



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* KATA TERHADAP
MINAT BELAJAR PKN SISWA KELAS V SDN LANGENSARI 04
KECAMATAN UNGARAN BARAT KABUPATEN SEMARANG**

Skripsi

Disusun dalam rangka penulisan skripsi
guna memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan

Oleh
MALINDA AYU WIJAYANTI
NPM. 17.32.0005

Dosen Pembimbing
Drs. H. Abdul Karim, M.H
Nimas Puspitasari, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap
Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04
Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang

Penulis : Malinda Ayu Wijayanti

NPM : 17.32.0005

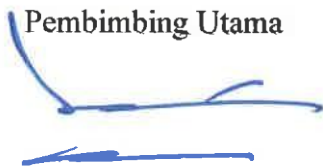
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : 17-10-2023

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui:

Pembimbing Utama



Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 0618096201

Pembimbing Pendamping



Nimas Puspitasari, M.Pd.
NIDN. 0609088801

Mengetahui:

Dekan FKIP



Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 0618096201

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Kata Terhadap Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Penulis : Malinda Ayu Wijayanti

NPM : 17.32.0005

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS pada hari kamis, 19 Oktober 2023

Panitia Penguji:

1. Ketua Dra. Hj. Sri Widayati, S.E., M.Si. (.....)
2. Anggota Atrianing Yessi W, S.Pd., M.Pd. (.....)
Drs. H. Abdul Karim, M.H. (.....)
Nimas Puspitasari, M.Pd. (.....)

Ungaran, 08 - 11 - 2023



Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNDARIS

Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 0618096201

ABSTRAK

Wijayanti, Malinda Ayu. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Kata Terhadap Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama: Drs. H. Abdul Karim, M.H, Pembimbing Pendamping: Nimas Puspitasari, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar PKn siswa. Rumusan masalahnya yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memverifikasi ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Sampel yang dipilih adalah sampel jenuh dengan sampel 59 siswa (30 siswa di kelas eksperimen dan 29 siswa di kelas kontrol). Penelitian ini dilakukan pada 27 Maret sampai 28 Maret 2023 di SDN Langensari 04. Variabel-variabel yang diteliti meliputi: model pembelajaran *scramble* kata dan minat belajar PKn. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket untuk mengukur minat belajar siswa kelas V. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: model pembelajaran *scramble* kata berpengaruh terhadap minat belajar PKn siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan rumus uji t, yaitu dengan nilai $t_{hitung} = 5,435 > t_{tabel} = 1,672$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Kata kunci: model pembelajaran scramble kata, minat belajar PKn.

ABSTRACT

Wijayanti, Malinda Ayu. 2023. *The Influence of the Word Scramble Learning Model on Interests in Learning Civics in Grade V Students of SDN Langensari 04, West Ungaran District, Semarang Regency.* Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul Ulum Islamic Center Sudirman University, GUPPI Ungaran. Main Advisor: Drs. H. Abdul Karim, M.H, Assistant Advisor: Nimas Puspitasari, M.Pd.

This research is motivated by the low interest in learning Civics students. The formulation of the problem is whether there is an influence of the learning model *scramble* words on students' interest in learning Civics. This study aims to determine and verify whether there is influence of the learning model *scramble* words on the interest in learning Civics of fifth grade students at SDN Langensari 04, Ungaran Barat District, Semarang Regency.

The type of research used is quantitative experimental research. The population in this study were all class V students at SDN Langensari 04, Ungaran Barat District, Semarang Regency. The sample chosen was saturated sampling with a sample of 59 students (30 students in the experimental class and 29 students in the control class). This research was conducted from March 27 to March 28 2023 at SDN Langensari 04. The variables studied included: learning model *scramble* words and interest in learning Civics. The data collection technique used in this study was a questionnaire technique to measure fifth grade students' interest in learning. The hypothesis testing used the t test by conducting a t test by conducting a normality and homogeneity test first.

The results of the research show that: the learning model *scramble* words affect the interest in learning Civics in class V students. This is evidenced by the results obtained from the hypothesis test with the t test formula, namely by value $t_{count} = 5,435 > t_{table} = 1,672$ then H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is the influence of the learning word *scramble* model on the interest in learning Civics of fifth grade students at SDN Langensari 04, Ungaran Barat District, Semarang Regency.

Keywords: word scramble learning model, interest in learning Civics.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Malinda Ayu Wijayanti

NPM : 17.32.0005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan tersebut.

Ungaran, 17 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Malinda Ayu Wijayanti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”. (Q.S. Ar-Ra’d:11)

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR. Muslim)

Persembahan:

1. Kedua orang tua saya yang termulia yang selalu memberikan motivasi serta doa untuk kelancaran semua usaha dalam meraih cita-cita.
2. Kakak saya terhormat yang selalu memberikan semangat.
3. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Pasangan saya yang selalu menemani dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang”.

Dalam kesempatan ini, ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama studi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. Drs. Hono Sejati, S.H., M.Hum., Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
2. Drs. H. Abdul Karim, M.H., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI dan selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan kemudahan pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan dengan keikhlasan dan ketelitian memberikan bimbingan baik berupa motivasi dan masukan bagi penyusun skripsi ini.
3. Nimas Puspitasari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI dan selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan kemudahan dan mengarahkan peneliti baik saran dan petunjuk dari awal hingga akhir guna penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama mengikuti kegiatan perkuliahan.

5. Susilowati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Langensari 04 Kabupaten Semarang yang telah bersedia memberikan kemudahan dan perizinan dalam penelitian ini.
6. Kedua orang tua saya yang termulia dan saudara-saudaraku yang menemani dengan penuh pengertian selama peneliti menyelesaikan studi.
7. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan berbagai pihak yang tidak dapat saya sebut satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga peneliti selesai studi.

Seiring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., dan demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang membangun akan di terima dengan senang hati dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat khususnya bagi peneliti maupun bagi pihak yang berkepentingan. Aamiin ya robbal' alamin.

Ungaran, 17 Oktober 2023

Peneliti



Malinda Ayu Wijayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penegasan Istilah.....	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	9
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	9
b. Macam-Macam Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	11
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	13
d. Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .	15
2. Minat Belajar.....	16
a. Pengertian Minat Belajar.....	16

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	18
c. Indikator Minat Belajar	20
3. Upaya Membangkitkan Minat Belajar	22
4. Pendidikan Kewarganegaraan	23
a. Pengertian PKn	23
b. Fungsi PKn.....	25
c. Tujuan PKn	26
5. Materi PKn	27
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Desain Penelitian.....	35
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
D. Variabel Penelitian	37
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data.....	50
1. Profil Lokasi Penelitian.....	50
2. Sajian Data	53
3. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69
RIWAYAT HIDUP.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Sampel Jumlah Siswa	39
Tabel 3.3 Rubrik Penskoran Angket Minat Belajar PKn.....	40
Tabel 3.4 Kriteria Minat Belajar Siswa	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	43
Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas	45
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar PKn Kelas Kontrol	55
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	57
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Varian	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	33
Gambar 3.1 Uji Dua Pihak	49
Gambar 4.1 Hasil Analisis Uji Hipotesis Dua Pihak	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	70
Lampiran 2 Surat Dari Sekolah.....	71
Lampiran 3 Silabus	72
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Ekperimen	74
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	81
Lampiran 6 Soal Penelitian Kelas Eksperimen.....	87
Lampiran 7 Kartu Jawaban	92
Lampiran 8 Soal Penelitian Kelas Kontrol.....	93
Lampiran 9 Kisi-Kisi Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn.....	98
Lampiran 10 Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn	99
Lampiran 11 Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn	104
Lampiran 12 Lembar Angket Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 13 Lembar Angket Minat Belajar PKn Kelas Kontrol	112
Lampiran 14 Data Uji Validitas Angket Minat Belajar	115
Lampiran 15 Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	117
Lampiran 16 Uji Reliabilitas Angket	131
Lampiran 17 Tabel Nilai-Nilai r Product Moment	132
Lampiran 18 Tabel Distribusi t	134
Lampiran 19 Tabel Data Hasil Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen.....	135
Lampiran 20 Tabel Data Hasil Minat Belajar PKn Kelas Kontrol	136
Lampiran 21 Dokumentasi	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut, maka pemerintah mendirikan lembaga-lembaga pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi, yang maksudnya agar seluruh warga Negara Indonesia dapat merasakan yang namanya pendidikan.

Kemudian Pasal 37 ayat (1) menyebutkan tentang “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal”. Sedangkan menurut Hamalik (2002:56) dalam Fakhururrazi, Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya

pencapaian tujuan pendidikan itu bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib disajikan dan dipelajari oleh siswa SD, karena pendidikan kewarganegaraan dapat menjadikan siswa untuk memiliki rasa tanggungjawab, cinta tanah air, dan menciptakan rasa bangga terhadap bangsa dan juga dapat membentuk karakter yang baik.

Menurut Rosyada (2000) dalam Sihombing, Pendidikan Kewarganegaraan sama dengan Pendidikan Demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat untuk dapat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa kesadaran demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Pentingnya mata pelajaran PKn ternyata belum disadari sepenuhnya oleh banyak pihak. Masih banyak yang beranggapan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang sulit karena hanya berisi konsep-konsep untuk dihafalkan, sehingga membuat para siswa lebih tertarik untuk menekuni mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V pada tanggal 29 Oktober 2022 di SDN Langensari 04, bahwa minat belajar PKn rendah di kelas V, dikarenakan pembelajaran PKn masih terpusat pada guru dalam penyampaian teori dan siswa hanya sebagai pendengar, kurangnya inovasi dan model pembelajaran yang tidak bervariasi dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru cenderung

menggunakan model ceramah sehingga siswa merasa kurang memahami pembelajaran PKn.

Guru harus selalu membangkitkan minat belajar siswa karena minat belajar berpengaruh besar dalam kehidupan seseorang untuk mencapai cita-cita. Siswa menunjukkan minat belajar mereka dengan keinginan untuk diajar atau belajar sendiri. Jika minat belajar tinggi maka pembelajaran di kelas akan berlangsung dengan baik, sebaliknya jika minat belajar rendah maka pembelajaran di kelas tidak akan berlangsung sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, sebagai guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, karya wisata, dan *scramble* kata.

Menurut Soeparno (1988:76) Model *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, *scramble* paragraf, dan *scramble* wacana. *Scramble* kata merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* kata merupakan sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna. Dalam pembelajaran di sekolah dasar minat siswa untuk bermain masih sangat tinggi sehingga guru perlu memilih model pembelajaran yang memasukkan unsur permainan di dalamnya. Model *scramble* kata salah satu model yang menarik minat siswa untuk belajar karena berisi tantangan dan

kerjasama kelompok dalam menyelesaikan soal (kata) yang telah diacak susunannya.

Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* kata diharapkan minat belajar PKn siswa di sekolah dapat lebih baik dan dapat menghindari masalah perilaku menyimpang yang terjadi di sekolah, seperti mengantuk saat pembelajaran, ramai di dalam kelas, bosan dalam pembelajaran, dan mengganggu teman yang sedang belajar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* kata pada saat pembelajaran PKn berlangsung. Untuk hal tersebut maka diadakan penelitian yang bertujuan mengetahui “Pengaruh Model *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar PKn Siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* kata dapat berpengaruh terhadap minat belajar PKn.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran PKn sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PKn di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* kata.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui model pembelajaran *scramble* kata untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa dengan kinerja guru.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah yaitu:

1. Model Pembelajaran *Scramble* Kata

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang sesuai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* Kata adalah sebuah permainan dengan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.

Dalam penelitian ini langkah-langkah model pembelajaran *scramble* kata yaitu, guru mempersiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban, guru membentuk kelompok diskusi, guru melakukan kegiatan tindak lanjut seperti pemberian tugas.

2. Minat Belajar PKn

Dalam penelitian ini minat belajar PKn menggunakan empat indikator yang dapat mengukur minat belajar yaitu :

- a. Ketertarikan untuk belajar
- b. Perhatian dalam belajar
- c. Motivasi belajar
- d. Pengetahuan

Kompetensi Dasar (KD):

3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.

4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.

Indikator Pembelajaran:

3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

3.3.2 Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

4.3.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

4.3.2 Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Bagian Awal skripsi ini terdiri dari sampul, lembar judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, surat keaslian,

motto dan persembaha, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan tentang deskripsi teori, penelitian relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan masalah jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrument dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat tentang deskripsi dan pembahasan.

Bab V Penutup, mendeskripsikan tentang simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Rusman (2012:133) dalam Tanjung, menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan cara yang dipakai untuk mengaplikasikan strategi yang telah dibuat dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk memperoleh target (kompetensi) pembelajaran dalam pendidikan.

Sedangkan menurut Sutirman (2013:22) dalam Tanjung, mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Menurut Trianto (2007:2) dalam Tanjung menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, program media komputer dan kurikulum.

Menurut Huda (2014:303) menyebutkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan serta ketepatan berfikir siswa. Sedangkan menurut Fitriana (2017:15) dalam Tanjung, menyatakan bahwa *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, perjuangan, model pembelajaran *scramble* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar. Dan Shoimin (2014:166) mengemukakan model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran *scramble* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran dalam bentuk permainan yang berguna untuk melatih pengembangan dan peningkatan wawasan tentang kosakata. Dalam model ini siswa tidak hanya menjawab soal, namun juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia dan masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi kunci permainan model pembelajaran *scramble*.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Soeparno (1988:76-79) dalam Suyatinah, menyebutkan *scramble* terdapat empat macam bentuk yaitu:

1) *Scramble* Kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata-kata dari huruf-huruf yang telah dikacaukan letak, sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.

Contohnya:

- a) P-a-l-a-k-e = kepala
- b) T-a-m-a = mata
- c) K-u-b-u = buku

2) *Scramble* Kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata yang di acak sebelumnya sehingga membentuk kalimat logis, bermakna, tepat dan benar. Tujuan permainan ini adalah menyusun kalimat untuk latihan menulis karangan atau mengarang.

Contoh:

- a) Susu ani minum menjadi ani minum susu

3) *Scramble* Paragraf, yaitu permainan menyusun kembali suatu paragraf yang kalimat-kalimatnya telah dikacaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah melatih menyusun paragraf untuk keterampilan menulis karangan atau mengarang.

Contoh:

- a) Desa itu terletak di Kabupaten Cianjur.

- b) Pada liburan naik kelas.
- c) Kemudian ayah Tika dan Bayu pulang kembali ke Jakarta.
- d) Mereka diantar oleh ayahnya.
- e) Tika dan Bayu pergi kerumah kakeknya di desa.

Jika disusun menjadi paragraf yang baik, urutan kalimat kalimat diatas menjadi 2,5,1,4,3

- 4) *Scramble* Wacana, yaitu permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat yang di acak. hasil susunan wacana dalam permainan scramble hendaknya logis dan bermakna. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun paragraf-paragraf menjadi wacana.

Begitu pula menurut Shoimin (2014:166) *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yaitu:

- 1) *Scramble* Kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:

- a) Tpeian = Petani
- b) Kberjae = Bekerja

- 2) *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:

- a) pergi – aku – bus – ke – naik – Bandung = aku pergi ke Bandung naik Bus

- 3) *Scramble Wacana*, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbentuk permainan kata, kalimat, paragraf, dan wacana. Melalui model pembelajaran *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau paragraf yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan batasan-batasan dalam penelitian. Batasan ini peneliti akan fokus membahas jenis *scramble* kata, *scramble* kata yaitu sebuah permainan yang menyusun kata dan huruf yang telah diubah atau dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna. Alasan peneliti memilih model pembelajaran *scramble* kata adalah karena materi PKn yang akan dipelajari mengenai nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia dan materi tersebut sangat cocok jika menggunakan model pembelajaran *scramble* bentuk kata.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2014:167) yaitu:

- 1) Persiapan

Guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu

jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang dibagi.

2) Kegiatan Inti

Setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa.

Contoh kegiatan tindak lanjut yaitu:

- a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.
- c) Kegiatan mengubah materi bacaan (menyederhanakan bacaan).
- d) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- e) Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti memilih langkah-langkah menurut Shoimin. Karena langkah-langkah model

pembelajaran *scramble* kata menurut Shoimin dapat memusatkan perhatian siswa terhadap pokok bahasan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Scramble*

1) Kelebihan Model *Scramble*

Kelebihan dalam model pembelajaran *scramble* yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:168) yaitu sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
- b) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain.
- c) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu model *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d) Materi yang diberikan melalui salah satu model permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e) Sifat kompetitif dalam model ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

2) Kekurangan Model *Scramble*

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2014: 169) yaitu sebagai berikut:

- a) Sulit merencanakan pembelajaran karena terbentur kebiasaan siswa dalam belajar.
- b) Memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- c) Sulitnya mengimplementasikan pembelajaran, selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran.
- d) Menimbulkan kegaduhan, sehingga memungkinkan untuk mengganggu kelas yang berdekatan.

Adanya kekurangan bukan berarti tidak baik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi, kekurangan ini menjadi dasar acuan peneliti untuk berhati-hati dalam menerapkannya. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan model *scramble* yaitu peneliti harus tegas dalam pengelolaan waktu, peneliti menyiapkan beberapa alternatif untuk kejadian yang diluar dugaan, mengawasi setiap aktivitas siswa dan selalu menanamkan kejujuran setiap mengerjakan tugas, dan pemberian apresiasi atau penghargaan tidak harus selalu dengan memberikan barang.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Syaodih (2009:26) mengutarakan bahwa setiap anak mempunyai minatnya sendiri-sendiri. Bahan ajar dan cara mengajar

sebisa mungkin disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Kemudian menurut Slameto (2010:180) mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi serta cenderung untuk memberikan perhatian. Minat merupakan peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu bidang atau mata pelajaran tertentu, maka siswa tersebut akan lebih berusaha mempelajari dan menekuni bidang tersebut.

Sedangkan menurut Nashar (2014:42) dalam Achru, menyatakan minat belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Bahan ajar dan cara penyampaian guru dalam mengajar juga harus disesuaikan dengan kondisi minat belajar siswa, karena hal tersebut sangat mempengaruhi proses belajar siswa.

Menurut Iskandar (2012:181) dalam Achru, menyebutkan bahwa minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya. Minat belajar berasal dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar, menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Berdasarkan tinjauan di atas minat belajar adalah keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar tanpa adanya paksaan. Jika siswa menyukai salah satu bidang atau mata pelajaran maka ia akan senang mengikuti pembelajaran tersebut. Siswa akan memusatkan perhatiannya pada mata pelajaran tersebut dan kebalikannya jika siswa tidak menyukai suatu bidang atau mata pelajaran maka siswa tidak tertarik untuk menekuni bidang tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar yang ada pada diri siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Syah (2011:146) minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1) Faktor dari dalam (Internal)

Yaitu sesuatu perbuatan yang memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat itu datang dari dalam diri orang itu sendiri. Seperti rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, dan emosi.

2) Faktor dari luar (Eksternal)

Yaitu suatu perbuatan yang dilakukan atas dorongan atau paksaan dari luar. Minat datang bukan dari orang itu sendiri melainkan adanya dorongan atau paksaan dari luar. Seperti lingkungan, orang tua, dan guru.

Menurut Aritonang (2008:18) menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yaitu:

1) Cara mengajar guru.

Sebagai seorang guru harus dapat menarik perhatian siswa, membuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan mengakhiri pembelajaran dengan berkesan.

2) Karakter guru.

Karakter guru yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu sabar, memiliki 3S (senyum, salam, sapa), disiplin, adil, dan memiliki semangat yang tinggi dalam mengajar.

3) Suasana kelas tenang dan aman.

Faktor kelas tenang dan aman menjadikan guru sebagai pengelola kelas.

4) Fasilitas belajar.

Peran guru dalam faktor fasilitas belajar yaitu sebagai mediator dan fasilitator.

Berdasarkan pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang ada dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri (internal) meliputi perasaan senang, perhatian, dan aktivitas. Kemudian faktor dari luar (eksternal) meliputi metode mengajar guru. Faktor internal tersebut menjadi dasar bagi penyusunan butir pertanyaan atau pernyataan sebagai alat ukur dalam mengungkapkan minat belajar PKn siswa.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu: ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi dalam belajar, dan pengetahuan.

1) Ketertarikan Untuk Belajar

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2) Perhatian Dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3) Motivasi Dalam Belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan

mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4) Pengetahuan

Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Friantini, dkk (2017:93-94) indikator minat belajar yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak ada rasa terpaksa untuk belajar.

2) Ketertarikan Untuk Belajar

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang atau kegiatan tanpa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Menunjukkan Perhatian Saat Belajar

Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Seperti mau mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi.

4) Keterlibatan Dalam Belajar

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi dalam belajar, dan pengetahuan. Alasan peneliti memilih teori menurut Slameto adalah karena pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Indikator minat belajar siswa sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar.

3. Upaya Membangkitkan Minat Belajar

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Minat mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, dan keinginan yang tidak disengaja. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Berikut ini pendapat dari beberapa ahli mengenai upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam membangkitkan minat belajar siswa.

Menurut Slameto (2010:181) mengungkapkan bahwa cara paling efektif untuk membangkitkan minat adalah, dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, disarankan pula dengan menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita yang sudah diketahui kebanyakan siswa.

Pendapat lain dijelaskan oleh Baharuddin (2009:24) cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar diantaranya dengan, membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Jadi buku materi, aspek yang akan dipelajari, desain pembelajaran, dan cara guru menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan guru perlu memperhatikan aspek-aspek yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Inti dari upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa yaitu dengan membuat materi, objek, atau bahan ajar yang menarik, merancang proses pembelajaran dengan menggunakan model yang tepat, hingga cara mengajar guru juga harus dibuat semenarik mungkin, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran di kelas.

4. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

a. Pengertian PKn

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006:49) menyatakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya

untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia 1945.

Menurut Somantri (2001:154) menyebutkan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting sebagai tempat untuk mengembangkan kemampuan, watak, dan karakter warga negara yang demokratis. Untuk itu PKn dituntut dapat mengembangkan kelas sebagai laboratorium demokrasi yang menanamkan dan mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi kepada siswa.

Menurut Bakry (2011:3) Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Hakikatnya pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga Negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela Negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan Negara.

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara seperti yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara.

b. Fungsi PKn

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan ialah program pendidikan yang membentuk karakter warga negara Indonesia menjadi warga negara yang memiliki nilai dan moral yang luhur, cerdas, terampil dan setia kepada bangsa seperti yang diamanatkan Pancasila.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita Nasional atau tujuan Negara.
- 2) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan Negara.
- 3) Dapat mengapresiasi cita-cita Nasional dan dapat membuat keputusan-keputusan yang cerdas.
- 4) Wahana untuk membentuk Warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada Bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan

bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari pembelajaran PKn yaitu dapat membantu siswa untuk memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, dapat membentuk karakter yang lebih baik dan bertanggung jawab, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kepada NKRI.

c. Tujuan PKn

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006:49) menyebutkan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali siswa dengan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dan peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kemudian menurut Djahiri (1995:10), bahwa dengan Pendidikan Kewarganegaraan siswa diharapkan sebagai berikut:

- 1) Memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup negara Republik Indonesia.
- 2) Melek konstitusi (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945) dan hukum yang berlaku dalam negara Republik Indonesia.
- 3) Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam konstitusi dan hukum yang berlaku dalam negara Republik Indonesia.
- 4) Mengamalkan dan membakukan konstitusi dan hukum.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan tujuan Pendidikan Kewaranegaran adalah mengenal, memahami, dan menguasai konsep Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi, dan pandangan hidup. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memiliki keterampilan intelektual, keterampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

5. Materi PKn

Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia. (Buku Tematik SD/MI Kelas V Semester 2)

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Beberapa diantaranya berbentuk bahasa daerah, rumah tradisional, pakaian adat, dan kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, lagu-lagu dan upacara adat. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh budaya daerah di Indonesia.

a. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah setempat. Dengan demikian, keragaman suku menghasilkan bahasa yang beragam. Perhatikan contoh keragaman kata akibat keragaman bahasa daerah berikut.

- 1) Bahasa Indonesia : saya
- 2) Bahasa Jawa : aku, kula
- 3) Bahasa Sunda : abdi
- 4) Bahasa Batak : ahu
- 5) Bahasa Papua : sa

b. Rumah Adat

Hampir setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bangunan rumah setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Nama rumah adat setiap daerah

pun berbeda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

- 1) Rumah Adat Joglo : Jawa Tengah
- 2) Rumah Adat Gadang : Sumatra Barat
- 3) Rumah Adat Panggung : Jambi
- 4) Rumah Adat Kasepuhan : Jawa Barat
- 5) Rumah Adat Panjang : Kalimantan Barat
- 6) Rumah Adat Krong Bade : Aceh

c. Pakaian Adat

Pakaian Adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki negara Indonesia. Banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia maka banyak pula baju adat yang dimiliki oleh setiap suku di seluruh provinsi Indonesia. Berikut beberapa nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

- 1) Pakaian Adat Elee Balang : Aceh
- 2) Pakaian Adat Kebaya : Jawa Tengah
- 3) Pakaian Adat Ulos : Sumatra Utara
- 4) Pakaian Adat Baju Bodo : Sulawesi Selatan
- 5) Pakaian Adat Bundo Kanduang : Sumatra Barat

d. Kesenian Daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah. Berikut beberapa nama tari dari berbagai daerah di Indonesia.

- 1) Tari Seudati, Tari Saman Meusekat : Aceh
- 2) Tari Piring, Tari Payung : Sumatra Barat
- 3) Tari Campak : Bangka Belitung
- 4) Tari Merak, Tari Cokek : Banten
- 5) Tari Topeng, Tari Yopong : DKI Jakarta
- 6) Tari Tandak, Tari Makan Sirih : Riau
- 7) Tari Jaipong : Jawa Barat
- 8) Tari Serimpi, Tari Gambyong : Jawa Tengah

Belajar Toleransi dari Permainan Tradisional Anak.

Banyak permainan tradisional di Indonesia yang tidak hanya menyajikan keseruan, tapi juga kaya nilai-nilai. Misalnya:

- a. Dingklik oglak aglik : Jawa Tengah
- b. Prepet jengkol : Sunda
- c. Jamuran : Yogyakarta
- d. Rangku alu : Nusa Tenggara Timur
- e. Sepak sawut : Dayak

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Km Triana Ramadani, dkk pada tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran

Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD” menyatakan bahwa analisis belajar IPA pada siswa kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata (M) 21,03 sedangkan kelompok kontrol pada kategori sedang dengan rata-rata (M) 13,73, dan uji-t diperoleh 9,125 dan 1,671 $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Kesimpulannya pembelajaran dengan menggunakan *scramble* berbantuan kartu pertanyaan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD di Desa Dauharu, Kecamatan Jembrana tahun ajaran 2013/2014.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis Hidayat pada Tahun 2011 berjudul “Penggunaan Teknik *Scramble* Wacana dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Sambungan Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta” menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *scramble* wacana pada kelas IV SD Sambungan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta dapat mengembangkan daya nalar, keberanian, tanggung jawab, keaktifan, siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal pada *pretest* sebesar 17,85% akhir siklus I sebesar 57,14% dan pada akhir siklus II 85,71% sedangkan nilai rata-rata tes pratindakan adalah sebesar 53,75, akhir siklus I sebesar 64,73 dan pada akhir siklus II sebesar 76,07.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Ellisa Murti pada Tahun pelajaran 2011 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bahasa *Scramble* terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Bangunharjo Tahun 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media permainan bahasa *scramble* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Bangunharjo. Hal ini terbukti dari perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung $2,39 > t_{s\ 5\%} 2,023$ yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran PKn dirancang untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah dalam dunia nyata. Sehingga memerlukan keaktifan serta peran siswa secara langsung dalam pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran PKn dikelas V SDN Langensari 04 masih terpusat pada guru dalam penyampaian teori dan siswa hanya sebagai pendengar. Hal ini karena kurangnya inovasi dan model pembelajaran yang tidak bervariasi dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga menyebabkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PKn rendah.

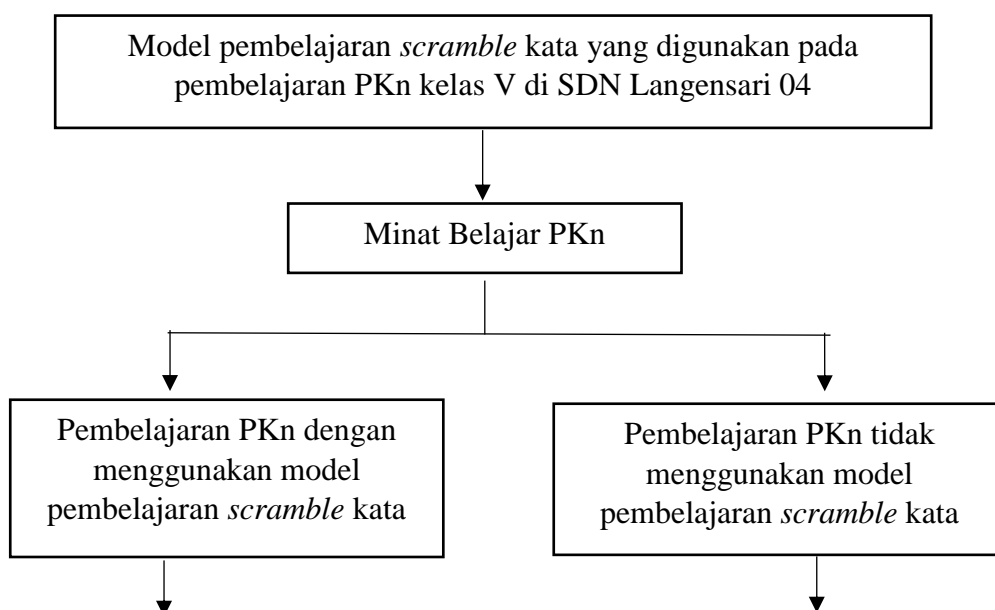
Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Scramble* Kata pada

mata pelajaran PKn. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang akan diteliti oleh peneliti pada kelas V SDN Langensari 04 yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok pembelajaran PKn yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* Kata. Sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok pembelajaran PKn tanpa menggunakan model pembelajaran *Scramble* Kata.

Tujuan dari Model pembelajaran *Scramble* Kata dalam proses pembelajaran adalah untuk memberikan rasa senang kepada siswa dalam mengikuti setiap materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa lebih berminat dan aktif selama pembelajaran. Yang akan diteliti pada kedua kelompok penelitian tersebut yaitu minat belajar siswa.

Oleh karena itu, setelah dilakukan penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui ada atau tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Scramble* Kata terhadap minat belajar PKn.

Adapun bagan kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian Sugiyono (2013:96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru sebatas berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang empiris. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar Pkn Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar Pkn Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Menurut Sugiyono (2013:14) Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:107) Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian ini, desain digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Pre-Experimental Designs* dengan metode *Intact-Group Comparison* dengan kelompok pembanding tanpa *pretest*. Desain ini hanya menggunakan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Desain eksperimen ini digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

X	O1	E
-	O2	K

Sumber: Sugiyono (2013:111)

Keterangan:

- O1 = *Posttest* kelompok eksperimen diberikan perlakuan X
- O2 = *Posttest* kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan X
- X = Perlakuan dengan pembelajaran model *scramble* kata
- E = Kelas eksperimen
- K = Kelas kontrol
- = Tanpa model pembelajaran *scramble* kata

Berdasarkan desain penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, maka untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang peneliti membuat dua kelompok, yang pertama yaitu kelompok eksperimen dan yang kedua yaitu kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* yang sama, hanya saja pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *scramble* kata sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *scramble* kata.

Perbedaan hasil rata-rata antara nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol merupakan dasar perhitungan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn kelas V.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V A dan B di SDN Langensari 04 Tahun Pelajaran 2022/2023 yang beralamat di jalan Brawijaya III, Langensari Barat, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 Maret – 28 Maret 2023.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah faktor yang berperan dalam peristiwa atau segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi.

Menurut Sugiyono (2013:60), variabel penelitian adalah konstruk (*constructs*) atau suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi atau sifat yang akan dipelajari oleh peneliti.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat

(Sugiyono, 2013:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* kata.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar PKn.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas V A dan V B di SDN Langensari 04.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan data karena jumlah objek penelitian yang terlalu banyak.

Peneliti mengambil seluruh populasi yang digunakan sampel yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Sampel Jumlah Siswa

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	V (A)	30 Siswa	Laki-laki : 16 Siswa Perempuan : 14 Siswa
2.	V (B)	29 Siswa	Laki-laki : 14 Siswa Perempuan : 15 Siswa
Total = 59 Siswa			

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2013:118) Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Sugiyono (2013:120) *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan Sugiyono (2013:122) *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* lebih tepatnya menggunakan sampling jenuh. Sugiyono (2013:124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2013:199) mengatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Berdasarkan penjelasan dari sebelumnya, teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Hal ini, dikarenakan permasalahan yang akan diteliti merupakan minat belajar siswa. Lembar angket akan dibagikan kepada siswa untuk mereka jawab sesuai dengan kata hati atau pemikiran siswa sendiri.

Dalam penelitian ini instrumen angket yang digunakan sebanyak 40 butir pertanyaan yang akan diujicobakan pada siswa kelas VI SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat berjumlah 30 siswa. Untuk menganalisis hasil angket maka digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.3

Rubrik Penskoran Angket Minat Belajar PKn

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1

Setelah dilakukan pengisian angket, maka nilai skor dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.4

Kriteria Minat Belajar Siswa

Presentase Minat	Kategori Keaktifan
$80\% < P_m \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% < P_m \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P_m \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P_m \leq 40\%$	Kurang
$P_m \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: Suyitno (2004:73)

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2013:172) hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini yang akan di uji validitasnya adalah butir soal yang akan diujikan pada siswa.

Pengujian *validitas instrumen* dimaksud untuk mendapatkan alat ukur yang valid dan terpercaya. Uji validitas dilakukan untuk menguji keakuratan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam angket. Angket dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan nilai variabel yang diteliti.

Pengujian validitas akan dilakukan oleh siswa kelas VI SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang dan untuk mengetahui validitas angket digunakan nilai hasil angket yang telah disusun oleh peneliti.

Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan Teknik korelasi *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)(n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisiensi korelasi antara variabel X dan Y

n : Jumlah sampel

$\sum X_i^2$: Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y_i^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

$\sum X_i Y_i$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X_i$: Jumlah variabel X

$\sum Y_i$: Jumlah variabel Y

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5% (0,05) analisi butir untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara yaitu skor-skor yang ada dalam butir soal dikorelasikan dengan skor total, kemudian dibandingkan pada taraf signifikan 5% (0,05) pada tabel *product moment*. N = 30 maka diperoleh

r_{tabel} sebesar 0,361. Apabila $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka butir instrument dinyatakan valid, demikian pula sebaliknya apabila $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ maka butir instrument dinyatakan tidak valid.

Jumlah item yang diujicobakan sebanyak 40 butir item kepada 30 siswa, uji validitas dilakukan dengan menggunakan *program SPSS V.21*. Berikut adalah rekapitulasi hasil uji validitas skala.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

Nomor Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan	Nomor Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
item1	.539	valid	item21	.512	valid
item2	.432	valid	item22	.459	valid
item3	.535	valid	item23	.498	valid
item4	.225	tidak valid	item24	.563	valid
item5	.253	tidak valid	item25	.366	valid
item6	.206	tidak valid	item26	.485	valid
item7	.117	tidak valid	item27	.309	tidak valid
item8	.286	tidak valid	item28	.305	tidak valid
item9	.691	valid	item29	.480	valid
item10	.286	tidak valid	item30	.203	tidak valid
item11	.446	valid	item31	.415	valid
item12	.461	valid	item32	.599	valid
item13	.622	valid	item33	.509	valid
item14	.570	valid	item34	.624	valid
item15	.328	tidak valid	item35	.313	tidak valid
item16	.384	valid	item36	.390	valid
item17	.549	valid	item37	.614	valid
item18	.466	valid	item38	.332	tidak valid
item19	.437	valid	item39	.433	valid
item20	.362	valid	item40	.274	tidak valid

Berdasarkan tabel 3.5 diatas dapat diketahui bahwa terdapat 27 item yang valid, yaitu 1, 2, 3, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22,

23,24,25,26, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 37, dan 39. Dari 27 item yang valid, diambil 20 item untuk digunakan dalam penelitian ini. Butir item tersebut 1, 2, 3, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 36, 37 dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 120.

2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2013:172) hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal.

Dalam penelitian ini yang akan diuji reliabilitasnya adalah butir angket yang akan diuji cobakan pada siswa. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur suatu angket berdasarkan pada indikator dari variabel. Angket yang reliabel ketika jawaban responden yang menjawab pertanyaan secara konsisten dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus K-R 20 dengan berbantuan *program SPSS V.21*.

Rumus KR.20 (Kuder Richardson)

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k : jumlah item dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

q_i : $1 - p_i$

s_t^2 : varians total

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2013:188) suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien sekurang-kurangnya 0,3. Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.6

Reliability Statistics

Cronbach`S Alpha	Cronbach`S Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.909	.912	40

Berdasarkan tabel 3.6 reliability statistics terlihat nilai koefisien sebesar 0,909 (kolom Cronbach`S Alpha). Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument dalam penelitian ini dikatakan reliabel karena memiliki nilai koefisien lebih besar dari harga kritik ($0,909 > 0,3$).

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013:207) Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh

responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal atau tidak. uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji *Kolmogorov-Smirnov Z* (K-S) dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal.

Pengujian data dilakukan dengan berbantuan program *SPSS V.21*. Uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Z* (K-S) memiliki kriteria pengujian normalitas, jika $p \text{ value sign} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi kesimpulannya bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas juga dimaksud untuk memberika keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varians adalah menggunakan Anova dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_a : varian data homogen

H_o : varian data tidak homogen

Uji homogenitas pada penelitian ini dianalisis menggunakan program *SPSS V.21*. Kriteria pengujian homogenitas, jika nilai *p value sign* $> 0,05$ maka varian setiap sampel sama (homogen). Jadi H_o diterima H_a ditolak. Jika nilai *p value sign* $< 0,05$ maka varian setiap sampel tidak homogen sehingga H_a diterima H_o ditolak.

3. Uji Korelasi

Pada penelitian ini, uji korelasi yang digunakan adalah teknik korelasi biserial. Korelasi biserial digunakan untuk melihat hubungan antara hasil jawaban pada masing-masing item pertanyaan yang diberikan

dalam tes. Untuk mencari angka indeks korelasi biserial menurut Amiriono dan Daryanto (2016: 185) digunakan rumus:

$$r_b = \frac{(\bar{v}_1 - \bar{v}_2)pq}{U S_y}$$

Keterangan:

v_1 : Rata-rata variabel V yang didapat karena kategori pertama.

v_2 : Rata-rata variabel V yang didapat karena kategori kedua

S_y : Simpangan baku untuk semua nilai Y

p : Proporsi kelompok yang berada di kategori pertama

q : Proporsi kelompok yang berada di kategori kedua

U : Tinggi ordinat

Perhitungan uji signifikansi koefisien korelasi biserial dalam penelitian ini menggunakan *program Microsoft excell*.

Setelah nilai r_{pb} didapat kemudian dilanjutkan dengan pengujian signifikansi korelasi menggunakan uji-t. Menurut Sugiyono (2013:257) rumus uji-t adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t : Nilai biserial

r : Koefisien korelasi hasil biserial

r^2 : jumlah sampel

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini diterima atau tidak. Uji hipotesis dilakukan dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu = 0$ Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

$H_a : \mu \neq 0$ Terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji dua pihak. Uji hipotesis dua pihak ini dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.1. Uji Dua Pihak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah negeri di Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang yaitu SDN Langensari 04. Sekolah ini terletak di jalan Brawijaya III Langensari, Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. SDN Langensari 04 memiliki suasana belajar yang sangat kondusif karena lokasi sekolah tidak berada di pinggir jalan raya yang ramai. Akses jalan untuk mencapai SDN Langensari 04 cukup mudah karena jalan menuju sekolah cukup lebar dan tidak melewati gang sempit.

b. Visi dan Misi SDN Langensari 04

1) Visi

Sekolah yang bersih, indah, ramah, berakhlak mulia, berprestasi dan berwawasan lingkungan.

2) Misi

- a) Mengembangkan lingkungan sekolah yang bersih, indah dan ramah untuk mewujudkan sekolah yang sehat.

- b) Meningkatkan mutu Pendidikan lewat pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam mewujudkan prestasi.
- c) Mewujudkan sekolah memberi layanan Pendidikan untuk mencapai peningkatan iman dan taqwa serta sikap dan perilaku yang baik.
- d) Menanamkan kedisiplinan yang berkesinambungan.
- e) Mewujudkan fasilitas sekolah yang memadai.
- f) Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang mantap.

c. Status Akreditasi SDN Langensari 04

SDN Langensari 04 telah terakreditasi A.

d. Struktur Organisasi

Struktur organisasi SDN Langensari 04 adalah sebagai berikut:

Kepala Sekolah	: Susilowati, S.Pd, M.Pd
Ketua Komite	: Sutrisno
Guru Kelas I	: Nina Ratna Santika, S.Pd
Guru Kelas II A	: Anggria Yusi Arfiana, S.Pd
Guru Kelas II B	: Ria Hastaningrum, S.Pd
Guru Kelas III A	: Hendrian Adi Nugroho, S.Pd
Guru Kelas III B	: Wahyu Purnawati, S.Pd
Guru Kelas IV	: Lintang Andini Sari, S.Pd
Guru kelas V A	: Lala Sakuntala S.Pd
Guru kelas V B	: Susanto, S.Pd

Guru Kelas VI A : Devita Agustin Ayuningtyas, S.Pd

Guru Kelas VI B : Ely Sarantika Sukma, M.Pd

Guru Penjasorkes : M Riki Purnama, S.Pd

Guru Bahasa Inggris : Noviana Kusuma Dewi, S.Pd

Guru Agama : Syarifudin Khabibi, S.Pd

Harnia Eka Prasanti, S.Pd

Operator Sekolah : Afif Nur Fitria, S.Pd

e. Keadaan Sarana dan Prasarana

SDN Langensari 04 memiliki 22 ruangan antara lain 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 10 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang aula dan 6 ruang toilet. Dalam ruang UKS terdapat 1 tempat tidur, 1 almari, peralatan kesehatan seperti timbangan badan, pengukur tinggi badan dan thermometer. Serta terdapat kotak P3K dan obat-obatan walaupun obat-obatan yang ada masih kurang lengkap.

f. Keadaan Siswa SDN Langensari 04

Jumlah siswa SDN Langensari 04 2022/2023 sebanyak 285 siswa. Kelas I sebanyak 41 siswa, kelas II sebanyak 43 siswa, kelas III sebanyak 45 siswa, kelas IV sebanyak 40 siswa, kelas V sebanyak 59 siswa, kelas VI sebanyak 57 siswa.

g. Keadaan Guru dan Karyawan SDN Langensari 04

SDN Langenari 04 mempunyai 10 guru kelas, 4 guru mata pelajaran dan 1 Operator Sekolah dengan tingkat Pendidikan S1 dan S2.

2. Sajian Data

Sajian data diambil dari minat belajar yang diperoleh siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Minat belajar dalam penelitian ini adalah minat belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* kata. Kelas yang menggunakan model pembelajaran *scramble* kata merupakan kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa. Sedangkan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *scramble* kata merupakan kelas kontrol yang terdiri dari 29 siswa.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen angket minat belajar PKn yang terdiri dari 40 butir melalui uji validitas dan reliabilitas dengan 30 responden. Uji validitas yang dilakukan memperoleh 27 butir pernyataan yang valid. Digunakan 20 butir pernyataan dengan nilai valid tertinggi untuk penelitian. Data hasil uji validitas instrumen dapat dilihat dalam lampiran 14. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat di lihat dalam lampiran 15.

Setelah melakukan uji validitas peneliti melaksanakan penelitian pada tanggal 27-28 Maret 2023 di SDN Langensari 04. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti memperoleh hasil yang akan

digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn pada kelas V SDN Langensari 04.

Berikut ini adalah data hasil minat belajar PKn pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Hasil *Posttest* Eksperimen

Siswa di kelas eksperimen diberikan *posttest* sebanyak 20 soal dan skala skor 100 poin setelah menerima perlakuan model pembelajaran *scramble* kata.

Kelas eksperimen setelah model pembelajaran *scramble* kata memiliki rata-rata sebesar 81,03 dan standar deviasi 4,71 skor maksimum sebesar 91,00 dan skor minimum sebesar 73,00. Hasil minat belajar PKn kelas eksperimen dapat dilihat dilampiran 19 halm 135.

Gambaran untuk minat belajar PKn berdasarkan pengisian angket ditampilkan melalui perhitungan di atas maka distribusi frekuensi variabel minat belajar PKn adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1
Distribusi Frekuensi Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	%	Kriteria
$80\% < P_m \leq 100\%$	10	33,33%	Sangat tinggi
$60\% < P_m \leq 80\%$	20	66.67%	Tinggi
$40\% < P_m \leq 60\%$	0	0,00%	Cukup
$20\% < P_m \leq 40\%$	0	0,00%	Kurang
$P_m \leq 20\%$	0	0,00%	Sangat Kurang
Jumlah	30	100%	
Rata-rata			81,03
Kriteria			Sangat Tinggi

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa sejumlah 10 siswa (33,33%) berada pada kriteria sangat tinggi. Sejumlah 20 siswa (66,67%) berada pada kriteria tinggi, tidak ada siswa yang berada pada kriteria cukup, kurang dan sangat kurang.

b. Hasil *Posttest* Kontrol

Siswa di kelas kontrol diberikan *posttest* sebanyak 20 soal dan skala skor 100 poin dengan menggunakan model pembelajaran ceramah digunakan dengan siswa kelas kontrol.

Kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 64,65 dan standar deviasi 7,43 skor maksimum sebesar 83,00 dan skor minimum sebesar 51,00. Hasil minat belajar PKn kelas kontrol dapat dilihat dilampiran 20 halm 136.

Gambaran untuk minat belajar PKn berdasarkan pengisian angket ditampilkan melalui perhitungan di atas maka distribusi frekuensi variabel minat belajar PKn adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Distribusi Frekuensi Minat Belajar PKn Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	%	Kriteria
$80\% < P_m \leq 100\%$	1	3.45%	Sangat tinggi
$60\% < P_m \leq 80\%$	21	72.41%	Tinggi
$40\% < P_m \leq 60\%$	8	27.59%	Cukup
$20\% < P_m \leq 40\%$	0	0.00%	Kurang
$P_m \leq 20\%$	0	0.00%	Sangat Kurang
Jumlah	29	100%	
Rata-rata			64,65
Kriteria			Tinggi

Tabel 4. 2 menunjukkan bahwa sejumlah 1 siswa (3,45%) berada pada kriteria sangat tinggi. Sejumlah 21 siswa (72,41%) berada pada kriteria tinggi, 8 siswa (27,59%) berada pada kriteria cukup, 0 siswa (0,00%) berada pada kriteria kurang, dan 0 siswa (0,00%) yang termasuk dalam kategori sangat kurang.

3. Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* memiliki kriteria pengujian normalitas, jika nilai *p value sign* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka hasilnya data berdistribusi normal. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menguji kenormalan data. Dalam penelitian ini memanfaatkan data yang terkumpul guna menguji minat belajar siswa. Hipotesis untuk menjalankan pengujian normalitas:

H_0 : Data minat belajar PKn berdistribusi normal

H_a : Data minat belajar PKn tak berdistribusi normal

Tabel 4. 3
Uji Normalitas

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		30	29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.0333	64.6552
	Std. Deviation	4.70864	7.43196
Most Extreme Differences	Absolute	.134	.152
	Positive	.124	.152
	Negative	-.134	-.083
Test Statistic		.134	.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.182 ^c	.084 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pada kelas eksperimen, *posttest* minat belajar PKn kelas eksperimen bernilai signifikansi $0,182 > 0,05$ serta *posttest* minat belajar PKn kelas kontrol dengan signifikansi sebesar $0,084 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut jelas bahwasanya kelompok datanya terdistribusi normal karena signifikansi *posttest* minat belajar PKn kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan $> 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Data dari kelas kontrol serta kelas eksperimen dibandingkan untuk melihat apakah variansnya homogen. Jika nilai *p value sign* $> 0,05$ maka varian setiap sampel sama (homogen). Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai *p value sign* $< 0,05$ maka varian setiap sampel tidak homogen sehingga H_a diterima H_0 ditolak.

Hipotesis homogenitas varians adalah:

Ho : varian data homogen

Ha : varian data tidak homogen

Tabel 4. 4
Uji Homogenitas Varian Dengan Anova

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.959	1	57	.167

Pada tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa nilai *sig* sebesar 0,167 > 0,005 maka varian setiap sampel sama (homogen). Jadi dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak.

b. Uji Korelasi

Setelah melakukan uji prasyarat melalui uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya peneliti melakukan uji korelasi biserial untuk mengetahui hasil penelitian serta menentukan hipotesis yang tepat sesuai hasil yang diperoleh. Di bawah ini merupakan hasil uji korelasi biserial dengan berbantuan *Microsoft Office Excel* serta rumus sebagai berikut.

$$r_b = \frac{(\bar{v}_1 - \bar{v}_2)pq}{U_{s_y}}$$

Keterangan:

Y_1 : 81,03

Y_2 : 64,65

$$S_Y : 10,193$$

$$p : 0,5$$

$$q : 0,4$$

$$U : 0,3988$$

Perhitungan uji signifikansi koefisien korelasi biserial dalam penelitian ini menggunakan *program Microsoft excell*.

r_b	=	$\frac{[81.03 - 64.65]}{[0.3988]} \left[\frac{0.5 \times 0.4}{10,193} \right]$
	=	$\frac{[16.38 \times 0.2]}{4,0649}$
	=	$\frac{3,27600}{4,0649}$
r_b	=	0.8059

Setelah nilai r_b diperoleh sebesar 0,8059 kemudian dilanjutkan dengan pengujian signifikansi korelasi menggunakan Uji-t. Menurut Sugiyono (2013:257) Uji-t dilakukan dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$r : 0,8059$$

$$N : 59$$

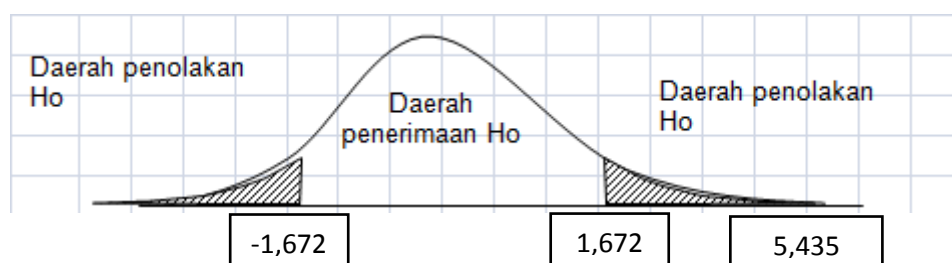
$$r^2 : 0,8059^2$$

t	=	$\frac{0.8059 \sqrt{59 - 2}}{\sqrt{1 - 0.8059^2}}$	=	5,435
-----	---	--	---	-------

Berdasarkan hasil uji korelasi biserial diperoleh nilai $r_{pb} = 0,8059$ selanjutnya dilakukan uji t dengan hasil perolehan $t = 5,435$. Dengan ketentuan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jumlah seluruh responden

ada 59 siswa, maka $df = 59 - 2 = 57$. Distribusi t untuk uji dua pihak diperoleh nilai sebesar $t_{tabel} = 1,672$ dan t_{hitung} sebesar 5,435 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 5,435 > t_{tabel} = 1,672$.

Setelah hasil uji korelasi dan uji t diperoleh maka dapat diambil keputusan dalam uji hipotesis. Uji hipotesis dapat dilihat dari gambar kurva di bawah ini sesuai hasil analisis data yang telah dilakukan.



Gambar 4. 1

Hasil Analisis Uji Hipotesis Dua Pihak

Berdasarkan gambar 4.1 diatas bahwa berada pada daerah penolakan H_0 dimana nilai $t_{hitung} = 5,435 > t_{tabel} = 1,672$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar PKn Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental Designs* yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Sebelum dilaksanakannya penelitian peneliti melakukan uji instrument angket pada 20 Februari 2023 dan diujikan kepada siswa kelas VI SDN Langensari 04. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan 2 tahap pada kelas eksperimen dan 2 tahap pada kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27-28 Maret 2023 yang dilaksanakan pada siswa kelas V (A) dan V (B). Penelitian pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2023 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Serta penelitian kedua dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui minat belajar PKn siswa kelas V pada materi keragaman budaya bangsa Indonesia. Pada penelitian pertama memuat materi berbagai macam rumah adat, pakaian adat, bahasa daerah, dan tarian tradisional. Serta pada penelitian kedua memuat materi berbagai macam permainan tradisional, lagu daerah, upacara adat, dan alat musik tradisional. Pada materi ini siswa diminta untuk menyebutkan nama-nama rumah adat dan asalnya, tarian tradisional dan asalnya dan seterusnya. Penelitian dilakukan secara tatap muka.

Data hasil penelitian yang diperoleh diolah sehingga memperoleh hasil pada uji normalitas dimana nilai kelas eksperimen $\text{Sig. } 0,182 > 0,05$ dan nilai kelas kontrol $0,084 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya pada homogenitas diperoleh hasil $\text{Sig. } 0,167 > 0,005$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga varian setiap sampel sama (homogen). Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji korelasi biserial dan memperoleh nilai r_b sebesar 0,8059 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka dari hasil tersebut diperoleh $t_{\text{hitung}} 5,435 > t_{\text{tabel}} 1,672$ maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Dengan demikian model *scramble* kata dapat diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Secara keseluruhan model mengajar guru dengan ceramah pada saat pembelajaran PKn di kelas kontrol berjalan dengan baik. Namun, siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, serta kurang dapat menerima materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia dengan cepat karena siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru. Sebaliknya ketika pembelajaran PKn di kelas eksperimen siswa lebih antusias serta lebih mudah menerima materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, serta dapat menjawab atau mengulang materi dengan cepat

dan tepat.

Melalui model pembelajaran *scramble* kata membuat siswa ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya adalah dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa. Dengan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa merasa diberi kesempatan untuk mengeluarkan segenap kemampuan yang dimiliki didalam menjawab tugas yang diberikan guru. Dengan begitu, siswa menjadi lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya.

Hal ini sesuai dengan Suyatno (2009:72) bahwa *scramble* kata adalah suatu model belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Setiap kelompok saling berkompetisi untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan. Dengan kondisi seperti ini akan menimbulkan perasaan senang dalam belajar, siswa lebih memperhatikan pembelajaran dan antusias.

Menurut Soeparno (1988:59) mengatakan bahwa *scramble* kata salah satu permainan bahasa untuk memperoleh suatu ketrampilan dengan cara yang menggembirakan. Selama proses pembelajaran siswa melakukan diskusi kelompok dan berinteraksi dengan temannya, sehingga membuat siswa akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni

Km Triana Ramadani (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD” menyatakan bahwa penggunaan model *scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA kelas V SD di Desa Dauharu Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,125 > 1,671$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Km Triana Ramadani dikatakan mendukung karena penelitian tersebut sama-sama menggunakan model *scramble*. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPA di kelas V SD. Hasil penelitian ini juga menunjukkan keberhasilan penerapan model *scramble* dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Meskipun variabel dependen (terikat) pada penelitian berbeda, namun hasil penelitian sama-sama menunjukkan adanya pengaruh penerapan model *scramble*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data sesuai uji prasyarat yang diperlukan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi biserial dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh $t_{hitung} 5,435 > t_{tabel} 1,672$ maka sesuai ketentuan H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* kata antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi serta mensupervisi guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran *scramble* kata.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model *scramble* kata saat pembelajaran, sehingga minat belajar siswa meningkat serta pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru Andi, 2019. *“Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Jurnal Idaarah, Vol 3, No 2, Desember 2019.
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/10012>
- Akbar, Ramadhan Muhammad, dkk. *“Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Energi Panas dan Bunyi Melalui Penerapan Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV B MI Muhammadiyah Sidorejo Tahun Pelajaran 2013/2014.”*
<https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/63753/RAMADHAN%20MUHAMMAD%20AKBAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Amirono dan Daryanto.2016. *Evaluasi dan Penilaian Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Artini,A.A. Ayu Sri Vidya, I. Wyn. Sujana, dan I Km. Ngurah Wiyasa, *“Pengaruh Model Pembelajaran Scramble berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG SUJANA”*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1880>
- Baharuddin. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Depdiknas. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fakhrurrazi. 2018. *Hakikat Pembelajaran yang Efektif*. Jurnal At-Tafkir. Vol. XI No. 1. Hal 85-86.
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529>
- Friantini Rizki dan Rahmat Winata. 2019. *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia: Volume 4 No 1. (Maret 2019. Hal 7)
<https://core.ac.uk/download/pdf/326447327.pdf>
- Hidayat Muklis. 2011. *Penggunaan Teknik Scramble Wacana dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Sembungan Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

- Iskandar. 2012. *Psikolog Pendidikan*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Isna Fitriana. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Sman I Bireuen*. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri AR- RANIRY DARUSSALAM BANDA ACEH.
- Keke T. Aritonang. 2008. "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur* No. 10 Tahun ke-7 (Juni 2008). Jakarta Barat: BPK Penabur.
<https://www.scribd.com/document/359716465/jurnal-No10-Thn7-Juni2008-2-pdf>
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Murti E. Anggi. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bahasa Scramble terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Bangunharjo Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY
- Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nashar. 2014. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Noor MS Bakry. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya. *Pengajaran Nilai Moral PVCT*. Bandung: Lab Pengajaran PMP IKIP Bandung.
- Rahmadani Tanjung. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia*. *Forum Paedagogik*. Vol. 8 No. 01 Juni 2020.
<http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/JP/article/view/2606>
- Ramadani T. Ni Km. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol. 2 No. 1 Tahun 2014
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2482>

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Shoimin Aris, 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sihombing, Risky Agassy dan Pristi Suhendro Lukitoyo. 2021. *Peranan Penting Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. Vol. 9 No. 1. Hal 50.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. 2016. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 1 No. 1. Hal 130.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyatinah. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Teknik Scramble Siswa Kelas Rendah*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Vol. 5 No. 2. Hal 48.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4750>
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Masmmedia Buana Pustaka.
- Syah. Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar Ed. Revisi-11*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**YAYASAN UNRARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 40 /A.1/3/II/2023

Lampiran : 1 (satu) eksemplar

H a l : Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SDN Langensari 04
di Kab. Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

N a m a : Malinda Ayu Wijayanti
N P M : 17.320005
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Progdi : PGSD

Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul: "Pengaruh Model pembelajaran scramble kata terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Langensari 04 Kec. Ungaran Barat Kab. Semarang"

Sehubungan dengan itu, kami mohon agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Adapun proposal penelitian sebagaimana terlampir.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ungaran, 14 Februari 2023
Dekan,

Drs. H. Abdul Karim, MH
NIDN. 06.180962.01

Lampiran 2

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAH RAGA
 KECAMATAN UNGARAN BARAT
 UPTD SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
 SD NEGERI LANGENSARI 04
 Sekretariat: Jl. Brawijaya III, Langensari, Ungaran Barat 50518
 Email: sdlangensari@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/084/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Malinda Ayu Wijayanti
 NPM : 17.320005
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Prodi : PGSD
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Kata terhadap Minat Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04 Kec. Ungaran Barat Kab. Semarang

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Langensari, 27 Maret 2023

Kepala UPTD SD Negeri Langensari 04

Susilowati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196702281988062001

Lampiran 3

SILABUS

Nama Sekolah : SDN Langensari 04
Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Tema 8 : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan

KOMPETENSI INTI

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

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PKn	<p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>3.3.2 Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.2 Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat. • Berdiskusi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya. • Memberikan lembar kerja kepada siswa. • Membimbing siswa mengisi lembar kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius. • Nasionalis. • Mandiri. • Gotong Royong. • Integritas. 	4JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tema 8 • Internet • Lingkungan

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SDN Langensari 04
 Kelas / Semester : V/2
 Tema 8 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Alokasi waktu : 4 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**PKn**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.2 Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

	<p>4.3.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.2 Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* kata siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* kata siswa dapat mengetahui apa saja keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* kata siswa dapat menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* kata siswa dapat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

E. MODEL PEMBELAJARAN

- *Scramble* Kata.
- Ceramah.
- Tanya Jawab.
- Diskusi.
- Penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

• Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”. • Siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran PKn tentang keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia yaitu materi budaya daerah Indonesia berupa bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah. • Guru bertanya kepada siswa mengenai keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. • Siswa diminta menanggapi pertanyaan dari guru dan mengemukakan pendapatnya. • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil. • Guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. (Model <i>Scramble Kata</i>) • Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada setiap kelompok. • Setiap masing-masing kelompok diberikan waktu durasi untuk melakukan diskusi mengerjakan soal dan mencari kartu jawaban yang cocok. (20 Menit) 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal secara berkelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan. • Guru mengecek durasi waktu sambil berkeliling memeriksa pekerjaan siswa. • Jika waktu sudah habis, semua pekerjaan siswa harus dikumpulkan, baik sudah selesai maupun belum selesai. • Guru dan siswa melakukan penilaian tentang pekerjaan siswa. • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan benar. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendapat tugas untuk mempelajari materi berikutnya, yaitu keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia “Belajar Toleransi dari Permainan Tradisional Anak”. • Guru menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan. • Guru dan siswa merangkum materi bacaan yang telah dipelajari. • Guru dan siswa mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat. • Guru membetulkan kesalahan-kesalahan tata Bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan. • Siswa bersama guru menutup pembelajaran PKn dengan doa. 	10 Menit

- **Pertemuan Kedua**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”. • Siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan mengenai tugas yang telah diberikan oleh guru yaitu keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia “Belajar Toleransi dari Permainan Tradisional Anak”. • Siswa menanggapi pertanyaan dari guru dan menyebutkan beberapa permainan tradisional. • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil. • Guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. (Model <i>Scramble</i> Kata) • Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada setiap kelompok. • Setiap masing-masing kelompok diberikan waktu durasi untuk melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu jawaban yang cocok. (20 Menit) • Siswa mengerjakan soal secara berkelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan. • Guru mengecek durasi waktu sambil berkeliling 	50 Menit

	<p>memeriksa pekerjaan siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika waktu sudah habis, semua pekerjaan siswa harus dikumpulkan, baik sudah selesai maupun belum selesai. • Guru dan siswa melakukan penilaian tentang pekerjaan siswa. • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan benar. . 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pengayaan berupa tugas sebagai bahan untuk evaluasi. • Guru menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan. • Guru dan siswa merangkum materi bacaan yang telah dipelajari. • Guru dan siswa mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat. • Guru membetulkan kesalahan-kesalahan tata Bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan. • Siswa bersama guru menutup pembelajaran PKn dengan doa. 	10 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”.
- Kartu soal dan kartu jawaban.

H. PENILAIAN

- Jenis penilaian : Tertulis.
- Bentuk penilaian : Angket.

Mengetahui
Guru Mapel



Lala Sakuntala, S.Pd
NIP.199012162022212010

Ungaran, 27 Maret 2023

Peneliti



Malinda Ayu Wijavanti
NIM.17.32.0005



Kepala Sekolah

Susilowati, S.Pd, M.Pd
NIP.196702281988062001

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL**

Nama Sekolah : SDN Langensari 04
 Kelas / Semester : V/2
 Tema 8 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
 Alokasi waktu : 4 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**PKn**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.2 Mengetahui keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

	<p>4.3.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.2 Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Siswa dapat mengetahui apa saja keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Siswa dapat menyebutkan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
- Siswa dapat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

E. MODEL PEMBELAJARAN

- Ceramah.
- Tanya Jawab.
- Diskusi.
- Penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

• Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”. • Siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran PKn tentang keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia yaitu materi budaya daerah Indonesia berupa bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah. • Guru bertanya kepada siswa mengenai keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. • Siswa diminta menanggapi pertanyaan dari guru dan mengemukakan pendapatnya. • Guru membagi beberapa kelompok. • Guru memberikan soal kepada siswa mengenai keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia yaitu tentang bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah. • Setiap masing-masing kelompok diberikan waktu durasi untuk mengerjakan. • Siswa mengerjakan soal secara berkelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan. • Guru mengecek durasi waktu sambil berkeliling memeriksa pekerjaan siswa. 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Jika waktu sudah habis, semua pekerjaan siswa harus dikumpulkan, baik sudah selesai maupun belum selesai.• Guru dan siswa melakukan penilaian tentang pekerjaan siswa.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan siswa merefleksikan pelajaran yang telah mereka lakukan.• Siswa bersama guru menutup pembelajaran PKn dengan doa.	10 Menit

- **Pertemuan Kedua**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”. • Siswa mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kembali mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya. • Siswa diminta menanggapi pertanyaan dari guru dan mengemukakan pendapatnya. • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran PKn tentang keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia “Belajar Toleransi dari Permainan Tradisional Anak”. • Guru membagi beberapa kelompok. • Guru memberikan soal kepada siswa mengenai keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia yaitu tentang toleransi permainan tradisional. • Setiap masing-masing kelompok diberikan waktu durasi untuk mengerjakan. • Siswa mengerjakan soal secara berkelompok berdasarkan waktu yang telah ditentukan. • Guru mengecek durasi waktu sambil berkeliling memeriksa pekerjaan siswa. • Jika waktu sudah habis, semua pekerjaan siswa harus dikumpulkan, baik sudah selesai maupun 	50 Menit

	<p>belum selesai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan penilaian tentang pekerjaan siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa merefleksikan pelajaran yang telah mereka lakukan. • Siswa bersama guru menutup pembelajaran PKn dengan doa. 	10 Menit


G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tema 8 “Peristiwa Dalam Kehidupan”.

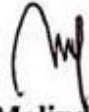
H. PENILAIAN

- Jenis penilaian : Tertulis.
- Bentuk penilaian : Angket.

Mengetahui
Guru Mapel


Susanto, S.Pd
NIP.196501021984051001

Ungaran, 27 Maret 2023
Peneliti


Malinda Ayu Wijayanti
NIM.17.32.0005



Lampiran 6**Soal Penelitian Kelas Eksperimen**

Nama Kelompok : kelompok 7.92

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Indonesia kaya akan keragaman budaya salah satunya adalah bahasa daerah.
Contoh bahasa jawa dari kata saya adalah.....
2. Pakaian adat dari Jawa Tengah adalah.....
3. Rumah khas dibawah ini adalah rumah adat yang berasal dari.....



4. tongkonan, Joglo dan Gadang adalah contoh keragaman budaya Indonesia
berupa.....
5. Pakaian adat berikut ini berasal dari.....



6. Tarian berikut ini merupakan kesenian daerah yang berasal dari.....



7. Pakaian adat dari Sulawesi Selatan seperti berikut ini bernama.....



8. Tari kecak seperti gambar dibawah ini berasal dari.....



9. Gambar berikut ini merupakan rumah adat dari Aceh yang bernama.....



10. Baju Cele seperti gambar dibawah berasal dari mana.....



11. Tarian seperti gambar berikut ini berasal dari mana.....



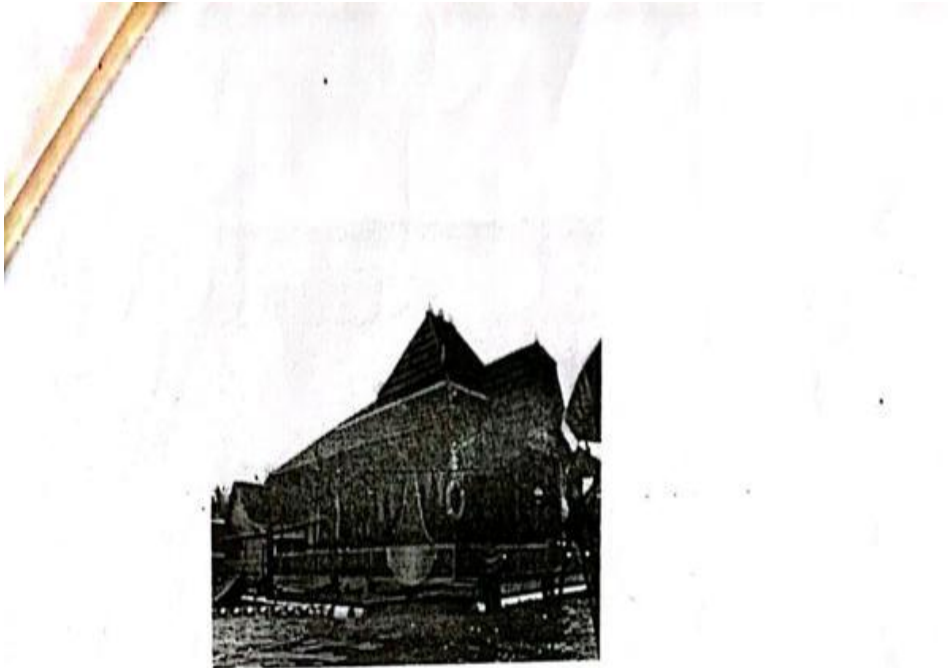
12. Tari Merak berasal dari.....



13. Bahasa Sunda dari kata saya adalah.....

14. Rumah dalam Bahasa Jawa adalah.....

15. Rumah dari Bangka Belitung berikut ini bernama.....



16. Baju Nggembe berasal dari.....



17. Apa nama tarian daerah dari Gorontalo seperti gambar berikut!



18. Baju Kulavi (Donggala) merupakan pakaian adat yang berasal dari.....



19. Rumah dalam Bahasa Batak adalah.....

20. Rumah adat Lamin seperti gambar berikut ini berasal dari.....



Lampiran 7

Kartu Jawaban

1 K U L A ʘ
 2 K E B A Y A ʘ
 3 S U M A T R A B A R A T ʘ
 4 R U M A H A D A T ʘ
 5 S U M A T R A U T A R A ʘ
 6 J A W A T E N G A H ʘ
 7 B O D O ʘ
 8 B A L I ʘ
 9 K R O N G B A D E ʘ
 10 M A L U K U ʘ
 11 S U M A T R A B A R A T ʘ
 12 B A N T E N ʘ
 13 A I N G ʘ
 14 O M A H ʘ
 15 R A K I T ʘ
 16 S U L A W E S I T E N G A H ʘ
 17 S O R O N D E ʘ
 18 S U L A W E S I U T A R A ʘ
 19 B A G A S ʘ
 20 K A L I M A N T A N ʘ

-Aba
 -Mufal
 -Kiran
 -Arum
 -Arya
 -Milo
 -m'lane
 Nilai = 19 x 5
 = 95

20/11/19

Lampiran 8

Soal Penelitian Kelas Kontrol

Nama Kelompok : 4.

- karin
- natsha
- Malika
- akbar
- alif
- syifa
- dila

S = 7

B = 13

 $13 \times 5 = 65$

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Indonesia kaya akan keragaman budaya salah satunya adalah bahasa daerah.
Contoh bahasa jawa dari kata saya adalah...aku
2. Pakaian adat dari Jawa Tengah adalah...kebaya
3. Rumah khas dibawah ini adalah rumah adat yang berasal dari...Sumatra Barat



4. tongkonan, Joglo dan Gadang adalah contoh keragaman budaya Indonesia berupa...Rumah adat
5. Pakaian adat berikut ini berasal dari...kalimantan



6. Tarian berikut ini merupakan kesenian daerah yang berasal dari...Jawa Tengah



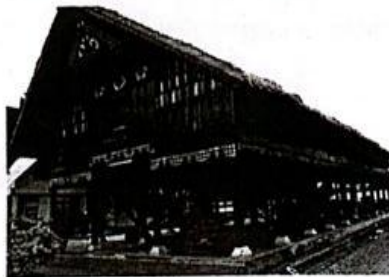
7. Pakaian adat dari Sulawesi Selatan seperti berikut ini bernama...*bodo*



8. Tari kecak seperti gambar dibawah ini berasal dari....*bali*



9. Gambar berikut ini merupakan rumah adat dari Aceh yang bernama...*gadang*



10. Baju Cele seperti gambar dibawah berasal dari mana...*Maluku*



11. Tarian seperti gambar berikut ini berasal dari mana...*Sumatra barat*



12. Tari Merak berasal dari...*batok*



13. Bahasa Sunda dari kata saya adalah...*abdi*

14. Rumah dalam Bahasa Jawa adalah...*umah*

15. Rumah dari Bangka Belitung berikut ini bernama...*rakit*



16. Baju Nggembe berasal dari...kalimantan tengah



17. Apa nama tarian daerah dari Gorontalo seperti gambar berikut! serimpi



18. Baju Kulavi (Donggala) merupakan pakaian adat yang berasal dari...sulawesi utara



19. Rumah dalam Bahasa Batak adalah...*omah*

20. Rumah adat Lamin seperti gambar berikut ini berasal dari...*kalimantan timur*



Lampiran 9**Kisi-Kisi Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn**

Judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Kata Terhadap Minat Belajar
 PKn Siswa Kelas V SDN Langensari 04 Kecamatan Ungaran Barat
 Kabupaten Semarang

Variabel	Indikator	Sebaran Butir Soal	Jumlah Soal
Minat Belajar Siswa	Ketertarikan Untuk Belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
	Perhatian Dalam Belajar	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
	Motivasi Dalam Belajar	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
	Pengetahuan	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	10
Jumlah Total Soal			40

Lampiran 10**Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah data identitas kalian dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah dan pahami terlebih dahulu pernyataan dengan baik serta pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan menurut diri sendiri.
3. Centang salah satu jawaban pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kriteria sebagai berikut.
 - SS : Sangat Setuju, apabila sangat setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - S : Setuju, apabila setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - C : Cukup, apabila cukup melakukan sesuai pernyataan.
 - KS : Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sesuai pernyataan.
 - SKS : Sangat Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sama sekali sesuai pernyataan.
4. Jangan terburu-buru saat memilih jawaban.
5. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KR	TS	STS
Ketertarikan Untuk Belajar PKn						
1.	Saya rajin belajar PKn.					
2.	Saya berusaha terus menerus memahami pembelajaran PKn.					
3.	Saya aktif mengikuti pembelajaran PKn.					
4.	Saya mempelajari PKn dengan penuh antusias.					
5.	Saya mempelajari PKn tanpa beban.					
6.	Saya tidak pernah menunda tugas dari guru pada mata pelajaran PKn.					
7.	Saya merasa pembelajaran PKn menyenangkan.					
8.	Saya belajar PKn saat ada waktu luang.					
9.	Saya membaca berulang kali materi PKn yang belum dipahami.					
10.	Saya berusaha mencari informasi dimana saja dan kapan saja terkait mata pelajaran PKn.					
Perhatian Dalam Belajar PKn						
11.	Saya konsentrasi belajar saat pembelajaran PKn.					
12.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan materi PKn dari guru.					
13.	Saya fokus pada pembelajaran PKn ketika di dalam kelas.					
14.	Saya belajar PKn sendiri sebelum pembelajaran dimulai.					
15.	Saya mencatat hal-hal penting penjelasan					

	dari guru.					
16.	Saya tenang dalam mengikuti pembelajaran PKn.					
17.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.					
18.	Saya aktif mencari tahu hal-hal baru yang belum diajarkan oleh guru.					
19.	Saya langsung mengerjakan tugas belajar atau PR yang telah diberikan oleh guru.					
20.	Saya langsung menyiapkan buku pembelajaran PKn ketika guru masuk kelas.					
Motivasi Dalam Belajar PKn						
21.	Saya membaca materi PKn yang akan diajarkan sebelum pembelajaran dimulai.					
22.	Saya aktif bertanya ketika pembelajaran PKn.					
23.	Saya percaya bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.					
24.	Saat pulang sekolah saya membaca ulang materi PKn.					
25.	Saya bersemangat belajar PKn karena guru mengajar dengan menyenangkan.					
26.	Saya belajar di rumah pada malam hari sebelum pembelajaran hari esok.					
27.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran PKn.					
28.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.					
29.	Saya dapat mengumpulkan tugas PKn tepat waktu apabila belajar bersama teman-teman					

	sekelas.					
30.	Saya senang saat mendapat tugas kelompok dari guru dan saya berhasil mengerjakannya bersama teman-teman untuk memecahkan soal yang sulit.					
Pengetahuan Dalam Belajar PKn						
31.	Saya senang mempelajari PKn karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.					
32.	Saya membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas saat pembelajaran PKn					
33.	Saya menjawab soal-soal dengan benar selama berdiskusi di kelas.					
34.	Saya dapat mengerjakan materi soal PKn dengan baik.					
35.	Saya mampu menjelaskan materi PKn dengan baik.					
36.	Saya selalu kreatif dalam mengembangkan materi keberagaman sosial budaya dan masyarakat pada mata pelajaran PKn.					
37.	Saya membuat ringkasan tentang materi PKn, agar mendapat nilai baik.					
38.	Saya mengerjakan soal tanpa mencontek teman, meskipun soal yang diberikan guru sulit.					
39.	Mata pelajaran PKn menarik untuk di pelajari karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.					
40.	Saya mempelajari buku yang berhubungan dengan PKn.					

	Skor					
	Total Skor					

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai Penskoran} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 11**Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar PKn**

Nama : Febriani Anugrah Maulidatul Latifah

Kelas : 6 B

No. Absen : 10.

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah data identitas kalian dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah dan pahami terlebih dahulu pernyataan dengan baik serta pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan menurut diri sendiri.
3. Centang salah satu jawaban pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kriteria sebagai berikut.
 - SS : Sangat Setuju, apabila sangat setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - S : Setuju, apabila setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - C : Cukup, apabila cukup melakukan sesuai pernyataan.
 - KS : Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sesuai pernyataan.
 - SKS : Sangat Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sama sekali sesuai pernyataan.
4. Jangan terburu-buru saat memilih jawaban.
5. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	KS	SKS
Ketertarikan Untuk Belajar PKn						
1.	Saya rajin belajar PKn.		✓			
2.	Saya berusaha terus menerus memahami pembelajaran PKn.	✓				
3.	Saya aktif mengikuti pembelajaran PKn.		✓			
4.	Saya mempelajari PKn dengan penuh antusias.		✓			
5.	Saya mempelajari PKn tanpa beban.		✓			
6.	Saya tidak pernah menunda tugas dari guru pada mata pelajaran PKn.	✓				
7.	Saya merasa pembelajaran PKn menyenangkan.		✓			
8.	Saya belajar PKn saat ada waktu luang.			✓		
9.	Saya membaca berulang kali materi PKn yang belum dipahami.	✓				
10.	Saya berusaha mencari informasi dimana saja dan kapan saja terkait mata pelajaran PKn.		✓			
Perhatian Dalam Belajar PKn						
11.	Saya konsentrasi belajar saat pembelajaran PKn.		✓			
12.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan	✓				

	penjelasan materi PKn dari guru.					
13.	Saya fokus pada pembelajaran PKn ketika di dalam kelas.	✓				
14.	Saya belajar PKn sendiri sebelum pembelajaran dimulai.	✓				
15.	Saya mencatat hal-hal penting penjelasan dari guru.	✓				
16.	Saya tenang dalam mengikuti pembelajaran PKn.	✓				
17.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.	✓				
18.	Saya aktif mencari tahu hal-hal baru yang belum diajarkan oleh guru.	✓				
19.	Saya langsung mengerjakan tugas belajar atau PR yang telah diberikan oleh guru.	✓				
20.	Saya langsung menyiapkan buku pembelajaran PKn ketika guru masuk kelas.	✓				
Motivasi Dalam Belajar PKn						
21.	Saya membaca materi PKn yang akan diajarkan sebelum pembelajaran dimulai.	✓				
22.	Saya aktif bertanya ketika pembelajaran PKn.		✓			
23.	Saya percaya bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.	✓				
24.	Saat pulang sekolah saya membaca ulang		✓			

	materi PKn.					
25.	Saya bersemangat belajar PKn karena guru mengajar dengan menyenangkan.	✓				
26.	Saya belajar di rumah pada malam hari sebelum pembelajaran hari esok.	✓				
27.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran PKn.	✓				
28.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.	✓				
29.	Saya dapat mengumpulkan tugas PKn tepat waktu apabila belajar bersama teman-teman sekelas.	✓				
30.	Saya senang saat mendapat tugas kelompok dari guru dan saya berhasil mengerjakannya bersama teman-teman untuk memecahkan soal yang sulit.	✓				
Pengetahuan Dalam Belajar PKn						
31.	Saya senang mempelajari PKn karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	✓				
32.	Saya membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas saat pembelajaran PKn	✓				
33.	Saya menjawab soal-soal dengan benar selama berdiskusi di kelas.	✓				
34.	Saya dapat mengerjakan materi soal PKn dengan baik.	✓				

35.	Saya mampu menjelaskan materi PKn dengan baik.		✓			
36.	Saya selalu kreatif dalam mengembangkan materi keberagaman sosial budaya dan masyarakat pada mata pelajaran PKn.		✓			
37.	Saya membuat ringkasan tentang materi PKn, agar mendapat nilai baik.	✓				
38.	Saya mengerjakan soal tanpa mencontek teman, meskipun soal yang diberikan guru sulit.	✓				
39.	Mata pelajaran PKn menarik untuk di pelajari karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	✓				
40.	Saya mempelajari buku yang berhubungan dengan PKn.		✓			
	Skor	80	92	3		
	Total Skor	175				

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai Penskoran} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{175}{200} \times 100 = \frac{17.500}{200} = \underline{\underline{87,5}}$$

Lampiran 12**Lembar Angket Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen**

Nama : teguhATmiko

Kelas : 25

No. Absen : 5A

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah data identitas kalian dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah dan pahami terlebih dahulu pernyataan dengan baik serta pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan menurut diri sendiri.
3. Centang salah satu jawaban pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kriteria sebagai berikut.
 - SS : Sangat Setuju, apabila sangat setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - S : Setuju, apabila setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - C : Cukup, apabila cukup melakukan sesuai pernyataan.
 - KS : Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sesuai pernyataan.
 - SKS : Sangat Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sama sekali sesuai pernyataan.
4. Jangan terburu-buru saat memilih jawaban.
5. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	KS	SKS
Ketertarikan Untuk Belajar PKn						
1.	Saya rajin belajar PKn.		✓			
2.	Saya berusaha terus menerus memahami pembelajaran PKn.		✓			
3.	Saya aktif mengikuti pembelajaran PKn.		✓			
4.	Saya membaca berulang kali materi PKn yang belum dipahami.		✓			
Perhatian Dalam Belajar PKn						
5.	Saya konsentrasi belajar saat pembelajaran PKn.		✓			
6.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan materi PKn dari guru.	✓				
7.	Saya fokus pada pembelajaran PKn ketika di dalam kelas.	✓				
8.	Saya belajar PKn sendiri sebelum pembelajaran dimulai.		✓			
9.	Saya tenang dalam mengikuti pembelajaran PKn.	✓				
Motivasi Dalam Belajar PKn						
10.	Saya membaca materi PKn yang akan diajarkan sebelum pembelajaran dimulai.		✓			
11.	Saya aktif bertanya ketika pembelajaran	✓				

	PKn.					
12.	Saya percaya bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.	✓				
13.	Saat pulang sekolah saya membaca ulang materi PKn.	✓				
14.	Saya bersemangat belajar PKn karena guru mengajar dengan menyenangkan.	✓				
Pengetahuan Dalam Belajar PKn						
15.	Saya senang mempelajari PKn karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.		✓			
16.	Saya membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas saat pembelajaran PKn	✓				
17.	Saya menjawab soal-soal dengan benar selama berdiskusi di kelas.		✓			
18.	Saya dapat mengerjakan materi soal PKn dengan baik.	✓				
19.	Saya selalu kreatif dalam mengembangkan materi keberagaman sosial budaya dan masyarakat pada mata pelajaran PKn.	✓				
20.	Saya membuat ringkasan tentang materi PKn, agar mendapat nilai baik.	✓				
	Skor	55	36			
	Total Skor	✓	91			

*Lampiran 13***Lembar Angket Minat Belajar PKn Kelas Eksperimen**

Nama : Aseng Marina Putri

Kelas : F/B/SD

No. Absen : 6

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah data identitas kalian dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah dan pahami terlebih dahulu pernyataan dengan baik serta pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan menurut diri sendiri.
3. Centang salah satu jawaban pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kriteria sebagai berikut.
 - SS : Sangat Setuju, apabila sangat setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - S : Setuju, apabila setuju melakukan sesuai pernyataan.
 - C : Cukup, apabila cukup melakukan sesuai pernyataan.
 - KS : Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sesuai pernyataan.
 - SKS : Sangat Kurang Setuju, apabila tidak melakukan sama sekali sesuai pernyataan.
4. Jangan terburu-buru saat memilih jawaban.
5. Selamat mengerjakan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	KS	SKS
Ketertarikan Untuk Belajar PKn						
1.	Saya rajin belajar PKn.			✓		
2.	Saya berusaha terus menerus memahami pembelajaran PKn.			✓		
3.	Saya aktif mengikuti pembelajaran PKn.	✓				
4.	Saya membaca berulang kali materi PKn yang belum dipahami.				✓	
Perhatian Dalam Belajar PKn						
5.	Saya konsentrasi belajar saat pembelajaran PKn.			✓		
6.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan materi PKn dari guru.			✓		
7.	Saya fokus pada pembelajaran PKn ketika di dalam kelas.			✓		
8.	Saya belajar PKn sendiri sebelum pembelajaran dimulai.			✓		
9.	Saya tenang dalam mengikuti pembelajaran PKn.		✓			
Motivasi Dalam Belajar PKn						
10.	Saya membaca materi PKn yang akan diajarkan sebelum pembelajaran dimulai.		✓			
11.	Saya aktif bertanya ketika pembelajaran		✓			

PKn.	SS	S	C	KS	SFS
12. Saya percaya bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.		✓			
13. Saat pulang sekolah saya membaca ulang materi PKn.		✓			
14. Saya bersemangat belajar PKn karena guru mengajar dengan menyenangkan.		✓			
Pengetahuan Dalam Belajar PKn					
15. Saya senang mempelajari PKn karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.			✓		
16. Saya membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas saat pembelajaran PKn			✓		
17. Saya menjawab soal-soal dengan benar selama berdiskusi di kelas.		✓			
18. Saya dapat mengerjakan materi soal PKn dengan baik.			✓		
19. Saya selalu kreatif dalam mengembangkan materi keberagaman sosial budaya dan masyarakat pada mata pelajaran PKn.			✓		
20. Saya membuat ringkasan tentang materi PKn, agar mendapat nilai baik.			✓		
Skor	5	28	33	2	
Total Skor	68				

$$\frac{68}{100} \times 100\% = \frac{6.800}{100} = \underline{\underline{68}}$$

*Lampiran 14***Data Uji Validitas Angket Minat Belajar**

No. Resp	Butir Angket																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3
2	4	5	4	4	3	5	5	4	1	2	4	5	5	3	4	5	2	4	5	4	4
3	3	3	3	2	1	4	5	3	1	3	2	3	3	2	4	3	2	3	5	3	1
4	4	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2
5	3	4	3	3	5	5	5	3	3	4	4	4	3	2	5	3	4	3	4	3	4
6	3	3	2	4	3	5	5	3	2	2	3	3	4	2	2	5	3	2	2	1	3
7	3	2	3	4	4	5	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	4	3
8	4	5	3	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	3	3	3	3
9	3	4	3	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	3	2	3	4	4	4	4	3
10	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5
11	4	5	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	4	2	2
12	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4
13	5	4	3	2	1	2	2	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3
14	4	5	3	4	5	1	3	2	5	4	5	1	4	2	5	4	1	5	4	2	5
15	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	3
16	5	4	4	3	2	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4
17	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
18	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	2
19	4	3	3	3	5	5	5	4	5	3	3	5	5	2	4	5	5	3	5	4	3
20	3	4	3	4	3	5	5	4	3	5	4	4	3	2	3	3	4	3	5	4	3
21	4	3	3	5	4	1	5	5	4	5	3	5	5	3	5	1	5	1	5	1	5
22	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	4	3	5	4	3	5	5	2	4	4	5	5	3	1	5	4	4	2	5	3	3
24	3	4	4	3	3	5	4	5	4	3	4	4	5	2	3	4	5	3	5	2	2
25	5	4	5	4	3	4	3	5	3	3	5	4	4	3	3	5	5	4	5	4	5
26	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	3
27	3	3	3	5	1	3	4	5	3	4	4	5	3	4	3	3	5	3	4	3	3
28	4	4	3	2	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
29	3	4	3	3	2	5	4	5	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	2	5
30	5	4	4	4	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	5	5	3

Butir Angket																			nilai skor
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	143
2	1	3	5	4	2	1	4	3	5	4	1	3	5	3	1	4	5	3	141
2	5	1	4	3	2	5	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	5	3	115
3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	3	146
2	3	1	2	5	2	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3	3	5	2	136
1	4	3	4	2	1	3	2	4	5	3	2	3	3	2	2	5	5	4	120
3	3	2	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	137
3	5	4	3	5	2	5	4	5	4	3	3	4	2	3	4	5	4	3	152
3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	147
4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	175
2	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	121
3	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	3	5	5	157
4	3	1	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	5	5	5	136
4	4	1	5	3	4	1	5	1	5	3	5	4	5	4	2	5	3	5	143
3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	3	3	5	3	3	4	5	5	4	162
3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	5	3	4	5	5	5	4	163
4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	175
2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	125
3	5	2	3	5	2	5	5	5	4	4	3	5	3	4	5	4	5	3	159
3	2	1	3	4	2	3	4	2	4	4	3	4	2	3	3	4	5	4	119
1	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	3	4	1	4	2	4	5	4	150
4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	192
2	2	2	3	5	1	5	3	4	3	2	4	5	4	4	3	5	5	3	144
2	5	2	3	4	2	3	3	2	5	5	4	3	2	2	3	3	5	3	183
3	5	3	4	3	3	5	5	4	5	3	3	5	4	4	5	5	5	3	163
2	4	3	2	4	3	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	124
2	3	3	3	2	2	3	3	5	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	120
3	5	3	4	5	3	4	3	3	5	3	4	4	3	3	3	4	5	3	145
3	3	3	5	3	2	4	5	5	5	4	5	3	3	4	3	4	5	2	142
4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	1	1	5	5	3	135

,069	,216	,111	.451*	-.478**	,183	-.084	-.013	-.057	,101	-.022	,305	-.070	,030	,120	-.071	.445*	-.085	,117
,717	,251	,560	,012	,008	,333	,657	,947	,766	,596	,909	,101	,712	,874	,529	,710	,014	,655	,538
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,184	.392*	,200	-.008	,029	,170	,179	,338	,128	,233	-.070	-.009	-.125	,155	,284	-.345	,109	-.114	,286
,330	,032	,290	,966	,881	,369	,345	,068	,500	,216	,712	,963	,511	,412	,128	,062	,566	,548	,126
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.389*	.377*	,195	.373*	,297	,290	.414*	,287	,237	,323	.595**	.595**	,200	.514**	.608**	,237	,144	,349	.691**
,034	,040	,302	,042	,111	,119	,023	,124	,208	,082	,001	,001	,289	,004	,000	,207	,447	,059	,000
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,113	,285	,064	.385*	-.024	,230	,299	,200	,000	,130	,299	.425*	-.126	.422*	,351	,085	,000	,123	,286
,553	,127	,737	,035	,898	,222	,109	,290	1,000	,492	,108	,019	,509	,020	,057	,656	1,000	,519	,126
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.152	,281	,127	,146	,136	-.153	,279	,069	,210	,201	.386*	,347	.514**	.394*	.362*	,227	-.061	,172	.446*
,424	,133	,504	,441	,472	,419	,135	,716	,265	,288	,035	,060	,004	,031	,049	,228	,750	,365	,013
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.038	.466**	,025	.395*	-.135	,324	,207	.511**	-.038	,322	-.094	.391*	,036	,353	,346	-.074	.414*	,062	.461*
,843	,009	,894	,031	,478	,081	,272	,004	,843	,082	,620	,033	,851	,056	,061	,699	,023	,747	,010
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.405*	.547**	.407*	.371*	,080	-.015	,339	,069	.399*	.523**	,086	,347	,048	,039	,233	,227	,304	,110	.622**

,014	,242	-,034	,255	,476**	,284	,220	,045	-,192	,303	,093	,515**	,240	,087	,429*	,235	,172	,139	,362*
,943	,198	,858	,174	,008	,128	,243	,815	,310	,103	,624	,004	,202	,648	,018	,212	,362	,464	,049
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,105	,445*	,542**	,191	,343	-,029	,713**	,221	,554**	,324	,395*	,404*	,402*	,519**	,260	,332	,267	,315	,512**
,581	,014	,002	,313	,064	,880	,000	,240	,002	,081	,031	,027	,027	,003	,166	,073	,153	,090	,004
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,189	,167	,245	,118	,591**	,068	,522**	-,059	,161	,414*	,586**	,429*	,324	,254	,326	,422*	,122	,385*	,459*
,316	,379	,191	,535	,001	,722	,003	,755	,396	,023	,001	,018	,081	,176	,078	,020	,519	,036	,011
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
1	,333	,164	,224	,286	,542**	,167	,089	,149	,085	,368*	,367*	-,171	,013	,438*	,118	,196	,221	,498**
	,072	,388	,233	,126	,002	,378	,639	,433	,654	,045	,046	,367	,947	,015	,534	,300	,241	,005
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,333	1	,322	,173	,210	,292	,123	,491**	,103	,286	,113	,381*	,117	,230	,530**	,233	,150	,113	,563**
,072		,083	,361	,266	,117	,519	,006	,587	,125	,554	,038	,539	,221	,003	,216	,430	,552	,001
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,164	,322	1	-,052	,208	-,065	,426*	,015	,432*	,252	,311	,231	,467**	,352	-,027	,340	,354	,448*	,366*
,388	,083		,783	,271	,731	,019	,936	,017	,179	,094	,219	,009	,057	,888	,066	,055	,013	,047
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,224	,173	-,052	1	,009	,358	,326	,056	,147	,218	,202	,522**	-,048	,184	,276	,236	,427*	-,029	,485**

.368*	,113	,311	,202	,248	,185	.448*	-,014	,225	.408*	1	,351	,156	,341	,233	,071	,189	,237	.509**
,045	,554	,094	,284	,187	,327	,013	,943	,231	,025		,057	,410	,066	,216	,709	,316	,206	,004
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.367*	.381*	,231	.522**	,205	.473**	.411*	,101	,054	,240	,351	1	,258	,355	.600**	.538**	.418*	,337	.624**
,046	,038	,219	,003	,277	,008	,024	,596	,776	,201	,057		,169	,054	,000	,002	,022	,069	,000
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-,171	,117	.467**	-,048	,110	-,236	,250	-,072	,279	,053	,156	,258	1	.522**	,223	,314	,109	,237	,313
,367	,539	,009	,800	,562	,209	,182	,704	,136	,782	,410	,169		,003	,237	,091	,566	,207	,092
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,013	,230	,352	,184	,093	,176	.571**	.382*	,224	,147	,341	,355	.522**	1	.494**	,089	,050	,050	.390*
,947	,221	,057	,330	,624	,353	,001	,037	,235	,439	,066	,054	,003		,005	,642	,794	,792	,033
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.438*	.530**	-,027	,276	,231	.522**	,250	.389*	-,038	,218	,233	.600**	,223	.494**	1	,239	,109	,059	.614**
,015	,003	,888	,140	,219	,003	,182	,034	,843	,246	,216	,000	,237	,005		,203	,566	,758	,000
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,118	,233	,340	,236	,294	,189	,246	-,044	,260	,077	,071	.538**	,314	,089	,239	1	,296	,358	,332
,534	,216	,066	,209	,115	,316	,189	,817	,166	,688	,709	,002	,091	,642	,203		,112	,052	,073
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
,196	,150	,354	.427*	-,216	,252	,227	-,095	,345	,249	,189	.418*	,109	,050	,109	,296	1	,207	.433*

*Lampiran 16**Uji Reliabilitas Angket***Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	286,43	1308,323	,588	,690
item2	286,27	1313,030	,457	,691
item3	286,80	1313,545	,526	,691
item4	286,73	1324,823	,277	,694
item5	287,00	1320,414	,249	,693
item6	286,27	1326,271	,170	,695
item7	286,07	1331,375	,149	,696
item8	286,67	1323,816	,245	,694
item9	286,77	1281,564	,707	,683
item10	286,70	1316,769	,345	,692
item11	286,37	1317,689	,474	,692
item12	286,33	1307,471	,481	,690
item13	286,37	1312,516	,578	,691
item14	287,57	1297,909	,634	,687
item15	286,60	1314,731	,353	,692
item16	286,50	1317,776	,363	,692
item17	286,37	1298,516	,543	,687
item18	286,93	1304,202	,491	,689
item19	286,17	1310,557	,432	,690
item20	286,93	1306,961	,425	,690
item21	286,90	1294,576	,582	,686
item22	287,53	1309,706	,507	,690
item23	286,43	1306,185	,446	,689
item24	287,63	1292,171	,600	,686
item25	286,67	1316,092	,388	,692
item26	286,50	1309,155	,499	,690
item27	287,60	1320,800	,320	,693
item28	286,47	1315,361	,323	,692
item29	286,47	1308,671	,540	,690
item30	286,53	1322,120	,232	,694
item31	286,13	1319,775	,375	,692
item32	286,93	1303,513	,561	,689
item33	286,93	1305,030	,497	,689
item34	286,50	1299,914	,713	,687
item35	287,33	1317,678	,333	,692
item36	286,97	1313,344	,456	,691
item37	287,10	1286,783	,649	,685
item38	286,20	1316,855	,362	,692
item39	285,80	1315,821	,428	,692
item40	286,90	1323,610	,298	,693
total.skor	144,63	319,620	,888	,909

Lampiran 17

Tabel Nilai-Nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 18

Tabel Distribusi t

df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025
1	6.314	12.706	53	1.674	2.006	105	1.659	1.983	157	1.655	1.975
2	2.920	4.303	54	1.674	2.005	106	1.659	1.983	158	1.655	1.975
3	2.353	3.182	55	1.673	2.004	107	1.659	1.982	159	1.654	1.975
4	2.132	2.776	56	1.673	2.003	108	1.659	1.982	160	1.654	1.975
5	2.015	2.571	57	1.672	2.002	109	1.659	1.982	161	1.654	1.975
6	1.943	2.447	58	1.672	2.002	110	1.659	1.982	162	1.654	1.975
7	1.895	2.365	59	1.671	2.001	111	1.659	1.982	163	1.654	1.975
8	1.860	2.306	60	1.671	2.000	112	1.659	1.981	164	1.654	1.975
9	1.833	2.262	61	1.670	2.000	113	1.658	1.981	165	1.654	1.974
10	1.812	2.228	62	1.670	1.999	114	1.658	1.981	166	1.654	1.974
11	1.796	2.201	63	1.669	1.998	115	1.658	1.981	167	1.654	1.974
12	1.782	2.179	64	1.669	1.998	116	1.658	1.981	168	1.654	1.974
13	1.771	2.160	65	1.669	1.997	117	1.658	1.980	169	1.654	1.974
14	1.761	2.145	66	1.668	1.997	118	1.658	1.980	170	1.654	1.974
15	1.753	2.131	67	1.668	1.996	119	1.658	1.980	171	1.654	1.974
16	1.746	2.120	68	1.668	1.995	120	1.658	1.980	172	1.654	1.974
17	1.740	2.110	69	1.667	1.995	121	1.658	1.980	173	1.654	1.974
18	1.734	2.101	70	1.667	1.994	122	1.657	1.980	174	1.654	1.974
19	1.729	2.093	71	1.667	1.995	123	1.657	1.979	175	1.654	1.974
20	1.725	2.086	72	1.666	1.993	124	1.657	1.979	176	1.654	1.974
21	1.721	2.080	73	1.666	1.993	125	1.657	1.979	177	1.654	1.973
22	1.717	2.074	74	1.666	1.993	126	1.657	1.979	178	1.653	1.973
23	1.714	2.069	75	1.665	1.992	127	1.657	1.979	179	1.653	1.973
24	1.711	2.064	76	1.665	1.992	128	1.657	1.979	180	1.653	1.973
25	1.708	2.060	77	1.665	1.991	129	1.657	1.979	181	1.653	1.973
26	1.706	2.056	78	1.665	1.991	130	1.657	1.978	182	1.653	1.973
27	1.703	2.052	79	1.664	1.990	131	1.657	1.978	183	1.654	1.973
28	1.701	2.048	80	1.664	1.990	132	1.656	1.978	184	1.653	1.973
29	1.699	2.045	81	1.664	1.990	133	1.656	1.978	185	1.653	1.973
30	1.697	2.042	82	1.664	1.989	134	1.656	1.978	186	1.653	1.973
31	1.696	2.040	83	1.663	1.989	135	1.656	1.978	187	1.653	1.973
32	1.694	2.037	84	1.663	1.989	136	1.656	1.978	188	1.653	1.973
33	1.692	2.035	85	1.663	1.988	137	1.656	1.977	189	1.654	1.973
34	1.691	2.032	86	1.663	1.988	138	1.656	1.977	190	1.653	1.973
35	1.690	2.030	87	1.663	1.988	139	1.656	1.977	191	1.653	1.972
36	1.688	2.028	88	1.662	1.987	140	1.656	1.977	192	1.653	1.972
37	1.687	2.026	89	1.662	1.987	141	1.656	1.977	193	1.653	1.972
38	1.686	2.024	90	1.662	1.987	142	1.656	1.977	194	1.653	1.972
39	1.685	2.023	91	1.662	1.986	143	1.656	1.977	195	1.654	1.972
40	1.684	2.021	92	1.662	1.986	144	1.656	1.977	196	1.653	1.972
41	1.683	2.020	93	1.661	1.986	145	1.655	1.976	197	1.653	1.972
42	1.682	2.018	94	1.661	1.986	146	1.655	1.976	198	1.653	1.972
43	1.681	2.017	95	1.661	1.985	147	1.655	1.976	199	1.653	1.972
44	1.680	2.015	96	1.661	1.985	148	1.655	1.976	200	1.653	1.972
45	1.679	2.014	97	1.661	1.985	149	1.655	1.976			
46	1.679	2.014	98	1.661	1.984	150	1.655	1.976			
47	1.678	2.013	99	1.660	1.984	151	1.655	1.976			
48	1.677	2.012	100	1.660	1.984	152	1.655	1.976			
49	1.677	2.011	101	1.660	1.984	153	1.655	1.976			
50	1.676	2.010	102	1.660	1.983	154	1.655	1.975			
51	1.675	2.008	103	1.660	1.983	155	1.655	1.975			
52	1.675	2.007	104	1.660	1.983	156	1.655	1.975			

Lampiran 19

Tabel Data Hasil Minat Belajar Kelas Eksperimen

No. Resp	No Soal																				Jumlah	%	Kategori		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
1	3	3	5	4	4	3	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	5	4	76	76,00%	Tinggi		
2	5	5	5	2	4	5	5	4	5	3	3	5	3	5	4	3	3	5	4	4	82	82,00%	Tinggi		
3	4	5	5	3	4	5	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	5	75	75,00%	Tinggi		
4	4	3	5	3	2	3	4	4	5	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4	5	78	78,00%	Tinggi		
5	5	4	3	3	4	3	5	3	2	5	3	5	4	5	5	4	3	4	5	5	80	80,00%	Tinggi		
6	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	82	82,00%	Tinggi		
7	5	4	3	5	5	5	5	3	4	2	5	5	3	5	5	5	4	5	4	3	85	85,00%	Sangat Tinggi		
8	4	3	5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	87	87,00%	Sangat Tinggi		
9	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	3	3	4	5	4	3	3	4	5	85	85,00%	Sangat Tinggi		
10	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	3	5	3	5	5	4	3	4	3	4	82	82,00%	Tinggi		
11	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	79	79,00%	Tinggi		
12	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	5	3	5	4	4	5	4	2	5	80	80,00%	Tinggi		
13	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	73	73,00%	Tinggi		
14	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	5	84	84,00%	Tinggi		
15	4	3	2	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	2	4	4	4	5	79	79,00%	Tinggi		
16	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	77,00%	Tinggi		
17	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	76	76,00%	Tinggi		
18	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	75,00%	Tinggi		
19	4	4	2	4	4	5	4	2	5	2	4	5	2	5	4	2	4	4	4	5	75	75,00%	Tinggi		
20	4	5	4	2	4	4	3	4	5	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	4	80	80,00%	Tinggi		
21	3	4	4	4	5	5	5	3	5	3	3	3	5	4	4	5	4	4	5	4	82	82,00%	Tinggi		
22	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	87	87,00%	Sangat Tinggi		
23	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	87	87,00%	Sangat Tinggi		
24	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	86	86,00%	Sangat Tinggi		
25	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	91	91,00%	Sangat Tinggi		
26	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76	76,00%	Tinggi		
27	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	85	85,00%	Sangat Tinggi		
28	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	85	85,00%	Sangat Tinggi		
29	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	3	4	76	76,00%	Tinggi		
30	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	86	86,00%	Sangat Tinggi		
																					Rata-rata	81,0333	81,03%	Tinggi	
																						Sangat Tinggi	10	33,33%	
																						Tinggi	20	66,67%	
																						Sedang	0	0,00%	
																						Rendah	0	0,00%	
																						Sangat Rendah	0	0,00%	
																						nilai maksimum	91		
																						nilai minimum	73		
																						standar deviasi	4,71		

Lampiran 20

Tabel Data Hasil Minat Belajar Kelas Kontrol

No. Resp	No Soal																				Jumlah	%	Kategori		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	5	4	3	3	4	3	3	61	61,00%	Tinggi		
2	3	4	4	5	3	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	3	3	3	3	3	66	66,00%	Tinggi		
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	54	54,00%	Cukup		
4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	2	4	5	5	5	5	3	2	83	83,00%	Sangat Tinggi		
5	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	59	59,00%	Cukup		
6	3	3	5	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	68	68,00%	Tinggi		
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	2	5	65	65,00%	Tinggi		
8	2	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	63	63,00%	Tinggi		
9	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	64	64,00%	Tinggi		
10	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	2	2	2	69	69,00%	Tinggi		
11	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	65	65,00%	Tinggi		
12	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	2	4	3	5	4	3	4	4	5	4	79	79,00%	Tinggi		
13	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	63,00%	Tinggi		
14	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	60	60,00%	Tinggi		
15	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	62	62,00%	Tinggi		
16	2	4	4	4	4	3	2	5	5	5	4	4	2	5	5	4	3	5	5	4	79	79,00%	Tinggi		
17	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	75	75,00%	Tinggi		
18	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	5	2	4	4	2	3	4	3	2	65	65,00%	Tinggi		
19	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	4	3	3	3	3	3	65	65,00%	Tinggi		
20	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	59,00%	Cukup		
21	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	57	57,00%	Cukup		
22	2	4	3	5	5	5	4	2	4	4	2	5	2	5	5	4	4	3	2	2	72	72,00%	Tinggi		
23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	63	63,00%	Tinggi		
24	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	57,00%	Cukup		
25	2	2	2	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	66	66,00%	Tinggi		
26	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	5	67	67,00%	Tinggi		
27	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	2	60	60,00%	Cukup		
28	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	51	51,00%	Cukup		
29	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	58	58,00%	Cukup		
																					Rata-rata	64,65%	64,66%	Tinggi	
																						Sangat Tinggi	1	3,45%	
																						Tinggi	20	68,97%	
																						Cukup	0	0,00%	
																						Kurang	0	0,00%	
																						Sangat Kurang	0	0,00%	
																						nilai maksimum	83		
																						nilai minimum	51		
																						rtandar deviasi	7,43		

*Lampiran 21***DOKUMENTASI****Gambar 1**

Peneliti melakukan kegiatan wawancara guru kelas V di

SDN Langensari 04

Pada tanggal 20 Februari 2023

**Gambar 2**

Peneliti melakukan kegiatan uji coba angket minat belajar PKn di kelas VI SDN
Langensari 04

Pada tanggal 20 Februari 2023



Gambar 3

Siswa kelas V(A) SDN Langensari 04 melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *scramble* kata secara berkelompok

Pada tanggal 27 Maret dan 28 Maret 2023



Gambar 4

Siswa kelas V(B) SDN Langensari 04 melakukan kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan model pembelajaran *scramble* kata

Pada tanggal 27 Maret dan 28 Maret 2023



Gambar 5

Siswa kelas V(A) SDN Langensari 04 melakukan kegiatan mengisi lembar angket minat belajar PKn di kelas eksperimen

Pada tanggal 28 Maret 2023



Gambar 6

Siswa kelas V(B) SDN Langensari 04 melakukan kegiatan mengisi lembar angket minta belajar PKn di kelas kontrol

Pada tanggal 28 Maret 2023

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Malinda Ayu Wijayanti, lahir di Kab.Semarang pada tanggal 11 Oktober 1998. Anak terakhir dari dua bersaudara. Lahir dari pasangan suami istri Bapak Tri Hutomo Widjanto dan Ibu Sri Maonah. Ia tinggal di desa Gogik Rt 01 Rw 01 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Ia menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK KARTIKA III-23 YON ZIPUR 4 Banyubiru Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang pada tahun 2005, MI Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang lulus pada tahun 2011, SMP Islam Ungaran Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang lulus pada tahun 2014, SMA Islam Sudirman Ambarawa Kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang lulus pada tahun 2017.

Setelah lulus dari SMA ia berniat untuk melanjutkan kuliah disalah satu Universitas. Akhirnya pada bulan September tahun 2017, ia memutuskan untuk menempuh pendidikan di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) program studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD).