

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP KEMAMPUAN
BERKOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN DI KELAS V SDN 066663
TEGAL SARI MANDALA II**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Syarat-Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NADYA SALSABILA

1902090036



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA**

MEDAN

2024

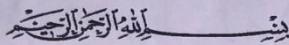


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 05 Desember 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

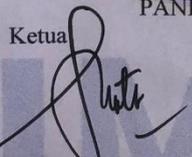
Nama Lengkap : Nadya Salsabila
NPM : 1902090036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 Tegalsari Mandala II.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

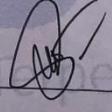

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

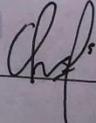
ANGGOTA PENGUJI:

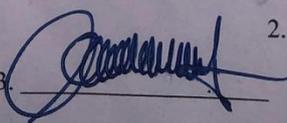
1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

1. 

2. 

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Salsabila
NPM : 1902090036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 tegal Sari Mandala II

Sudah layak disidangkan.

Medan, 26 Oktober 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuryanita, M. Pd.

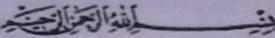
Ketua Program Studi,

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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nadya Salsabila
NPM : 1902090036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 tegal Sari Mandala II

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 Sept 2024	bimbingan bab 4	
13 Sept 2024	bimbingan bab 4	
17 Sept 2024	bimbingan Penulisan bab 4	
23 Sept 2024	bimbingan bab 5 & olah data bab 4	
30 Sept 2024	bimbingan kerapian bab 4 & 5	
8 Oktober 2024	bimbingan keseluruhan bab 4 & 5	
15 Oktober 2024	acc	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sucl Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 15 Oktober 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nadya Salsabila
NPM : 1902090036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 tegal Sari Mandala II

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 tegal Sari Mandala II" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Nadya Salsabila
NPM: 1902090036

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nadya Salsabila, 1902090036. “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SDN 066663 Tegal Sari Mandala.

Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di Kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II dan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis eksperimen kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental Design dengan bentuk desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design.

Teknik analisis data pada skripsi menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok konvensional dengan kelompok eksperimen. Berdasarkan pengujian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 066663 Tegal Sari Mandala II. Kemampuan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* sangat kurang dibanding dengan setelah menggunakan model pembelajaran *scramble*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Pkn.

Kata Kunci : *Scramble*, Kolaborasi, Pkn

KATA PENGANTAR

Pertama-tama kami panjatkan puja & puji syukur atas rahmat Allah & ridho Allah SWT, karena Rahmat & RidhoNya, kita tidak dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan selesai tepat waktu.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 06663 tegal Sari Mandala II ”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa proposal penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Bapak Irfan Danial, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing kami dalam pengerjaan tugas proposal skripsi ini.

Mungkin dalam pembuatan Skripsi ini terdapat kesalahan yang belum kami ketahui. Maka dari itu kami mohon saran & kritik dari teman-teman maupun dosen, demi tercapainya skripsi yang sempurna.

Medan, 10 Oktober 2024

Penulis

NADYA SALSABILA

NPM : 1902090036

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB 1.....	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	11
2.4 Indikator Berkolaborasi.....	221
2.7 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III.....	33
METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Pendekatan Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	35
3.5 Instrumen Penelitian.....	35
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV.....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Uji Hipotesis.....	38
4.2 Pembahasan.....	44
BAB V.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pribadi maupun kehidupan berbangsa dan bernegara, dengan demikian kualitas pribadi bangsa dan negara umumnya di tentukan oleh kualitas pendidikannya. Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi individu. Hal tersebut sesuai dengan konteks pendidikan nasional Indonesia yang ditegaskan dalam pasal 1 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensidirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Winataputra, 2020:2-5).

Pendidikan adalah usaha dasar 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 dan masyarakat.

Mata Pelajaran Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu

kewarganegaraan (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: persatuan dan kesatuan, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, serta globalisasi (BNSP, 2006:108-9).

Setiap individu yang bernyawa berhak mendapatkan pendidikan, karena pada dasarnya pendidikan adalah proses pendewasaan manusia. Pendidikan dapat mengubah manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak baik menjadi baik (Apriyono, 2021), dengan kata lain pendidikan adalah proses membawa manusia dari apa adanya kepada bagaimana seharusnya. Apa adanya seperti kondisi objektif anak keadaan anak dengan segala potensi, kemampuan, sifat dan kebiasaan. Sedangkan bagaimana seharusnya adalah kondisi yang di harapkan terjadi pada diri anak, berupa perubahan tingkah laku dalam aspek cipta, rasa, karsa dan karya.

Siswa siswi di era ini juga sering menyepelekan mata pelajaran Pkn, karena mereka menganggap Pkn hanya sebatas pelajaran teori saja, lalu dikarenakan sebagian sekolah memasukkan Pkn ke mata pelajaran tambahan bukan mata pelajaran wajib sehingga siswa tidak bersungguh sungguh mempelajarinya.

Perilaku anak di era globalisasi ini semakin tidak terkontrol, semakin maraknya tindak kriminal yang dilakukan anak-anak yang masih pada usia sekolah, hal tersebut terjadi karena semakin kaburnya norma moral dan sosial beserta hilangnya esensi dari nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Banyaknya pelanggaran pelanggaran norma anak di sekolah seperti bullying, menghina guru, berkata kasar, hal tersebut disebabkan kurangnya pendidikan moral. Maka dengan demikian, mata pelajaran PKN adalah suatu bidang pelajaran yang membicarakan atau menitik beratkan pada pemahaman dan penghayatan akan Pancasila dan UUD 1945 serta penanaman moral yang sesuai Pancasila.

Pendidikan Kewarganegaraan (*citizenship*) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945. Menurut Aji (2020:31) mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan.

Mata Pelajaran Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,

(3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: persatuan dan kesatuan; norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga Negara, konstitusi negara; kekuasaan dan politik, Pancasila, serta globalisasi (BNSP, 2006:108-9)

Umumnya pelajaran PKN dianggap sulit bagi siswa, apalagi bila di telusuri kebanyakan guru tidak sepenuhnya melakukan proses belajar mengajar secara maksimal. Kebanyakan guru hanya melakukan metode berceramah, sehingga membuat siswa cepat jenuh karena siswa tidak diberi kegiatan yang merangsang minat belajar.

Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, Lewis Thomas dan Elaine Johnson (2021:124) menjelaskan lebih rinci yaitu, kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk makhluk hidup yang kita kenal. Kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) dimana anggota anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil bersama. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama siswa dapat di artikan sebagai suatu interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melihat pentingnya aspek kerjasama atau aspek kolaborasi siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap tersebut patut dikembangkan, keterampilan kerjasama merupakan aspek kepribadian yang penting khususnya dalam pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif membangun kapasitas untuk mentoleransi perbedaan dan dapat membuat peserta didik secara aktif berkomunikasi dengan sesama anggota kelompoknya.

Untuk mendapatkan pendidikan serta untuk memperoleh ilmu diperlukan proses belajar, sebagaimana yang disampaikan oleh Thorndike (dalam Putrayasa, 2019) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa-apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar, seperti pikiran dan perasaan. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pengajar atau guru.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penugasan, kemahiran, tabiat dan pembentukan karakter pada peserta didik. Untuk mencapai semua itu dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode pembelajaran, model pembelajaran dan media yang di variasikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti memilih metode pembelajaran *Scramble* untuk mengatasi masalah diatas. Model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia bersama anggota kelompoknya. Kokom Komalasari (Fitriana, 2020:15) *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, perjuangan, model pembelajaran *scramble* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar”. (abdul hamid, 2019). Sohimin menyatakan pembelajaran *Scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf (Sohimin, 2019). Model ini

sangat cocok diterapkan karena dapat menambah pengalaman, pikiran, informasi antar siswa, dan dapat meningkatkan kecerdasan sosial dalam hal kerjasama di antara siswa. Rober Taylor (buku Miftahul, 2016:303) model pembelajaran *scramble* adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa” (abdul hamid, 2019). Dalam model ini, siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka secara cepat dan tepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *Scramble*. Skor siswa ditentukan dari seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan oleh siswa bersama kelompoknya.

Dari uraian di atas, penulis sangat tertarik dan termotivasi untuk melakukan suatu penelitian skripsi dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala ”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran PKN di SD, antara lain :

1. Rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran PKN
2. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam setiap penyampaian materi PKN.
3. Siswa kurang aktif dan bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas
4. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang variatif selama pembelajaran PKN, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari interpretasi yang berbeda dan masalah yang lebih luas, maka perlu pembatasan masalah. Adapun yang menjadi pembatasan masalah adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala.
2. Apakah terdapat pengaruh sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di Kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II dan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberi masukan agar lebih memperhatikan siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran PKN.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi manfaat berupa bahan informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan minat pembelajaran siswa.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dalam menjalankan tugas sebagai pengajar dimasa yang akan datang.
4. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai hasil dan bahan informasi dan pertimbangan yang relevan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Konsep pembelajaran menurut Juhinot Simanjuntak (2021 : 242) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2019: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Trianto (2021: 17) mengemukakan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan.

Hamiyah & Jauhar (2021: 4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan

lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Dari pendapat-pendapat para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, diharapkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu.

Pembelajaran dan kegiatan belajar adalah dua kata yang cenderung mirip, namun jika di telaah lebih dalam pembelajaran dan belajar merupakan dua hal yang berbeda. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita adalah kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Oemar Hamalik (2020: 36) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Purwanto (2022 : 66) belajar adalah usaha siswa menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sardiman A.M (2019 : 21) mengatakan bahwa belajar adalah berubah, dalam hal ini yang di maksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditumbuhkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir.

Oleh karena itu, belajar membutuhkan proses yang berlangsung secara terus menerus yang diperoleh melalui pengamatan, membaca, dan melalui mendengarkan penjelasan. Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu karena mereka dapat mengetahui dan menemukan suatu pengalaman. Belajar bukan semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terjadi dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Slameto (2020: 2) mengatakan belajar ialah "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku Menurut Klein (dalam Jamil Suprihatiningrum, 2015: 14), belajar didefinisikan sebagai hasil proses eksperimental dalam perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang tidak dapat diucapkan dengan pernyataan sesaat.

Berdasarkan defenisi para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha dan suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dalam menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru berdasarkan pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Manfaat Pembelajaran

Pembelajaran bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku. Dengan adanya kegiatan belajar maka norma yang dimiliki oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan belajar akan berubah menjadi lebih baik.

Menurut Sardiman A.M (2020) manfaat pembelajaran adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Keterangan
1	Memperoleh pengetahuan	Pembelajaran bermanfaat memperoleh pengetahuan baru. Dengan memperoleh pengetahuan baru, kemampuan berfikir seseorang akan meningkat.
2	Menanamkan konsep dan Keterampilan	Menanamkan konsep keterampilan baik jasmani maupun rohani.
3	Membentuk Sikap	Belajar akan membentuk sikap mental seseorang. Ditandai dengan munculnya kesadaran dari individu tersebut.
4	Membantu Berfikir kritis	Mustaji (2012): Berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah arah atau sasaran yang hendak dituju oleh proses pembelajaran. Menurut Sardiman A.M (2020) tujuan pembelajaran itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Selain itu, Roestiyah N.K (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2019 : 40) memberi pengertian tentang tujuan pembelajaran sebagai berikut : tujuan pembelajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (performance) peserta didik yang diharapkan setelah siswa mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan. Berdasarkan pendapat para ahli dan pakar di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Serupa dikemukakan oleh Pidarta bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Pidarta juga mendefinisikan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain (Komsiyah, 2021).

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar dan melakukan pembelajaran manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.

2.2 Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu alat atau cara untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul di dalam lingkungan sekolah. Dengan diterapkannya model pembelajaran diharapkan akan mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut Ngalimun (2019: 27) model pembelajaran adalah "suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Kemudian model pembelajaran menurut Istarani (2021: 1) adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar". Shoimin (2021: 15) model pembelajaran adalah "rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu obyek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi".

Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai model pembelajaran, dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media, program-program media computer, dan kurikulum sebagai kursus untuk belajar.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Mulyono (dalam Octavia, 2020) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran adalah “sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa”. Menurut Suprijono (2019) Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan belajar bagi guru ketika merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat disimpulkan, pemilihan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan karakteristik, kemampuan peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan pedoman.

c. Tujuan Model Pembelajaran

Tujuan model pembelajaran adalah menurut Abas Asyafah (2019 : 6) sebagai berikut :

- a). Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b) Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c) Memudahkan para guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.

d) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Hakikat Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Rober B. Taylor (dalam Huda, 2021: 303), *scramble* merupakan "salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri". Kemudian *scramble* menurut Shoimin (2019) merupakan "model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia". Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *Scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia bersama anggota kelompoknya.

Kokom Komalasari (Fitriana, 2019: 15) *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti "perebutan, perjuangan, model pembelajaran *scramble* mengajak siswa

mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar”. (abdul hamid, 2019). Model ini sangat cocok diterapkan karena dapat menambah pengalaman, pikiran, informasi antar siswa, dan dapat meningkatkan kecerdasan sosial dalam hal kerja sama di antara siswa. Rober Taylor (Miftahul, 2019:303) model pembelajaran *scramble* adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa”.(abdul hamid, 2019). Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan dari seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan oleh siswa bersama kelompoknya. Model pembelajaran yang diterapkan untuk suatu masalah yang berbeda memiliki penyelesaian masalah yang berbeda pula. Dengan diterapkan model pembelajaran akan mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul. Untuk itu menerapkan model pembelajaran diperlukan ketelitian dan ketepatan dalam mengidentifikasi bahwa model yang dipilih adalah model yang tepat, efektif dan efisien dalam permasalahan yang timbul.

b. Fungsi Model Pembelajaran Scramble

Dalam proses belajar mengajar, penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas anak didik menuju insan yang handal dan mampu bersikap kritis. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan memiliki manfaat yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Menurut Shoimin (2019: 167) bahwa model

pembelajaran ini "tampak sangat bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama siswa dan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman". Dimana peranan model ini sangat penting dalam meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebenaran, ketepatan struktur kalimat dan tanda baca dapat menjadi perhatian dan perbincangan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari model *scramble* adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya baik dalam hal pengetahuan, konsentrasi berpikir kritis, dan meningkatkan hasil belajar.

c. Langkah langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran melalui model *Scramble* menurut Huda (2021: 304) yaitu:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran.
2. Setelah selesai menjelaskan materi pembelajaran, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
3. Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
4. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
6. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu. Guru melakukan penilaian.

7. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
8. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan member semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2021: 168-169) kelebihan model pembelajaran *scramble* adalah:

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
2. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.

3. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *Scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
4. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
5. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2016: 169) juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

1. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
3. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
4. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

2.4 Indikator Berkolaborasi

Indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein (2021) yaitu :

1. Berpartisipasi secara aktif
2. Bekerja secara produktif
3. Bertanggung jawab
4. Fleksibilitas dan kompromi
5. Saling menghargai antar anggota kelompok

a. Hakikat Kolaborasi

Hakikat kolaborasi adalah proses bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dengan cara berbagi informasi, sumber daya, dan gagasan. Kolaborasi merupakan bentuk kerja sama yang lebih mendalam, yang melibatkan visi bersama, tujuan yang jelas, dan pemahaman bersama tentang peran setiap orang.

Pembelajaran kolaboratif menekankan pentingnya kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran. Konsep ini berdasarkan pada pemahaman bahwa siswa dapat saling membangun pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui interaksi yang aktif dan saling mendukung. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, siswa didorong untuk berbagi ide, bertukar pengetahuan, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Suryani, 2019). Pembelajaran kolaboratif mencerminkan perubahan dalam paradigma pendidikan yang melihat pentingnya interaksi dan kerjasama antara siswa dalam proses pembelajaran. Tradisionalnya, pendekatan pembelajaran cenderung mengarah pada pengajaran oleh guru kepada siswa secara pasif, dengan fokus pada penyerapan informasi. Namun, perkembangan pesat dalam teknologi dan pemahaman tentang bagaimana siswa belajar telah memunculkan kebutuhan untuk memperbarui pendekatan pembelajaran. Anwar (2021 : 6) didapati bahwa penerapan model pembelajaran kolaborasi di kalangan siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kolaborasi perlu terus digunakan terutama untuk memotivasi serta meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan kondisi yang demikian, maka dapat dianalisis kekurangan dalam pembelajaran kolaborasi guna memperbaiki kekurangan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan temuan penelitian dari Husain

(2012) bahwa model pembelajaran kolaboratif yang dikembangkan ternyata telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hayatin Nisa, dkk (2019: 157) mengatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dalam konteks pendidikan dipuji secara luas sebagai praktik yang mampu mengembangkan dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Jadi dengan penerapan pembelajaran kolaboratif mampu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari peserta didik

Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif telah menjadi fokus utama dalam pengembangan kurikulum dan praktik pendidikan. Pendekatan ini mengakui pentingnya interaksi sosial, saling berbagi pengetahuan, membangun pemahaman bersama, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, siswa diberi kesempatan untuk saling mendukung, membangun pengetahuan secara bersama-sama, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan mereka.

b. Manfaat Kolaborasi

Pembelajaran kolaboratif memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan pengalaman belajar dan pencapaian siswa. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa dapat saling berdiskusi, berbagi ide, dan memberikan penjelasan satu sama lain. Hal ini membantu siswa memperdalam pemahaman konsep karena mereka dapat melihat sudut pandang yang berbeda dan mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Kolaborasi melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka bekerja bersama dalam kelompok atau tim, berkomunikasi, berbagi tugas, dan menciptakan produk atau solusi bersama. Hal ini dapat

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi efektif, mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan memecahkan masalah bersama.

Keterampilan sosial ini penting dalam kehidupan sehari-hari dan persiapan untuk dunia kerja. Kolaborasi memungkinkan siswa dengan latar belakang, pemikiran, dan pengalaman yang berbeda untuk saling berinteraksi. Ini membuka peluang bagi mereka untuk memperluas perspektif, memahami perbedaan, menghargai keragaman, dan belajar dari satu sama lain. Pembelajaran kolaboratif mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dalam kerja sama tim, mereka perlu menghadapi tantangan, mencari solusi yang inovatif, dan merancang strategi bersama. Proses ini mendorong kemampuan pemecahan masalah yang lebih mendalam dan kreativitas.

c. Tujuan Kolaborasi

Valdellon (2021) mengatakan bahwa pembentukan kolaborasi memiliki beberapa manfaat yaitu :

1. Kolaborasi bermanfaat untuk memperkuat terciptanya talenta siswa yang tinggi melalui kolaborasi dapat diciptakan seseorang atau sebuah organisasi yang memiliki daya saing tinggi
2. Kolaborasi dapat menciptakan ide-ide kreatif yang inovatif.
3. Kolaborasi dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas kerja bagi segenap individu yang terlibat.

2.5 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. damaianti, yang berjudul: “Pengaruh Teknik *Scramble* Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman kelas IVSDN 2 Pengadilan Kota Tasikmalaya”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan kemampuan menentukan ide pokok dan kemampuan memparafrase antara kelas yang belajar menggunakan tehnik *scramble* dengan kelas yang mengalami pembelajaran terlangsung. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain prates-pascates. Diketahui bahwa rata-rata N-gain pada kemampuan menentukan ide pokok kelas eksperimen yaitu 0,33 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0.06. Adapun rata-rata N-gain pada kemampuan memparafrase kelas eksperimen yaitu 0,56 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0,21. Dari data tersebut bisa diketahui bahwa peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data signifikan kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak dan jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 maka H_0 diterima. Hasil uji t dan uji nonparametrik skor N-gain pada taraf signifikansi $\alpha=0.05$.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dika Zuchdan Sumira dkk, yang berjudul: “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SDIT Segar Amanah Klender Jakarta Timur”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode

pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *quast* eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji-t. Hasil pengujian menunjukkan kenaikan rata-rata kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5 sedangkan kelas kontrol dari 60,5 menjadi 67,5, kecerdasan interpersonal rata-rata kelas eksperimen dari 55,5 menjadi 88,5 dan 57,5 menjadi 66 untuk kelas kontrol. Serta keefektifan proses pembelajaran apabila melihat rata-rata N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. N-gain kemampuan membaca pemahaman untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,68 dengan kategori cukup efektif, sementara kelas kontrol mendapatkan kategori tidak efektif dengan nilai 0,29. N-gain kecerdasan interpersonal kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,76 dan kelas kontrol dengan N-gan sebesar 0,37. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen lebih baik dari pada kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pande Adi Putra dkk, yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. metode ini menggunakan tes dengan instrumen tes uraian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Skor rata-rata yang diperoleh siswa yang dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang yaitu 40,7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok eksperimen cenderung tinggi, dan hasil belajar bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional 29,41. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok kelas kontrol cenderung rendah dan hasil uji t yaitu $t_{hitung}=3,89$, dan $t_{tabel}=2,021$, jadi $t_{hitung}>t_{tabel}$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sangsit.

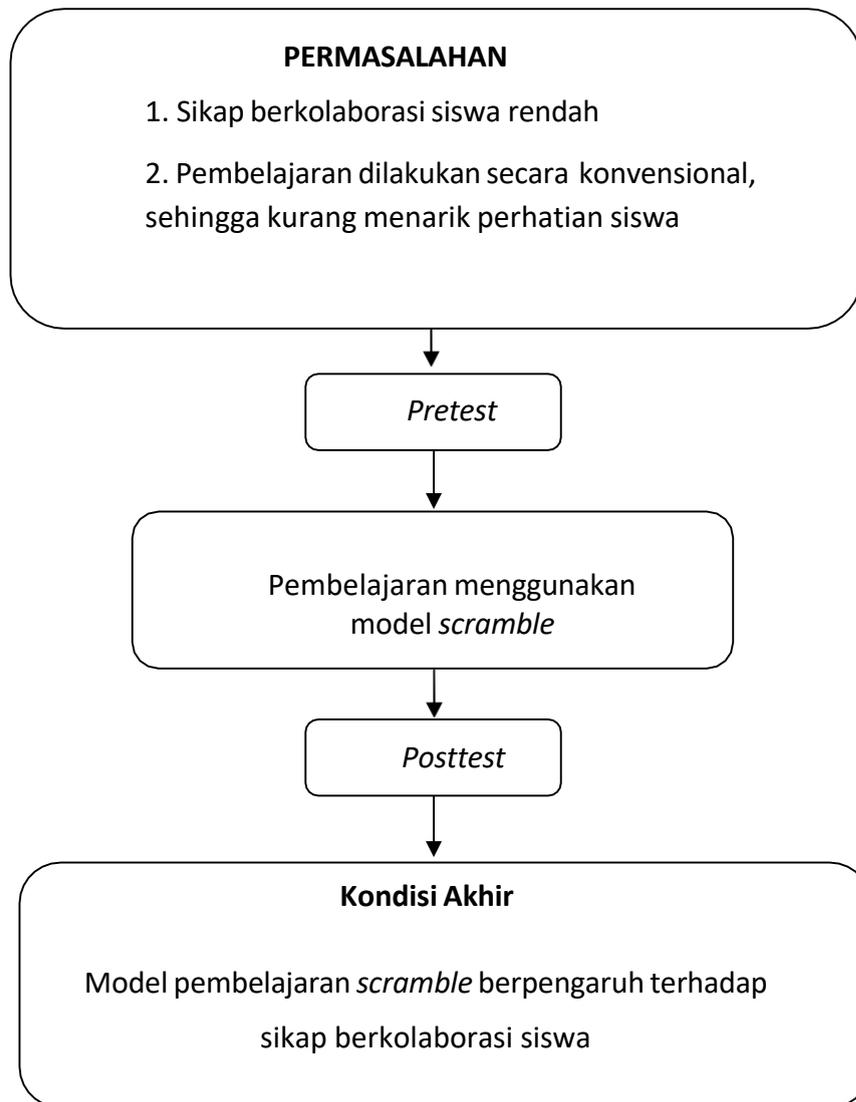
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Dwi Kurni Astuti dkk, yang berjudul ” Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Kecamatan Buleleng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran

konvensional. Desain penelitian tersebut adalah non equivalent posttest-only control group design. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Skor rata-rata dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Scramble berbantuan kartu pertanyaan adalah 80,25. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 61,76. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan model pembelajaran yang masih konvensional lebih rendah dari pada yang menggunakan model pembelajaran scramble. Hasil penelitian ini diperoleh dari perhitungan uji-t, $t_{hitung} = 11,55 > t_{tabel} = 1,671$ (dengan db 72 dan taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Deborah Fahy Bryceson, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keterampilan gagasan utama dan keterampilan parafrase yang diajarkan membaca dengan menggunakan teknik scramble dan mereka yang mengajarkan instruksi langsung. Penyesuaian struktural dan kebijakan legalisasi pasar selama 15 tahun terakhir telah mempercepat deagrarianisasi di Afrika.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa pada pemelitan point 1 peneliti menggunakan analisis data yang menggunakan uji t dan uji nonparametik tetapi tidak sesuai dengan judul yang telah ditelitinya tentang pengaruh hasil model pembelajaran scramble sedangkan tujuan dari penelitian tersebut adalah mencari hasil perbedaan dari pembelajaran tersebut. Pada point 2 peneliti menggunakan tehnik analisis data yang sesuai dengan judul dan tujuan dari penelitian tersebut. Pada point 3 peneliti menggunakan tehnik analisis data uji-t yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam model pembelajaran scramble. Pada point 4 peneliti menggunakan tehknis analisis data uji-t dengan tujuan peneliti mencari perbedaan tetapi berbeda dengan judul peneliti yang mencari pengaruh dari hasil pembelajaran anatara konvensional dengan scramble. Pada point 5 peneliti tidak menyebutkan tehnik analisis data.

2.6 Kerangka Konseptual



tabel 2.1

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah, seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019:96) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan penjelasan teori dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala.

Ha : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Salah satu aspek penting dalam suatu kegiatan penelitian pendidikan adalah menentukan pendekatan penelitian. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental Design dengan bentuk desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Sugiyono (2014:109) mengatakan bahwa Pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh sehingga semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 06663 Tegal Sari Mandala II

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu pada bulan Juli sampai dengan bulan November 2024.

tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan			Keterangan
	Juli 2023	Nov 2024	Desember 2024	
Observasi Awal	1-5			Melihat keadaan sekolah, dan jumlah siswa
Penelitian		1-30		Mengolah data dan melakukan penelitian
Sidang Skripsi			5	

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Darmadi (Marsina 2020: 36) populasi merupakan suatu generasi yang merupakan objek yang dapat memiliki kualitas dan karakter tertentu yaitu ditetapkan penelitian untuk dipelajari kemudian mengambil kesimpulan untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA di SDN 06663 Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 orang siswa.

b. Sampel Penelitian

Sugiyono, (2021:127) sampel ialah bagian dari sejumlah karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, semua anggota populasi dapat digunakan sebagai sample peneliti. Hal tersebut dikarenakan jumlah populasi kurang dari 30 siswa. Dilihat dari observasi pertama kondisi kelas di SD Negeri 06663 Medan, kelas V yang beranggotakan 20 siswa.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel independen, dalam penelitian ini merupakan penggunaan metode pembelajaran *scramble*
2. Variabel dependen, dalam penelitian ini merupakan keterampilan berkolaborasi kelompok siswa kelas V SD Negeri 06663 Tegal Sari Mandala II

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian bertujuan untuk mengukur suatu gejala yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan, jumlah instrument yang akan digunakan tergantung pada variabel yang diteliti. Jika variabel yang diteliti berjumlah dua, sehingga akan menggunakan tiga instrumen. Instrumen dalam penelitian ini yaitu: lembar observasi, lembar rubrik, dan dokumentasi, sebagai berikut :

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk lembar pengamatan yang dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan atau tingkat ketercapaian tujuan mengajar pada kegiatan pembelajaran di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini juga digunakan sebagai bahan hasil belajar siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

a. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok konvensional dengan kelompok eksperimen.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala.

Ha : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *paired samples t-test* dengan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa.

Kriteria dalam uji *paired samples t-test* yaitu :

H_0 diterima apabila $t_{hitung} > - t_{tabel}$ atau $sig. > 0,05$ H_0 ditolak apabila

$t_{hitung} \leq - t_{tabel}$ atau $sig. \leq 0,05$ Adapun hipotesis yang diajukan

sebagai berikut :

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan

tabel 4.4 Uji Paired Samples T-Test
Uji Hipotesis T-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	uji hipotesis	72.3750	20	6.35957	1.42204
	Awal				
	uji hipotesis akhir	84.0000	20	5.09127	1.13844

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	uji hipotesis observasi awal & uji hipotesis akhir	20	.463	.040

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
P ai r 1	uji hipotesis	72.375	20	6.35957	1.42204
	Observasi awal	0			
	uji normalitas	84.000	20	5.09127	1.13844
	Observasi akhir	0			

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil nilai angket sebelum diberi perlakuan adalah 72,4 sedangkan rata-rata nilai angket sesudah diberi perlakuan adalah 84. Nilai t_{hitung} yaitu - 8,621 dan nilai sig. yang diperoleh yaitu 0,000. Karena nilai sig.< 0,05, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan pengujian di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa dalam mata pelajaran Pkn.

4.2 Pembahasan

Analisis data awal *pretest* dan nilai observasi sikap kerja sama siswa di awal pembelajaran menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Kedua data tersebut memiliki nilai sig. yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji normalitas data *pretest* sebesar 0,200 dan hasil pengujian nilai angket sikap kerja sama siswa sebesar 0,200. Jadi, dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal karena sig. > 0,05.

Uji hipotesis data akhir pada nilai *posttest* dan nilai sikap kerja sama siswa di akhir pembelajaran menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05. Hasil uji hipotesis data *posttest* sebesar 0,200 dan hasil pengujian nilai observasi sikap kerja sama siswa sebesar 0,200. Jadi, dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal. Setelah analisis data akhir terpenuhi, dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Di bawah ini akan diuraikan uji hipotesis sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kemampuan berkolaborasi siswa dalam mata pelajaran Pkn SD Negeri 066663. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berkolaborasi siswa dalam mata pelajaran Pkn SD Negeri 066663 yaitu lembar sikap kerja sama siswa. Hasil analisis data yang diperoleh terdapat nilai sig. < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05, maka hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh setelah penggunaan model pembelajaran *scramble* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD Negeri 066663 Tegal Sari Mandala II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa-siswi. Antara model pembelajaran *scramble*, dan sikap berkolaborasi siswa mempunyai hubungan yang signifikan. Sehingga penggunaan model pembelajaran *scramble* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model tersebut berpengaruh terhadap kemampuan berkolaborasi siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai masukan bagi guru dalam memperbaiki pembelajaran khususnya untuk memperbaiki prestasi belajar dan sikap kerja sama siswa.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 066663 menghasilkan kesimpulan penelitian dikatakan berpengaruh yang meliputi :

1. Pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 066663.

Berdasarkan hasil nilai observasi sikap kerja sama siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, diketahui bahwa rata-rata hasil angket sebelum diberi perlakuan adalah 72,4 sedangkan rata-rata nilai angket sesudah diberi perlakuan adalah 84.

Nilai t_{hitung} yaitu -8,621 dan nilai sig yang diperoleh yaitu 0,000. Karena nilai $sig < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai observasi sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan pengujian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 066663 Tegal Sari Mandala II.

2. Kemampuan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* sangat kurang dibanding dengan setelah menggunakan model pembelajaran *scramble*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 066663 Tegal Sari Mandala II.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 066663 bahwa penggunaan model pembelajaran *scraamble* berpengaruh terhadap sikap kerja sama siswa, maka disarankan :

1. Guru hendaknya menggunakan pembelajaran yang menarik bagi siswa misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran lebih berpengaruh terhadap siswa daripada terpaku pada metode konvensional yang terpaku pada metode ceramah.

2. Guru sebaiknya selalau mengawasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, agar guru lebih mengetahui kesulitan yang dialami siswa di dalam kelas.
3. Bagi sekolah : hendaknya melengkapi fasilitas belajar mengajar untuk siswa, sehingga guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul hamid, beni ahmad saebani. (2019). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi Materi Poros Maritim Dunia*. 2, 17. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Apriyono, J. (2021). Collaborative learning: A foundation for building togetherness and skills. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 17(1), 292–304.
- Aryanto, Urip. 2018. “Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian.” *Metode Penelitian*: 32–41.
- Ariana, R. (2016). 1–23. Di, M., & Negeri, U. (2021).
- Budiman, A. (2020). *Teori Pembangunan Dunia Ketiga*. Jakarta: PT Gramedia
- Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, F. I. (n.d.). *MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT PADA SISWA KELAS VA*.
- Handayani, Setiti, and Insih Wilujeng. 2021 “The Development of Inquiry-Based Subject Specific Pedagogy to Improve Process Skills and Science Learning Motivation.” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* V(1): 22–35.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Inanna, Khasanah, U., Rif, ati, B., Musyaffa, Susanti, Hasyim, S. H., Nuraisyiah, Fuadi, A., Suranto, M., Fakhrurrazi, Arisah, N., Setyawan, C. E. (2021). Landasan Pendidikan. In *CV Tahta Media Group*.
- Juhinot S. S. (2021). *Tujuan Belajar*. 19–58.
- Lestari, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, 1349–1358

- Pamuji, desi dwi. (2021). Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dalam Kenakalan Remaja. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11–42. <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/6319>
- TEMA 11. (2018). No Title. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8
- Iii, B A B, and Metodologi Penelitian. 2019. “Sugiyono 2019 Metode Dokumentasi.” : 36–40. *Mathematics, Applied*. 2019. : 1–23.
- Rizaldi, Rizkal. 2019. “Pengaruh Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan (Studi Pada Perusahaan Manufaktur Subsektor Tekstil & Garment Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia).” *Bab III Metode Penelitian*: 33–56. <http://repository.unpas.ac.id/28039/6/bab3fix.pdf>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2019). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, B., Winata Putra, Fatchul A., dan Dessy I. (2020). “Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study”. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*. 1, (1), 9-16.
- Zain, A. dan Syaiful, B.D. (2019). *Strategi belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.

