

Efektivitas model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pendidikan pancasila di sekolah dasar

Mujtaba Ahmad¹, Khamdun², Ika Oktavianti³

¹²³ PGSD, Universitas Muria Kudus, Indonesia

¹ mujtabaahmad428@gmail.com, ² khamdun@umk.ac.id, ³ ika.oktavianti@umk.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to identify the effectiveness of scramble learning model assisted by audio visual media on students' critical thinking skills in Pancasila Education class V at SD 3 Jurang Kudus. This research uses quantitative methods conducted in class V SD 3 Jurang with 23 students as research subjects which took place in 2 meetings using the pre-experimental design method of one group pretest-posttest type (initial test-final test without any comparison group or control group). Data collection techniques include test and non-test techniques. The data analysis technique used is a prerequisite test consisting of a normality test and a hypothesis test consisting of a t test. The results showed that there was a difference in the average critical thinking ability of fifth grade students of SD 3 Jurang before and after the application of the Scramble model assisted by audio-visual media. This is indicated by the results of the SPSS paired sample t-test of a significance value of 0.000, meaning $\text{sig} > 0.05$, it can be concluded that the scramble model assisted by audio-visual media effectively improves students' critical thinking skills in Pancasila Education grade V (there is a difference in grades before and after being taught using the scramble model assisted by audio-visual media) and the results of the one sample t-test which shows that the significance value is 0.341, meaning $\text{sig} > 0.05$, the average value of experimental class students is not equal to 78. In conclusion, there is a difference in the average critical thinking skills of fifth grade students of SD 3 Jurang before and after the application of the Scramble model assisted by audio-visual media.

Keywords: Critical Thinking Ability, Audio Visual Media, Scramble Model.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V di SD 3 Jurang Kudus. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dilakukan di kelas V SD 3 Jurang dengan subjek penelitian 23 siswa yang berlangsung pada 2 pertemuan dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir tanpa ada kelompok pembandingan atau kelompok kontrol). Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan nontes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas serta uji hipotesis yang terdiri dari uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 3 Jurang sebelum dan sesudah diterapkannya model *Scramble* berbantuan media audio visual. Hal ini ditunjukkan oleh hasil SPSS uji *paired sample t-test* dari nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model *scramble* berbantuan media audio visual efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V (terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual) serta hasil *one sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,341 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen tidak sama dengan 78. Kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 3 Jurang sebelum dan sesudah diterapkannya model *Scramble* berbantuan media audio visual.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, Media Audio Visual, Model Scramble.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa

Pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Ujud et al., 2023).

Melalui pendidikan, setiap warga negara dapat mengembangkan semua potensi yang ada di dalam dirinya dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Untuk itu pendidikan merupakan salah satu faktor penting penentu kemajuan suatu bangsa. Permendikbud No 57 tahun 2021 menyatakan bahwa sistem pendidikan adalah komponen pendidikan yang dianggap mampu menentukan kualitas manusia kedepannya. Sistem pendidikan yang diterapkan pemerintah Indonesia adalah berfokus pada pendidikan karakter dengan dilakukannya penilaian dalam semua bidang mata pelajaran yang diampu siswa (Mahrus, 2021).

Pada saat ini hadirilah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Kurikulum merdeka mengacu pada landasan filosofi merdeka belajar yang dinyatakan pada Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 yang mengindikasikan bahwa merdeka belajar memberikan dorongan dalam perubahan paradigma yang di dalamnya termasuk paradigma terkait kurikulum dan pembelajaran (Permendikbud, 2020).

Memasuki kurikulum merdeka ini, kemampuan berpikir kritis merupakan suatu hal yang penting, namun kenyataan di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut berdasarkan studi *Programme for International Student Assessment* (PISA), Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379 (Syafitri et al., 2021). Sampai saat ini perhatian pengembangan kemampuan untuk berfikir kritis masih relatif rendah sehingga masih terbuka peluang untuk mengeksplorasi kemampuan berfikir kritis serta pengembangannya. Sementara itu, untuk menghadapi tantangan dunia juga diperlukan peningkatan pada sektor *human development* yang dapat dilakukan melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai generasi penerus bangsa. Kesenjangan ini juga terjadi di daerah tempat tinggal peneliti yaitu di SD 3 Jurang.

Berdasarkan penelitian awal yang diambil pada tanggal 29 Juli 2024, peneliti mengumpulkan data terkait nilai yang diperoleh siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penilaian harian, dari 23 siswa terdapat 18 siswa atau 78% yang masih berada dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sementara sisanya yaitu 5 siswa atau 22% sudah mencapai KKM. Rata-rata yang dicapai sebesar 58,04. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas V di SD 3 Jurang, diketahui bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, permasalahan tersebut diantaranya; 1) Siswa cenderung pasif, artinya dalam pembelajaran siswa hanya diam dan tidak terlibat aktif serta tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi pelajaran yang telah disampaikan. Ketika ditanya, siswa hanya menjawab seadanya saja dan singkat, bahkan sering tidak menjawab pertanyaan dari guru karena tidak memahami pembelajaran yang disampaikan.

Hal tersebut disebabkan karena suasana pembelajaran di kelas kurang menyenangkan dan cenderung monoton sehingga siswa merasa jenuh dan cepat bosan; dan 2) keterampilan berpikir kritis siswa belum muncul. Hal ini diakui guru karena siswa hanya menerima pembelajaran yang diberikan tanpa pernah menyampaikan pertanyaan diluar buku pegangan atau yang muncul dari pikiran kritis mereka setelah mendapatkan pembelajaran.

Guna meningkatkan potensi pada peserta didik maka perlu adanya fasilitator yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif sekaligus membangun motivasi peserta didik dalam belajar. Salah satu model pembelajaran tematik yang mampu meningkatkan potensi peserta didik adalah *pumping student*. Sari (2018) menjelaskan bahwa *Pumping Student* merupakan suatu cara untuk memudahkan peserta didik dalam belajar melalui pendekatan memahami serta mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki masing-masing peserta didik sehingga dapat mendukung proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka perlu dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan harapan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Scramble*. Model pembelajaran *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Model ini baik digunakan manakala bertujuan untuk melengkapi atau mempertajam pengetahuan siswa yang telah ia miliki sebelumnya. Model ini mengajak siswa untuk mencari jawaban atas sebuah pertanyaan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun kata, gambar, dan angka yang telah diacak sehingga membentuk konsep yang dimaksud.

Model pembelajaran *scramble* yaitu metode yang mempunyai pola bermain kata, kalimat, atau paragraf yang diacak. Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana (Rahma & Setyawan, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini, peserta didik dikelompokkan ke beberapa kelompok yang nantinya guru akan memberikan kartu. Kemudian diminta untuk menemukan jawaban dari suatu pertanyaan melalui penyusunan huruf yang tersedia dalam keadaan acak di kartu tersebut, sehingga dapat ditemukan suatu jawaban kartu pertanyaan.

Selain menggunakan model pembelajaran, perlu diterapkan pula media pembelajaran untuk menunjang siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar antara 7-12 tahun tergolong dalam tahapan operasional konkret yang mana anak sudah dapat berpikir logis dengan menggunakan objek yang nyata. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memunculkan konsep nyata adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar (Ichsan et al., 2021). Media audio visual dalam penelitian ini menggambarkan dan menyajikan gambaran terkait sejarah lahirnya Pancasila, perumus Pancasila, dan dasar-dasar negara. Media audio visual ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva kemudian divariasikan dengan menggunakan model *scramble*. Kelebihan media audio visual dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan model *scramble* bagi siswa sehingga bisa menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang mampu meningkatkan ketepatan cara berpikir dan tingkat konsentrasi siswa” (Huda, 2013). Kata *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna yaitu perebutan dan perjuangan. Model pembelajaran *scramble* memfokuskan peserta didik untuk menemukan jawaban secara kreatif terhadap pertanyaan dengan merancang huruf acak hingga terbentuk jawaban berupa kata yang benar. Model pembelajaran *scramble* yaitu metode yang mempunyai pola bermain kata, kalimat, atau paragraf yang diacak (Shoimin, 2017). Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana (Rahma & Setyawan, 2023). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini, peserta didik dikelompokkan ke beberapa kelompok yang nantinya guru akan memberikan kartu. Kemudian diminta untuk menemukan jawaban dari suatu pertanyaan melalui penyusunan huruf yang tersedia dalam keadaan acak di kartu tersebut, sehingga dapat ditemukan suatu jawaban kartu pertanyaan.

Model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Model *Scramble* merupakan salah satu pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud (Wahdini & Ilyas, 2024).

Berdasarkan beberapa pengertian model *Scramble*, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* ialah model pembelajaran yang seru dikarenakan siswa juga menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan merancang huruf random, tidak hanya menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah *scramble* adalah sebagai berikut; (a) Guru membuat kartu soal sesuai materi ajar; (b) Guru membuat kartu jawaban yang diacak hurufnya; (c) Guru menyajikan materi pelajaran; (d) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok; (d) Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban kepada siswa; dan (e) Siswa berkelompok dan saling membantu mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media Audio-Visual ini mengandalkan dua indera manusia sekaligus yakni pendengaran (Audio) dan Penglihatan (Visual). Alat bantu ini juga merupakan alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menularkan pengetahuan, ide serta sikap peserta didik.

Media audiovisual yang banyak ditemui dan dapat dimanfaatkan seperlunya yaitu film. Siswa mampu memahami dan menumbuhkan imajinasi materi yang disampaikan oleh guru. Disini dapat meminimalisir kekurangpahaman siswa dalam penggunaan metode ceramah. Metode ceramah membutuhkan konsentrasi tinggi dan siswa terkadang memiliki daya konsentrasi terbatas apalagi dalam melaksanakan padatnya jam pelajaran. Mengajar dengan cara seperti ini mengakibatkan siswa kurang aktif karena hanya mendengar yang disampaikan guru, pelajaran menjadi membosankan dan kegiatan yang dilakukan siswa hanya menulis saja. Jika siswa kurang aktif maka pengetahuan yang diperoleh akan mudah dilupakan. Siswa hanya belajar menghafal tanpa memahami saat guru menjelaskan. Di lain sisi banyak siswa bercanda dengan siswa lain untuk meluapkan kebosanan mereka, sehingga kelas menjadi tidak kondusif karena perhatian siswa tidak tertuju pada apa yang disampaikan oleh guru (Aida et al., 2020).

Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah film animasi dari platform youtube mengenai sejarah Pancasila. Film animasi adalah salah satu bentuk media yang menggabungkan elemen audio dan visual melalui penceritaan menggunakan teknik animasi, atau yang sering disebut dengan kartun (Susanti, 2024). Penggunaan film animasi dalam pembelajaran adalah langkah strategis untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Film animasi membantu memperjelas konsep yang disampaikan, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mempermudah pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan peran dan fungsi media dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Berpikir kritis merupakan berlatih atau memasukkan penilaian atau evaluasi yang cermat seperti menilai kelayakan suatu gagasan atau produk (Rachmantika & Wardono, 2019). Orang yang berpikir kritis akan mengevaluasi dan kemudian menyimpulkan suatu hal berdasarkan fakta untuk membuat keputusan. Lebih lanjut keterampilan berpikir kritis juga dapat memberikan arahan yang tepat dalam berpikir dan bekerja, serta membantu dalam menentukan keterkaitan sesuatu dengan yang lainnya dengan lebih akurat. Berpikir kritis dapat mengubah pola berpikir, melihat masalah secara utuh, mampu memecahkan masalah secara utuh, mampu mengkonkretkan pengetahuan yang abstrak (Anugraheni, 2019). Berdasarkan pendapat mengenai keterampilan berpikir kritis, maka dapat disimpulkan bahwa

keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan mengingat peranannya dalam penyelesaian masalah sehari-hari begitu dibutuhkan.

Terdapat beberapa kompetensi keterampilan berpikir kritis siswa yaitu (1) fokus (langkah awal dari berpikir kritis adalah mengidentifikasi masalah dengan baik, permasalahan yang menjadi fokus bisa terdapat dalam kesimpulan sebuah argumen); (2) alasan (apakah alasan-alasan yang diberikan logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang tercantum dalam fokus); (3) kesimpulan (jika alasannya tepat, apakah alasan itu cukup untuk sampai kepada kesimpulan yang diberikan?); (4) situasi (mencocokkan dengan situasi yang sebenarnya); (5) kejelasan (harus ada kejelasan mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam argumen tersebut sehingga tidak terjadi kesalahan dalam membuat kesimpulan); dan (6) tinjauan ulang (siswa perlu mengecek apa yang sudah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan) (Rachmantika & Wardono, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat mengenai indikator kemampuan berpikir kritis siswa, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis siswa dari Falahudin yaitu sebagai berikut; (1) Memberikan penjelasan sederhana; (2) Membangun keterampilan dasar; (3) Menyimpulkan; (4) Membuat penjelasan lebih lanjut; dan (5) Strategi dan taktik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V di SD 3 Jurang Kudus sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir tanpa ada kelompok pembandingan atau kelompok kontrol). Desain penelitian ini adalah *One group pretest-posttest design* adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja. Desain penelitian *one group pretest-posttest* ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan (Aslami et al., 2019). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 3 Jurang Desa Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan nontes. Instrumen tes dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, instrumen nontes terdiri dari pedoman wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dengan uji normalitas dan uji hipotesis yang terdiri dari uji *one sample t-test* dan *paired sample t-test*.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

a) Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini yaitu uji normalitas saja, tanpa menggunakan uji homogenitas, karena dalam penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Uji normalitas yang digunakan adalah *shapiro wilk* karena sampel < 50 . Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal atau jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas *Shapiro Wilk* kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan Berpikir Kritis	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
	.942	23	.199

Sumber: Output SPSS (2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pemahaman konsep siswa kelas eksperimen mempunyai nilai Sig uji normalitas *shapiro wilk* sebesar 0,199 yang lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal atau H_0 diterima.

b) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil kemampuan berpikir kritis sebelum tindakan (*pretest*) menunjukkan rata-rata sebesar 58 termasuk dalam kategori belum memenuhi KKTP, setelah dilakukannya tindakan (*posttest*) hasil menunjukkan rata-rata sebesar 84 yang termasuk pada kategori sudah memenuhi KKTP. Berikut adalah distribusi frekuensi dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V SD 3 Jurang Kudus.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Absolut		Frekuensi Relatif (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
86-100	Sangat bagus	-	12	-	52%
71-85	Bagus	4	7	17%	31%
56-70	Cukup	8	4	35%	17%
40-55	Kurang	9	-	39%	-
25-39	Sangat Kurang	2	-	9%	-

Sumber: Data Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata siswa ketika pretest sebesar 58 sedangkan saat posttest atau setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual sebesar 89. Saat pretest 4 siswa berada pada rentang nilai 71-85 yang memiliki kriteria bagus serta 8 siswa berada pada rentang nilai 56-70 yang berada kriteria kemampuan berpikir kritis cukup, 9 siswa berada pada rentang nilai 40-55 yang berada pada kategori kurang, 2 siswa berada pada kategori sangat kurang dengan rentang nilai 25-39. Sementara saat posttest 12 siswa berada pada rentang nilai 86-100 dengan kriteria sangat bagus, 7 siswa yang berada pada rentang nilai 71-85 dengan kriteria bagus, serta 4 siswa berada pada rentang nilai 56-70 dengan kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual memberikan pengaruh terhadap rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa dibuktikan dengan rata-rata kelas yang mencapai kriteria ketuntasan (KKTP) yaitu sebesar 78. Guna lebih jelasnya, hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa tersaji pada Gambar 1.

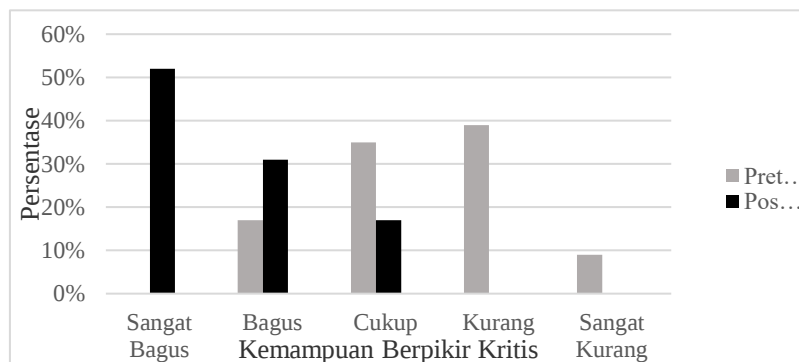


Diagram 1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD 3 Jurang Kudus

Sumber: Data Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa hasil kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest*. Persentase hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan siswa yang kategori sangat kurang memperoleh persentase 9% pada saat hasil *pretest* dan hasil *posttest* sebanyak 0%. Persentase hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan siswa yang kategori kurang sebesar 39% dan 0% pada hasil *posttest*. Persentase hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan siswa yang kategori cukup sebesar 35% menjadi 17% pada saat hasil *posttest*. Persentase hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan siswa yang kategori bagus sebesar 17% menjadi 31% pada saat hasil *posttest*. Persentase hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan siswa yang kategori sangat bagus sebesar 0% menjadi 52% pada saat hasil *posttest*.

Berdasarkan hasil kemampuan berpikir kritis sebelum tindakan (*pretest*) menunjukkan rata-rata sebesar 58 dengan jumlah siswa yang tuntas 5 siswa atau 22% termasuk dalam kategori belum memenuhi KKTP, setelah dilakukannya tindakan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual hasil *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 84 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 siswa atau 82% yang termasuk pada kategori sudah memenuhi KKTP. Hasil dari kemampuan berpikir kritis siswa tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah sebuah sampel berasal dari sebuah populasi yang mempunyai rata-rata yang sudah diketahui. Dengan kata lain, ingin menguji apakah rata-rata sampel sudah bisa mewakili populasinya. Jadi, peneliti menggunakan pengujian one sample t-test pada prinsipnya ingin menguji apakah suatu nilai tertentu yang diberikan sebagai pembandingan berbeda secara nyata ataukah tidak dengan rata-rata sebuah sampel.

Berikut ini adalah hasil pengujian *one sample t-test* tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengujian One Sample t-Test

One-Sample Test						
	Test Value = 78					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kemampuan Berpikir Kritis	.974	22	.341	1.60870	-1.8180	5.0354

Sumber: Output SPSS (2024)

Berdasarkan hasil output SPSS, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,341 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen tidak sama dengan 78. Selanjutnya dilakukan Uji *Paired Sample t-Test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Berikut adalah hasil dari uji paired sample t-test tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengujian Paired Sample t-Test

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest	-	14.52856	3.02941	-	-	22
	KBK -	30.52174			36.80436	24.23912	.000
	Posttest						
	KBK						

Sumber: Output SPSS (2024)

Berdasarkan hasil output SPSS, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model *scramble* berbantuan media audio visual efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V (terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual)

3.2. Diskusi

Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai tanggal 11-22 November 2024. Pada awal pelaksanaan, kelas V SD 3 Jurang diberi soal *pretest* berupa soal uraian. Setelah diberikan *pretest*, maka selanjutnya kelas V SD 3 Jurang sebagai kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual sebanyak 3 kali pertemuan. Berikut ini adalah deskripsi data terkait dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual pada materi sejarah lahirnya Pancasila.

Pada pertemuan pertama, siswa belajar menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual. Siswa mengamati kartu soal yang disajikan oleh guru kemudian melakukan tanya jawab dengan guru terkait dengan kartu soal tersebut. Siswa kemudian menyimak penjelasan dari guru mengenai kartu soal yang dibawa oleh guru dan menjelaskan cara penggunaan kartu tersebut. Guru menuajikan media audio visual untuk dilihat siswa, disini siswa mengamati dan menyimak materi terkait sejarah lahirnya Pancasila. Siswa menggali informasi lebih luas mengenai kronologi lahirnya Pancasila dengan mengamati dan menyimak video pembelajaran, kemudian siswa bersama guru bertanya jawab mengenai isi dari video yang telah mereka tonton. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang ada di video tentang isi dari video tersebut dan peserta didik yang bisa menjawab mendapatkan reward berupa bintang penghargaan untuk ditempelkan pada papan prestasi. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru mengenai cara kerja yang ada pada LKPD dan guru memastikan setiap kelompok memahami prosedur yang ada pada LKPD. Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD dari data yang telah dikumpulkan dari soal, siswa mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan bersama teman kelompoknya, siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan. Siswa melakukan refleksi mengenai hasil kegiatan diskusi kelompok dan bersama guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama hari ini.

Pada pertemuan pertama ini, masih ditemui siswa yang kebingungan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *scramble*. Hal ini merupakan hal yang wajar karena siswa kelas V SD 3 Jurang baru pertama kali mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *scramble*. Namun, ketika menyimak video audio visual siswa nampak antusias dan semangat serta menyimak dengan sungguh-sungguh dan cermat, mereka juga memiliki banyak pertanyaan yang mereka tanyakan pada peneliti maupun pada teman yang lain.

Pertemuan dua yang dilaksanakan membahas mengenai materi Perumus Pancasila. Siswa belajar menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual. Siswa mengamati kartu soal yang disajikan oleh guru kemudian melakukan tanya jawab dengan guru terkait dengan kartu soal tersebut. Siswa kemudian menyimak penjelasan dari guru mengenai kartu soal yang dibawa oleh guru dan menjelaskan cara penggunaan kartu tersebut. Guru menyajikan media audio visual untuk dilihat siswa, disini siswa mengamati dan menyimak materi terkait Perumusan Pancasila. Siswa menggali informasi lebih luas mengenai Perumusan Pancasila dengan mengamati dan menyimak video pembelajaran, kemudian siswa bersama guru bertanya jawab mengenai isi dari video yang telah mereka tonton. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang ada di video tentang isi dari video tersebut dan peserta didik yang bisa menjawab mendapatkan reward berupa bintang penghargaan untuk ditempelkan pada papan prestasi. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru mengenai cara kerja yang ada pada LKPD dan guru memastikan setiap kelompok memahami prosedur yang ada pada LKPD. Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD dari data yang telah dikumpulkan dari soal, siswa mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan bersama teman kelompoknya, siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan. Siswa melakukan refleksi mengenai hasil kegiatan diskusi kelompok dan

bersama guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama hari ini.

Pada pertemuan kedua ini, siswa belajar materi Perumusan Pancasila. Kemahiran siswa dalam belajar menggunakan model *scramble* sudah mulai terlihat dan hanya beberapa atau sedikit siswa yang masih bingung, namun bisa teratasi oleh teman sekelompoknya yang lain. Sudah banyak siswa yang terlibat aktif bertanya ketika diputarkan media audio visual terkait dengan Perumusan Pancasila. Siswa juga sudah bisa mengerjakan LKPD lebih mahir dibandingkan saat pertemuan pertama, siswa juga bisa memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan dengan membahas materi Perumus Dasar Negara. Siswa belajar menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual. Siswa mengamati kartu soal yang disajikan oleh guru kemudian melakukan tanya jawab dengan guru terkait dengan kartu soal tersebut. Siswa kemudian menyimak penjelasan dari guru mengenai kartu soal yang dibawa oleh guru dan menjelaskan cara penggunaan kartu tersebut. Guru menyajikan media audio visual untuk dilihat siswa, disini siswa mengamati dan menyimak materi terkait Perumus Dasar Negara. Siswa menggali informasi lebih luas mengenai Perumus Dasar Negara dengan mengamati dan menyimak video pembelajaran, kemudian siswa bersama guru bertanya jawab mengenai isi dari video yang telah mereka tonton. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang ada di video tentang isi dari video tersebut dan peserta didik yang bisa menjawab mendapatkan reward berupa bintang penghargaan untuk ditempelkan pada papan prestasi. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru mengenai cara kerja yang ada pada LKPD dan guru memastikan setiap kelompok memahami prosedur yang ada pada LKPD.

Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD dari data yang telah dikumpulkan dari soal, siswa mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan bersama teman kelompoknya, siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan. Siswa melakukan refleksi mengenai hasil kegiatan diskusi kelompok dan bersama guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama hari ini.

Pada pertemuan ketiga ini, siswa sudah nampak mahir dalam mengikuti pembelajaran dengan model *scramble*. Sebelum menggunakan model *scramble*, siswa juga menyimak video terkait dengan sejarah lahirnya Pancasila, siswa nampak memperhatikan dengan sungguh-sungguh sehingga yang terkandung dalam video dapat siswa pahami dengan baik. Setelah itu, siswa menyelesaikan masalah soal-soal yang ada pada LKPD bersama temannya menggunakan *scramble*. Kegiatan ini nampak adanya kerjasama yang baik antara siswa dan juga temannya yang lain, bagi siswa yang belum paham langsung diajari oleh temannya yang lain serta dibimbing oleh peneliti. Setelah tiga kali pertemuan, ternyata semua siswa dapat memahami materi sejarah lahirnya Pancasila dan mengikuti pembelajaran menggunakan model *scramble* dengan baik.

Kemampuan berpikir kritis siswa juga terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual. Indikator kemampuan berpikir kritis pertama yaitu memberikan penjelasan sederhana, saat pretest siswa masih kesulitan dalam memberikan penjelasan mengenai tokoh yang mengusulkan rumusan dasar negara serta prinsip dalam lima sila Pancasila. Setelah dibelajarkan dengan menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual, siswa bisa memahami soal dan jawaban yang hendak mereka tulis. Hal yang paling utama dalam menjawab soal adalah memahami pertanyaannya terlebih dahulu, jika siswa mampu memahami maksud soal maka mudah juga untuk siswa dalam mengerjakan soal. Indikator kemampuan berpikir kritis siswa yang kedua adalah membangun keterampilan dasar. Dalam indikator ini siswa belum mampu memahami atau belum memiliki keterampilan dalam mengolah gambar yang disajikan saat pretest, setelah pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual, banyak siswa yang tuntas atau bisa menjawab soal pada indikator membangun keterampilan dasar.

Selanjutnya indikator kemampuan berpikir kritis ketiga yaitu menyimpulkan, disini siswa diminta untuk memberikan kesimpulan dari hasil gambar dan bacaan terkait dengan sidang BPUPKI. Saat pretest,

masih banyak siswa yang belum bisa menyimpulkan dengan baik, namun saat posttest banyak siswa yang memberikan jawaban benar terkait dengan kemampuan menyimpulkan gambar dan bacaan tersebut. Indikator yang keempat yaitu membuat penjelasan lebih lanjut. Disini siswa diminta untuk memberikan pendapat dari fakta yang disajikan. Saat pretest siswa belum mampu memahami maksud soal yang diberikan sehingga belum mampu memberikan pendapat atau penjelasan lebih lanjut pada soal yang disajikan, namun setelah diberikan pembelajaran dengan model scramble berbantuan media audio visual, banyak siswa yang menjawab benar dan mampu memberikan penjelasan lebih lanjut.

Pada indikator terakhir yaitu strategi dan taktik. Pada indikator ini, siswa diberikan soal terkait dengan strategi yang dilakukan oleh siswa saat ini untuk menghargai perjuangan panjang dari para pendiri bangsa, saat pretest belum banyak siswa yang mampu menjawab soal tersebut, namun setelah dibelajarkan dengan model scramble berbantuan media audio visual, banyak siswa yang memiliki strategi bagus untuk menghargai perjuangan panjang dari para pendiri bangsa. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa juga memiliki strategi yang baik dalam memahami model scramble, mereka bekerjasama dengan kelompoknya untuk memecahkan scramble kalimat yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan keberhasilan model scramble terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ini sejalan dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Scramble terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa, selanjutnya peneliti melakukan hipotesis. Berdasarkan output dari tabel uji regresi linier diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 3,397 sedangkan t-tabel 1,761. Nilai t-hitung 3,397 lebih besar daripada t-tabel 1,761 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan uji regresi linier. Berdasarkan hasil uji regresi linier diperoleh skor R Square sebesar 0.49 artinya variabel bebas (pembelajaran Scramble) mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 49%. Dengan demikian berarti model pembelajaran Scramble cukup berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan presentase sebesar 49% dan 51% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model pembelajaran Scramble (Irfan, 2020).

Sejalan dengan penelitian (Yuni Lestari & Ngazizah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2023) yang menunjukkan hasil analisis data pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik masih tergolong cukup aktif namun belum memenuhi indikator aktif dengan rata-rata nilai 73,33 kategori cukup aktif dan persentase peserta didik yang aktif adalah 20% dan kemampuan berpikir kritis peserta didik rata-rata nilainya pada siklus I yaitu 76,384 kategori cukup baik, namun belum memenuhi indikator keberhasilan dengan minimal rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kategori baik dan masih ada 30% yang nilainya belum tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata keaktifan meningkat pada siklus II menjadi 86,66 dengan kategori aktif dan 20% sangat aktif serta 60% aktif dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis meningkat menjadi 89,449 dengan kategori baik dan 100% nilainya tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran scramble dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan kemampuan berpikir kritis SDN Kedungpucang pada materi Pancasila.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti melihat faktor yang berperan penting dalam keberhasilan penelitian adalah penggunaan model *scramble* berbantuan media audio visual. Dalam pembelajaran, siswa nampak tertarik dengan langkah dan permainan yang ada dalam model *scramble*, siswa merasa tertantang karena bisa mengasah pikirannya untuk membolak-balikkan kalimat supaya dapat terbaca dengan jelas serta bisa menjawab pertanyaan dari *scramble* kalimat tersebut. Model *scramble* ini bisa memunculkan kemampuan berpikir kritis siswa karena harus mengolah *scramble* kalimat menjadi pertanyaan yang jelas serta menjawab pertanyaan dengan tingkatan kognitif tinggi. Selain hal tersebut, dalam pembelajaran juga ditunjang dengan media audio visual yang memberikan kesan nyata pada siswa, karena dalam media ini terdapat gambar-gambar yang bisa memperjelas materi Sejarah Lahirnya Pancasila. Dalam pembelajaran, siswa aktif bertanya dan terlibat dalam pembelajaran. Peran penting peneliti dalam penelitian ini sangat dibutuhkan terutama dalam manajemen kelas,

tanpa keahlian manajemen kelas maka model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual tidak dapat terlaksana dengan baik.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah jumlah subyek penelitian yang terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah subyek penelitian yang lebih besar sehingga dapat digeneralisasikan dengan tepat.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 3 Jurang sebelum dan sesudah diterapkannya model *Scramble* berbantuan media audio visual. Hal ini ditunjukkan oleh hasil SPSS uji *paired sample t-test* dari nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model *scramble* berbantuan media audio visual efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas V (terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media audio visual) serta hasil *one sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,341 artinya $\text{sig} > 0,05$ maka Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen tidak sama dengan 78.

5. Referensi

- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Anugraheni, I. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan Bilangan Bulat Berbasis Media Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 276–283. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p276-283>
- Aslami, A. D., KHB, M. A., & Endah H, D. (2019). Keefektifan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 363. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22627>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrrp-III 2021)*, 183–188.
- Irfan, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Zeta - Math Journal*, 5(1), 26–31. <https://doi.org/10.31102/zeta.2020.5.1.26-31>
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahma, R. O., & Setyawan, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Kelas Iii Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(2), 99–104. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i2.146>
- Susanti, A. (2024). Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Teks Ulasan di SMP Labschool FIP UMJ. 1808–1814.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wahdini, W., & Ilyas, M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(1), 45–51. <https://doi.org/10.53696/2964->

867x.143

Yuni Lestari, T., & Ngazizah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 2746–1211. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>