t_{tabel}$. Butir item pertanyaan yang digunakan untuk pengambilan data adalah 10 item pertanyaan untuk variabel model pembelajaran *scramble*.

Kemudian hasil uji validitas yang diperoleh dari 20 pertanyaan yaitu yang dinyatakan valid 10 soal dan yang tidak valid 10 soal. Item pertanyaan yang tidak valid ini dilihat dari $t_{hitung} < t_{tabel}$. Butir item pertanyaan yang digunakan untuk pengambilan data adalah 10 item pertanyaan untuk prestasi belajar.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas instrument variabel model pembelajaran *scramble* dengan SPSS 26, yang telah diuji cobakan diperoleh hasil reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,864	10

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa prestasi belajar PPKn siswa (*Pretest* dan *Posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data hasil penelitian ini menggunakan uji statistic *Kolmogorov Smimov* dan uji *Shapiro-Wilk* karena sampel < 100 . Jika nilai signifikan $> 0,5$ ($\alpha=0,05$) maka bisa dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestasi belajar	Pre Test Eksperimen	,176	28	,026	,943	28	,130
	Post Test Eksperimen	,221	28	,001	,873	28	,003
	Pre Test Kontrol (Konvensional)	,133	23	,200*	,959	23	,443
	Post Test Kontrol (Konvensional)	,187	23	,037	,909	23	,039

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, terlihat pada table of normality di Kolom *Shapiro-Wilk* (sampel < 100). Nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* $\text{sig}_{\text{hitung}} = 0,130$ ($0,130 > 0,05$), dan kelas kontrol $\text{sig}_{\text{hitung}} = 0,443$ ($0,443 > 0,05$). Pada *posttest* eksperimen diperoleh $\text{sig}_{\text{hitung}} 0,03$ ($0,03 < 0,05$) =, dan kelas kontrol $\text{sig}_{\text{hitung}} = 0,39$ ($0,39 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan data hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji Homogenitas menggunakan software SPSS versi 26 dengan taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Apabila signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen), namun apabila signifikannya $< 0,05$ maka variannya berbeda (tidak homogen). Berdasarkan hasil perhitungan disajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,488	3	98	,065
	Based on Median	2,254	3	98	,087
	Based on Median and with adjusted df	2,254	3	89,497	,087
	Based on trimmed mean	2,532	3	98	,061

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas diperoleh signifikan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol diatas dengan taraf signifikan ($\alpha=0,05$), sehingga dapat disimpulkan data hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau memiliki varian yang sama.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propops brain* terhadap prestasi belajar siswa. Uji hipotesis ini dilakukan setelah uji prasyarat dilakukan dan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Dalam pengujian hipotesis ini menggunakan *uji independent sampel t test* dan *uji paired sample t test*.

a. Uji Independent Sample T Test

Uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independent sample t test adalah data yang berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Jika nilai signifikansi (*2-tailed* < 0,05 berarti menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pada subjek yang telah diajukan, sebaliknya jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 berarti tidak ada perbedaan rata-rata pada subjek yang telah diajukan. Uji *independent sample t test* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 15 Uji Independent T Test

Group Statistics										
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Prestasi	Pretest_Eksperimen	28	72,14	12,280	2,321					
	Pretest_Kontrol	23	40,43	16,090	3,355					

		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	
Prestasi	Equal variances assumed	1,594	,213	7,981	49	,000	31,708	3,973	23,724	39,692
	Equal variances not assumed			7,773	40,528	,000	31,708	4,079	23,467	39,950

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Prestasi	Equal variances assumed	1,734	,194	11,626	49	,000	32,997	2,838	27,293	38,701
	Equal variances not assumed			11,381	41,994	,000	32,997	2,899	27,146	38,848

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Prestasi	Posttest_Eksperimen	28	88,21	9,049	1,710
	Posttest_Kontrol	23	55,22	11,229	2,341

Berdasarkan pada tabel diatas pada baris *equal variances assumed* (diasumsikan sama) diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka ada perbedaan rata-rata hasil prestasi belajar model pembelajaran *scramble* dengan model konvensional.

b. Uji Paired Sample T Test

Uji paired t test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Persyaratan dalam uji paired sample t test ini adalah data yang berdistribusi normal. Jika hasil signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata dan sebaliknya jika hasil nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata pada dua sampel yang berpasangan.

Tabel 4. 16 Hasil Uji Paired Sampe T Tes

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-16,071	7,373	1,393	-18,930	-13,212	-11,534	27	,000
Pair 2	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-14,783	9,941	2,073	-19,081	-10,484	-7,132	22	,000

Berdasarkan *output Pair 1* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa untuk *Pre-test* kelas eksperimen dan *Pos-test* kelas eksperimen (model *scramble*). Berdasarkan *output Pair 2* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa *pre-test* kontrol dengan *post-test* kontrol (model konvensional).

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media *proprofs brain game* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Kelas eksperimen adalah Kelas V A yang berjumlah 28 siswa diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game* sedangkan untuk kelas kontrol adalah kelas V B yang berjumlah 23 siswa yang diberi perlakuan dengan menerapkan model konvensional.

Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan, dimana kedua kelas sample tersebut diberikan perlakuan berbeda. Sebelum menerapkan model atau metode pembelajaran pada masing-masing kelas, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan *pretest* pada masing-masing kelas diterapkan model dan metode, pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Selanjutnya siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil prestasi belajar setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propofs brain game*. Model pembelajaran ini dengan melatih kekompakan dan kerja sama antar kelompok sehingga lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan. Model pembelajaran *scramble* ini dapat diaplikasikan dengan cara bermain sambil belajar, karena model pembelajaran ini siswa dilatih untuk menyusun kata kalimat, dan paragraph. Model pembelajaran ini juga dapat menambah dan mengembangkan kosakata yang dimiliki oleh siswa. Selain itu juga, ditambah dengan berbantu media *propofs brain game* dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

Menurut (Shoimin dan aris, 2014: 68) kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* diantaranya: setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, model pembelajaran ini dapat dilakukan belajar sambil bermain sekaligus belajar berkreasi dan berpikir secara santai dan tidak membuat mereka stress dan tertekan, membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan, salah satu metode permainan yang mengesankan dan sifat kompetitif dalam model pembelajaran ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju.

Sedangkan kelas konvensional menggunakan model konvensional siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlihat pasif, hanya sebagian saja yang berkonsentrasi saat belajar dan mengerjakan tugas dan tidak jarang tugas yang seharusnya dikerjakan sekelompok tetapi hanya dikerjakan oleh salah seorang anggota kelompok saja. Hal ini berpengaruh rendahnya motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Uji hipotesis statistik dilakukan untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan atau tidak dalam model pembelajaran *scramble* berbantu media *propops brain game* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas V. Uji hipotesis statistik dilakukan terhadap prestasi belajar melalui uji *Independent Sample T-test*. Dalam pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,626$ pada taraf signifikan 0,05 dan $df = 49$, diperoleh $t_{tabel} = 0,200$. Maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($11,626 \geq 0,200$). Dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Propops Brain Game*.

Hasil penelitian yang relevan Lidia D Vega menunjukkan bahwa hasil uji statistik t pada posttest diperoleh H_o ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 = 35 + 32 - 2 = 65$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,656 > 2,660$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan H_o ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 104231 Desa Sugiharjo Kec. Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada perubahan model pembelajaran *scramble* berbantu media *propops brain game* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3 menunjukkan peningkatan skor rata-rata murid yang melaksanakan pretest sebesar 72,14 meningkat menjadi 88,21 pada pelaksanaan posttest yang berarti bahwa peningkatan tersebut berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat Uji hipotesis statistic dilakukan terhadap prestasi belajar melalui uji *Independent Sample T-test*. Dalam pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,626$ pada taraf signifikan 0,05 dan $df = 49$, diperoleh $t_{tabel} = 0,200$. Maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($11,7 = 626 \geq 0,200$). Dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Propops Brain Game*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

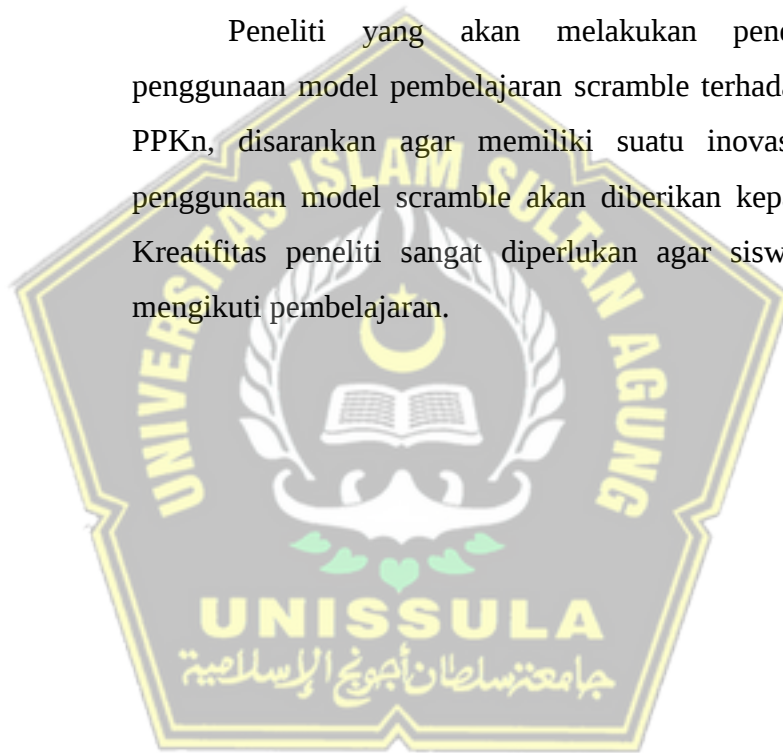
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* mempengaruhi prestasi belajar siswa pada aspek pengetahuan dan aspek sikap, oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *scramble* perlu diterapkan dalam pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan menambah sarana dan prasarana sekolah, khususnya memberikan fasilitas berupa gambar dengan huruf yang telah teracak sehingga pembelajaran scramble dapat berjalan dengan baik.

3. Bagi peneliti lain

Peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran scramble terhadap prestasi belajar PPKn, disarankan agar memiliki suatu inovasi lain di dalam penggunaan model scramble akan diberikan kepada peserta didik. Kreatifitas peneliti sangat diperlukan agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- (Rohimat, 2013:127). (2014). Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.
- 2006, P. N. 22 T. (n.d.). Standar isi Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI.
- Alfrida. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Scramble. Perdana Publishing.
- Alihar, F. (2018). Pengertian hasil prestasi siswa. *הנוטע עליון*, 66, 37–39.
- Anas Sudjiono. (2017). Ranah Afektif.
- Anna Oktavianingtyas, D. K. S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AP SMK 01 Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013. 3(1), 104–108.
- Aris. (2016). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. 3(2), 134–140.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihan dan Abdul Haris. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Terhadap hasil Belajar IPS SD V. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3.
- Brigss. (2018). Model-model Pembelajaran. 14–15.
- Brigss. (2019). Makalah Model pembelajaran. Jejak Pendiidkan.
- C. Asri Budingsih. (2015). Model Pembelajaran. ResearchGate.
- Darmadi. (2017). Model Pembelajaran. ResearchGate.
- Daryanto. (2019). Media Visual. ResearchGate.
- Dimyati. (2019). Taksonomi Ranah Psikomotorik. ResearchGate.
- Dimyati dan Mudjiono. (2018). Prestasi Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*.
- Ellis, N. C. (2012). perilaku melibatkan beberapa pengetahuan situasi.
- Erman. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran Konstektual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa. *Jurnal Cakrawala*.
- Hamalik. (2016). Pendidikan Dasar Merupakan Ujung Tombak. *Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar.

- Hamzah B.Uno. (2012). Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Bumi Aksara, 213.
- Heri Susanto. (2013). Judul peningkatan aktivitas dan hasil belajar pkn melalui meida gambar di kelas IV SD N Sambirembe 1. Insitutional Repository.
- Humalik. (n.d.). hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dengan bentuk perubahan-perubahan perilaku dan keterampilan.
- Hutabarat, R. D. (2018). PROGRAM STUDI TADRIS / PENDIDIKAN MATEMATIKA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PADANGSIDIMPUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PADANGSIDIMPUAN.
- Joyce dan Weil. (2019). Efektivitas Pneggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI. MathEdu.
- Kardi dan Nur. (2016). Ciri-ciri Model pembelajaran. ResearchGate.
- Karim. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. Educhannel Indonesia.
- Khanifatul. (2013). Pembelajaran Inovatif. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1.
- Komalasari, K. (2013). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran (Discovery Learning) Terhadap Kemampuan Koneksi matematika. Insitutional Repository IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004. (n.d.).
- Lidia D Vega. (2019). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 104231.
- M. Echols dan Shadily. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperative Teknik Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 012 Pagaran Tapah Darussakam. 1, 117–126.
- M. Sapata dan Herry Noer Aly. (n.d.). faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dapat di katagorikan kedalam dua faktor.
- M.Suparta. (n.d.). Metodologi pengajaran agama islam. 2018.
- Masruroh Siti. (2021). Media Online Assessment. Pendidikan.
- Mawarti. (2016). Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif,

efektif, dan psikomotor.

Miftahul. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.

Miftahul Huda. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.

Mulyono Abdurrohman. (2013). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Rineka Cipta.

Munib. (2014). Pengaruh Model Scramble Berbatu Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Tematik. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 34.

Nan Sudjana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Immsspada.kemdikbud.go.id, 3.

Nana Sudjana. (2014). Pengaruh metode blended learning. 137.

Oemar Hamalik. (n.d.). faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI.

Poerwadarminta. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.

Robert B. Taylor. (2016). Pengertian Model Pembelajaran Scramble. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar.

Rusman. (2012). Pengertian Model Pembelajaran. Mimbar PGSD Undiksha.

Rusman. (2018). belajar adalah proses hubungan terhadap seluruh situasi yang terdapat di sekitar individu.

Sadiman. (2020). Langkah-langkah Menentukan Media. Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sadirman. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. 6, 101–109.

Sandu Siyoto & Ali Sodik. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Literasi Media Publishing.

Shoimin dan aris. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Singgih Santoso. (2015). Pengelolaan Data Statistik di Era Informasi.

Slavina. (2012a). Model Pembelajaran Kooperatif. Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

- Slavina. (2012b). Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif. Jurnal Cakrawala.
- Soeparno. (2015). Macam-macam Bentuk Scramble. Pendidikan.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian. 131.
- Suprijino. (2016). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Karakter. Cakrawala Pendas, 2(2).
- Supriono. (2016). hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, perilaku-perilaku, apresiasi-apresiasi dan keterampilan.
- Syamsu S. (2015). Model Pembelajaran. ResearchGate.
- Tukiran Taniredja. (2012). Macam-macam Model Pembelajaran. ResearchGate.
- V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker, W. P. and K. M. B., Burkhardt, H., Ph, R. O., Vogiatzis, G., Hernández, C., Priese, L., Harker, M., O'Leary, P., Geometry, R., Analysis, G., Amato, G., Ciampi, L., Falchi, F., Gennaro, C., Ricci, E., Rota, S., Snoek, C., Lanz, O., Goos, G., ... Einschub, M. (2019). Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbasis Media Teka Teki. Society, 2(1), 1–19.
- Wijaya. (2018). Pemanfatan Aplikasi Daring Propofs Quiz Maker Untuk Mengembangkan Pembelajaran Matematika Kelas X. Pendidikan Matematika.
- Wina Sanjaya. (2015). Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan unsur yang sangat mendasar dalam penyelengg.