

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PANCASILA FASE C MENGGUNAKAN MODEL *SCRAMBLE*
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL DI SDN 040 KOTO
LIMAU MANIS KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

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

Oleh:
ETIKA AFTARIA
NPM.2210013411040



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Etika Aftaria
NPM : 2210013411040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pancasila Fase C Menggunakan *scramble* Berbantu Audio
Visual di SDN 040 Koto Limau Manis Kota Sungai Penuh.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Darwianis S. Sos., M.H

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

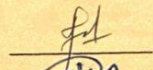

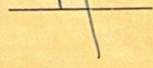
Dr. Wirmita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam**, bagi:

Nama Mahasiswa : Etika Aftaria
NPM : 2210013411040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Fase C Menggunakan *scramble* Berbantu Audio Visual di SDN 040 Koto Limau Manis Kota Sungai Penuh

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Darwianis, S.Sos, M.H.	Pembimbing :	
2. Dr. Hendrizal S, IP., M, Pd.	Penguji 1 :	
3. Heri Effendi S. Pd. I., M. Pd	Penguji 2 :	

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wimita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Etika Aftaria
NPM : 221001341040
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Fase C Menggunakan Model *Scramble* Berbantu Audio Visual Di SDN 040 Koto Limau Manis,Kota Sungai Penuh " adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan 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 2026

Saya yang menyatakan


Etika Aftaria

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PANCASILA FASE C MENGGUNAKAN MODEL *SCRAMBLE*
BERBANTU AUDIO VISUAL DI SDN 040 KOTO
LIMAU MANIS KOTA SUNGAI PENUH**

Etika Aftaria¹, Darwianis¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: etikaaftria@iclod.com

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V-A SDN 040 Koto Limau Manis. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-B pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *scramble* berbantuan Audio Visual. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilaksanakan dua siklus dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-B SDN 040 Koto Limau Manis, berjumlah 14 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi afektif siswa, dan lembar tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap ranah belajar. Pada ranah kognitif pengetahuan (C1), ketuntasan klasikal pada Siklus I sebesar 7,14% (1 orang) meningkat menjadi 92,86% (13 orang) pada Siklus II, dengan peningkatan persentase sebesar 85,72%. Pada ranah kognitif menganalisis (C2), ketuntasan pada Siklus I sebesar 14,29% (2 orang) meningkat menjadi 85,71% (12 orang) pada Siklus II, dengan peningkatan sebesar 71,42%. Selain ranah kognitif, hasil belajar afektif (aspek tanggung jawab dan kerja sama) juga mengalami peningkatan dari rata-rata 64,28% pada Siklus I menjadi 88,09% pada Siklus II, dengan selisih peningkatan sebesar 23,81%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media audio visual secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif (C1 & C2) serta hasil belajar afektif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *scramble* Audio Visual

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	6
1. Rumusan Masalah.....	6
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Pengertian Pembelajaran.....	10
2. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila	11
a. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	11
b. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	12
c. Karakteristik Pendidikan Pancasila.....	13
d. Ruang lingkup Pancasila.....	14
3. Tinjauan Pembelajaran Kooperatif.....	15
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	15
b. Prinsip Prinsip Kooperatif.....	16

4. Tinjauan tentang Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
a. Pengertian model Pembelajaran <i>scrambe</i>	18
b. Langkah langkah <i>scarmble</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>scarmble</i>	21
5. Tinjauan Tentang Media Audio Visual.....	22
a. Pengertian Media Audio Visual.....	22
b. Karakteristik Media Audio Visual	23
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	23
d. Pengertian Media Audio Visual Vidio.....	25
e. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual Vidio	26
6. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	27
a. Pengertian Hasil Belajar dan Pembelajaran.....	27
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	28
c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	29
B. Penelitian Relavan.....	31
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	37
1. Subjek Penelitian	37
2. Tempat Penelitian	38
3. Waktu Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	38
1. Tahap Perencanaan	39
2. Pelaksanaan Tindakan	40
3. Tahap Pengamatan (Obeservasi)	40
4. Tahap Refleksi	41
D. Jenis dan Sumber Data	41
E. Indikator Keberhasilan	42
F. Instrumen Penelitian.....	43

1. Lembar Observasi Siswa.....	43
2. Lembar Observasi Guru	43
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	43
4. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Observasi.....	44
2. Tes	44
3. Dokumentasi	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
1. Aktivitas Guru.....	45
2. Tes Hasil Belajar.....	45
3. Aspek Afektif Siswa	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
1. Deskripsi Data.....	48
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	49
1) Perencanaan.....	49
2) Pelaksanaan Tindakan.....	49
3) Pengamatan.....	56
4) Refleksi	61
3. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	62
1) Pelaksanaan Tindakan.....	63
2) Pengamatan	69
3) Refleksi	74
B. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif	17
2. Skala Kriteria Penilaian Hasil Belajar	42
3. Kriteria Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru.....	45
4. Kualifikasi Aktivitas Guru.....	45
5. Kriteria Taraf Keberhasilan Afektif Siswa	45
6. Kualifikasi Analisis Data Observasi Afektif Siswa	47
7. Pengamatan Data Hasil Observasi Aktivitas Guru SD Negeri 040 Koto Limau Manis	57
8. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model <i>Scramble</i> Berbantuan Media Audio Visual Pada Siklus 1	58
9. Presentase dan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas V-B pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model <i>Scramble</i> Berbantuan Audio - Visual.....	60
10. Presentase Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model <i>Scramble</i> Berbantuan Audio-Visual pada Siklus II.....	71
11. Hasil Afektif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model <i>Scramble</i> Berbantuan Audio-Visual.....	71
12. Presentase Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model <i>Scramble</i> Berbantuan audio-Visual pada Siklus II	73
13. Presentase Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II.....	76
14. Presentase Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan I	77
15. Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Siklus I dan II	78
16. Presentase Rata-Rata Kognitif Siswa pada Siklus I dan II	78

DAFTAR BAGAN

Tabel	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian TindakanKelas (PTK)	39



DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
I. Rekapitulasi Nilai Sumatif Semester (STS) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V-B SDN 040 Koto Limau Manis	85
II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	86
III. Modul Ajar Siklus II Pertemuan I	95
IV. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	102
V. Lembar Tes Penilaian II Siklus II	109
VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	116
VII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	121
VIII. Lembar Observasi Aktivitas siswa Siklus I Pertemuan I	126
IX. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus Pertemuan II	131
X. Lembar Observasi Penilaian Sikap Pertemuan I siklus I	136
XI. Lembar Observasi Penilaian sikap pertemuan II Siklus	138
XII. Lembar Jawaban Siklus	140
XIII. Lembar Rekap Tes hasil Siklus I	142
XIV. Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan I Siklus II	143
XV. Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan II Siklus II	147
XVI. Lembar Observasi Aktifitas Siswa pertemuan I siklus II	153
XVII. Lembar Observasi Penilaian Sikap Siswa I	162
XVIII. Lembar Sikap Pertemua II	164
XIX. Lembar Tes Siklus II	166
XX. Lembar Jawaban Tes Akhir	168
XXI. Nilai Siswa Siklus I	170
XXII. Nilai Siswa Siklus II	171
XXIII. Lembar Kerja Murid Petemuan I siklus I	173
XXIV. Lembar Kerja Murid Pertemuan I siklus II	174
XXV. Lembar Kerja Murid Pertemuan I siklus I	175

XXVI. Lembar Kerja Murid Pertemuan I Siklus II	176
XXVII. Absensi Tes Siswa Siklus I	177
XXVIII. Absensi Tes Siswa Siklus II	178
XXIX. Dokumentasi.....	179
XXX. Surat Penelitian.....	184



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat karunia, nikmat hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C Menggunakan Model *Scramble* Berbantuan Audio Visual Di SDN Koto limau Manis Kota Sungai Penuh". Tidak lupa shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dimaksudkan sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

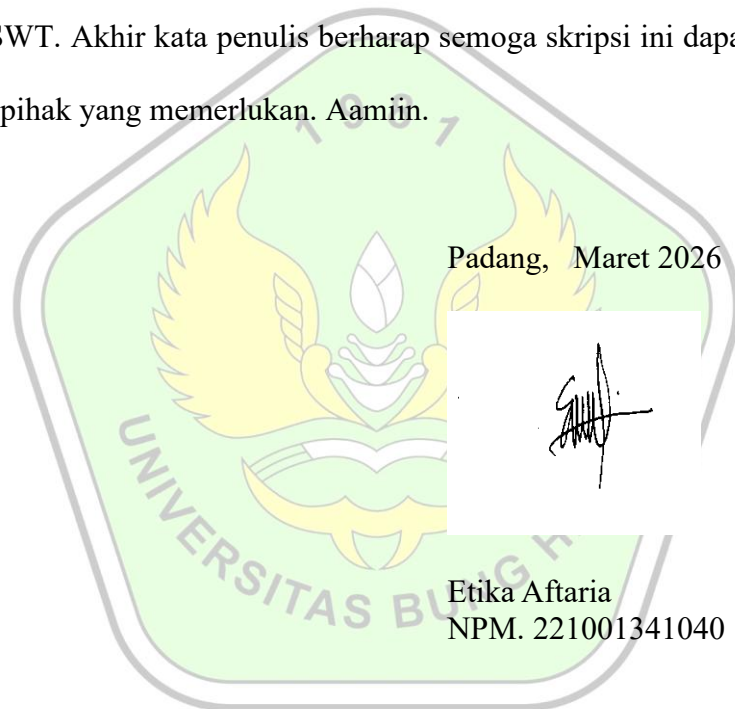
Peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselaikannya skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan Bapak Heri Effendi S.Pd.,I,M.Pd selaku dosen penguji 2.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
4. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta segenap dosen dilingkup Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Harpebri S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Desma yanti, S.Pd. selaku guru

kelas V SDN 040 Koto Limau Manis.

7. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa dan dukungan keluarga besar penulis, Orang tua Ayah Afrizal dan Ibu Deti Gusmita Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dan memberikan dorongan dan motivasi dan serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Aamiin.



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha berupa tindakan untuk mengubah pola pikir seseorang agar dapat mengambil keputusan yang bijak dan maju. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu faktor penentu peningkatan keberhasilan sumber daya manusia pada suatu bangsa. Menurut Sirait (2023:265), Pendidikan adalah perjalanan dengan faktor motivasi memainkan peran sentral dalam keberhasilan siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat membawa dampak positif pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menghasilkan pemahaman yang lebih baik, dan membentuk fondasi yang kuat untuk pencapaian akademis.

Pendidikan sudah ditanamkan sejak manusia masih dalam kandungan hingga dewasa yang sesuai dengan perkembangannya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu pendidikan juga disebut sebagai suatu proses untuk menciptakan manusia yang matang dan berwibawa secara lahir dan batin, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Di dunia Pendidikan selalu ada masalah pendidikan selalu ada permasalahan dalam pembelajaran. Menurut Dewi (2015:171), “Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.” Ujung tombak dari Pendidikan kita adalah pembelajaran dan pengajaran. Menurut Ruslina,dkk. (2021:2) ,Pendidikan adalah bagian dari kehidupan setiap manusia, Tingkat pendidikan seseorang akan mempengaruhi individu terhadap

lingkungannya. Pendidikan merupakan alat untuk mendorong suatu perubahan kehidupan ke arah yang lebih baik dan bertujuan untuk mengembangkan suatu keahlian sehingga sumber daya manusia akan meningkat.

Upaya yang dilakukan oleh guru kelas telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung atau bersikap aktif supaya berlangsungnya proses pembelajaran. Permasalahannya adalah siswa yang kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dan masih juga terdapat banyak siswa yang masih belum berani mengemukakan pendapatnya. Guru menjelaskan dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran Pancasila ia juga terkadang menerapkan model diskusi. Dengan harapan bahwa siswa dapat memahami pelajaran yang sedang berlangsung. Selain dari itu, siswa juga diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan masalah yang sedang di bahas, dan juga berani mengeluarkan pendapat, mengambil keputusan dan juga memecahkan masalah. Pada kenyataan upaya guru ini masih belum berhasil dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Menurut Magdalena dkk (2020:292), Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. jadi dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa dalam dirinya, seperti: minat, bakat, dan lain-lain. Sedangkan dari luar diri siswa seperti: lingkungan, sarana dan lain-lain, ke semua itu dapat mencapai tujuan belajar. Pengajaran merupakan praktik menularkan informasi untuk terlaksananya proses pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu proses kerja sama, tidak hanya terpaku pada kegiatan guru atau

kegiatan siswa saja, namun guru dan siswa harus bersama-sama memiliki usaha kesadaran dan keterpahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Umar (2025:141) “Pendidikan Pancasila merupakan suatu keadaan bagi bangsa Indonesia, terkhusus warga negara Indonesia yang masuk dalam kategori generasi muda yang saat ini berusia 15-35 tahun dan seluruh warga negara.” Pendidikan Pancasila merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran. Pendidikan Pancasila juga merupakan mata pelajaran wajib yang penting diajarkan kepada anak dari sejak dini sampai ke perguruan tinggi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 21 dan 24 November 2025 di kelas V SDN 040 Koto Limau Manis, Kota Sungai Penuh diperoleh informasi bahwa ada beberapa masalah saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, di antaranya rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, proses pembelajaran belum sepenuhnya aktif, pemberian tugas dan diskusi belum berjalan sesuai yang diharapkan, dari 14 jumlah siswa 7 perempuan dan 7 laki-laki kelas V hanya sekitar 4 orang (28%) siswa yang aktif belajar. Hal ini dilihat dari banyak faktor yang menjadi penyebab rendah atau kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di antaranya: proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berpusat pada guru, sehingga menimbulkan motivasi senang belajar semangat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang, hal ini berimbas pada adanya siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, memukul-mukul meja, bercanda dengan temannya, dan jalan-jalan

menghampiri temannya. Selain itu terdapat juga siswa yang hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dan mencatat materi. Hal ini berdampak terhadap minimnya siswa mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, tentunya hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Desmayenti, S.Pd guru kelas V di SDN 040 Koto Limau Manis, diperoleh informasi gambaran bahwa proses pembelajaran Pancasila masih mengalami kendala-kendala seperti rendahnya hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran hanya 4 (28%) orang siswa yang mencapai KKTP. Hal ini dikarenakan penggunaan model yang kurang efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar. Guru hanya menggunakan model ceramah yang membuat siswa mudah bosan dan kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Berbagai alternatif model dan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, pembelajaran kooperatif dapat digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam membangun ide-idenya Untuk melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, guru memilih salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*.

Menurut Huda (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 model yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *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 diacak.

Menurut Trisnadewi (dalam Windasari, 2019:4) dalam media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pendapat selanjutnya mengatakan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar pengetahuan, untuk sikap, membagikan dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan.

Media Audio Visual ini terdiri dari audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, *podcast* atau ceramah audio yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran secara lisan. Media video dapat berupa animasi edukatif, film pendidikan, dan presentasi visual dapat digunakan untuk menampilkan suatu objek yang menggabungkan antara gambar bergerak dengan suara untuk menyampaikan informasi. Media multimedia mencakup teks, gambar, audio, video, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif. Unsur suara dan unsur gambar yang menarik pada media Audio Visual dapat menarik perhatian peserta didik. Selain membuat proses pembelajaran menyenangkan, media Audio Visual juga dapat membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi melalui

suara dan gambar yang ditampilkan sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pancasila Fase C Menggunakan Model *Scramble* Berbantu Media Audio Visual Di SDN 040 koto Limau Manis,Kota Sungai penuh”

B. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berpusat pada guru
2. Masih terdapat siswa yang mengombrol dengan teman sebangku.
3. Belum diterapkannya model pembelajaran yang bersifat permainan atau melibatkan aktivitas menarik,
4. Minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok
5. Rendahnya hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

C. Pembatasan Masalah

Berbagai identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan dalam masalah agar penanganannya tidak melebar, maka penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan dan hasil belajar dalam aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa dan afektif merespons (A2) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu Audio visual di SD Negeri 040 Koto Limau Manis.

D. Rumusan Masalah dan Alterntif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan uraian di atas, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahannya sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dalam aspek pengetahuan (C1) siswa

kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau Manis.

- b) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dalam aspek pemahaman (C2) siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau Manis.
- c) Bagaimana peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dalam aspek afektif merespon (A2) model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau Manis.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model *scramble berbantuan* audio visual. Melalui model tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 040 Limau Manis.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan Adapun manfaat penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam aspek pengetahuan (C1) siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau

Manis.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam aspek pemahaman (C2) siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau Manis.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek afektif merespon (A2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantu media audio visual di SDN Koto Limau Manis.

1. Manfaat Teoritis

Melalui model *Scramble* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik model ini dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana kelas yang berbeda yang melibatkan siswa berperan aktif dalam belajar kegunaan bagi sekolah adalah sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan untuk usaha peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi siswa

Melalui model pembelajaran *scramble* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menyelesaikan suatu masalah yang pada akhirnya mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi guru serta memberikan inovasi baru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

terutama di kelas V SD Negeri 040 koto limau manis melalui model pembelajaran *scramble* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa

3. Manfaat Akademis

Adapun manfaat penelitian secara akademis sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti dapat menambah ilmu dan pengalaman tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model *Scramble* sekaligus dapat mempratikkan ilmu yang diperoleh selama di perkuliahan dalam pembelajaran Pendidikan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu dasar dan masukan bagi pembaca untuk diterapkan dalam pembelajaran, juga dapat membandingkan model *scramble* dengan model lainnya, serta untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di masa mendatang

