

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA
KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR PADA SISWA KELAS III SD IT AL-FAZHIRA
SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

ADELIA MARSYANDA
NPM: 1902090125



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



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 Selasa, Tanggal 10 Februari 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa kelas III SD IT Al-Fazhira

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. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurita, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.




2. 



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

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira.

sudah layak disidangkan.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira.

Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
22/12-2025	Perbaiki Abstrak, Bab IV dan V		
7/1-2026	Revisi Abstrak, kata pengantar, kriteria keaktifan, bab IV		
13/1-2026	Perbaiki abstrak, bab IV (Hasil Pretest dan Posttest).		
27/1-2026	Acc skripsi		

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Januari 2026
Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Januari 2026
Yang menyatakan



Adelia Marsyanda
NPM. 1902090125

ABSTRAK

Adelia Marsyanda, 1902090125. Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira. Skripsi:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran akibat kurangnya variasi metode yang digunakan guru. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat. Pendekatan yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Populasi terdiri dari 63 siswa, terbagi kelas III A (32 siswa) sebagai eksperimen dan III B (31 siswa) sebagai kontrol. Hasil pretest kelas eksperimen rata-rata 90,38 meningkat menjadi 93,65 setelah perlakuan. Kelas kontrol menunjukkan rata-rata 68,20. Analisis T-Test signifikan 0,000, menunjukkan metode berpengaruh terhadap keaktifan belajar.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Scramble*, Media Kokami, Keaktifan Belajar, Peserta Didik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbi ‘alamin, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas III SDIT Al-Fazhira Cinta Rakyat*”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Terima kasih untuk kedua orang tua saya, **Bapak Tukiman** dan **Ibu Yusnani** yang selalu mendoakan dan mendukung dalam penulisan skripsi saya ini.
2. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurita M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Ibu Latifah, S.Ag., M.Si** selaku Kepala Sekolah SDIT Al-Fazhira Cinta Rakyat, serta para guru dan pegawai yang telah memberikan kesempatan pada penulis mengadakan penelitian dalam hal penyelesaian skripsi ini.
11. Muhammad Dwi Ardiansyah, yang selalu mendukung dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam

penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.Aamiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Februari 2026

Penulis

Adelia Marsyanda
NPM: 1902090125

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Pembelajaran <i>Scramble</i>	12
2. Media Kokami.....	20
3. Keaktifan Belajar.....	25
4. Materi PPKN	37
B. Kerangka Konseptual	41

C. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Pendekatan Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keaktifan belajar	35
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Keaktifan Belajar Siswa	48
Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Belajar Siswa	48
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validasi Media dan Materi	57
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi	58
Tabel 4.3. Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	58
Tabel 4.4. Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas eksperimen	59
Tabel 4.5. Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6. Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas eksperimen	61
Tabel 4.7. Uji Kolmogorov-Smirnov	62
Tabel 4.8. Uji Homogenitas	63
Tabel 4.9. Independent Samples Test	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Burung Garuda	36
Gambar 2.2 Perisai Pancasila.....	37
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	77
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	94
Lampiran 3. Materi Pembelajaran.....	111
Lampiran 4. Validasi Instrumen Observasi.....	116
Lampiran 5. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	118
Lampiran 6. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol	120
Lampiran 7. Form K1	122
Lampiran 8. Form K2	123
Lampiran 9. Lembar Perubahan Judul	124
Lampiran 10. Izin Riset.....	125
Lampiran 11. Balasan Riset	126
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	127
Lampiran 13. Berita Acara Seminar Proposal Penguji	128
Lampiran 14. Berita Acara Seminar Proposal Pembimbing	129
Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal	130
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposa	131
Lampiran 17. Surat Keterangan	132
Lampiran 18. Surat Pernyataan.....	133
Lampiran 19. Dokumentasi.....	134
Lampiran 20. Hasil Turnitin	138
Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas hidup setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dapat melahirkan sumber daya manusia yang terdidik. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, maka berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia berkualitas baik yang mampu menghadapi perubahan zaman. Masalah mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan proses belajar-mengajar sehingga terwujud pembelajaran efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, pengajaran di sekolah seharusnya dirancang agar menarik, menantang, dan memberi makna bagi para siswa. Hal ini akan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai sasaran pembelajaran.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan keaktifan siswa dalam belajar, guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu penggunaan model pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh siswa serta guru yang bertujuan untuk keberhasilan belajar siswa. Proses pendidikan merupakan proses yang menyertakan guru serta siswa berhubungan

serta melaksanakan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam kondisi edukatif guna menggapai tujuan belajar. Dengan pendidikan, siswa bisa menjadi pintar, menjalani kehidupan yang lebih baik dan melatih akal siswa biar lebih tajam dan berkembang.

Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada peserta didik dalam proses pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan” (Suryosubroto, 2017). Salah satu pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam implementasi kurikulum adalah pendekatan saintifik yang juga dikenal dengan istilah pendekatan ilmiah (*scientific approach*).

Menurut (Hosnan, 2021) pendekatan saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik secara aktif dapat mempelajari konsep, hukum, atau prinsip melalui beberapa tahapan, yaitu: mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip tersebut, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi yang dipelajarinya; di samping untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan demikian guru sangat dianjurkan untuk dapat menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Mulyasa (2021: 37) Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti: mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam penerapan pendekatan ini diperlukan guru yang profesional. Guru

profesional adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan dan identifikasi bagi para peserta didik dan lingkungannya. Oleh sebab itu, guru hendaknya memiliki standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup: tanggungjawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.

Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari keaktifan belajar dan pemahaman siswa berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran. Definisi kualitas pembelajaran yaitu keterkaitan sistemik sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Komponen kualitas pembelajaran meliputi perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, iklim, dan sistem pembelajaran. Penerapan elemen atau komponen pembelajaran dapat mendukung pembelajaran yang berkualitas dan akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Dimiyati dan Mujiono (2015) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-perilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi.

Aktivitas dunia pendidikan erat kaitannya dengan belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, dimana guru mengharapkan siswanya dapat menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Seorang guru bertanggung jawab atas terselenggaranya proses pembelajaran sesuai dengan target pencapaian belajar yang ditetapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya kegiatan belajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk kreatif.

Menurut Rahmayanti (2021), proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas menuntut guru menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif sekaligus dapat memahami konsep dari materi yang dipelajari. Dengan adanya konsep yang mudah dipahami dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal yang harus dilakukan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Agar siswa dapat belajar secara aktif, diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Metode Pembelajaran Scramble berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelompok.

Menurut Apriliyani (2023), model pembelajaran Scramble adalah model yang menekankan latihan soal dalam bentuk permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

Media KOKAMI berisi sejumlah permasalahan berupa soal yang disertai gambar dan disimpan di dalam kotak tertutup, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap isi kotak tersebut. Dengan bantuan gambar yang tersedia, siswa dapat lebih mudah menyelesaikan permasalahan melalui soal-soal yang diberikan serta lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Permasalahan yang dialami oleh setiap siswa dapat menyebabkan rendahnya keaktifan belajar. Permasalahan tersebut pada dasarnya bersifat kompleks karena setiap siswa memiliki kendala yang berbeda-beda. Selain itu, siswa juga memiliki cara yang berbeda dalam memahami dan menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar serta kemampuan dalam menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki guru adalah ketepatan dalam memilih metode dan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas III yaitu Ibu Winnie Chita Savira Sunoto, S. Pd. pada tanggal 4 Maret 2024 di SD IT Al Fazhira Cinta Rakyat, penulis menemukan beberapa hal yang terkait dengan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu masih ada siswa tidak

berani bertanya secara langsung kepada guru, sehingga tingkat keaktifan belajar siswa menurun. Hal ini disebabkan karena masih ada guru yang melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, yang dimana siswa di dalam kelas hanya berfokus kepada guru yang sedang menjelaskan. Dengan begitu siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hanya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Siswa pasif dalam belajar, misalnya ketika ditanya oleh guru mereka cenderung tidak berani menjawab. Ini diakibatkan oleh kurangnya fasilitas dan media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik, sehingga hal ini berdampak pada minimnya minat, rasa ingin tahu, ketekunan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berpotensi melahirkan para peserta didik pasif dan tidak sesuai dengan minat dan kreatifitas yang mereka miliki. Guru juga belum pernah menggunakan metode pembelajaran Scramble sehingga tidak berani menunjukkan keaktifannya dalam pembelajaran. Karena metode pembelajaran Scramble adalah metode yang melibatkan semua siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan atau soal yang disajikan.

Pada dasarnya efektifitas dan ketercapaian tujuan pembelajaran menuntut peserta didik untuk dapat mengeluarkan seluruh potensi, kemampuan dan keterampilan diri guna mencapai hasil belajar optimal yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dituangkan dalam kurikulum dan hak-hak anak sebagai bekal dan cikal bakal mengasah skill dan keterampilan.

Selain itu, siswa mengalami kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran tanpa bantuan media Kokami. Hal ini dapat mengakibatkan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi atau alat bantu, sehingga keaktifan belajar mereka menjadi terbatas ketika media tersebut tidak tersedia.

Metode pembelajaran *scramble* merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara mengolah informasi secara bebas dan mandiri. Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) adalah media yang menambahkan elemen kejutan dan kekaguman pada proses pembelajaran dengan cara menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran *Scramble* bertujuan agar keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

Dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka dapat diketahui indentifikasi permasalahannya, sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, yang dimana siswa di dalam kelas hanya berfokus kepada guru yang sedang menjelaskan.

2. Siswa pasif dalam belajar, misalnya ketika ditanya oleh guru mereka cenderung tidak berani menjawab.
3. Selain itu, siswa mengalami kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran tanpa bantuan media Kokami.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: penggunaan Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) dengan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakanbg masalah di atas, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar dengan Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami pada kelas eksperimen bagi siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat?
2. Bagaimana keaktifan belajar tanpa menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami pada kelas kontrol bagi siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat?
3. Apakah ada pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami terhadap Keaktifan Belajar pada siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dengan Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami pada kelas eksperimen di kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa tanpa menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami pada kelas kontrol di kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami terhadap Keaktifan Belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, penulis mengharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian berikutnya khususnya terkait keaktifan belajar dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis terdiri sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penggunaan Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) dalam keaktifan belajar siswa, serta sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga dalam memberikan kebijakan kepada para guru dalam penyampaian pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian digunakan sebagai rekomendasi kebijakan pihak sekolah terkait dengan implementasi pembelajaran di sekolah. Dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meminimalisasi hambatan dalam implementasi pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai khasanah ilmu pengetahuan guru dalam keaktifan belajar membaca siswa.
- 2) Sebagai upaya memperkaya model pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan prestasi siswa.
- 3) Memberikan motivasi yang lebih besar pada pendidik dan peserta didik untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai cara yang baik dalam mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran.
- 4) Memberi masukan kepada guru agar lebih baik lagi dalam merencanakan, melaksanakan dan melakukan evaluasi pembelajaran serta dapat mengetasi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan penulis sebagai calon pendidik mengenai proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Menjadikan seorang guru yang menjadi pendidik paripurna, sehingga harapan masa depan anak-anak dididiknya di tangan seorang guru yang tepat.
- 3) Sebagai acuan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pembelajaran tematik saat terjun langsung ke sekolah dasar.

d. Bagi Penelitian selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti lainnya yang ingin meneliti bidang yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam kegiatan proses belajar yang tergambar dari awal sampai dengan akhir, disajikan secara khas oleh guru sebagai pedoman pembelajaran di kelas maupun tutorial dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan tujuan, sintaks, pengeolaan lingkungan kelas.

Menurut Apriliyani (2023), model pembelajaran *Scramble* adalah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. *Scramble* yaitu model pembelajaran dengan kegiatan membagikan kartu soal beserta kartu jawaban yang telah diacak dengan alternatif jawaban yang telah tersedia. Dengan harapan siswa mampu mencari jawaban yang benar dari soal yang ada (Hasri, 2021:267).

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Model pembelajaran *Scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf (Sohimin, 2020: 166). *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran

kosakata. Sesuai dengan sifat jawabannya Sohimin (2020: 167) menyebutkan bahwa *Scramble* yang terdiri atas bermacam-macam bentuk yaitu:

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Scramble*

Scramble Kata, yakni sebuah permainan dengan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya sehingga membentuk suatu kata yang bermakna, misalnya: A-l-p-j-e-r-a= Pelajar, t-u-k-i-l = kulit.

- a. *Scramble* Kalimat, yakni sebuah permainan dengan menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya : pergi – ibu – pasar – ke, Menjadi : Ibu pergi ke pasar.
- b. *Scramble* Wacana, yakni permainan menyusun wacana logis dan bermakna. Hasil susunan wacana dalam permainan *Scramble* wacana hendaknya logis dan bermakna.
- c. *Scramble* Paragraf, yakni sebuah permainan menyusun suatu paragraf berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan paragraf hendaknya logis, dan bermakna, contohnya : Paginya ikut pergi ke pasar membeli sayuran bersama ibu.
- d. Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.
- e. Setiap hari minggu aku membantu ibu.
- f. Membantu ibu memasak di dapur.

Kalimat acak tersebut disusun menjadi kalimat runtut :

Setiap hari minggu aku membantu ibu, membantu ibu memasak di dapur. Paginya ikut pergi ke pasar membeli sayuran bersama ibu, sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring. Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pembelajaran *Scramble* dapat diartikan yaitu sebagai permainan acak kata dengan menggunakan latihan soal serta kartu jawaban acak untuk disusun dengan membentuk rancangan-rancangan agar menjadi kata atau jawaban yang benar. Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan batasan-batasan dalam penelitian. Batasan ini peneliti akan fokus membahas jenis *Scramble* kata, *Scramble* kata yakni sebuah permainan yang menyusun kata dan huruf yang telah diubah atau dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble*

Kelebihan dalam model pembelajaran *Scramble* yang dikemukakan

Aris Shoimin (2020: 168) yaitu sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok atau setiap siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak tertekan.

- a. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan, model pembelajaran ini juga dapat memupuk rasa disiplin atau kedisiplinan dan solidaritas antar siswa.
- b. Materi yang diberikan melalui salah satu permainan biasanya akan mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- c. Sifat kompetitif dalam model pembelajaran ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk mengerjakan soal yang diberikan.
- d. Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat.
- e. Mendorong siswa belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
- f. Melatih kedisiplinan siswa.
- g. Semua siswa dapat terlibat aktif.

Pendapat lain yaitu Istarani (2020: 187), berpendapat bahwa kelebihan pembelajaran *Scramble* antara lain:

- a. Dapat mempermudah siswa dalam menguasai bahan ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pertanyaan dimana jawabannya sudah dipisahkan hanya saja siswa tinggal mencocokkannya.
- b. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kertas kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya.

- d. Melatih siswa untuk berpikir secara kritis, sebab tanpa adanya pikiran yang kritis, siswa tidak akan mampu melengkapi pertanyaan sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran *Scramble* memiliki kelebihan lain dibandingkan model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran ini sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran geografi terutama pada materi poros maritim dunia agar dapat membantu ketepatan dan kecepatan siswa untuk berpikir aktif dalam menjawab soal, kreatif dan hasil yang maksimal berdasarkan skor jawaban terbanyak dan tercepat.

(1) Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *Scramble* menurut Miftahul Huda (2020: 306) yaitu:

- 1) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- 2) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik. Kelemahan selanjutnya yaitu yang dikemukakan oleh Aris
- 3) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merancanginya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 4) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang terlalu ditentukan.
- 5) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.

- 6) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

Selanjutnya Istarani (2020: 187) berpendapat, kelemahan model pembelajaran *Scramble* adalah:

- 1) Akan sulit bagi guru bila materi yang disampaikan pengenalan awal.
- 2) Sulit bagi guru yang kurang paham tentang kisi-kisi pembuatan soal dengan model pembelajaran *Scramble*.
- 3) Ditemukan adanya ketidakcocokan antara pernyataan dengan kelengkapan kata jawaban.
- 4) Siswa merasa model ini bukan belajar, tetapi sekedar bermain-main.

Beberapa pendapat di atas, menunjukkan bahwa kelemahan yang biasanya terdapat pada model pembelajaran *Scramble* adalah siswa bisa saja mencontek jawaban temannya, malas untuk berpikir kritis, siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif, karena jawaban sudah tersedia.

d. Prosedur (Langkah-Langkah) Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble*, membuat pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, membuat jawaban yang diacak hurufnya, guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin di capai, membagikan lembaran kerja kepada siswa (Darmadi, 2021: 41). Tukiran Taniredja, dkk (2020: 116) media dan langkah-langkah yang digunakan dalam model pembelajaran *Scramble* adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah media pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- b. Buat media jawaban yang diacak hurufnya.
- c. Langkah pertama guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang di capai dalam pembelajaran.
- d. Langkah kedua membagikan lembar kerja kepada siswa.

Adapun Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Scramble* menurut Miftahul Huda (2018: 304) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan tujuan pembelajaran yang ada pada indikator, menjelaskan materi sesuai topik yaitu mengenai materi poros maritim dunia, kemudian mengeluarkan kata-kata atau kalimat yang terdapat di dalam materi tersebut dalam sebuah kartu-kartu kalimat.
- 2) Guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban dengan susunan acak kepada siswa dan siswa mengerjakan soal dengan cara menyusun jawaban yang cocok dengan kartu jawaban yang sebelumnya sudah diacak susunannya katanya.
- 3) Guru memberikan durasi tertentu kepada siswa untuk mengerjakan soal yang telah diberikan.
- 4) Siswa harus bisa mengerjakan soal dan mencari jawabannya dalam durasi waktu yang sudah ditentukan.
- 5) Setelah selesai mengerjakan soal dan durasi waktu yang diberikan telah habis, siswa mengumpulkan hasil pekerjaan.

- 6) Guru mengoreksi dan memberikan nilai sesuai dengan hasil yang dikerjakan oleh siswa yang maju kedepan untuk menjawab soal dengan ketentuan jawaban tepat dan cepat dan paling banyak benar.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Scramble* Aris Sohimin (2021: 167) yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak susunannya sedemikian rupa. Kemudian guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi dan berdasarkan jumlah siswa dalam kelompok. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar.

- 2) Kegiatan Inti

Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar hasil kerja yang telah disepakati kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang benar.

- 3) Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh, pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang langkah-langkah dalam model pembelajaran *Scramble* di atas, dalam penelitian ini langkah-langkah dalam pembelajaran *Scramble* untuk melakukan tindakan.

2. Media Kokami

a. Pengertian Media Kokami

Media kokami atau kotak kartu misterius adalah media yang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ini guru hanya perlu menyiapkan sebuah wadah (kotak) yang di dalamnya akan di isi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai macam warna yang berisi pertanyaan, perintah, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang di pelajari. Kokami diperkenalkan oleh abdul kadir, dengan media ini beliau meraih juara 2 lomba kreatifitas guru tingkat SMP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) permainan ini menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa selain itu untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan (Isnaini, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar adalah penggunaan media Kokami (Kotak Karu Misterius). Kokami merupakan bagian dari metode permainan yang menggunakan Kotak dan Kartu sebagai medianya. Media Kokami merupakan gabungan antara permainan dengan media. Permainan ini mempunyai kelebihan yaitu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan merangsang minat dan perhatian siswa. Peran

guru di dalam kelas adalah sebagai fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi masalah-masalah terkait dengan materi yang akan dipelajari. Hal yang perlu disiapkan dalam media Kokami adalah kotak dan kartu pesan. Kartu pesan tersebut berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, kemudian diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, dan sanksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan yang mudah didapatkan. Menggunakan kardus bekas dan kotak sepatu yang tidak digunakan lagi dengan desain yang dibuat menarik. Kartu pesan ini merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya.

b. Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami

Media Kokami memiliki beberapa peraturan sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media Kokami dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
2. Anggota setiap kelompok diwakili seorang yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
3. Seluruh permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
4. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam Kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan kertas dan harus diperhatikan oleh semua anggota.

5. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
6. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
7. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan kartu (sticker) senyum
8. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi. Sanksi yang didapat berupa kartu (sticker) sedih dan kalimat penyemangat (Isnaini, 2018).
Dengan ketersediaan media Kokami sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengaruh besar dalam proses belajar-mengajar. Media kokami yang digunakan peneliti yaitu berupa kartu pesan yang berisikan materi serta pertanyaan mengenai materi kerajaan Islam di Indonesia. Dengan media kokami belajar sambil bermain membuat siswa semangat untuk belajar dan siswa juga dapat memahami materi.

c. Kelebihan dan kekurangan Media Kokami

Kokami merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena Kokami disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah ada (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.

2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik.
3. Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
4. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
5. Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual (Munandi, 2010:166).

Selain kelebihan diatas, media yang disajikan dalam bentuk permainan juga memiliki kelemahan, diantaranya: siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai, siswa akan lupa waktu, dan memerlukan banyak persiapan

d. Langkah-langkah dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kokami

Media pembelajaran kotak kartu misterius adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan interaktif di kelas. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk penggunaannya (Isnaini, 2018):

1. Persiapan Materi Pembelajaran :

- Tentukan topik atau materi pembelajaran yang ingin Anda sampaikan menggunakan kotak kartu misterius ini.

- Siapkan kartu-kartu misterius yang berisi informasi atau pertanyaan terkait materi tersebut.

2. Desain Kartu-Kartu Misterius :

- Buatlah kartu-kartu misterius yang menarik dan informatif. Setiap kartu sebaiknya berisi satu pertanyaan, pernyataan, gambar, atau informasi terkait materi pembelajaran.

- Pastikan bahwa informasi atau pertanyaan yang tercantum di setiap kartu dapat membangkitkan diskusi atau pemikiran kritis dari siswa.

3. Pembagian Kelompok :

- Bagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, biasanya 3-5 orang dalam satu kelompok. Jumlah kelompok tergantung pada jumlah kartu misterius yang Anda siapkan.

4. Pendekatan Berbasis Kelompok :

- Berikan satu set kartu misterius kepada setiap kelompok. Pastikan setiap kelompok memiliki akses yang sama terhadap semua kartu misterius.

5. Instruksi Penggunaan :

- Jelaskan kepada siswa cara menggunakan kartu-kartu misterius tersebut. Misalnya, mereka dapat memilih kartu secara bergantian, membaca pertanyaan atau informasi di kartu tersebut, dan memberikan jawaban atau melakukan diskusi di antara anggota kelompok.

6. Fasilitasi Diskusi :

- Biarkan siswa secara bergantian memilih dan membaca kartu misterius, lalu bertukar pendapat atau menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut.
- Fasilitasi diskusi di antara anggota kelompok untuk memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

7. Refleksi dan Penutup :

- Setelah kelompok-kelompok selesai dengan diskusi mereka, mintalah mereka untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari atau diskusikan dari kartu-kartu misterius tersebut.
- Lakukan penutupan dengan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas melalui penggunaan media kotak kartu misterius.

8. Evaluasi :

- Evaluasi efektivitas penggunaan media ini berdasarkan interaksi siswa, pemahaman yang tercapai, dan tingkat partisipasi dalam diskusi kelompok.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dimana keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka

sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2020). Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion (2020) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman. ”Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut.

Belajar adalah suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Hamalik (2020:106) Aktivitas belajar diartikan sebagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar (Hamalik:2020,179). Dahulu kita mengenal konsep Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Secara harfiah, CBSA dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional. Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang berbentuk perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam kegiatan belajar yang penting yaitu bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas pembelajaran Sardiman (2020:77-78). Oleh karena itu, pada proses tersebut peran guru sangat penting. Dimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan dan

memunculkan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka keaktifan belajar adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang diberikan kepada siswa baik fisik maupun non-fisik yang diberikan saat proses pembelajaran sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil belajar yang diinginkan.

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Menurut Melvin L Silberman dalam Hamalik (2020) ciri-ciri siswa yang aktif sebagai berikut:

- a) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.
- b) Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- c) Siswa mampu mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Menurut Hamzah (2021:33) ciri-kadar dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa tersebut.

- a. Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan.
- b. Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- c. Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- d. Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal

Salah satu indikator penting yang harus diperhatikan di dalam gerakan meningkatkan kadar proses pembelajaran adalah kadar keterlibatan peserta didik setinggi mungkin.

Berdasarkan penjabaran diatas maka ciri-ciri keaktifan belajar itu sendiri berasal dari siswa dan proses pembelajaran, dari sisi siswa yakni (1) siswa aktif bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi yang belum paham; (2) siswa dalam mengemukakan dan mendiskusikan suatu gagasan; dan (3) siswa mampu mengerjakan tugas mereka. Pada proses pembelajaran itu sendiri terdapat empat ciri-ciri yakni (1) siswa aktif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran; (2) adanya interaksi aktif dengan siswa; (3) siswa memiliki kesempatan untuk menilai hasil karyanya sendiri; dan (4) pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

c. Prinsip Belajar Siswa Aktif

Pada dasarnya prinsip belajar dan pembelajaran dapat meningkatkan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Menurut Hamzah (2021:34) ada beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangnya belajar siswa aktif, yaitu:

a. Stimulus Belajar

Pada prinsipnya yakni guru dapat benar-benar mengomunikasikan informasi ataupun pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan yang diterima siswa dapat berupa *verbal* atau bahasa, visual, taktik, audiktif dan lain-lain.

b. Perhatian dan Motivasi

Menurut Hamzah (2021:35) terdapat beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa, seperti (a) menggunakan cara belajar yang bervariasi, (b) mengadakan pengulangan informasi, (c) memberikan stimulus baru, bisa melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa; (d) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, dan (e) menyediakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Kebutuhan siswa untuk belajar akan mendorong motivasi dalam diri masing-masing siswa.

c. Respon yang Dipelajari

Stimulus yang diberikan oleh guru baik berupa pesan dan perhatian serta motivasi yang diberikan oleh guru mendapatkan respon dari siswa. Respon dari stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terhadap informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

d. Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti perasaan kepuasan terhadap kebutuhan siswa cenderung untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Dari luar seperti nilai, ganjaran hadiah-hadiah dan lain-lain. Dari dalam diri bisa terjadi apabila respon yang dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya sesuai kebutuhan.

e. Pemakaian dan Pemindahan

Dalam menyampaikan informasi yang jumlahnya tidak terbatas, penting sekaligus dilakukan pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan apabila diperlukan kembali. Peningkat kembali informasi yang telah diperoleh cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi serupa.

Berdasarkan penjabaran di atas terdapat lima prinsip belajar siswa aktif, yakni (1) stimulus belajar; (2) perhatian dan motivasi; (3) respon yang dipelajari; (4) penguatan serta (5) pemakaian dan pemindahan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam diri siswa itu sendiri ataupun yang datang dari luar diri siswa. Menurut Syah (2020:146) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Faktor Internal Siswa

Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti:

i. Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis dapat berupa kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

h. Aspek Psikologis

Aspek psikologi dapat berupa minat dan ketertarikan siswa terhadap seperti intelegitas, sikap, minat, bakat dan motivasi dari peserta didik. Oleh karena itu aspek psikologis sangat mempengaruhi selama terjadi proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal / Luar

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu berdasarkan lingkungan sosial disekolah, masyarakat dan keluarga

(2) Lingkungan sekolah, berkaitan dengan pengajar, tenaga kependidikan dan teman-teman siswa dilingkungan sekolah dimana dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa tersebut. Terciptanya hubungan yang harmonis diantara ketiganya dapat menjadi motivasi dari siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

(3) Lingkungan masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi semangat belajar siswa.

(4) Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan strategi dari siswa itu untuk menunjang keefektifan dan keefisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan penjabaran diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa terdiri dari faktor internal yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal siswa yaitu dari lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Selain dua faktor tersebut terdapat faktor dari pendekatan belajar yang berkaitan dengan strategi untuk menunjang proses pembelajaran suatu materi.

e. Jenis-Jenis Aktifitas Belajar

Kegiatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan kegiatan belajar maka peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Sebenarnya, keaktifan belajar tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk misalnya dengan mendengarkan seorang guru yang sedang memberikan ceramah, mendiskusikan sesuatu dengan guru atau teman sekelas, atau memikirkan cara untuk memecahkan suatu permasalahan. *Curriculum Guiding Commite of the Winscon Cooperative Education Program* dalam Hamalik (2020:20-21) mengelompokan aktifitas belajar siswa menjadi:

- a. Kegiatan penyelidikan: membaca, melakukan wawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya;
- b. Kegiatan penyajian: laporan, panel, dan *round table discussion*, mempertunjukkan *visual aid*, membuat grafik dan *chart*;
- c. Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan;

- d. Kegiatan apresiasi: mendengarkan music, membaca, menyaksikan gambar;
- e. Kegiatan observasi dan mendengarkan: merupakan alat dan bahan dari peserta didik sebagai alat bantu belajar;
- f. Kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain music;
- g. Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana;
- h. Percobaan: belajar mencoba cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik disamping perlengkapan yang telah tersedia;
- i. Kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri;

Lebih lanjut menurut Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2020:101) mengemukakan bahwa jenis-jenis dari keaktifan siswa dapat digolongkan menjadi 8 aktifitas yakni:

- 1) *Visual activities*; kegiatan membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, menyampaikan pendapat, melakukan wawancara, berdiskusi dan memberikan interupsi.
- 3) *Listening activities*: mendengarkan, uraian, percakapan diskusi, music, pidato.
- 4) *Writing activities*: menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.

- 5) *Drawing activities*: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*: melakukan percobaan/eksperimen, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Wasty Soemanto (2020) dikemukakan terdapat beberapa contoh aktivitas belajar dalam beberapa situasi, yaitu: 1) Mendengar; 2) Memandang; Meraba, mencium dan mencicipi/mencecap; 4) Menulis atau Mencatat; 5) Membaca; 6) Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi; 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan; 8) Menyusun *paper*; 9) Mengingat; 10) Berpikir serta 11) Latihan dan praktik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dilihat bahwa jenis-jenis kegiatan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dikelompokkan menjadi keaktifan jasmani. Implementasi dari keaktifan tersebut dapat berupa keaktifan panca indera, akal, ingatan, dan emosional. Jenis-jenis keaktifan belajar dilakukan dengan berbagai cara seperti melihat, mendengarkan, menulis, menggambar, berbicara, meraba, membaca, mengamati, mengingat, berpartisipasi, dan lain sebagainya.

Keaktifan jasmani dalam proses belajar mencakup berbagai aktivitas fisik yang dilakukan peserta didik, seperti menggerakkan tangan untuk menulis atau menggambar, mengamati objek secara langsung, serta menggunakan panca indera

untuk memahami materi yang diajarkan. Sementara itu, keaktifan akal dan ingatan berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi, serta mengingat dan memahami konsep yang telah dipelajari.

Selain itu, keaktifan emosional juga berperan penting dalam pembelajaran, karena perasaan senang, antusias, dan termotivasi dapat meningkatkan pemahaman serta daya serap peserta didik terhadap materi. Dengan demikian, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga aspek kognitif dan afektif, yang secara keseluruhan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas baik dari ciri-ciri, faktor keaktifan dan jenis keaktifan belajar siswa maka pada penelitian ini indikator dari keaktifan belajar siswa yang akan digunakan dapat dilihat dari (1) *visual activities*: siswa aktif memperhatikan penjelasan baik dari guru maupun kelompok saat menjelaskan materi; *oral activities*: siswa aktif untuk bertanya dan berdiskusi; (3) *listening activities*: siswa aktif mendengarkan instruksi dan penjelasan dari guru; (4) *writing activities*: siswa aktif mencatat dan menulis laporan; (5) *motor activities*: siswa aktif mengikuti pembagian kelompok dan melakukan kerjasama; (6) *mental activities*: siswa aktif menjawab pertanyaan dan menguasai materi; (7) *emotional activities*: siswa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Pada penelitian ini juga ditekankan kepada peningkatan keaktifan siswa dengan faktor psikologis siswa itu sendiri dengan tindakan memberikan motivasi, rekognisi atau *reward* terhadap siswa tersebut.

f. Indikator Keaktifan Belajar

Berikut adalah beberapa indikator keaktifan belajar (Savriani, 2020):

1. Keaktifan melihat
2. Keaktifan berbicara
3. Keaktifan mendengarkan
4. Keaktifan menulis
5. Keaktifan menggambar
6. Keaktifan motorik
7. Keaktifan mental
8. Keaktifan emosional

Tabel 2.1
Indikator Keaktifan belajar

No.	Indikator
1	Keaktifan melihat
2	Keaktifan berbicara
3	Keaktifan mendengarkan
4	Keaktifan menulis
5	Keaktifan menggambar
6	Keaktifan motoric
7	Keaktifan mental
8	Keaktifan emosional

Sumber: (Savriani, 2020)

4. Materi PPKN

Garuda Pancasila terdiri atas tiga komponen utama, yakni Burung Garuda, perisai dan pita putih.

1. Burung Garuda

Burung Garuda merupakan burung mistis yang berasal dari Mitologi Hindu yang berasal dari India dan berkembang di wilayah Indonesia sejak abad ke-6. Burung Garuda itu sendiri melambangkan kekuatan, sementara warna emas pada burung garuda itu melambangkan kemegahan atau kejayaan.



Gambar 2.1 Burung Garuda

Pada burung garuda:

- Jumlah masing-masing sayap bulunya berjumlah 17 yang mempunyai makna, tanggal kemerdekaan negara kita yakni tanggal 17.
- Bulu ekor memiliki jumlah 8 yang melambangkan bulan kemerdekaan negara kita bulan Agustus yang merupakan bulan ke-8.
- Dan bulu-bulu di pangkal ekor atau perisai berjumlah 19 helai dan di lehernya berjumlah 45 helai. Sehingga kesemua jumlah bulu yang ada di setiap

bagiannya melambangkan tanggal kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945.

- Kepala Burung Garuda yang menoleh ke kanan mungkin karena pemikiran orang zaman dahulu yang ingin Indonesia menjadi negara yang benar dan bermaksud agar Indonesia tidak menempuh jalan yang salah. Dan anggapan bahwa arah ke kanan adalah arah yang baik lah yang membuat kepala Garuda dibuat menghadap ke kanan.
- Sayap yang membentang adalah siap terbang ke angkasa. Burung Garuda dengan sayap yang mengembang siap terbang ke angkasa, melambangkan dinamika dan semangat untuk menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara.

2. Perisai

Perisai yang dikalungkan melambangkan pertahanan Indonesia. Pada perisai itu mengandung lima buah simbol yang masing-masing simbol melambangkan sila-sila dari dasar negara Pancasila.



Gambar 2.1 Perisai Pancasila

Di bagian tengah Garuda Pancasila terdapat simbol bintang bersudut lima yang melambangkan sila pertama Pancasila, Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang ini diartikan sebagai cahaya, yang menggambarkan Tuhan sebagai sumber cahaya spiritual bagi setiap umat manusia. Latar belakang berwarna hitam melambangkan warna alam atau warna asli, yang menunjukkan bahwa Tuhan bukanlah ciptaan atau rekaan manusia, melainkan sumber dari segala sesuatu yang ada dan telah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini tercipta.

Di bagian kanan bawah Garuda Pancasila terdapat gambar rantai yang melambangkan sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Rantai tersebut terdiri dari mata rantai berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkait membentuk satu kesatuan. Mata rantai segi empat melambangkan laki-laki, sementara mata rantai berbentuk lingkaran melambangkan perempuan. Rantai yang saling berkait ini menggambarkan bahwa setiap manusia, baik laki-laki maupun perempuan, saling membutuhkan dan harus bersatu, karena hanya dengan kesatuan itulah kekuatan dapat tercipta, seperti sebuah rantai yang kokoh.

Di bagian kanan atas Garuda Pancasila terdapat gambar pohon beringin yang melambangkan sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Pohon beringin dipilih karena merupakan pohon besar yang memberikan tempat berteduh bagi banyak orang, yang menggambarkan bahwa seluruh rakyat Indonesia dapat "berteduh" di bawah naungan negara Indonesia. Selain itu, pohon beringin memiliki sulur dan akar yang menjalar ke segala arah, namun tetap berasal dari satu pohon yang sama, mencerminkan keragaman suku bangsa yang tetap bersatu di bawah nama Indonesia.

Di sebelah kiri atas Garuda Pancasila terdapat gambar kepala banteng yang melambangkan sila keempat, yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan. Banteng dipilih sebagai lambang karena hewan ini dikenal sebagai makhluk sosial yang suka berkumpul, yang menggambarkan prinsip musyawarah, di mana orang-orang harus berkumpul untuk berdiskusi dan mengambil keputusan bersama dengan kebijaksanaan.

Di sebelah kiri bawah Garuda Pancasila, terdapat gambar padi dan kapas yang melambangkan sila kelima, yaitu Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas dipilih karena keduanya merupakan kebutuhan dasar manusia, yaitu pangan dan sandang, yang menjadi syarat utama untuk mencapai kemakmuran. Hal ini mencerminkan tujuan utama dari sila kelima, yaitu mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Di tengah-tengah perisai Garuda Pancasila terdapat sebuah garis hitam tebal yang melambangkan garis khatulistiwa. Garis ini menggambarkan lokasi geografis Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang merupakan negara tropis yang dilintasi oleh garis khatulistiwa, membentang dari arah timur ke barat.

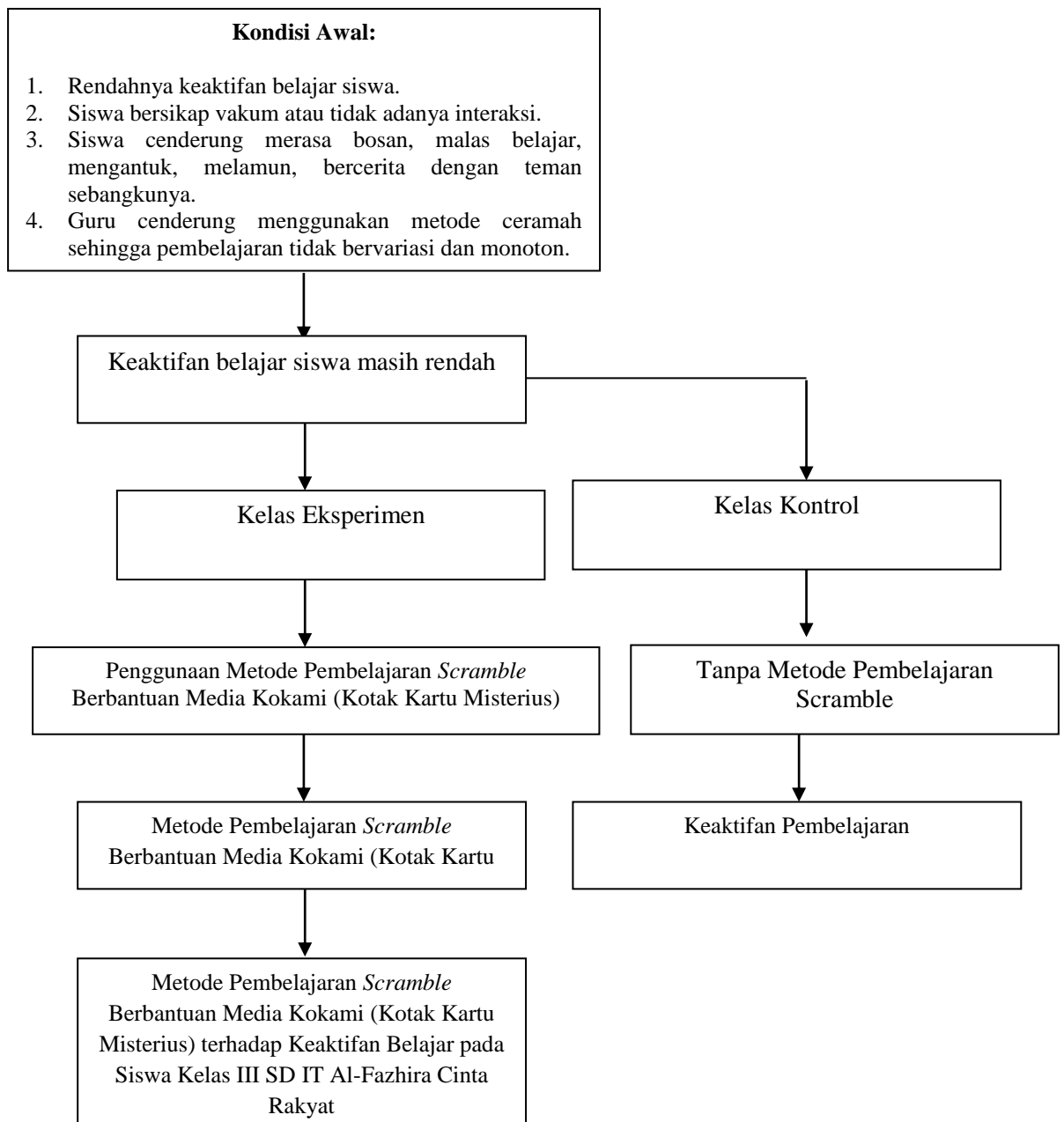
3. Pita Putih

Di bawah Garuda Pancasila, terdapat pita putih yang dipegang dengan tulisan "BHINNEKA TUNGGAL IKA" menggunakan huruf latin, yang merupakan semboyan negara Indonesia. Kata "Bhineka" merujuk pada keberagaman atau perbedaan, "Tunggal" berarti satu, dan "Ika" berarti itu. Ungkapan "Bhinneka Tunggal Ika" berasal dari Bahasa Jawa Kuno yang berarti "berbeda-beda tetapi tetap satu jua." Frase ini diambil dari karya Kakimpoi

Sutasoma oleh Mpu Tantular, seorang pujangga dari Kerajaan Majapahit pada abad ke-14. Ungkapan ini menggambarkan persatuan dan kesatuan Indonesia yang mencakup berbagai pulau, ras, suku, bangsa, adat, budaya, bahasa, serta agama.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, diketahui bahwa kondisi siswa SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat TA 2023/2024 sebelum diterapkannya Metode Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Siswa tidak menunjukkan sikap kerja keras yang optimal, yang berdampak pada menurunnya tingkat keaktifan mereka. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diukur dari prestasi belajarnya, dan sikap kerja keras menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan giatnya siswa dalam belajar.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan suatu hipotesis penelitian yaitu:

- H_a : Ada pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.
- H_o : Tidak ada pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian semu atau quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Pendekatan penelitian semu (disebut juga quasi eksperimen) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel, namun tidak menggunakan penugasan secara acak (random) terhadap kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Sugiyono, 2021:75).

Kedua kelompok diberikan pretest (O_1) untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa metode pembelajaran scramble yang dipadukan dengan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius), sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan metode scramble maupun Media KOKAMI. Setelah perlakuan dilakukan, kedua kelompok kembali diberikan post test (O_2) untuk mengukur perubahan atau peningkatan keaktifan belajar setelah perlakuan. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok digunakan untuk melihat pengaruh metode pembelajaran scramble berbantuan Media KOKAMI terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat yang beralamat di Gg. Laksana, Cinta Rakyat, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 8 bulan pada bulan Juli 2025 sampai dengan Februari 2026. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1.	Pengajuan Judul	■							
2.	ACC Judul	■							
3.	Penyusunan Skripsi		■						
4.	Bimbingan Skripsi			■	■				
5.	Seminar Skripsi					■	■		
6.	Pelaksanaan Riset							■	
7.	Penulisan Skripsi							■	
8.	Persetujuan Skripsi								■
9.	Sidang Meja Hijau								■

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 117). Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh

siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat yang berjumlah 63 orang, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A yang berjumlah 32 siswa dan kelas III B yang berjumlah 31 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2021:81). Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah kelas III A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III B yang berjumlah 31 siswa, sehingga total sampel yang digunakan adalah 63 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, yaitu pengambilan sampel dengan cara mengambil seluruh populasi yang ada, karena jumlah subjek penelitian kurang dari 100 orang, yakni 63 orang. Apabila peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai penelitian populasi (Arikunto, 2017).

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel X1: Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)
2. Variabel X2: Tanpa Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi. Penggunaan observasi dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan akurat. Observasi memungkinkan peneliti mengamati secara langsung keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga data yang diperoleh bersifat objektif dan tidak dipengaruhi oleh subjektivitas responden.

Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Observasi sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi buatan. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Keaktifan Belajar Siswa

No	Komponen keaktifan	Aspek keaktifan yang diamati	No. Butir
1.	Keaktifan melihat	Memperhatikan penjelasan guru	1,2
2.	Keaktifan berbicara	Bertanya kepada guru terkait materi pembelajaran	3,4
		Menyatakan pendapat terkait materi pembelajaran	
3.	Keaktifan mendengarkan	Mendengarkan ketiga guru menjelaskan	5,6
		Mendengarkan pendapat teman	
4.	Keaktifan menulis	Menuliskan materi yang disampaikan oleh guru	7,8,9
5.	Keaktifan menggambar	Menggambar visual yang disajikan sebelumnya	10
6.	Keaktifan motorik	Melaksanakan tugas yang diberikan	11
7.	Keaktifan mental	Memecahkan soal yang diberikan oleh guru	12
8.	Keaktifan emosional	Semangat dalam belajar	13,14,15

Sumber: Rusman. (2018)

Tabel 3.2
Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No.	Kriteria Keaktifan Belajar	Indikator / Penjelasan
1	Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mengikuti instruksi guru, berdiskusi, dan mengerjakan tugas.
2	Keberanian mengemukakan pendapat atau bertanya	Siswa berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan menyampaikan ide atau pendapat di kelas.
3	Perhatian dan konsentrasi terhadap materi	Siswa fokus pada penjelasan guru, media pembelajaran, dan aktivitas kelas tanpa mudah terdistraksi.

4	Kerja sama dalam kelompok	Siswa bekerja sama dengan teman, berbagi tugas, dan berkontribusi aktif dalam kegiatan kelompok.
5	Inisiatif dan kemandirian belajar	Siswa berusaha sendiri menyelesaikan tugas, mencari informasi, dan tidak selalu bergantung pada guru/teman.
6	Respons terhadap stimulus pembelajaran	Siswa merespons pertanyaan, permainan, atau media pembelajaran dengan positif dan antusias.
7	Antusiasme dan motivasi belajar	Siswa menunjukkan semangat, ketertarikan, dan sikap positif selama proses pembelajaran.

Sumber: Rusman. (2018)

Rumus Skor Keaktifan Belajar Siswa

Setiap indikator diberi skor menggunakan skala, misalnya:

4 = Sangat aktif

3 = Aktif

2 = Kurang aktif

1 = Tidak aktif

Skor total keaktifan siswa:

$$\text{Skor Total} = \sum \text{Skor Indikator ke=i}$$

$$\text{Skor Maksimal} = 7 \times 4 = 28$$

Persentase Keaktifan Belajar:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Interpretasi Keaktifan Belajar:

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Aktif
61 – 80	Aktif
41 – 60	Cukup Aktif
21 – 40	Kurang Aktif
0 – 20	Tidak Aktif

F. Teknik Analisis Data

Untuk menvalidkan instrument digunakan validitas empirik dengan melakukan uji coba pada siswa yang bukan sampel penelitian. Dari hasil uji coba dapat diketahui validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dalam penelitian untuk membuktikan keabsahan instrumen yang dipergunakan dalam penelitian (Arikunto, 2010). Mardapi (2020: 38) menjelaskan bahwa, validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Oleh karena itu, validitas merupakan fundamen paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu tes. Proses validasi meliputi pengumpulan bukti-bukti untuk menunjukkan dasar saintifik penafsiran skor seperti yang direncanakan.

Menurut Sugiyono (2018:271) Expert Judgement adalah teknik pemeriksaan data yang dilakukan oleh ahli yang membidangnya dalam bentuk opini atau pernyataan. Validitas yang digunakan adalah validitas expert yaitu dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang

berkompeten atau melalui expert judgment. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Priyastama dalam (Imron, 2021) berpendapat dalam uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal.

Dikatakan normalitas jika sebagian besar data sampel memenuhi syarat untuk analisis kuantitatif, yang berarti data tersebut terdistribusi normal. Distribusi normal merujuk pada distribusi probabilitas yang memiliki bentuk simetris dengan puncak di tengah, di mana sebagian besar data terpusat di sekitar nilai rata-rata dan jumlah data yang semakin jauh dari rata-rata semakin sedikit. Dalam penelitian, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

Untuk memudahkan perhitungan penelitian menggunakan SPSS 24 *for windows* Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 24 *for windows*.

Langkah 1 : aktifkan program SPSS 24 *for windows*

Langkah 2 : pada halaman SPSS 24 *for windows* klik variable view, maka akan muncul halaman variable view, buat data pada *variable view*

Langkah 3 : klik halaman, data view, maka akan terbuka halaman data view masukan data pada view

Langkah 4 : setelah memunculkan nilai Klik *analizy-reggression-linear regression*, lalu pilih linear

Langkah 5 : akan muncul kota linear regression: save pada bagian residual, centang *understandarized* selanjutnya klik *continue* lalu klik ok.

Langkah 6 : selanjutnya pilih menu *analyze* lalu pilih *nonparametric test*, klik *legacy dialogs* kemudian pilih submenu *1-sample K-S*

Langkah 7 : masukan variable *Unstandardized residuals* ke kota test variable list pada *test distribution*aktifkan atau centang pilih normal lalu ok.

Langkah 8 : sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas dengan nilai

$\alpha = 5\%$ (0,05) yaitu:

- Nilai signifikan $\geq \alpha$ maka data berdistribusi normal
- Nilai signifikan $< \alpha$ maka data data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan variasi antara dua atau lebih kelompok sampel, yaitu untuk memastikan apakah sampel-sampel tersebut berasal dari populasi dengan variansi yang serupa atau homogen. Uji ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan antara kelompok yang diuji bukan disebabkan oleh perbedaan dalam variabilitas data antar kelompok. Uji homogenitas sering digunakan ketika terdapat lebih dari satu kelompok atau

populasi yang dibandingkan, dan sampel diambil dari berbagai populasi tersebut. Jika hasil uji menunjukkan bahwa variansinya homogen, maka analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan asumsi bahwa variabilitas antar kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Uji memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 24 *for windows*. berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 24 *for windows*.

Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS 24 for windows

Langkah 2 : pada halaman SPSS 24 for windows klik variable view, kemudian buat data pada variable view

Langkah 3 : klik halaman data dan masukan data pada data view

Langkah 4 : klik *analyze* pilih *compare means >> one way anova* kemudian klik nilai dan pindahkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan pada *factor* klik *option* dan pilih *homogeneity of variance test* lalu pilih *continue* kemudian klik *ok*.

Langkah 5 : sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji homogenitas

$\alpha = 5\%$ (0,05) yaitu:

- Nilai signifikan $\geq \alpha$ maka data mempunyai varian yang homogeny
- Nilai signifikan $< \alpha$ maka data mempunyai varian yang tidak homogeny

c. Uji Hipotesis

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu proposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering dipergunakan untuk dasar pembuatan keputusan atau pemecahan persoalan atau untuk dasar penelitian yang lebih lanjut (Tannady & Munardi, 2015, hal. 27) Sebelum menerima atau menolak sebuah hipotesis, seorang peneliti harus menguji hipotesis tersebut untuk menentukan *apakah hipotesis itu benar atau salah*. Pengujian Hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan memutuskan apakah atau menolak hipotesis mengenai parameter populasi.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Independent Samples T-Test untuk membandingkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang tidak berhubungan. Uji ini diterapkan pada data skala interval atau rasio dari dua kelompok berbeda. Sebelum uji T dilakukan, kesamaan varians diperiksa menggunakan Levene's Test; jika varians sama digunakan *Equal Variances Assumed*, jika berbeda digunakan *Equal Variances Not Assumed*. Uji ini penting untuk menentukan pendekatan yang tepat dalam menganalisis perbedaan rata-rata antar kelompok (Lupiyoadi, 2015).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan software SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 24 untuk Windows. SPSS merupakan perangkat lunak yang sering digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk menganalisis data statistik. Dengan menggunakan SPSS, peneliti dapat dengan mudah melakukan berbagai jenis analisis, seperti uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan analisis deskriptif. SPSS

menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan peneliti untuk mengolah data secara efisien dan menghasilkan hasil yang akurat, yang sangat mendukung proses pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 24 *for windows*

Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS 24 for windows

Langkah 2 : buat data pada variable view

Langkah 3 : masukan data pada *data view*

Langkah 4 : klik *analyze* pilih *compare means >> independent sampling t* “nilai” ke test variable, “kelas” ke grup >> klik continue lalu klik *ok*.

Langkah 5 :sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji t :

- a. Nilai signifikan $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya adanya pengaruh signifikan metode pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.
- b. Nilai signifikan $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak. Artinya tidak adanya pengaruh signifikan metode pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterus) terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SD IT Al-Fazhira. Adapun subjek penelitian yaitu Kelas III B dengan 31 siswa menjadi golongan eksperimen melalui mengaplikasikan Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) serta Kelas III A yang berjumlah 31 siswa menjadi golongan control yang melaksanakan pembelajaran dengan metode saja. Dua kelas akan diajarkan dengan topik serupa yakni perihal mata pelajaran PPKN. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non tes berupa lembar observasi. Kemudian untuk mengetahui kemampuan keaktifan belajar siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktifitas secara individu didalam kelas.

a) Uji Validitas *Expert* (Ahli)

Uji validitas expert (ahli) yaitu instrument yang digunakan betul-betul tepat mengukur apa yang akan diukur. Instrument yang baik yaitu instrument yang memenuhi syarat valid, instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Sebelum lembar observasi digunakan untuk dijadikan instrument penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas terhadap 8 indikator observasi.

Sebelum lembar observasi digunakan, dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan validator. Validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi yang akan digunakan validasi ahli lembar observasi divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar observasi dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 4.1
Ringkasan Hasil Uji Validasi Media dan Materi

No	Komponen	Aspek yang Diamati	No. Butir
1	Konstruksi	Kejelasan petunjuk pengisian dan kejelasan butir pertanyaan pada lembar observasi	1–2
2	Isi	Ketepatan aspek yang dinilai dan ketepatan butir observasi dalam mengukur keaktifan belajar siswa	3–4
3	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan penggunaan bahasa yang jelas serta mudah dipahami	5–6

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa aspek yang dinilai berdasarkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor yang diperoleh yaitu 14 dari skor maksimal 15 yang diharapkan. Sehingga persentase hasil validasi instrumen media “kotak misterius” oleh ahli adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = (14 / 15) \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka penilaian yang dilakukan validator terhadap instrument validasi keaktifan belajar mencapai 93% hasil validasi ahli instrument validasi keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Instrumen Observasi

Validator	Total Skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.	14	93%	Valid	Tidak Perlu Revisi

2.1. Hasil Analisis Pre Test

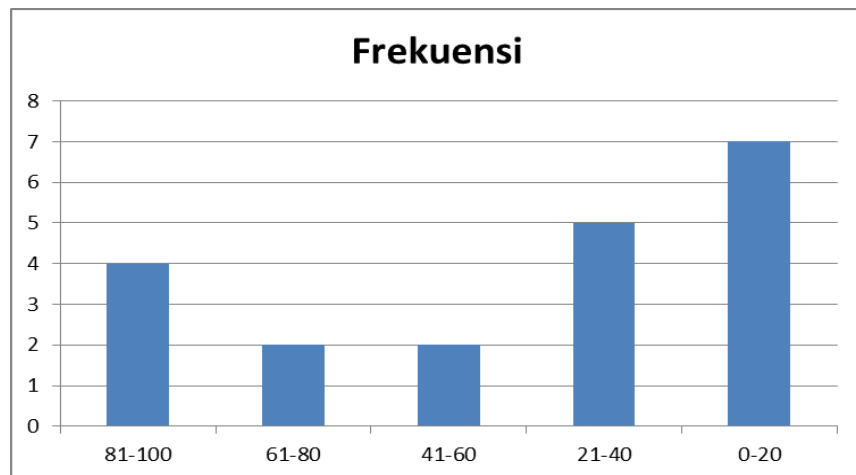
a. Hasil Analisis Pre Test Kelas Kontrol

Tabel 4.3
Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Kategori
81-100	5	Sangat aktif
61-80	3	Aktif
41-60	10	Cukup aktif
21-40	7	Kurang aktif
0-20	6	Tidak aktif
Total	31	Sangat aktif
Rata-rata		83,88
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		0

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-100 adalah sebanyak 5 siswa, nilai 61-80 sebanyak 3 siswa, nilai 41-60 sebanyak 10 siswa, nilai 21-40 sebanyak 7 siswa, nilai 0-20 sebanyak 6 siswa.



Gambar 4.1 Diagram Pre Test Kelas Kontrol

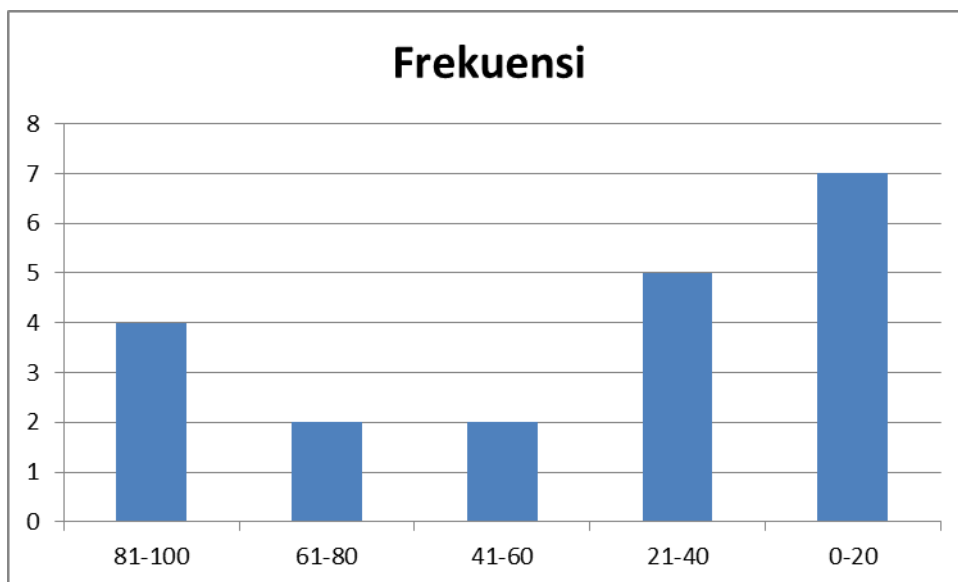
b. Hasil Analisis Pre Test Kelas eksperimen

Tabel 4.4 Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Kategori
81-100	3	Sangat aktif
61-80	4	Aktif
41-60	15	Cukup aktif
21-40	7	Kurang aktif
0-20	2	Tidak aktif
Total	31	100%
Rata-rata		86,76
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		0

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-100 adalah sebanyak 3 siswa, nilai 61-80 sebanyak 4 siswa, nilai 41-60 sebanyak 15 siswa, nilai 21-40 sebanyak 7 siswa, nilai 0-20 sebanyak 2 siswa.



Gambar 4.2 Diagram Pre Test Kelas Eksperimen

2.2. Hasil Analisis Post Test

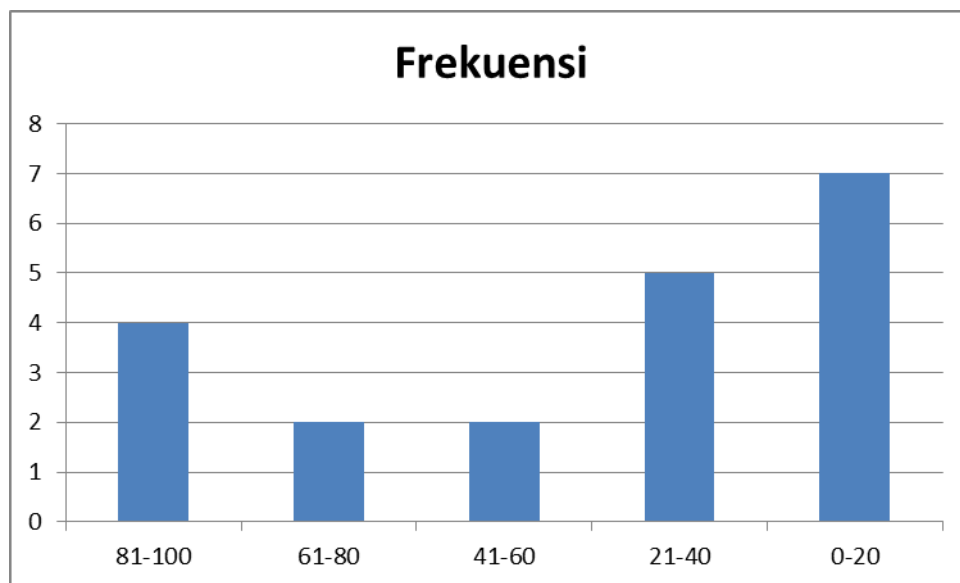
a. Hasil Analisis Post Test Kelas Kontrol

Tabel 4.5 Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Kategori
81-100	6	Sangat aktif
61-80	5	Aktif
41-60	8	Cukup aktif
21-40	5	Kurang aktif
0-20	7	Tidak aktif
Total	31	100%
Rata-rata		58,80
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		0

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-100 adalah sebanyak 6 siswa, nilai 61-80 sebanyak 5 siswa, nilai 41-60 sebanyak 8 siswa, nilai 21-40 sebanyak 5 siswa, nilai 0-20 sebanyak 7 siswa.



Gambar 4.1 Diagram Post Test Kelas Kontrol

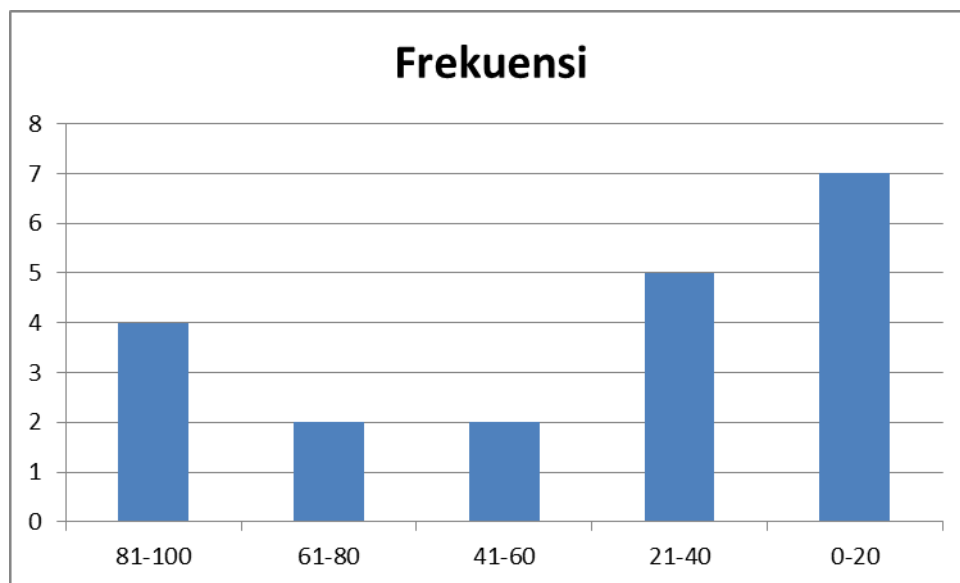
b. Hasil Analisis Post Test Kelas eksperimen

Tabel 4.6 Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Kategori
81-100	3	Sangat aktif
61-80	4	Aktif
41-60	15	Cukup aktif
21-40	7	Kurang aktif
0-20	2	Tidak aktif
Total	31	100%
Rata-rata		88,32
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		0

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-100 adalah sebanyak 3 siswa, nilai 61-80 sebanyak 4 siswa, nilai 41-60 sebanyak 15 siswa, nilai 21-40 sebanyak 7 siswa, nilai 0-20 sebanyak 2 siswa.



**Gambar 4.2 Diagram Post Test
Kelas Eksperimen**

2.3. Pengajuan Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Penelitian melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS 25. Adapun tabel hasil pengujian normalitas:

**Tabel 4.7
Uji Kolmogorov-Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		kontrol	experiment
N		31	31
Normal Parameters ^a	Mean	70.4762	84.3810
	Std. Deviation	9.27156	10.34638
Most Extreme Differences	Absolute	.202	.179

	Positive	.202	.150
	Negative	-.179	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.927	.818
Asymp. Sig. (2-tailed)		.357	.515
a. Test distribution is Normal.			

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,357 dan 0,515 lebih besar dari 0,05.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.8
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.352	1	60	.249

Berdasarkan hasil Test of Homogeneity of Variances terhadap data hasil belajar, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 1,352 dengan derajat kebebasan $df1 = 1$ dan $df2 = 60$, serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,249. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dilihat bahwa varians data hasil belajar dari kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian,

Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.352	.249	8.865	60	.000	19.74194	2.22693	24.19646	15.28742
	Equal variances not assumed			8.865	54.071	.000	19.74194	2.22693	24.20652	15.27735

Sumber: Data diolah dengan menggunakan SPSS (2026)

Berdasarkan hasil Independent Samples Test pada data hasil belajar, diperoleh nilai Levene's Test dengan signifikansi sebesar 0,249 ($> 0,05$), sehingga dapat dilihat bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, interpretasi uji t mengacu pada baris Equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 8,865 dengan $df = 60$ dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 19,74 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok cukup besar. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 15,29 hingga 24,20, yang tidak melewati angka nol, sehingga semakin menegaskan bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran Scramble berbantuan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-FazhirA. Secara teoretis, metode Scramble merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa (Huda, 2021).

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikator penting dalam keberhasilan suatu metode pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu berinteraksi secara efektif dengan guru maupun teman sekelas. Dalam konteks ini, penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap tingkat keaktifan belajar siswa.

Melalui penerapan metode Scramble berbantuan media KOKAMI, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam menemukan jawaban, berdiskusi, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tanpa metode yang bervariasi atau masih bersifat konvensional, di mana aktivitas siswa cenderung pasif dan berpusat pada guru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti Scramble berbantuan media KOKAMI lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa metode yang jelas, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Keaktifan Belajar Dengan Metode Penelitian Scramble Berbantuan Media Kokami Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol Bagi Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat

Keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Scramble berbantuan media Kokami menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Metode Scramble yang menuntut siswa untuk menyusun jawaban secara aktif mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ditambah dengan penggunaan media Kokami (Kotak Kartu Misterius), suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menantang. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan diskusi, berpikir cepat, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga keaktifan belajar terlihat lebih dominan.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, keaktifan belajar siswa cenderung lebih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa lebih pasif dan hanya menerima informasi tanpa banyak keterlibatan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya interaksi antar siswa serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif dalam proses pembelajaran.

Perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa metode Scramble berbantuan media Kokami efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat. Penggunaan metode dan media yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Dengan demikian, penerapan metode ini dapat menjadi alternatif yang tepat bagi guru dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mendorong keaktifan siswa di kelas.

2. Keaktifan belajar tanpa menggunakan metode penelitian Scramble berbantuan media kokami pada kelas eksperimen dan kontrol bagi siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat

Keaktifan belajar siswa tanpa menggunakan metode pembelajaran Scramble berbantuan media Kokami pada kelas eksperimen dan kelas kontrol cenderung menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Dalam kondisi ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar relatif terbatas. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas secara individu tanpa adanya rangsangan aktivitas yang menuntut partisipasi aktif secara menyeluruh.

Pada kelas eksperimen yang tidak diberikan perlakuan metode Scramble dan media Kokami, keaktifan belajar siswa belum berkembang secara optimal. Meskipun secara potensi siswa memiliki kemampuan untuk aktif, namun tanpa dukungan metode dan media yang interaktif, mereka cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat dalam diskusi atau kegiatan kelompok. Hal ini terlihat dari rendahnya frekuensi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta kurangnya interaksi antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Demikian pula pada kelas kontrol, keaktifan belajar siswa juga berada pada kategori rendah hingga sedang. Tidak adanya variasi metode dan media

pembelajaran menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan metode Scramble berbantuan media Kokami, keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat belum dapat berkembang secara maksimal, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

3. Pengaruh metode pembelajaran Scramble berbantuan media kokami (kotak kartu misterius) terhadap keaktifan belajar pada siswa kelas III SD IT Al-Fazhira Cinta Rakyat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil keaktifan belajar siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius), keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional dan pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa Kelas III di SD IT Al-Fazhira. Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *post-test* yang di ujikan oleh siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira. Kemudian untuk menghitung hipotesis pada penelitian ini dengan cara melihat nilai signifikasinya. Dari data hasil Uji-T menggunakan *Independent Samples Test* maka didapatkan hasil bahwa Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu

Misterius) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira, dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi $0,000 < \alpha$. Hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar siswa dikarenakan dengan menggunakan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) dapat dilakukan dengan cara menunjukkan sesuatu kepada audiens dan menjelaskan atau mendeskripsikan. Dan dengan menggunakan *Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius)* proses pembelajaran membutuhkan media sederhana yang mudah di temukan dilingkungan sekitar sesuai kebutuhan. Disamping itu, dengan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) siswa lebih termotivasi untuk belajar serta memudahkan siswa untuk berani berpendapat, (Musfiroh, 2021).

Hasil penelitian dilakukan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Atmasari, J., Marta, R., & Fitra, 2021) dalam jurnal penelitian dengan judul “pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap keaktifan belajar Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak”. Hasil penelitian ini adalah Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Berpengaruh terhadap keaktifan belajar pada anak kelompok B di Gugus II kecamatan Beleleng.”

Hasil penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Farikhah, 2021) yang berjudul “Pengaruh penggunaan

Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) berbantuan Media *Big Book* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PPKN di kelas III MI Ianatusshibyan Semarang”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) berbantuan *big book* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PPKN di kelas III MI Ianatusshibyan sangat berpengaruh dan terdapat perbedaan. Menurut (Fadilah et al, 2020) juga menyatakan bahwa Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) memberikan pengaruh yang besar terhadap keterampilan berbicara peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa metode efektif digunakan dalam keaktifan belajar peserta didik usia MI/SD.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Scramble yang didukung oleh media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD IT Al-FazhirA. Secara teoretis, metode Scramble termasuk dalam pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta terlibat langsung dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan mereka (Huda, 2021).

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang aktif biasanya lebih mudah memahami materi, memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat, serta mampu menjalin interaksi yang baik dengan guru dan teman. Oleh karena itu,

pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penerapan metode Scramble berbantuan media KOKAMI menjadikan siswa lebih berperan aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat dalam menemukan jawaban, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tanpa metode yang bervariasi atau masih bersifat konvensional, yang cenderung membuat siswa pasif dan pembelajaran berpusat pada guru.

Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti Scramble berbantuan media KOKAMI terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa metode yang jelas, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius), Terhadap Keaktifan belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD IT Al-Fazhira” dapat dilihat bahwa Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis uji t didapatkan nilai signifikan $0,000 < \alpha$ maka didapatkan nilai yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan kekurangan-kekurangan yang masih harus disempurnakan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Peneliti berharap sebaiknya siswa memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru sehingga aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah agar dapat menanggapi Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) khususnya mata pelajaran PPKn

yang diberikan oleh guru secara tepat, sehingga dapat memberi ilmu baru dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) pada pembelajaran PPKN mata pelajaran PPKn agar siswa merasa lebih senang dengan variasi metode pembelajaran yang aktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian yang serupa agar memperhatikan kondisi, karakteristik dan kemampuan siswa sebagai subjek penelitian sehingga dapat melakukan persiapan sebagai mungkin dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2020). *Manajemen dan Evaluasi Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: Penerbit Aswaja Pressindo.
- Achyar, A., & Aprilia. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI. Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ahmad, S. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2020). *Biologi*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2020). *Strategi Belajar-Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2021). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isnaini, M., Utami, L. S., & Marga, K. M. (2018). Pengaruh media kokami (kotak dan kartu misterius) terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45-58.
- Jihad, A., & Abdul, H. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2020). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Moreno, R. (2020). *Educational Psychology*. USA: John Wiley and Sons Inc.
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2018). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngaisah, S. (2017). Pengaruh Pemberian Pekerjaan Rumah (PR) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Fiqih di Empat Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Cepogo Boyolali.
- Nursisto. (2020). *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adi Cita.

- Rusman. (2018). *Model–Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sagala, S. (2018). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media Rainbow Board di sekolah dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Savriani, E. (2020). *Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat tahun pelajaran 2021/2020* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung).
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2018*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. (2018). *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatin, S. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*, 3(1), 75.
- Sutirman. (2018). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyitno, A. (2020). *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: FMIPA UNNES.
- Tokan, R. I. (2020). *Manajemen Penelitian Guru*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, M. (2018). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.

Lampiran 1*Modul Ajar Kurikulum Merdeka***MODUL AJAR****PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN****“PANCASILA”****Kelas 3 SD****OLEH:****Adelia Marsyanda****UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA****Modul Ajar Kurikulum Merdeka****PPKN Kelas 3 SD**

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Adelia Marsyanda
Nama Sekolah	: UPT SD IT AL FAZHIRA
Mata Pelajaran	: PPKN
Bab 3	: Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari
Topik	: Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di Rumah dan Sekolah
Fase/Kelas/Semester	: B / III (Tiga) /Ganjil
Alokasi waktu	: 2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengetahui dan mengenal nilai-nilai luhur Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah maupun sekolah, seperti saling menghormati, bekerja sama, jujur, dan bertanggung jawab. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mandiri, ▪ Bernalar Kritis ▪ Bergotong royong, 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Kelas ▪ Media : Kotak Kartu Misterius ▪ Alat : Spidol, Papan tulis ▪ Bahan : Modul Ajar 	

E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik regular
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 32 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembelajaran tatap muka ▪ Metode Scramble ▪ Metode : Diskusi, Tanya jawab, kelompok
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Pada Fase B, peserta didik mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Peserta didik belajar memahami bagaimana nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, persatuan, tanggung jawab, dan toleransi diterapkan dalam kehidupan mereka. Penguasaan peserta didik terhadap materi ditunjukkan dengan kemampuan mereka menyelesaikan permasalahan sosial sederhana, seperti bekerja sama dalam kelompok, menghormati perbedaan pendapat, dan menjaga kebersihan lingkungan. Selanjutnya, peserta didik mengusulkan ide, menalar, menyampaikan pendapat secara lisan maupun tertulis, menyimpulkan makna nilai-nilai Pancasila, merefleksikan sikap dan perilaku mereka, serta mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata sebagai bentuk penguatan karakter dan kewarganegaraan.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui video, peserta didik dapat menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 2. Melalui kerja kelompok, peserta didik dapat membuat poster atau karya kreatif yang merepresentasikan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat dengan baik. 3. Melalui presentasi, peserta didik mampu memaparkan hasil karya kelompok yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri dan baik.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui kegiatan pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik

diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan sikap gotong royong, tanggung jawab, serta rasa hormat kepada sesama dan lingkungan

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa arti Pancasila bagi kehidupan kita?
- Bagaimana cara kamu menunjukkan sikap gotong royong?
- Mengapa kita harus menghormati orang lain?
- Apa contoh sikap tanggung jawab di sekolah?
- Bagaimana Pancasila membantu kita hidup rukun?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengondisikan kelas agar siap mengikuti kegiatan belajar
- Guru memotivasi siswa dengan menanyakan kesiapan dan semangat belajar siswa
- Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi siswa
- Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait penggunaan metode Scramble berbantuan media KOKAMI
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk kegiatan pembelajaran Scramble
Guru melakukan ice breaking untuk meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa sebelum masuk ke kegiatan inti

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Menentukan pertanyaan mendasar

- Guru menanyakan secara mendasar kepada peserta didik tentang pengertian Pancasila dan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- Guru menyampaikan materi tentang sila-sila Pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru mengasah kembali pengetahuan peserta didik dengan menanyakan apakah mereka sudah memahami makna setiap sila dalam Pancasila.
- Guru mendemonstrasikan cara pembuatan diorama yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari..

2. Merencanakan Proyek

- Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari berbagai kemampuan agar dapat saling belajar satu sama lain.
- Guru membagikan LKPD dan menjelaskan tugas kepada setiap kelompok, dimana setiap kelompok akan membuat diorama dan menempelkan potongan-potongan kertas yang ada.

3. Menyusun jadwal penyelesaian proyek

- Guru bersama peserta didik membuat kesepakatan bersama terkait waktu pengerjaan tugas proyeknya (dalam waktu 15 menit harus sudah selesai).
- Di dalam kelompok peserta didik mulai mengerjakan tugasnya dengan menempel beberapa potongan sehingga membentuk diorama nilai-nilai Pancasila.

4. Memonitor perkembangan proyek

- Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memantau setiap perkembangan peserta didik untuk memastikan semua peserta didik memahami proyek yang mereka buat.
- Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada kelompok atau peserta didik yang mengalami kesulitan.

5. Penilaian hasil proyek

- Setiap kelompok menunjukkan hasil gambar atau benda yang telah di buat (hasil produk dari proyeknya) dengan mempresentasikan di depan kelas.
- Kelompok yang lain memperhatikan dan dapat memberikan penilaian terhadap gambar yang sudah di buat, apakah gambar yang terbentuk sudah benar atau tidak.
- Guru bersama dengan peserta didik mengapresiasi hasil kerja kelompok dengan cara memberikan tepuk apresiasi (Tepuk WOW, Tepuk Good Job, Tepuk Keren) dalam membuat gambar dari bentuk-bentuk bangun (hasil produk dari proyeknya).

6. Mengevaluasi pengalaman belajar proyek

- Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang macam-macam nilai-nilai Pancasila yang sudah dipelajari.
- Guru membagikan lembar evaluasi mandiri (LKPD) kepada peserta didik dan mengerjakannya dengan baik.
- Peserta didik mengumpulkan lembar evaluasi mandiri (LKPD dan guru memeriksanya).
- Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu macam-macam nilai-nilai Pancasila. (<https://www.youtube.com/watch?v=jf4ypuJxHJk>)

- **Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
- Guru menanyakan perasaan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan materi di pertemuan berikutnya.
- Ice breaking bernyanyi lagu “see you next time”
- Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan doa dan salam

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen	
i. Asesmen Diagnostik	<p>a. Observasi Diagnostik (Terlampir)</p> <p>b. Tanya Jawab sebagai tindak lanjut (Terlampir)</p>
j. Asesmen Formatif	<p>g. Observasi keterlibatan peserta didik: mengamati partisipasi peserta didik selama diskusi dan kegiatan kelompok</p> <p>h. Presentasi kelompok : Menilai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan hasil pengamatan</p> <p>i. Pemberian tugas individu : untuk mengetahui kemampuan peserta didik terhadap tercapainya tujuan pembelajaran</p> <p>j. Lembar pengamatan : memeriksa kreatifitas dan detail pengamatan yang dicatat oleh peserta didik</p>
k. Asesmen Sumatif	<p>Pemberian Tugas Mandiri dalam bentuk Tertulis</p> <p>berbentuk Uraian dilakukan setelah selesai mempelajari</p> <p>1 Bab</p>
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian sikap : Pengamatan sikap selama proses pembelajaran (Terlampir) ▪ Penilaian pengetahuan : LKPD dan Tugas mandiri ▪ Penilaian keterampilan : Pengamatan saat presentasi kerja kelompok (terlampir)

<p>Pengayaan dan Remedial</p>	<p>(5) Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah melampaui target setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif.</p> <p>(6) Remedial diberikan kepada siswa yang belum melampaui target setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif.</p>
<p>Refleksi Peserta Didik dan Guru</p>	<p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu sudah memahami materi hari ini ? 2. Apakah ada makhluk hidup yang hanya tinggal sendiri? 3. Mempelajaran yang mana yang menyenangkan bagi kamu ? 4. Dapatkan kamu mnyimpulkan materi pada hari ini? <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? 2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik? 5. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemanmpuan? 6. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis ?

Medan, 2025

Mengetahui
Kepala Sekolah

Wali Kelas III,

A circular official stamp in purple ink. The outer ring contains the text "SD ISLAM TERPADU AL-FAHIRA" at the top and "KAB. DELI SERDANG" at the bottom. Inside the ring, it says "KANTOR PENDIDIKAN FOREST" and "DESA CINTA RUMAH". In the center, it reads "KEC. PERCUT SEI TUAN". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Latifah , S.Ag, M.Si

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Meriyana Tarigan".

Meriyana Tarigan ,S.Pd

Peneliti

Adelia Marsyanda

G. LAMPIRAN**LEMBAR KERJAPESERTA DIDIK (LKPD)****BAHAN AJAR****PPKN KELAS 3 BAB 3 TOPIK A. PARA PENGHUNI ALAM**

Tujuan Pembelajaran :

1. Menjelaskan arti dan makna lambang sila-sila Pancasila.
2. Mengidentifikasi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menunjukkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dan rumah.
4. Mengembangkan proyek kreatif untuk memperkenalkan Pancasila kepada orang lain.

A. Materi Pembelajaran**A. Apa itu Pancasila?**

- Pancasila adalah dasar negara Indonesia.
- Terdiri dari 5 sila.
- Setiap sila memiliki lambang dan makna yang berbeda.

B. Sila-sila dalam Pancasila

Sila	Bunyi	Lambang	Makna
1	Ketuhanan Yang Maha Esa	Bintang	Percaya dan taat kepada Tuhan
2	Kemanusiaan yang Adil dan Beradab	Rantai	Saling menghormati sesama manusia

Sila	Bunyi	Lambang	Makna
3	Persatuan Indonesia	Pohon Beringin	Cinta tanah air dan menjaga persatuan
4	Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan	Kepala Banteng	Musyawaharah dan demokrasi
5	Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia	Padi dan Kapas	Adil dan peduli kepada sesama

ASESMEN DAN PENILAIAN DIAGNOSTIK

Penilaian Diagnostik Non Kognitif

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah kamu semangat untuk belajar hari ini?		

Penilaian Diagnostik Kognitif

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa itu Pancasila?	
2.	Berapa jumlah sila dalam Pancasila?	
3.	Lambang dari sila pertama Pancasila adalah...	

1 RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Penskoran dan Pengolaan nilai

No Soal	Skor	Kriteria penilaian	
1	2	Siswa menjawab soal dengan benar	$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
	1	Siswa menjawab tapi salah	
	0	Siswa tidak menjawab	
2	2	Siswa menjawab soal dengan benar	
	1	Siswa menjawab tapi salah	
	0	Siswa tidak menjawab	

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Nilai
1	Mutia azahra		
2	Lyra fadillah		
3	Habib husein		
4	Gilang pratama		
5	Abidah		
6	Azammy syauqi		
	Dst		

Format penilaian pengetahuan peserta didik

2. RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Aspek Sikap	Deskripsi	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, dan menjaga alat serta bahan yang digunakan.	Selalu menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga alat/bahan dengan baik, dan sangat bertanggung jawab.	Menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga alat/bahan cukup baik, dan menunjukkan tanggung jawab yang baik.	Kadang menyelesaikan tugas tidak tepat waktu, menjaga alat/bahan dengan cukup, dan kurang bertanggung jawab.	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak menjaga alat/bahan, dan kurang bertanggung jawab.
Kerjasama	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok, saling membantu, dan menerima pendapat teman dengan terbuka.	Selalu bekerjasama dengan sangat baik, aktif membantu teman, dan sangat terbuka terhadap pendapat.	Bekerjasama dengan baik, terkadang membantu teman, dan terbuka terhadap pendapat dengan baik.	Bekerjasama dengan cukup, namun jarang membantu teman dan kurang terbuka terhadap pendapat.	Tidak bekerjasama, tidak membantu teman, dan tidak terbuka terhadap pendapat orang lain.
Kedisiplinan	Mematuhi aturan kelompok, mengikuti instruksi guru, dan mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang diberikan.	Selalu disiplin dalam mematuhi aturan, mengikuti instruksi dengan baik, dan konsisten dalam pengerjaan tugas.	Disiplin dalam mematuhi aturan dan instruksi, namun terkadang kurang konsisten dalam pengerjaan tugas.	Kadang-kadang tidak mematuhi aturan, dan sering perlu diingatkan untuk mengikuti instruksi atau aturan.	Tidak mematuhi aturan, sering mengabaikan instruksi guru, dan tidak mengerjakan tugas sesuai aturan.
Ketekunan	Berusaha keras dalam menyelesaikan tugas meskipun menemui kesulitan dan menunjukkan semangat belajar	Selalu tekun dan berusaha keras meskipun menghadapi kesulitan, serta menunjukkan semangat belajar tinggi.	Tekun dalam menyelesaikan tugas, meskipun kadang kurang maksimal dalam menghadapi kesulitan.	Ketekunan dalam menghadapi kesulitan kurang, dan sering menyerah dalam menyelesaikan tugas.	Tidak menunjukkan ketekunan, mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, dan semangat belajar rendah.

	yang tinggi.				
Kepedulian Lingkungan	Menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan melalui perilaku seperti menjaga kebersihan dan merawat alat- alat dengan baik.	Selalu peduli dengan lingkungan, menjaga kebersihan dan merawat alat dengan sangat baik.	Menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan merawat alat dengan baik, meskipun terkadang perlu diingatkan.	Kadang tidak peduli terhadap lingkungan dan perlu diingatkan untuk merawat alat serta menjaga kebersihan.	Tidak menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan, sering lalai dalam menjaga kebersihan dan merawat alat.

Penilaian Sikap

Nama Siswa	Tanggung Jawab	Kerjasama	Kedisiplinan	Ketekunan	Kepedulian Lingkungan	Jumlah Skor	Kategori
Mutya							
Lyra							
Habib							
Gilang							
Abidah							
Dsb							

Tabel Penilaian Sikap

Petunjuk Pengisian Skor:

- Skor 4: Sangat Baik
- Skor 3: Baik
- Skor 2: Cukup
- Skor 1: Kurang

Kategori Penilaian:

- 7 - 8: Sangat Baik
- 5 - 6: Baik
- 3 - 4: Cukup
- 1- 2: Kurang

3. PENILAIAN KETERAMPILAN KELOMPOK

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Konsep	Siswa memahami pentingnya hidup berdampingan secara harmonis dengan sesama makhluk hidup dan lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila.	Menunjukkan pemahaman tentang pentingnya keberagaman makhluk hidup dan lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa syukur dan tanggung jawab terhadap ciptaan Tuhan."	Menunjukkan sikap peduli dan menghargai sebagian besar unsur kehidupan dan lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila	Mengungkapkan pemahaman tentang sebagian unsur kehidupan dan lingkungan, meskipun masih perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	Belum mampu menunjukkan pemahaman tentang keberagaman makhluk hidup dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari tanggung jawab kita dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.
Kreativitas Desain	Menunjukkan kreativitas dalam menyusun dan menggambarkan berbagai unsur kehidupan serta mampu mengaitkannya secara jelas sebagai wujud penghayatan nilai-nilai Pancasila.	Desain karya sangat kreatif dan rapi, dengan jelas menggambarkan keterhubungan antar unsur kehidupan dan lingkungan sebagai bentuk tanggung jawab dan kepedulian sesuai nilai-nilai Pancasila.	Desain karya menunjukkan kreativitas dan kejelasan, meskipun masih perlu diperbaiki dalam menghubungkan berbagai unsur kehidupan sebagai bagian dari pengamalan nilai-nilai Pancasila	Desain karya perlu lebih kreatif dan memperjelas hubungan antar unsur kehidupan sebagai bentuk pengamalan nilai Pancasila	Desain karya belum berhasil menggambarkan keterkaitan antara unsur kehidupan dan lingkungan secara jelas, sehingga perlu ditingkatkan sebagai bagian dari tanggung jawab dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Kerjasama (Jika Berkelompok)	Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi tugas untuk menyelesaikan proyek dengan baik.	Selalu berkontribusi secara aktif dan membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Berkontribusi cukup baik dalam tugas kelompok dan saling membantu sesekali.	Hanya sedikit berkontribusi dalam tugas kelompok, bantuan kepada teman kurang.	Tidak berkontribusi atau bekerja sama dalam kelompok, tidak membantu temannya sekali.
Kecermatan dan Ketelitian	Ketelitian dalam menggambar dan menuliskan informasi terkait Pancasila secara tepat.	Semua makhluk hidup dicatat dengan cermat dan penuh tanggung jawab sebagai bentuk penghargaan terhadap ciptaan Tuhan dan nilai-nilai Pancasila.	Sebagian besar informasi tentang makhluk hidup dicatat dengan teliti, meskipun masih ada sedikit kekurangan yang perlu diperbaiki sebagai bagian dari sikap bertanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila.	Masih terdapat beberapa kesalahan dalam mencatat makhluk hidup, sehingga perlu meningkatkan ketelitian sebagai wujud sikap tanggung jawab dan kesungguhan dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila	Penulisan makhluk hidup masih banyak kesalahan dan kurang teliti, sehingga perlu meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila

Presentasi/Penyampaian	Kemampuan menyampaikan hasil proyek secara jelas dan terstruktur, baik secara lisan maupun tertulis.	Presentasi sangat jelas, terstruktur, dan informatif, menjawab semua pertanyaan dengan tepat.	Presentasi cukup jelas dan terstruktur, namun ada beberapa bagian yang kurang informatif.	Presentasi kurang terstruktur, beberapa bagian tidak jelas, kesulitan menjawab pertanyaan dengan tepat.	Tidak dapat mempresentasikan proyek dengan baik, penjelasan tidak jelas atau tidak menjawab pertanyaan.
-------------------------------	--	---	---	---	---

Tabel penilaian keterampilan

Kelompok	Aspek Penilaian						
	Pemahaman Konsep	Kreativitas Desain	Kerjasama	Kecermatan dan Ketelitian	Presentasi/Penyampaian	Jumlah Skor	Kategori
I							
II							
III							

Petunjuk Pengisian Skor:

- Skor 4: Sangat Baik
- Skor 3: Baik
- Skor 2: Cukup
- Skor 1: Kurang

GLOSARIUM

Pancasila Dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila sebagai pedoman hidup bangsa.

Sila Setiap butir atau bagian dari Pancasila; ada lima sila yang masing-

masing memiliki nilai dan makna.

Lambang Gambar atau simbol yang mewakili sesuatu, seperti lambang untuk masing-masing sila Pancasila.

Nilai Hal-hal baik atau prinsip hidup yang menjadi pedoman dalam bertindak, seperti kejujuran, gotong royong, dan keadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas III SD/MI – Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran 2

Modul Ajar Kurikulum Merdeka**MODUL AJAR****PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN****“PANCASILA”****Kelas 3 SD****OLEH:****Adelia Marsyanda****UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA****Modul Ajar Kurikulum Merdeka****PPKN Kelas 3 SD**

Modul Ajar Kurikulum Merdeka
PPKN Kelas 3 SD

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Adelia Marsyanda
Nama Sekolah	: UPT SD IT AL FAZHIRA
Mata Pelajaran	: PPKN
Bab 3	: Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari
Topik	: Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di Rumah dan Sekolah
Fase/Kelas/Semester	: B / III (Tiga) /Ganjil
Alokasi waktu	: 2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengetahui dan mengenal nilai-nilai luhur Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah maupun sekolah, seperti saling menghormati, bekerja sama, jujur, dan bertanggung jawab. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mandiri, ▪ Bernalar Kritis ▪ Bergotong royong, 	
D. SARANA DAN PRASARANA	

- Ruang Kelas
- Alat : Spidol, Papan tulis
- Bahan : Modul Ajar

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 32 peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran tatap muka
- Metode Ceramah
- Metode : Diskusi, Tanya jawab, kelompok

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Pada Fase B, peserta didik mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Peserta didik belajar memahami bagaimana nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, persatuan, tanggung jawab, dan toleransi diterapkan dalam kehidupan mereka. Penguasaan peserta didik terhadap materi ditunjukkan dengan kemampuan mereka menyelesaikan permasalahan sosial sederhana, seperti bekerja sama dalam kelompok, menghormati perbedaan pendapat, dan menjaga kebersihan lingkungan. Selanjutnya, peserta didik mengusulkan ide, menalar, menyampaikan pendapat secara lisan maupun tertulis, menyimpulkan makna nilai-nilai Pancasila, merefleksikan sikap dan perilaku mereka, serta mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata sebagai bentuk penguatan karakter dan kewarganegaraan.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Melalui video, peserta didik dapat menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
5. Melalui kerja kelompok, peserta didik dapat membuat poster atau karya kreatif yang merepresentasikan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat dengan baik.
6. Melalui presentasi, peserta didik mampu memaparkan hasil karya kelompok yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri dan baik.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui kegiatan pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan sikap gotong royong, tanggung jawab, serta rasa hormat kepada sesama dan lingkungan

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa arti Pancasila bagi kehidupan kita?
- Bagaimana cara kamu menunjukkan sikap gotong royong?
- Mengapa kita harus menghormati orang lain?
- Apa contoh sikap tanggung jawab di sekolah?
- Bagaimana Pancasila membantu kita hidup rukun?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengondisikan kelas agar siap mengikuti kegiatan belajar
- Guru memotivasi siswa dengan menanyakan kesiapan dan semangat belajar siswa
- Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi siswa
- Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk kegiatan model ceramah
Guru melakukan ice breaking untuk meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa sebelum masuk ke kegiatan inti

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Menentukan pertanyaan mendasar

- Guru menanyakan secara mendasar kepada peserta didik tentang pengertian Pancasila dan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- Guru menyampaikan materi tentang sila-sila Pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru mengasah kembali pengetahuan peserta didik dengan menanyakan apakah mereka sudah memahami makna setiap sila dalam Pancasila.
- Guru mendemonstrasikan cara pembuatan diorama yang menggambarkan nilai-nilai Pancasila dalam

kehidupan sehari-hari..

2. Merencanakan Proyek

- Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari berbagai kemampuan agar dapat saling belajar satu sama lain.
- Guru membagikan LKPD dan menjelaskan tugas kepada setiap kelompok, dimana setiap kelompok akan membuat diorama dan menempelkan potongan-potongan kertas yang ada.

3. Menyusun jadwal penyelesaian proyek

- Guru bersama peserta didik membuat kesepakatan bersama terkait waktu pengerjaan tugas proyeknya (dalam waktu 15 menit harus sudah selesai).
- Di dalam kelompok peserta didik mulai mengerjakan tugasnya dengan menempel beberapa potongan sehingga membentuk diorama nilai-nilai Pancasila.

4. Memonitor perkembangan proyek

- Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memantau setiap perkembangan peserta didik untuk memastikan semua peserta didik memahami proyek yang mereka buat.
- Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada kelompok atau peserta didik yang mengalami kesulitan.

5. Penilaian hasil proyek

- Setiap kelompok menunjukkan hasil gambar atau benda yang telah di buat (hasil produk dari proyeknya) dengan mempresentasikan di depan kelas.
- Kelompok yang lain memperhatikan dan dapat memberikan penilaian terhadap gambar yang sudah di buat, apakah gambar yang terbentuk sudah benar atau tidak.
- Guru bersama dengan peserta didik mengapresiasi hasil kerja kelompok dengan cara memberikan tepuk apresiasi (Tepuk WOW, Tepuk Good Job, Tepuk Keren) dalam membuat gambar dari bentuk-bentuk bangun (hasil produk dari proyeknya).

6. Mengevaluasi pengalaman belajar proyek

- Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang macam-macam nilai-nilai Pancasila yang sudah dipelajari.
- Guru membagikan lembar evaluasi mandiri (LKPD) kepada peserta didik dan mengerjakannya dengan baik.
- Peserta didik mengumpulkan lembar evaluasi mandiri (LKPD dan guru memeriksanya).

- Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu macam-macam nilai-nilai Pancasila. (<https://www.youtube.com/watch?v=jf4ypuJxHJk>)
- **Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
- Guru menanyakan perasaan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan materi di pertemuan berikutnya.
- Ice breaking bernyanyi lagu “see you next time”
- Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan doa dan salam

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen	
l. Asesmen Diagnostik	<p>a. Observasi Diagnostik (Terlampir)</p> <p>b. Tanya Jawab sebagai tindak lanjut (Terlampir)</p>
m. Asesmen Formatif	<p>k. Observasi keterlibatan peserta didik: mengamati partisipasi peserta didik selama diskusi dan kegiatan kelompok</p> <p>l. Presentasi kelompok : Menilai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan hasil pengamatan</p> <p>m. Pemberian tugas individu : untuk mengetahui kemampuan peserta didik terhadap tercapainya tujuan pembelajaran</p> <p>n. Lembar pengamatan : memeriksa kreatifitas dan detail pengamatan yang dicatat oleh peserta didik</p>
n. Asesmen Sumatif	<p>Pemberian Tugas Mandiri dalam bentuk Tertulis</p> <p>berbentuk Uraian dilakukan setelah selesai mempelajari</p> <p>1 Bab</p>
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian sikap : Pengamatan sikap selama proses pembelajaran (Terlampir) ▪ Penilaian pengetahuan : LKPD dan Tugas mandiri ▪ Penilaian keterampilan : Pengamatan saat presentasi kerja

	kelompok(terlampir)
Pengayaan dan Remedial	<p>(7) Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah melampaui target setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif.</p> <p>(8) Remedial diberikan kepada siswa yang belum melampaui target setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif.</p>
Refleksi Peserta Didik dan Guru	<p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Apakah kamu sudah memahami materi hari ini ? 8. Apakah ada makhluk hidup yang hanya tinggal sendiri? 9. Mempelajaran yang mana yang menyenangkan bagi kamu ? 10. Dapatkan kamu mnyimpulkan materi pada hari ini? <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? 2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik? 11. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemandirian? 12. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis ?

Medan, 2025

Mengetahui
Kepala Sekolah

Wali Kelas III,

A circular official stamp in purple ink. The text around the border reads "SD ISLAM TERPADU AL-FAHIRA" at the top and "KAB. DELI SERDANG" at the bottom. Inside the circle, it says "BADAN PENDIDIKAN FORMER" and "DESA CINTA RUMAH". Below the circle, it says "KEC. PERCUT SEI TUAN". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Latifah , S.Ag, M.Si

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Meriyana Tarigan".

Meriyana Tarigan, S.Pd

Peneliti

Adelia Marsyanda

G. LAMPIRAN

LEMBAR KERJAPESERTA DIDIK (LKPD)

BAHAN AJAR

PPKN KELAS 3 BAB 3 TOPIK A. PARA PENGHUNI ALAM

Tujuan Pembelajaran :

5. Menjelaskan arti dan makna lambang sila-sila Pancasila.
6. Mengidentifikasi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
7. Menunjukkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dan rumah.
8. Mengembangkan proyek kreatif untuk memperkenalkan Pancasila kepada orang lain.

B. Materi Pembelajaran

A. Apa itu Pancasila?

- Pancasila adalah dasar negara Indonesia.
- Terdiri dari 5 sila.
- Setiap sila memiliki lambang dan makna yang berbeda.

B. Sila-sila dalam Pancasila

Sila	Bunyi	Lambang	Makna
1	Ketuhanan Yang Maha Esa	Bintang	Percaya dan taat kepada Tuhan
2	Kemanusiaan yang Adil dan Beradab	Rantai	Saling menghormati sesama manusia
3	Persatuan Indonesia	Pohon Beringin	Cinta tanah air dan menjaga persatuan
4	Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan	Kepala Banteng	Musyawaharah dan demokrasi
5	Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia	Padi dan Kapas	Adil dan peduli kepada sesama

ASESMEN DAN PENILAIAN DIAGNOSTIK

Penilaian Diagnostik Non Kognitif

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah kamu semangat untuk belajar hari ini?		

Penilaian Diagnostik Kognitif

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa itu Pancasila?	
2.	Berapa jumlah sila dalam Pancasila?	
3.	Lambang dari sila pertama Pancasila adalah...	

4 RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Penskoran dan Pengolaan nilai

No Soal	Skor	Kriteria penilaian	
1	2	Siswa menjawab soal dengan benar	<i>Jumlah skor</i> <i>Skor Maksimal</i> $\times 100$
	1	Siswa menjawab tapi salah	
	0	Siswa tidak menjawab	
2	2	Siswa menjawab soal dengan benar	
	1	Siswa menjawab tapi salah	
	0	Siswa tidak menjawab	

Format penilaian pengetahuan peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Nilai
1	Mutia azahra		
2	Lyra fadillah		
3	Habib husein		
4	Gilang pratama		
5	Abidah		
6	Azammy syauqi		
	Dst		

5. RUBRIK PENILAIAN SIKAP
Penilaian Sikap

Aspek Sikap	Deskripsi	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, dan menjaga alat serta bahan yang digunakan.	Selalu menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga alat/bahan dengan baik, dan sangat bertanggung jawab.	Menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga alat/bahan cukup baik, dan menunjukkan tanggung jawab yang baik.	Kadang menyelesaikan tugas tidak tepat waktu, menjaga alat/bahan dengan cukup, dan kurang bertanggung jawab.	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak menjaga alat/bahan, dan kurang bertanggung jawab.
Kerjasama	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok, saling membantu, dan menerima pendapat teman dengan terbuka.	Selalu bekerjasama dengan sangat baik, aktif membantu teman, dan sangat terbuka terhadap pendapat.	Bekerjasama dengan baik, terkadang membantu teman, dan terbuka terhadap pendapat dengan baik.	Bekerjasama dengan cukup, namun jarang membantu teman dan kurang terbuka terhadap pendapat.	Tidak bekerjasama, tidak membantu teman, dan tidak terbuka terhadap pendapat orang lain.
Kedisiplinan	Mematuhi aturan kelompok, mengikuti instruksi guru, dan mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang diberikan.	Selalu disiplin dalam mematuhi aturan, mengikuti instruksi dengan baik, dan konsisten dalam pengerjaan tugas.	Disiplin dalam mematuhi aturan dan instruksi, namun terkadang kurang konsisten dalam pengerjaan tugas.	Kadang-kadang tidak mematuhi aturan, dan sering perlu diingatkan untuk mengikuti instruksi atau aturan.	Tidak mematuhi aturan, sering mengabaikan instruksi guru, dan tidak mengerjakan tugas sesuai aturan.
Ketekunan	Berusaha keras dalam menyelesaikan tugas meskipun menemui kesulitan dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi.	Selalu tekun dan berusaha keras meskipun menghadapi kesulitan, serta menunjukkan semangat belajar tinggi.	Tekun dalam menyelesaikan tugas, meskipun kadang kurang maksimal dalam menghadapi kesulitan.	Ketekunan dalam menghadapi kesulitan kurang, dan sering menyerah dalam menyelesaikan tugas.	Tidak menunjukkan ketekunan, mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, dan semangat belajar rendah.
Kepedulian Lingkungan	Menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan	Selalu peduli dengan lingkungan, menjaga	Menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan	Kadang tidak peduli terhadap lingkungan dan perlu diingatkan	Tidak menunjukkan kepedulian terhadap

	melalui perilaku seperti menjaga kebersihan dan merawat alat- alat dengan baik.	kebersihan dan merawat alat dengan sangat baik.	merawat alat dengan baik, meskipun terkadang perlu diingatkan.	untuk merawat alat serta menjaga kebersihan.	lingkungan, sering lalai dalam menjaga kebersihan dan merawat alat.
--	---	---	--	--	---

Nama Siswa	Tanggung Jawab	Kerjasama	Kedisiplinan	Ketekunan	Kepedulian Lingkungan	Jumlah Skor	Kategori
Mutya							
Lyra							
Habib							
Gilang							
Abidah							
Dsb							

Tabel Penilaian Sikap

Petunjuk Pengisian Skor:

- Skor 4: Sangat Baik
- Skor 3: Baik
- Skor 2: Cukup
- Skor 1: Kurang

Kategori Penilaian:

- 7 - 8: Sangat Baik
- 5 - 6: Baik
- 3 - 4: Cukup
- 1- 2: Kurang

6. PENILAIAN KETERAMPILAN KELOMPOK

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Konsep	Siswa memahami pentingnya hidup berdampingan secara harmonis dengan sesama makhluk hidup dan lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila.	Menunjukkan pemahaman tentang pentingnya keberagaman makhluk hidup dan lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa syukur dan tanggung jawab terhadap ciptaan Tuhan."	Menunjukkan sikap peduli dan menghargai sebagian besar unsur kehidupan dan lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila	Mengungkapkan pemahaman tentang sebagian unsur kehidupan dan lingkungan, meskipun masih perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	Belum mampu menunjukkan pemahaman tentang keberagaman makhluk hidup dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari tanggung jawab kita dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.
Kreativitas Desain	Menunjukkan kreativitas dalam menyusun dan menggambarkan berbagai unsur kehidupan serta mampu mengaitkannya secara jelas sebagai wujud penghayatan nilai-nilai Pancasila.	Desain karya sangat kreatif dan rapi, dengan jelas menggambarkan keterhubungan antar unsur kehidupan dan lingkungan sebagai bentuk tanggung jawab dan kepedulian sesuai nilai-nilai Pancasila.	Desain karya menunjukkan kreativitas dan kejelasan, meskipun masih perlu diperbaiki dalam menghubungkan berbagai unsur kehidupan sebagai bagian dari pengamalan nilai-nilai Pancasila	Desain karya perlu lebih kreatif dan memperjelas hubungan antar unsur kehidupan sebagai bentuk pengamalan nilai Pancasila	Desain karya belum berhasil menggambarkan keterkaitan antara unsur kehidupan dan lingkungan secara jelas, sehingga perlu ditingkatkan sebagai bagian dari tanggung jawab dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Kerjasama (Jika Berkelompok)	Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi tugas untuk menyelesaikan proyek dengan baik.	Selalu berkontribusi secara aktif dan membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Berkontribusi cukup baik dalam tugas kelompok dan saling membantu sesekali.	Hanya sedikit berkontribusi dalam tugas kelompok, bantuan kepada teman kurang.	Tidak berkontribusi atau bekerja sama dalam kelompok, tidak membantu temansama sekali.
Kecermatan dan Ketelitian	Ketelitian dalam menggambar dan menuliskan informasi terkait Pancasila secara tepat.	Semua makhluk hidup dicatat dengan cermat dan penuh tanggung jawab sebagai bentuk penghargaan terhadap ciptaan Tuhan dan nilai-nilai Pancasila.	Sebagian besar informasi tentang makhluk hidup dicatat dengan teliti, meskipun masih ada sedikit kekurangan yang perlu diperbaiki sebagai bagian dari sikap bertanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila.	Masih terdapat beberapa kesalahan dalam mencatat makhluk hidup, sehingga perlu meningkatkan ketelitian sebagai wujud sikap tanggung jawab dan kesungguhan dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila	Penulisan makhluk hidup masih banyak kesalahan dan kurang teliti, sehingga perlu meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila

Presentasi/Penyampaian	Kemampuan menyampaikan hasil proyek secara jelas dan terstruktur, baik secara lisan maupun tertulis.	Presentasi sangat jelas, terstruktur, dan informatif, menjawab semua pertanyaan dengan tepat.	Presentasi cukup jelas dan terstruktur, namun ada beberapa bagian yang kurang informatif.	Presentasi kurang terstruktur, beberapa bagian tidak jelas, kesulitan menjawab pertanyaan dengan tepat.	Tidak dapat mempresentasikan proyek dengan baik, penjelasan tidak jelas atau tidak menjawab pertanyaan.
-------------------------------	--	---	---	---	---

Tabel penilaian keterampilan

Kelompok	Aspek Penilaian						
	Pemahaman Konsep	Kreativitas Desain	Kerjasama	Kecermatan dan Ketelitian	Presentasi/Penyampaian	Jumlah Skor	Kategori
I							
II							
III							

Petunjuk Pengisian Skor:

- Skor 4: Sangat Baik
- Skor 3: Baik
- Skor 2: Cukup
- Skor 1: Kurang

GLOSARIUM

Pancasila Dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila sebagai pedoman hidup bangsa.

Sila Setiap butir atau bagian dari Pancasila; ada lima sila yang masing-

masing memiliki nilai dan makna.

Lambang Gambar atau simbol yang mewakili sesuatu, seperti lambang untuk masing-masing sila Pancasila.

Nilai Hal-hal baik atau prinsip hidup yang menjadi pedoman dalam bertindak, seperti kejujuran, gotong royong, dan keadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas III SD/MI – Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran 3

Materi PPKN

Garuda Pancasila terdiri atas tiga komponen utama, yakni Burung Garuda, perisai dan pita putih.

1. Burung Garuda

Burung Garuda merupakan burung mistis yang berasal dari Mitologi Hindu yang berasal dari India dan berkembang di wilayah Indonesia sejak abad ke-6. Burung Garuda itu sendiri melambangkan kekuatan, sementara warna emas pada burung garuda itu melambangkan kemegahan atau kejayaan.



Gambar 2.1 Burung Garuda

Pada burung garuda:

- Jumlah masing-masing sayap bulunya berjumlah 17 yang mempunyai makna, tanggal kemerdekaan negara kita yakni tanggal 17.
- Bulu ekor memiliki jumlah 8 yang melambangkan bulan kemerdekaan negara kita bulan Agustus yang merupakan bulan ke-8.
- Dan bulu-bulu di pangkal ekor atau perisai berjumlah 19 helai dan di lehernya berjumlah 45 helai. Sehingga kesemua jumlah bulu yang ada di setiap

bagiannya melambangkan tanggal kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945.

- Kepala Burung Garuda yang menoleh ke kanan mungkin karena pemikiran orang zaman dahulu yang ingin Indonesia menjadi negara yang benar dan bermaksud agar Indonesia tidak menempuh jalan yang salah. Dan anggapan bahwa arah ke kanan adalah arah yang baik lah yang membuat kepala Garuda dibuat menghadap ke kanan.
- Sayap yang membentang adalah siap terbang ke angkasa. Burung Garuda dengan sayap yang mengembang siap terbang ke angkasa, melambangkan dinamika dan semangat untuk menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara.

2. Perisai

Perisai yang dikalungkan melambangkan pertahanan Indonesia. Pada perisai itu mengandung lima buah simbol yang masing-masing simbol melambangkan sila-sila dari dasar negara Pancasila.



Gambar 2.1 Perisai Pancasila

Di bagian tengah Garuda Pancasila terdapat simbol bintang bersudut lima yang melambangkan sila pertama Pancasila, Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang ini diartikan sebagai cahaya, yang menggambarkan Tuhan sebagai sumber cahaya spiritual bagi setiap umat manusia. Latar belakang berwarna hitam melambangkan warna alam atau warna asli, yang menunjukkan bahwa Tuhan bukanlah ciptaan atau rekaan manusia, melainkan sumber dari segala sesuatu yang ada dan telah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini tercipta.

Di bagian kanan bawah Garuda Pancasila terdapat gambar rantai yang melambangkan sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Rantai tersebut terdiri dari mata rantai berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkait membentuk satu kesatuan. Mata rantai segi empat melambangkan laki-laki, sementara mata rantai berbentuk lingkaran melambangkan perempuan. Rantai yang saling berkait ini menggambarkan bahwa setiap manusia, baik laki-laki maupun perempuan, saling membutuhkan dan harus bersatu, karena hanya dengan kesatuan itulah kekuatan dapat tercipta, seperti sebuah rantai yang kokoh.

Di bagian kanan atas Garuda Pancasila terdapat gambar pohon beringin yang melambangkan sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Pohon beringin dipilih karena merupakan pohon besar yang memberikan tempat berteduh bagi banyak orang, yang menggambarkan bahwa seluruh rakyat Indonesia dapat "berteduh" di bawah naungan negara Indonesia. Selain itu, pohon beringin memiliki sulur dan akar yang menjalar ke segala arah, namun tetap berasal dari satu pohon yang sama, mencerminkan keragaman suku bangsa yang tetap bersatu di bawah nama Indonesia.

Di sebelah kiri atas Garuda Pancasila terdapat gambar kepala banteng yang melambangkan sila keempat, yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan. Banteng dipilih sebagai lambang karena hewan ini dikenal sebagai makhluk sosial yang suka berkumpul, yang menggambarkan prinsip musyawarah, di mana orang-orang harus berkumpul untuk berdiskusi dan mengambil keputusan bersama dengan kebijaksanaan.

Di sebelah kiri bawah Garuda Pancasila, terdapat gambar padi dan kapas yang melambangkan sila kelima, yaitu Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas dipilih karena keduanya merupakan kebutuhan dasar manusia, yaitu pangan dan sandang, yang menjadi syarat utama untuk mencapai kemakmuran. Hal ini mencerminkan tujuan utama dari sila kelima, yaitu mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Di tengah-tengah perisai Garuda Pancasila terdapat sebuah garis hitam tebal yang melambangkan garis khatulistiwa. Garis ini menggambarkan lokasi geografis Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang merupakan negara tropis yang dilintasi oleh garis khatulistiwa, membentang dari arah timur ke barat.

3. Pita Putih

Di bawah Garuda Pancasila, terdapat pita putih yang dipegang dengan tulisan "BHINNEKA TUNGGAL IKA" menggunakan huruf latin, yang merupakan semboyan negara Indonesia. Kata "Bhineka" merujuk pada keberagaman atau perbedaan, "Tunggal" berarti satu, dan "Ika" berarti itu. Ungkapan "Bhinneka Tunggal Ika" berasal dari Bahasa Jawa Kuno yang berarti "berbeda-beda tetapi tetap satu jua." Frase ini diambil dari karya Kakimpoi

Sutasoma oleh Mpu Tantular, seorang pujangga dari Kerajaan Majapahit pada abad ke-14. Ungkapan ini menggambarkan persatuan dan kesatuan Indonesia yang mencakup berbagai pulau, ras, suku, bangsa, adat, budaya, bahasa, serta agama.

Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI
PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN
MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR PADA SISWA KELAS III
SD IT AL-FAZHIRA**

A. Identitas Validator

Nama : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
Jabatan : Dosen
Tempat Tugas : PGSD FKIP UMSU

B. Identitas Peneliti :

Nama Peneliti : Adelia Marsyanda
Judul Peneliti : Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa kelas III SD IT AL-FAZHIRA

C. Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Kurang Baik
- b. Jika menurut Bapak/Ibu terdapat hal yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek Yang Divalidasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Konstruksi				
	1. Kejelasan petunjuk pengisian lembar observasi				✓
	2. Kejelasan butir pertanyaan pada lembar observasi				✓

2	Isi				
	1. Ketepatan aspek yang dinilai dalam mendukung hasil penelitian				✓
	2. Ketepatan butir observasi dalam mengukur keaktifan belajar siswa.			✓	
3	Bahasa				
	1. Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang benar				✓
	2. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				✓

Saran:

..... dapat digunakan

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi dinyatakan :

- (a) Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Medan, April 2026

Validator,



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5

INSTRUMEN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa :
 Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

5: Sangat baik
 4: Baik
 3: Netral
 2: Cukup
 1: Kurang

No	Aspek Pengamatan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran dikelas	✓				
2	Siswa mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan guru		✓			
3	Siswa bertanya pada guru terkait materi pelajaran yang belum siswa mengerti		✓			
4	Siswa berdiskusi dengan teman terkait materi pelajaran		✓			
5	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru pada saat pelajaran berlangsung	✓				
6	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat yang disampaikan teman		✓			
7	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru			✓		
8	Siswa menuliskan kembali informasi yang dijelaskan oleh guru			✓		
9	Siswa mengkaji ulang materi yang sudah disampaikan guru			✓		

10	Siswa menggambar visual yang diberikan oleh guru		✓			
11	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓			
12	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓				
13	Siswa datang tepat waktu ketika jam pelajaran akan dimulai	✓				
14	Siswa membuat jadwal belajar sendiri di rumah		✓			
15	Siswa menyiapkan perlengkapan sebelum mulai belajar		✓			

Lampiran 6

INSTRUMEN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa :
 Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

5: Sangat baik
 4: Baik
 3: Netral
 2: Cukup
 1: Kurang

No	Aspek Pengamatan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran dikelas		✓			
2	Siswa mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan guru			✓		
3	Siswa bertanya pada guru terkait materi pelajaran yang belum siswa mengerti			✓		
4	Siswa berdiskusi dengan teman terkait materi pelajaran		✓			
5	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru pada saat pelajaran berlangsung			✓		
6	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat yang disampaikan teman				✓	
7	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru				✓	
8	Siswa menuliskan kembali informasi yang dijelaskan oleh guru				✓	
9	Siswa mengkaji ulang materi yang sudah disampaikan guru			✓		

10	Siswa menggambar visual yang diberikan oleh guru				✓	
11	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru			✓		
12	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓		
13	Siswa datang tepat waktu ketika jam pelajaran akan dimulai	✓				
14	Siswa membuat jadwal belajar sendiri di rumah			✓		
15	Siswa menyiapkan perlengkapan sebelum mulai belajar				✓	

Lampiran 7

FORM K 1



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

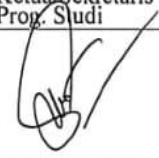

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,65

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Di syahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD Swasta PAB 10 Sampali	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Show Not Tell Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas III SD Swasta PAB 10 Sampali Pada Pembelajaran Tematik	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD Swasta PAB 10 Sampali Pada Pembelajaran Tematik	

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

Medan, 16 Januari 2023

Hormat Pemohon,



Adelia Marsyanda

Lampiran 8



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

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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Medan

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas III SD Swasta PAB 10 Sampali

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 16 Februari 2023
Hormat pemohon,

Adelia Marsyanda

Keterangan

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua /Sekteraris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
 N.P.M : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa kelas III SD Swasta PAB 10 SAMPALI

Menjadi:


Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa kelas III SD IT AL-FAZHIRA

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

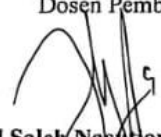
Medan, September 2025

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

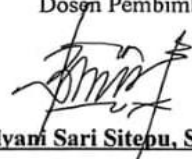
Dosen Pembahas


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Hormat Pemohon


Adelia Marsyanda

Dosen Pembimbing


Melviani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 10



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2121/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 26 Rabi'ul Awwal 1447 H
 18 September 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD IT Al-Fazhira
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Adelia Marsyanda**
 N P M : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira**

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



****Penting!!****



Lampiran 11



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
RA / TKA / TPA / SDIT
AL-FAZHIRA**

Jl. Karya APDN No. 10 Desa Cinta Rakyat Telp. (061) 7352453 HP. 0813 7061 0083 - 0812 6485 3292 Kec. Percut Sei Tuan

Nomor : 084/YPAF/SDIT/XI/2025
Hal : Balasan Izin Riset

Kepada Yth,
Pimpinan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di – Tempat

Bismillahirrahmanirrahlim
Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sesuai dengan surat permohonan izin yang kami terima dari Pimpinan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 2121/II.3-AU/UMSU-02/F/2025, perihal permohonan izin melakukan penelitian/riset. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Adelia Marsyanda
NIM : 1902090125
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui untuk melaksanakan penelitian di SD IT Al-Fazhira. dengan judul penelitian
” Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira”

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Wr Wb.

Cinta Rakyat, 19 November 2025
Kepala SD IT Al-Fazhira



Lampiran 12



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

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SDIT Alfazhira

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
14/1-2025	ACC Judul Skripsi	
11/2-2025	Revisi Bab I (Latar Belakang Masalah)	
19/2-2025	Revisi Bab II (Sumber nya)	
14/5-2025	Bimbingan indikator Penelitian, Bab III (Pendekatan Penelitian)	
24/6-2025	Revisi Pendekatan Penelitian	
26/6-2025	Revisi Instrumen ^{sesuai} dan Indikator	
30/6-2025	ACC Seminar proposal	

Medan, Juni 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd

Lampiran 13



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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 1 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Kata Pengantar
2.	Identifikasi Masalah
3.	Rumusan Masalah
4.	Tujuan Masalah

Medan, September 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14



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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 1 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

Revisi / Perbaikan :

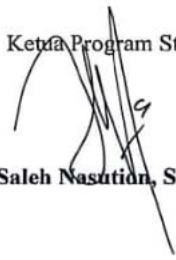
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Kata Pengantar
2.	Identifikasi Masalah
3.	Rumusan Masalah
4.	Tujuan Masalah

Medan, September 2025

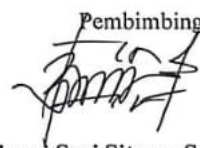
Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing


 Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 15



**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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 1 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembahas


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing


Melyani Sari Sitopu, S.Sos., M.Pd.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16



**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

Pada hari Senin, tanggal 1 September tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, September 2025

Disetujui oleh :

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17



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



SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Senin, 1 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, September 2025

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Lampiran 18



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Adelia Marsyanda
 NPM : 1902090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas III SD IT Al-Fazhira

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

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

Medan, September 2025

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Adelia Marsyanda

Lampiran 19

DOKUMENTASI FOTO









Lampiran 20

1769676783278_Adelia Marsyanda Fixed New2 (2).pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	671 words — 5%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	271 words — 2%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet	161 words — 1%
4	mail.jele.or.id Internet	102 words — 1%
5	journal.trunojoyo.ac.id Internet	60 words — < 1%
6	etd.uinsyahada.ac.id Internet	59 words — < 1%
7	repo.uinsatu.ac.id Internet	56 words — < 1%
8	eprints.uny.ac.id Internet	48 words — < 1%
9	repository.uin-suska.ac.id Internet	45 words — < 1%
10	eprints.walisongo.ac.id Internet	

Lampiran 21**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. BIODATA**

Nama : Adelia Marsyanda
NPM : 1902090125
Tempat/Tgl. Lahir : Saentis, 22 Mei 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun IX Pendowo Desa Saentis
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**2. Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Tukiman
Nama Ibu : Yusnani
Alamat : Dusun IX Pendowo Desa Saentis

3. Jenjang Pendidikan :

1. SD Negeri 104209 : 2007 - 2013
2. SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan : 2013 - 2016
3. MAS PAB 1 Sampali : 2016 - 2019

