

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
DI SDN 20 KURAO PAGANG KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**INDAH SILVIANI
NPM. 1910013411102**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Indah Silviani
NPM : 1910013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kuraao Pagang Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Muslim, S.H., M.Pd.

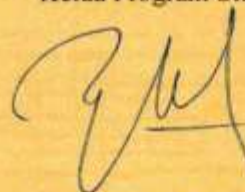
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi





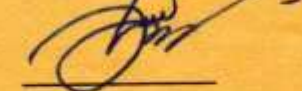
Dr. Enjoni S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Dua Puluh Delapan** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

Nama Mahasiswa : Indah Silviani
NPM : 1910013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV
Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan
Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* di SDN 20
Kuraopagang Kota Padang

Tim Penguji :

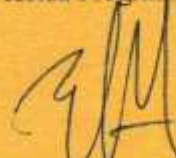
Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Muslim, S.H., M.Pd	
2. Dr. M. Nursi, M. Si	
3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Silviani
NPM : 1910013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2023

Saya yang menyatakan



Indah Silviani

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN *SCRAMBEL*
DI SDN 20 KURAO PAGANG KOTA PADANG**

Indah Silviani¹, Muslim²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail : indahsilviani1234@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini siswa kelas IV sebanyak 25 orang. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh peningkatan minat keterlibatan siswa terhadap pembelajaran siklus I sebesar 40% meningkat menjadi siklus II sebesar 70%. Peningkatan minat ketertarikan terhadap pembelajaran siswa siklus I sebesar 64% meningkat menjadi siklus II sebesar 82%. Peningkatan minat partisipasi / perhatian dalam pembelajaran siklus I sebesar 64% meningkat menjadi siklus II sebesar 82%. Rata-rata ketiga indikator menjadi 88%. Hasil belajar siswa siklus I sebesar 70,40% meningkat menjadi siklus II sebesar 77,60%. Rata-rata kedua siklus menjadi 74%. Jadi, pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 20 Kurao Pagang dalam pembelajaran PKn.

**Kata Kunci: Minat, Hasil Belajar, PKn, Model Pembelajaran
*Scramble***

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* Di SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.Muslim,S.H.,M.Pd., selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.M.Nursi,M.Si., dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd selaku penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua bapak Dr. Enjoni, S.P,M.P dan Sekretaris ibu Siska Angreni, S.Pd, M.Pd. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dekan ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum dan Wakil Dekan ibu Dra. Zulfa Amrina Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga dan waktu demi kelangsungan pendidikan penelitian.
6. Guru Kelas IV di SDN 20 Kurao Pagang ibu Yuli Yanti, S.Pd yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada penulis selama melakukan kegiatan penelitian di SDN 20 Kurao Pagang.
7. Ibu Sri Swanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 20 Kurao Pagang yang telah

mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.

8. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan peran yang sangat besar berupa doa, maupun semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Buat mamak-mamak, nenek, angku, muniang, etek, apak, kakak, abang yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Buat semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Februari 2023

Indah Silviani

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Tinjauan tentang Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar	9
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	9
b. Pengertian PKn	10
c. Tujuan PKn	12
2. Tinjauan tentang Minat Belajar	12
a. Pengertian Minat Belajar	13
b. Macam-macam Minat Belajar	13
c. Faktor-Faktor yang Dapat Menumbuhkan Minat	13
d. Unsur-Unsur Minat Belajar	13
e. Indikator Minat Belajar	13
3. Tinjauan tentang Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar	15
b. Jenis - jenis Hasil Belajar	15
c. Hasil Belajar PKn	17
4. Tinjauan tentang Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	17
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	17
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
d. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	19

B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual.....	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	23
1. Lokasi Penelitian.....	23
2. Subjek Penelitian.....	24
3. Waktu Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian.....	24
1. Perencanaan Tindakan.....	26
2. Pelaksanaan Tindakan.....	26
3. Observasi.....	27
4. Refleksi Tindakan.....	27
D. Indikator Keberhasilan	28
E. Instrumen Penelitian.....	28
1. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	28
2. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru.....	28
3. Lembaran Tes.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Observasi.....	28
2. Test dan <i>Non Test</i>	28
3. Dokumentasi	28
G. Teknik Analisis Data	29
1. Analisis Data Observasi Minat Belajar Siswa.....	30
2. Analisis Observasi Hasil Belajar Siswa	30
3. Analisis Data Observasi Aktifitas Guru.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Deskripsi Data Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan.....	34
c. Pengamatan.....	43
d. Refleksi.....	46
2. Deskripsi Data Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	48
a. Perencanaan.....	48
b. Pelaksanaan.....	49
c. Pengamatan.....	58
d. Refleksi.....	61
B. Pembahasan.....	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel:	Halaman
1. Laporan Nilai Ulangan Harian Kelas 4 SDN 20 Kurao Pagang.....	3
2. Nama-nama Anggota Kelompok I.....	35
3. Presentase Hasil Observasi guru Siklus I.....	43
4. Presentase Minat Siswa Siklus I.....	44
5. Data Hasil Belajar Siswa I.....	45
6. Nama-nama Anggota Kelompok II.....	49
7. Presentase Hasil Observasi guru Siklus II.....	58
8. Presentase Minat Siswa Siklus II.....	59
9. Data Hasil Belajar Siswa II.....	60
10. Presentase Pelaksanaan Guru Siklus I dan II.....	62
11. Presentase Rata-rata Minat Belajar Siswa Siklus I dan II.....	63
12. Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan:	Halaman
1. Kerangka Konseptual	21
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian SD	68
2. Modul Ajar PKn Siklus I Pertemuan I	68
3. Modul Ajar PKn Siklus I Pertemuan II	75
4. Modul Ajar PKn Siklus II Pertemuan I.....	81
5. Modul Ajar PKn Siklus II Pertemuan II.....	87
6. Lembar Tes Siklus I	93
7. Lembar Tes Siklus II.....	97
8. Lembar Observasi Kegiatan Guru siklus I pertemuan I	101
9. Lembar Observasi Kegiatan Guru siklus I pertemuan II	103
10. Lembar Observasi Kegiatan Guru siklus II pertemuan I	105
11. Lembar Observasi Kegiatan Guru siklus II pertemuan II	107
12. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	109
13. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	111
14. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	113
15. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II	115
16. Jawaban LKPD Siklus I	117
17. Jawaban LKPD Siklus II.....	118
18. Jawaban Tes Siklus I.....	119
19. Jawaban Tes Siklus II.....	120
20. Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	121
21. Dokumentasi Penelitian.....	122
22. Surat-surat Penelitian.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan telah membuahkan teori-teori baru. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik, sehingga dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.

Pembelajaran yang baik mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, pembelajaran diartikan sebagai usaha sengaja, terarah dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang (termasuk guru dan penulis buku pelajar) agar orang lain (termasuk peserta didik), dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Usaha ini merupakan kegiatan yang berpusat

pada kepentingan peserta didik. Sedangkan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab 1 ketentuan Umum pasal 1 ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan proses yang lazim terjadi. Sehingga komunikasi antara keduanya penting dalam penerapan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Menurut Susanto (2012:225). "Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia." Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) untuk SD termasuk salah satu mata pelajaran wajib yang tertuang pada peraturan Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan 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 dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Kamis 3 November 2022 kelas IV SDN 20 Kuraopagang terlihat rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Dalam proses pembelajaran PKn saat guru menyampaikan materi di depan kelas, terlihat siswa kurang memperhatikan, karena guru dalam proses pembelajaran menerapkan pembelajaran konvensional, ceramah, pemberian tugas, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti diskusi dan proses pembelajaran, serta dari hasil belajar nilai siswa masih sangat

kurang memuaskan yang mana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah persyaratan ketuntasan yaitu dibawah 70% sebanyak 21 orang. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat keberhasilan siswa untuk memperoleh nilai di atas standar yang telah ditetapkan sekolah atau dikenal dengan istilah tuntas. Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan memberikan dampak yang buruk terhadap keberhasilan siswa di masa yang akan datang.

Kemudian berdasarkan wawancara peneliti dengan guru wali kelas ibu Yuli Yanti pada tanggal 3 November 2022, yaitu didapatkan hasil nilai ulangan harian kelas IV SDN 20 Kurao Pagang.

Tabel 1. Laporan Nilai Ulangan Harian Kelas 4 Siswa SDN 20 Kurao Pagang

Nilai (KKM 70)	Jumlah Siswa (25 orang)	Presentase Ketuntasan	Keterangan
<70	21	84 %	Tidak Tuntas
>70	4	16 %	Tuntas

Sumber: Kelas 4 SDN 20 Kurao Pagang

Oleh karena itu menjadi salah satu penyebab nilai ulangan harian belum memuaskan, khususnya hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang. Jika minat belajar siswa tidak diperhatikan, maka hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang akan susah meningkat. Kompetensi siswa pada pembelajaran PKn tidak akan tercapai secara maksimal.

Hasil belajar peserta didik merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hasil belajar akan tercapai dengan baik apabila didukung dengan adanya minat belajar pada diri peserta didik.

Slameto (2010:180) menyatakan, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Menurut Huda (2013:229) adalah “kemampuan menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan “. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan hal ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran Scramble.

Menurut Shoimin (2016:166) *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. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. *Scramble* merupakan sejenis permainan sehingga sesuai untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Model *Scramble* merupakan sebuah permainan berupa kegiatan menyusun kembali atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya sudah dikacaukan untuk disusun kembali.

Diharapkan dalam model pembelajaran *Scramble* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Dengan meningkatkannya minat belajar siswa secara tuntas hasil belajar siswa pun akan mencapai target KKM 70% pada pelajaran PKn di kelas IV SDN 20 Kurao Pagang.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian peneliti mengangkat judul “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* Di SDN 20 Kurao Pagang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diungkapkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN 20 Kurao Pagang, baik minat siswa dalam menjawab pertanyaan maupun minat siswa dalam berdiskusi.
2. Siswa kurang memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran di depan kelas.
3. Penggunaan media pembelajaran belum optimal
4. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn belum mencapai KKM 70%
5. Guru cenderung menggunakan metode ceramah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan serta kemampuan yang terbatas, maka penelitian ini di batasi pada Peningkatan minat belajar siswa di kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 20 Kurao Pagang. Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif tingkat pemahaman siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 20 Kurao Pagang. Bab 4 Negaraku Indonesia dengan menggunakan RPP Kurikulum Merdeka Belajar. Peningkatan hasil belajar ini di lihat dari minat siswa dan ranah kognitif (C2) pada tingkat pemahaman. Presentase Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang yang akan ditingkatkan menjadi 70%, maksudnya terjadi peningkatan sebanyak 30% dari 40% presentase awal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan minat belajar siswa di kelas IV dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang?
2. Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar kognitif (C2) pada tingkat pemahaman siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar di kelas IV dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pemahaman siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* di SDN 20 Kurao Pagang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara akademis, praktis maupun teoritis.

1. Secara Akademik

Bagi Peneliti

- a. Bagi peneliti dengan menggunakan model *Scramble*, dapat bermanfaat sebagai bekal untuk pegangan menjadi guru nantinya.
- b. Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan juga menjadi salah satu dasar dan masukan pengetahuan dapat membendingkan dengan model pembelajaran yang lainnya dan menerapkannya di SD.
- c. Bagi peneliti secara akademis manfaat penelitian ini adalah untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

2. Secara Praktik

Hasil penelitian secara praktik diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa bermanfaat sebagai upaya untuk dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, lebih efektif melatih kemampuan memecahkan masalah dan memupuk sikap percaya diri dan disiplin.

b. Bagi Guru

Bagi guru memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta dapat menciptakan kondisi yang optimal termasuk waktu, metode, dan media.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran PKn yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* dalam rangka meningkatkan misi pendidikan terutama bagi siswa sekolah dasar.

3. Secara Teoritik

Secara teoritik hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan positif terhadap kepala sekolah dan Dinas Pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Reber (2007:72) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Belajar merupakan salah satu kegiatan yang tidak asing bagi manusia karena belajar adalah salah satu ciri khas dari manusia sebagai makhluk hidup yang memiliki kemampuan tinggi di antara makhluk lainnya dan selama hidupnya, manusia selalu melakukan hal tersebut.

Dalam uraian di atas maka belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti yang dilakukan secara sadar untuk mencapai tujuan tertentu yang didorong oleh hasrat yang kuat yang hasilnya dipengaruhi oleh berbagai faktor dan unsur dinamis yang terkandung didalamnya.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta

pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. UUSPN No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dimiyanti dan Mudjiono (dalam segala, 2011:62). Menjelaskan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari semua uraian dapat disimpulkan pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran PKn.

b. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1949. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Menurut Arnie Fazar (dalam Hendrizal, 2011:37),

mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pengembangan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai 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 1945.

Menurut Zamroni (dalam Susanto, 2012:226) yang dikutipnya “Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogis”.

Berdasarkan pendapat para ahli, PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik.

c. Tujuan PKn

Tujuan utama Pembelajaran PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji serta akan menguagai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Menurut Mulyasa (dalam Susanto, 2007:231) yang dikutipnya ”tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa agar:

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, pembelajaran PKn adalah bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada siswa tentang nilai-nilai Pancasila

agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

2. Tinjauan tentang Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak memiliki minat.

Minat tidak dimiliki sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Sama halnya dengan pembelajaran PKn apabila guru membuat pembelajaran itu menarik maka siswa tidak akan meminati pembelajaran tersebut sehingga hasilnya pun tidak seperti yang diharapkan. Karena bahan pelajaran yang menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mudah dipahami dan dicerna karena minat memiliki keunggulan menambah keunggulan belajar.

Menurut Pristiwaluyo (2021:29) pengertian minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Menurut Purwantoro (2021:4) minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Sardiman menyatakan bahwa: “pengertian minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh

karena itu dapat dilihat oleh seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan atau keinginan dari setiap individu atau seseorang terhadap sesuatu yang ingin dicapai dengan semangat yang tinggi.

b. Macam-macam Minat Belajar

Menurut Rosyidah (dalam Susanto, 2013:60) bahwa timbulnya minat dalam diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
- 2) Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

c. Faktor-Faktor Yang Dapat Menimbulkan Minat

Abdurrahman (2012:264) menyatakan bahwa ada 3 faktor yang menyebabkan timbulnya minat. Yaitu sebagai berikut:

- 1) Dorongan dari dalam diri individu, dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, dan menuntut ilmu.
- 2) Faktor Motif, minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat.
- 3) Faktor Emosional, minat mempunyai hubungan erat dengan emosi.

d. Indikator Minat belajar

Menurut Pristiwaluyo (2021:34) indikator minat belajar terbagi menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Perasaan

Seorang peserta didik merasa tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya dan mempunyai sangkut paut dengan dirinya.

2) Perhatian

Tidak semua peserta didik mempunyai perhatian yang sama terhadap pelajaran. Oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

3) Partisipasi / Perbuatan

Menurut (Yendrawati 2014:25) minat yang sudah muncul, diikuti oleh tercurahnya perhatian pada kegiatan belajar mengajar, dengan sendirinya telah membawa murid ke suasana partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Slameto 2010:182) minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagai berikut:

1. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut.
2. Perhatian dalam belajar merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya.
3. Motivasi belajar merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar.
4. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas.

Dapat disimpulkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar. Untuk mempengaruhi pendidik harus dapat mengubah proses belajar yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menggairahkan, caranya antara lain: 1) materi yang dipelajari harus menarik 2) minat siswa dapat dibangkitkan dengandengan variasi metode yang digunakan 3) minat siswa juga dapat bangkit kalau mereka mengetahui manfaat atau kegunaan dari pelajaran itu.

3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Susanto (2013:5) mangatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar.

Menurut sudjana (2009:22) dalam kutipan dari Horward Kingsley, "membagi tiga macam hasil belajar", yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan 2) pengetahuan dan pengertian 3) sikap dan cita-cita.

Berdasarkan uraian diatas, dapat di pahami bahwa hasil belajar yaitu perubaha-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2010:23-31) : secara garis besar membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang merupakan hasil dari kerja otak. Ranah kognitif ini dibagi menjadi enam tingkatan kemampuan yang tersusun secara

hierarkis. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah: a) Pengetahuan b) Pemahaman c) Aplikasi d) Analisis e) Sintesis f) Evaluasi

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang dimunculkan seseorang dalam bentuk perilaku sebagai bagian dari dirinya. Kemampuan tersebut berkaitan dengan tingkah laku (bersikap) dan nilai.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut. a) *Receiving/ attending* (penerimaan) b) *Responding* (jawaban) c) *Valuing* (penilaian) d) *Organisasi* e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai.

3. Ranah Psikomotor

Menurut Sudjana (2012:30) hasil belajar ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Tipe hasil belajar psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia mengalami belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru nampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Contoh-contoh hasil belajar afektif dapat menjadi hasil belajar

psikomotor manakala siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektifnya.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

c. Hasil Belajar PKn

Menurut Pristiwaluyo (2021:13) dalam menentukan perkembangan peserta didik atau kompetensi peserta didik PKn digunakan tes, yaitu tes hasil belajar PKn. Susetyo (2015:7) menyatakan bahwa tes hasil belajar atau tes prestasi merupakan suatu prosedur atau cara yang dapat digunakan untuk pengukuran hasil belajar dengan mempergunakan serangkaian pertanyaan-pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan atau dijawab peserta melalui suatu tes.

Kesimpulan dari kedua para ahli tersebut hasil belajar PKn merupakan suatu tes yang dilakukan guru untuk menentukan suatu hasil belajar siswa.

4. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2016:166) *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. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa.

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2016:167) langkah-langkah model pembelajaran *Scramble*:

- 1) Guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
Media yang digunakan berupa kartu soal, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
- 2) Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi.
- 3) Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.
- 4) Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.
- 5) Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
- 6) Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengarkan pertanggung jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2016:166) kelebihan model pembelajran *Scramble* sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

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

c. Kelemahan Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2016:166) kelemahan model pembelajaran *Scramble* sebagai berikut:

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

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti laksanakan yaitu:

1. Handayani (2012) dengan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dan Minat Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble Dalam Pembelajaran IPS Kelas Va SDN 37 Andarung Padang”.

Penelitian yang akan peneliti laksanakan memiliki kesamaan dengan peneliti sebelumnya sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran Scramble dan menentukan Peningkatan hasil dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran PKn kelas IV SD sedangkan peneliti sebelumnya meneliti pada mata pelajaran IPS kelas Va SD.

2. Weni (2015) dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V-A Dalam Pembelajaran PKn melalui Model Coursey Review Horay Di SD Negeri 08 Surau Gadang.

Penelitian yang akan peneliti laksanakan memiliki kesamaan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menentukan Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran Scramble sedangkan peneliti sebelumnya peneliti menggunakan model pembelajaran Coursey Review HORAY.

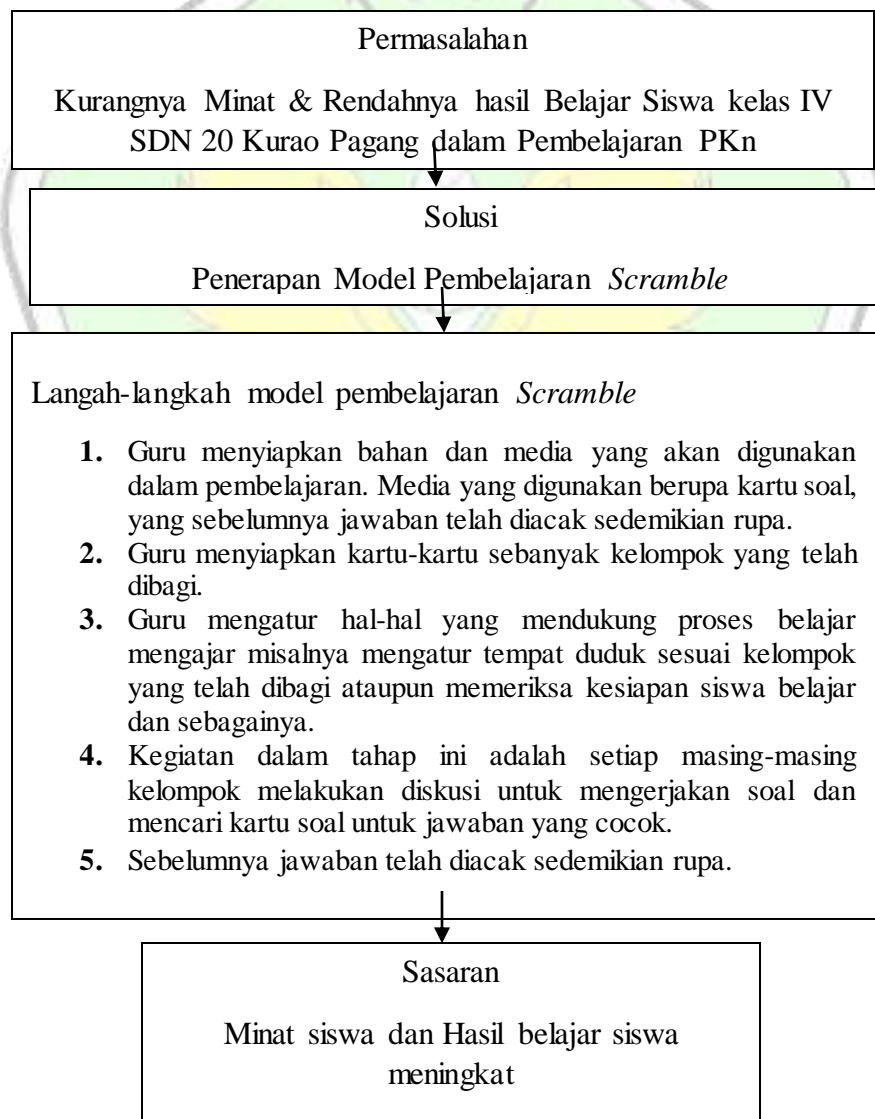
3. Poppy Yetami (2015) dengan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Scramble Di SDN 04 Batang Anai.

Penelitian yang akan peneliti laksanakan memiliki kesamaan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran Scramble. Sedangkan perbedaannya peneliti menentukan Minat dan Hasil serta kelas IV sedangkan peneliti sebelumnya menentukan Minatnya dan kelas V.

C. Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran di perlukan model untuk menimbulkan siswa agar proses belajarnya meningkat. Dengan dilakukan model pembelajaran Scramble kepada siswa sehingga sehingga dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn. Oleh sebab itu pembelajaran Scramble dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar pada kemampuan menjawab pertanyaan dan berdiskusi.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan I. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang telah disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Minat pembelajaran PKn di SDN 20 Kurao Pagang.
2. Hasil belajar siswa kognitif tingkat pemahaman kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 20 Kurao Pagang.

