

**PENGARUH MODEL SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA KOTAK KARTU
MISTERI (KOKAMI) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V**

Bela Ariani¹, Syailin Nichla Choirin Attalina²

Prodi PGSD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara

Surel : 191330000530@unisnu.ac.id

Abstract: *Learning models that are less varied in Pancasila education with norm material cause students' low skills in critical thinking. Based on the problems above, the implementation of this research is aimed at improving critical thinking skills through the application of the scramble method assisted by kokami media for Class V SDN 2 Tahunan Jepara. This research is quantitative with a One-Group Pretest-Posttest model. Population and sample in class V (25 students). The research results show that there is an increase in critical thinking skills. Students obtained an average pretest score of 51.68 and a posttest score of 86.72. Hypothesis testing in the form of t-test and simple regression also shows a significant influence on critical thinking skills.*

Keyword: *Scramble, Critical Thinking, Pancasila Education*

Abstrak: Model pembelajaran yang kurang variatif pada pendidikan pancasila materi norma menyebabkan rendahnya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis. Berlandaskan masalah di atas, pelaksanaan riset ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui penerapan metode *scramble* berbantuan media kokami (kotak kartu misteri) Kelas V SDN 2 Tahunan Jepara. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan model *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dan sampel pada kelas V (25 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata *pretest* 51.68 dan nilai *posttest* 86.72. Uji hipotesis berupa uji-t dan regresi sederhana juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis

Kata Kunci: *Scramble, Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara untuk mewujudkan taraf kehidupan manusia yang lebih baik, karena di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran dimana manusia secara aktif mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam rangka memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani, yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap

peserta didik agar mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Abdillah, 2019).

Salah satu pendidikan yang diajarkan di jenjang sekolah dasar adalah pembelajaran pendidikan pancasila. Pada umumnya pengertian pendidikan pancasila (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memuat sejumlah materi yang ditujukan agar peserta didik mampu

mejadi generasi penerus bangsa yang mandiri, terdidik, disiplin, gemar bela negara dan menghormati HAM (Triwahyu, 2021). Selain itu pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga dijadikan sebagai mata pelajaran yang memiliki fondasi dalam membekali peserta didik dengan karakter, ilmu pengetahuan, dan menjadi warga Negara yang baik (Lubis, 2018). Sehingga pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar diharapkan mampu menjadi wahana atau tempat untuk mengasah diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Norma menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan pancasila yang dipelajari di jenjang SD. Norma merupakan kaidah atau aturan yang telah disepakati dan dijadikan sebagai panduan dalam bertingkat laku oleh tiap-tiap anggotanya agar apa yang dipandang baik dan diinginkan bisa terwujud (Sa'odah et al., 2020). Sering kali pemahaman tentang materi norma di tingkat sekolah dasar masih terdapat kendala, baik dalam segi konsep maupun penerapannya dalam keseharian. Sehingga, bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar, pengenalan norma menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan, sebab penanaman karakter pada anak usia dasar merupakan bekal dan fondasi yang utama.

Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik diharuskan dapat berpikir kritis. Kaitannya dengan hal tersebut, pada kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila juga diharapkan dapat berpikir secara kritis, utamanya pada pokok bahasan mengenai norma. Peserta didik dilatih untuk mampu memahami aksi dari lingkungan dan mampu memberikan reaksi berupa sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku.

Berpikir secara kritis menurut (Saputri, 2020) merupakan sebuah kecakapan peserta didik untuk berpikir kritis seperti bernalar, mengemukakan, dan melakukan analisa serta menyelesaikan suatu persoalan. Keterampilan berpikir kritis membiasakan peserta didik agar berpikir reflektif terhadap sebuah persoalan, melakukan analisis suatu permasalahan dan memastikan sebab akibat yang bisa didapatkan sebagai dampak dari sebuah keputusan yang dipilih (Hayati & Setiawan, 2022). Maka dapat di ambil kesimpulan bahwa berpikir kritis merupakan cara individu bertindak dalam segala aspek kehidupan melalui serangkaian tahapan pemikiran yang rasional, melakukan pertimbangan terhadap berbagai hal sebelum mengambil keputusan untuk bisa menganalisis dan bertindak.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 2 Tahunan Jepara, pembelajaran pendidikan pancasila masih sering dilaksanakan menggunakan metode ceramah. Saat penyampaian materi melalui ceramah selesai, kemudian peserta didik akan diarahkan agar menyelesaikan soal-soal pada buku panduan atau LKS. Dari wawancara dengan wali kelas V SDN 2 Tahunan Jepara, beliau menyatakan ketika kegiatan belajar mengajar tengah berlangsung mayoritas peserta didik tidak bisa memfokuskan dirinya terhadap pelaksanaan pembelajaran keantusiasan dari mereka juga belum terlihat, dan peserta didik juga malas membaca saat diminta untuk menemukan pokok pembahasan pada pelajaran pendidikan pancasila. Dalam rangka menyelesaikan problematika yang ada, terdapat inovasi yang tepat untuk diimplementasikan yakni melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memakai model yang tepat

dengan bantuan media yang menarik, maka peneliti ingin melakukan penelitian di SDN 2 Tahunan pada kelas V dengan cara memakai model pembelajaran Scramble berbantuan media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan pancasila khususnya materi norma.

Model pembelajaran *scramble* bisa dimakani sebagai model pembelajaran yang sifatnya aktif, yakni peserta didik didorong agar bekerja sama melakukan penyelesaian terhadap kartu soal agar mendapatkan poin bagi kelompoknya (Tanjung et al., 2021). Surani dalam (Febiani Musyadad et al., 2019) menjelaskan bahwa metode ini mempunyai kelebihan yakni keaktifan dan kreativitas peserta didik meningkatkan saat belajar serta berfikir, sebuah materi bisa dipelajari secara lebih santai dan tidak disertai dengan pemberian tekanan sebab metode pembelajaran *scramble* memberikan kesempatan kepada peserta didik agar belajar sembari bermain. Adapun sintaks dalam model pembelajaran *scramble* meliputi:

Sintaks model pembelajaran

***Scramble* (berbantuan media kokami)**

Tahap	Aktivitas
Fase 1 Mengomunikasikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Melakukan penjelasan terkait tujuan dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan menyiapkan peserta didik untuk memasuki proses belajar.
Fase 2 Menyampaikan informasi	Menyampaikan inti dari materi yang nantinya dibahas dan mempersiapkan soal dalam bentuk kartu-kartu serta jawabannya.

Fase 3 Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar	Menginstruksikan dan mengelompokkan peserta didik ke dalam sejumlah kelompok belajar. Perwakilan setiap kelompok maju untuk mengambil amplop soal dan amplop jawaban secara acak di dalam media kokami.
Fase 4 Membimbing pelatihan	Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya, lalu guru akan memberikan lkpd pada tiap-tiap kelompok yang nantinya dijadikan tempat untuk menempel dan memasang kartu soal dan kartu jawaban
Fase 5 Evaluasi	Salah satu perwakilan kelompok akan dipanggil guru untuk melakukan presentasi terkait hasil kinerjanya dan peserta didik lainnya menyimak presentasi yang tengah berlangsung kemudian menyampaikan tanggapannya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Pemberian apresiasi untuk kelompok yang paling cepat dan pastinya benar dalam mencocokkan kartu soal dengan jawabannya.

Berdasarkan sintaks diatas, selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan bantuan media, salah satu manfaat menggunakan media yaitu dapat meningkatkan daya tarik dari tampilan materi sehingga bisa menambah motivasi dan semangat serta dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus saat menyimak materi yang tengah disajikan, dengan demikian, kegiatan belajar dapat berjalan secara lancar. Pemilihan media harus diselaraskan dengan materi dan

model pembelajaran yang dipakai, maka dari itu media yang sesuai dengan model *scramble* adalah media Kotak Kartu Misteri (Kokami). Menurut Rahmawati & Kurianwan dalam (Firman et al., 2019) kokami adalah media pembelajaran yang berwujud sebuah kotak dan di dalamnya memuat sejumlah kartu misterius. Selain itu, menurut Suryadi dalam (Faturrahman et al., 2021) terdapat sejumlah kelebihan yang dimiliki media Kokami yakni penanaman pengetahuan kepada peserta didik dilakukan menggunakan strategi yang membuat peserta didik tertarik, meninggalkan kesan mendalam dan bisa membangkitkan minat serta perhatian dari peserta didik.

Media KOKAMI (kotak kartu misteri)



Berlandaskan latar belakang masalah pada penjelasan sebelumnya, peneliti merasa adanya keharusan untuk melaksanakan sebuah riset yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 2 Tahunan”. Adapun rumusan masalah dari riset yang peneliti laksanakan adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mendapat perlakuan model pembelajaran *scramble* berbantuan

media kokami dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media kokami terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 2 Tahunan Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini bertempat di kelas V SD Negeri 2 Tahunan Jepara yang berada di desa Tahunan Jl. Kauman RT. 05 RW. 04 Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara. Penelitian ini berlangsung selama tujuh hari yaitu pada tanggal 9-15 Desember 2023 pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Pelaksanaan riset ini ditujukan supaya bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberi model pembelajaran *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) dengan nilai KKM yang tuntas yaitu ≥ 70 . Kajian yang dilaksanakan peneliti berjenis penelitian kuantitatif yakni sebuah sebagai riset yang terfokus pada aktivitas mengukur dan menganalisis adanya keterkaitan sebab-akibat dari sejumlah variabel, tidak sekedar menekankan pada prosesnya saja, penyelidikan dipandang terletak di dalam kerangka yang terbebas dari pengaruh nilai-nilai tertentu (Hardani et al, 2022).

Pre-Experimental Design dengan model *One-Group Pretest-Posttest* juga dipakai pada riset yang peneliti laksanakan. Pada desain ini termuat tes *pretest* yang dilaksanakan ketika pemberian *treatment* belum dilakukan dan tes *posttest* yang dilaksanakan ketika *treatment* telah

selesai dilaksanakan yakni dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami). Menurut (Sugiyono, 2018a) tes ialah sebuah teknik pengukuran yang memuat bermacam-macam pertanyaan, pertanyaan ataupun serangkaian tugas yang wajib responden jawab atau kerjakan. Populasi dan sampel yang digunakan pada riset ini ialah semua peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tahunan dengan jumlah 25 peserta didik yang terbagi atas 10 laki-laki dan 15 perempuan. Dalam kajian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan memakai metode observasi, dokumentasi, dan tes (*pretest & posttest*). *Pretest* dan *posttest* yang diujikan adalah 30 soal pilihan ganda yang memuat 4 opsi jawaban disetiap soalnya.

Analisi data awal perlu dilakukan pada instrumen tes yang nantinya dipakai mengumpulkan data, yakni melalui uji validitas yang menurut (Akrim, 2020) validitas merupakan pengukuran untuk menunjukkan kevalidan dalam suatu instrumen. Sebuah instrumen bisa dinyatakan valid jika bisa secara tepat mengungkapkan data yang sedang diteliti. Kemudian dilanjut dengan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. Kemudian melakukan tes *pretest* dan *posttest* dan dilanjut dengan analisis data pada soal berupa uji normalitas dan homogenitas. Setelahnya, dilakukan perhitungan uji hipotesis yaitu uji ketuntasan kemampuan berpikir kritis memakai uji t-test dengan kriteria tuntas diatas KKM sebesar 70. Kemudian dilanjutkan

dengan uji linier regresi sederhana yang memanfaatkan uji-f. Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 artinya signifikan. Dengan taraf signifikansi sama dengan 0,05. Persamaan regresi linier sederhana yakni : $Y = a + bX$
Keterangan: (Y) variabel terkait (berpikir kritis), (a) konstanta, (b) angka arah atau koefisien regresi, (X) variabel independen (model *scramble* berbantuan media kokami)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di kelas V SD Negeri 2 Tahunan telah diperoleh kemudian peneliti melakukan analisis. Sebelum melakukan analisis data perlu melakukan uji coba 30 soal yang diujikan di kelas VI dengan menghitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Sesudah pengujian dilaksanakan terdapat 25 butir soal telah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Kemudian dilanjut dengan melakukan tes *pretest* dan *posttest* pada kelas V.

Menurut Costa dalam (Adri, 2020) *pretest* dan *posttest* merupakan instrumen penilaian yang lebih direkomendasikan untuk dipakai sebab merupakan evaluasi langsung yang sederhana dan mampu mencapai tujuan serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan perolehan nilai peserta didik. Berlandaskan riset yang telah dilaksanakan, diperoleh temuan data yakni:

Hasil *pretest posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	76	100
Nilai Terendah	40	76
Rata-rata	51.68	86.72
Siswa tuntas	2	25

Hasil dalam tabel di atas memperlihatkan rendahnya perolehan nilai *pretest*, hanya 2 peserta didik yang tuntas KKM yaitu 70, dan rata-rata 51,68. Sedangkan, pada *posttest* memperlihatkan adanya capaian nilai tertinggi yakni 100, dengan nilai terendah yakni 76 dan nilai rerata mencapai 86,72. Hasil *posttest* memperlihatkan semua peserta didik yang jumlahnya 25 orang telah tuntas KKM. Mengacu dari hasil tersebut, bisa dikatakan bahwa melalui pemakaian model pembelajaran *scramble* berbantuan media kokami dapat meningkatkan perolehan hasil belajar.

Langkah awal setelah menyelenggarakan riset yaitu melaksanakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. (Widana & Muliani, 2020) menguraikan bahwa uji normalitas ditujukan sebagai salah satu uji prasyarat yang wajib dilaksanakan sebagai syarat melakukan analisis statistik. Uji prasyarat dilakukan guna mencari tahu distribusi sampel itu normal atau tidak. Uji Normalitas *Kolmogrov-Smirnov* digunakan pada kajian ini yang pengujiannya dilakukan dengan berbantuan perangkat lunak komputer IBM SPSS *Statistics* versi 25. Dasar penetapan keputusan dalam pengujian normalitas yaitu H_0 diterima atau distribusi dari data normal jika signifikansi $> 0,05$ dan diperoleh data signifikan mencapai 0,200 sementara nilai alpha adalah $\alpha = 0,05$. Maknanya nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,200 > 0,05$. Sehingga nilai H_0 diterima, maka bisa ditarik simpulan yakni data yang diperoleh terdistribusi normal. Selanjutnya melakukan uji homogenitas yang menurut (Sugiyono, 2018b) merupakan uji yang dilakukan guna mencari tahu apakah variasi-variasi dari

beberapa populasi maupun sampel sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *test homogeneity of variances*. Persyaratan agar sebuah temuan diputuskan homogen adalah nilai signifikansinya $> 0,05$ sementara itu, sebuah temuan diputuskan tidak homogen jika memperoleh skor signifikansi $< 0,05$. Adapun setelah dilaksanakannya uji homogenitas didapat data dengan nilai signifikansi mencapai 0,081. Nilai yang diperoleh $>$ nilai $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat dikimpulkan varian dari data tersebut sama (homogen) sebab nilai signifikan lebih besar dari pada alpha yaitu $0,081 > 0,05$.

Uji hipotesis yang pertama kali dilakukan adalah pengujian terhadap ketuntasannya Kemampuan dalam berpikir kritis atau uji KKM. Uji Hipotesis merupakan bagian dari Ilmu Statistika Inferensial yang pemakainya ditujukan guna melakukan uji terkait benar tidaknya sebuah pernyataan dan mengambil simpulan terkait diterima atau ditolaknya sebuah pernyataan itu (Anuraga et al., 2021) Uji *paired sample t-test* (uji-t) dipakai untuk melakukan pengujian dengan ketuntasan KKM yang sudah ditentukan yakni 70 pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Menurut (Wardani & Prmatasari, 2022) uji-t pengujian koefisien regresi parsial individual digunakan mencari tahu adanya pengaruh dari variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Adapun hasil datanya adalah sebagai berikut:

Samples T-test

Paired Samples Test						
	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference			

			n	o r M e a n	nce			d)
					Lo we r	U p p e r		
P a i r	P r e s t e s t	- 3 5 . 0 4 0	7. 85 5	1 . 5 7 1	- 38. 28 3	- 3 1 . 7 9 7	- 2 2 . 3 0 3	2 4 0. 00 0

Berdasar perolehan hasil dari Uji Paired Sample Test pada memperlihatkan nilai Sig.(2-tailed) yakni $0.000 < 0.05$ dan $t_{hitung} = 22.303 > t_{tabel} = 2,064$ oleh sebab itu bisa dinyatakan bahwa H_0 ditolak. Sehingga, bisa diambil konklusi yakni ada ketidaksamaan yang signifikan antara berfikir kritis peserta didik kelas V Sekolah Dasar sebelum dan setelah pemakaian model *scramble* berbantuan media kokami. Sejumlah kriteria yang nantinya dipakai dalam menetapkan sebuah keputusan meliputi: 1) Apabila nilai sig. hitung (probabilitas) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Sedangkan apabila nilai sig. hitung (probabilitas) $> 0,05$ maka H_0 diterima. 2) Jika nilai $t_{hitung} >$ maka H_0 ditolak. Jika nilai $t_{hitung} <$ maka H_0 diterima.

Hipotesis yang kedua adalah uji regresi sederhana. Analisis regresi linier sederhana ialah aktivitas dalam menganalisis data secara statistik yang sifatnya terukur yakni data yang dipakai wajib mempunyai skala pengukuran setidaknya interval dan distribusinya normal (Fatmawati & Lubis, 2020). Dalam penelitian ini bisa dipakai guna mengamati sebuah arah hubungan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*. Kriteria yang digunakan dalam uji regresi sederhana yaitu jika skor signifikansi $> 0,05$ maka

variabel tidak mempunyai pengaruh, sedangkan apabila skor signifikansi $< 0,05$ bermakan adanya pengaruh dari variabel. Hasil data uji regresi linier sederhana meliputi:

a. Uji Anova

Tabel uji anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	592.406	1	592.406	18.347	.000 ^b
	Residual	742.634	23	32.288		
	Total	1335.040	24			

a. Dependent Variable: Posttest
b. Predictors: (Constant), Pretest

Berdasarkan table 4 dapat diketahui bahwa $F_{hitung} = 18.347$ yang taraf signifikansinya mencapai $0,000 < 0,05$ oleh sebab itu model regresinya bisa dipakai untuk memprediksi variabel X terhadap variabel Y. Artinya variabel X (model *Scramble* berbantuan media kokami) berpengaruh terhadap Y (variabel berpikir kritis).

b. Uji determinasi (R square)

Sesudah dilaksanakan analisis regresi linier sederhana didapatkan koefisien determinasi (R square) yang ditujukan guna mencari tahu sebesar apa kemampuan variabel independent (model *scramble* berbantuan media kokami) mampu menjelaskan variabel dependen (berpikir kritis). Besarnya nilai koefisien determinasi (R Square) adalah 0.444 yang menunjukkan bahwa dengan model regresi, dimana variabel

independent (model scramble berbantuan media kokami) berpengaruh terhadap variabel dependen (berpikir kritis). Pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana dalam riset yang peneliti laksanakan, bisa diamati dari nilai signifikansinya. Di bawah ini merupakan tabel Coefficients:

Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	62.301	5.813		10.717	0.000
	Pretest	0.473	0.110	0.666	4.283	0.000

a. Dependent Variable: Berpikir Kritis

Bersumber dari sajian data di atas, dapat dilihat bahwa diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} 4,283 > t_{tabel} 2,064$ maka dari itu bisa ditarik simpulan yaitu adanya pengaruh antara variable X (Model *scramble* berbantuan media kokami) dan variabel Y (berpikir kritis). Dari tabel di atas, juga diperoleh nilai *Constant* (a) = 62,301 sementara itu nilai *trust* (b/koeffisien regresi) = 0,473 maka dari itu persamaan regresinya adalah $Y = a + Bx = 62,301 + 0,473 X = 62,774$ yang artinya regresi tersebut bernilai positif.

Hasil yang diperoleh dari sejumlah pengujian yang telah peneliti lakukan menjadi jawaban atas 2 rumusan permasalahan yang sebelumnya telah ditetapkan. Adapun

hasil dan pembahasan termuat dalam uraian di bawah ini:

- 1) Hasil kemampuan berpikir kritis sebelum dan setelah memakai model pembelajaran *scramble* berbantuan media kokami. Hasil kemampuan berpikir kritis sama juga dengan hasil pemikiran yang mendalam terhadap sebuah persoalan, melakukan analisis masalah dan memastikan sebab akibat yang bisa terjadi sebagai dampak dari pilihan yang diambil (Mayasari, 2021). Diperoleh data *pretest* yang dilakukan sebelum diberikannya *treatment* memiliki nilai terendah 40, nilai tertinggi 76 dengan rerata 51,68. Sedangkan hasil *posttest* sesudah diberikan *treatment* memiliki nilai terendah 76, nilai tertinggi 100 dengan rerata 86,72 dan rata-rata selisih sebesar 35,04. Dari data tersebut bisa diambil konklusi bahwa ditemukan adanya ketidaksamaan hasil kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila sebelum dan setelah menggunakan model *scramble* berbantuan media kokami di kelas V SD Negeri 2 Tahunan. Adapun hasil dari sejumlah riset yang telah lebih dahulu dilakukan dan dapat menunjang temuan yang telah peneliti peroleh yaitu riset dari (Kertiari et al., 2020) yang menguraikan hasil perhitungan analisis inferensial dengan uji-t memperlihatkan adanya pengaruh signifikansi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang ditunjang dengan media kartu bergambar terhadap perolehan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Kemudian (Widahyanti et al., 2022)

melakukan riset dengan hasil akhir yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media *flashcard* memperlihatkan terjadinya peningkatan kecakapan dalam memecahkan persoalan-persoalan atau berpikir kritis. Adapun (Lestari et al., 2023) memperoleh hasil bahwa pengimplementasian model pembelajaran *scramble* bisa membawa peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran pancasila peserta didik kelas V SDN Kedung pucang.

- 2) Pengaruh model *scramble* berbantuan media kokami terhadap kemampuan berpikir kritis.

Pengaruh dapat diketahui dengan pengajuan hipotesis uji paired sampel T-test. Hasil pengujian memperlihatkan adanya taraf signifikansi 0,000 dan nilai $\alpha = 0,05$ maknanya signifikansi $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Dalam uji paired sampel T-test juga bisa dilihat dari hasil T hitung $>$ T tabel. Diketahui bahwa besar nilai thitung adalah yaitu 22,303 dan besar ttabel adalah 2,064. Diperoleh bahwa $22,303 > 2,064$ maknanya terjadi penolakan terhadap H_0 dan diterimanya H_a . Maka bisa diambil simpulan yaitu adanya pengaruh kemampuan berpikir kritis sebelum dan setelah penerapan model *scramble* berbantuan media kokami pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 2 Tahunan. Uji yang kedua dapat di lihat dari uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai *Constant* (a) = 62,301 untuk nilai trust (b/koefisien regresi) = 0,473 maka persamaan regresinya yaitu Y

= a + Bx = 62,301 + 0,473 X = 62,774 yang artinya nilai dari regresi di atas adalah positif, maka dari itu arah pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat ialah positif. Nilai signifikansi yang diperoleh 0,000 atau $0,000 < 0,05$ dan juga didapatkan nilai $t_{hitung} 4,283 > t_{tabel} 2,066$ maka dari itu bisa ditarik simpulan yaitu adanya pengaruh antara variabel X (Model *scramble* berbantuan media kokami) dan variabel Y (Berpikir kritis). Hasil penelitian relevan dari (Irfan, 2020) uji regresi sederhana didapatkan nilai R *Square* 0.49 maknanya variabel bebas (pembelajaran *Scramble*) memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sebanyak 49%. Maka dari itu, model *Scramble* cukup memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil yang diperoleh dari serangkaian aktivitas penelitian, bisa ditarik simpulan yakni penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kokami terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 2 Tahunan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dicapai dengan 1) Hasil nilai peserta didik rerata nilai *pretest* memperoleh 51.68 dan nilai rerata *posttest* menjadi 86.72. 2) Hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik tuntas dengan $t_{hitung} = 22.303 > t_{tabel} = 2,064$ hasil yang didapatkan memperlihatkan peserta didik tuntas mencapai KKM 70 dengan rerata 86.72. 3) Hasil uji regresi linier sederhana yang

menunjukkan nilai diperoleh nilai *Constant* (a) = 62,301 nilai *trust* (b/koefisien regresi) = 0,473, maka dari itu persamaan regresinya adalah $Y = a + Bx = 62,301 + 0,473 X = 62,774$ yang artinya regresi tersebut bernilai positif.

Berlandaskan uraian simpulan di atas, penggunaan metode *scramble* berbantuan media *kokami* bisa digunakan oleh pembacanya terkhusus bagi guru sebagai saran ataupun perbaikan untuk aktivitas mengajanya di masa mendatang. Selain itu, kajian ini bisa pula untuk digunakan sebagai bahan referensi oleh para peneliti yang tengah melaksanakan riset dengan pembahasan yang berkaitan dengan upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, R. H. &. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.
- Akrim. (2020). *Desain Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Anuraga, G., Indrasetyaningsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal Budimas*, 03.
- Fatmawati, F., & Lubis, A. S. (2020). Pengaruh Perilaku Kewirausahaan Terhadap Kemampuan Manajerial Pada Pedagang Pakaian Pusat Pasar Kota Medan. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 1.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media *Kokami* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55–63.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Mulyati Parsa, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13.
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Kokami* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57–63.
- Hardani et al. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528.
- Irfan, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Zeta - Math Journal*, 5(1), 26–31.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap

- Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347.
- Lestari, T. Y., Suyoto, & Ngazizah, N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Berpikir*. 4(2), 1–8.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI*. Penerbit Samudra Biru.
- Mayasari, M. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 30–38.
- Sa'odah, Riswanti, C., Maspupah, N., Nuryani, N., & Sohiah, S. (2020). Implementasi Nilai-nilai Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 117–128.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98.
- Sugiyono. (2018a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. CV. Alfabeta.
- Tanjung, R., Supandi, & Moch Toyyib, A. (2021). Penerapan Metode Scramble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri Pasirkaliki Ii Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 124–133.
- Triwahyu, N. (2021). *Bangsa Menjadi Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Untuk Pembentukan Karakter Di Era Generasi Z*. UAD Press.
- Wardani, S., & Prmatasari, R. I. (2022). Pengaruh Pengembangan Karier dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Angkatan Darat Di Tangerang. *Jurnal Ilmiah Progress*, 12.
- Widahyanti, Sunismi, & Zauri, A. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Viii-C Smp Diponegoro Tumpang*. 17(18), 1–13.
- Widana, W. & Muliani, P., L. (2020). *Uji Prasyarat Analisis*. Klik Media.