

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**HARGIAH ANGGUN PRATIWI
NIM F37009004**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

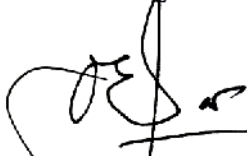
**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**HARGIAH ANGGUN PRATIWI
NIM F37009004**

Disetujui,

Pembimbing I



**Dr. Hj. Sri Utami, M. Kes
NIP. 195211101976032002
195709171982031001**

Pembimbing II



**Drs. H. Nurhadi
NIP.**

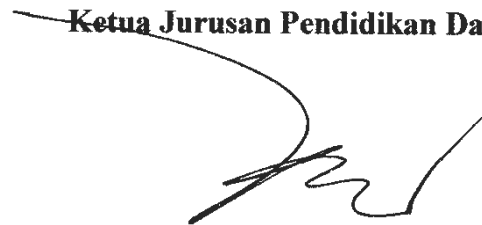
Mengetahui,

Dekan



**Dr. Aswandi
NIP. 195-805131986031002**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy,
NIP.195101281976031001**

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hargiah Anggun Pratiwi, Sri Utami, Nurhadi
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email: hargiahanggunpratiwi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *nonrandomized control group pretest-posttest design*. Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil post-test kelas kontrol sebesar 50,87 dan rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 67,96 diperoleh t_{hitung} sebesar 6,42 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 1,992, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,42 > 1,992$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan *effect size* (ES), diperoleh harga ES sebesar 0,88 dengan kriteria tinggi. Hal ini berarti terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara.

Kata Kunci: Pengaruh, permainan ular tangga, hasil belajar

Abstract: This study aims to analyze how much the effect of the use of methods of snakes and ladders game against the learning outcomes of the grade fourth students of public elementary schools 09 Northern Pontianak. The method used in this study is a quasi-experimental method with the design of the study is a nonrandomized control group pretest-posttest design. Based on the results of the calculation of the average post-test control class is 50.87 and the average post-test experimental class is 67.96 obtained t of 6.42 and t_{table} ($\alpha = 5\%$) of 1.992, which means t count $>$ t table ($6.42 > 1.992$), then H_0 is rejected and H_a accepted. From the calculation of effect size (ES), ES price of 0.88 obtained by high criteria. This means there is the effect of the use of methods of snakes and ladders game on learning outcomes of grade fourth students of public elementary schools 09 Northern Pontianak.

Keywords: *effect, snakes and ladders game, learning aoutcomes*

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Menurut Muhibinsyah

(dalam Faturrahman, 2012: 3) “Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan”.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) erat kaitannya dengan pembentukan akhlak, karakter dan sikap demokratis peserta didik yang diharap dapat menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran PKn yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada peserta didik, menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang bervariasi. Namun kenyataannya di lapangan masih banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah pembelajaran yang mudah sehingga cukup dipelajari sekedarnya saja. Fokus utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran PKn hanya sebatas pencapaian nilai kognitif setinggi-tingginya dan mengabaikan penanaman nilai-nilai dan akhlak. Jadilah pembelajaran PKn hanya sebatas penyampaian materi semata

“Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”. (Hamzah B. Uno, 2011: 144)

Menurut Soemantri (dalam Ruminiati, 2008: 1-25) “Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik”.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya penggunaan metode yang bervariasi, seperti penggunaan metode permainan yang bersifat edukatif dalam pembelajaran PKn, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar seraya bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, aktif dan memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Trianto, 2010: 17) bahwa “Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi peserta didik untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa peserta didik telah belajar dengan baik ialah jika peserta didik itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh peserta didik”.

“Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. (Wina Sanjaya, 2008: 13)

Menurut Hamid Darmadi (2010: 375) “Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikat kebudayaan bangsa, wawasan nusantara serta ketahanan nasional dalam diri mahasiswa calon sarjana/ilmuan warga NKRI yang sedang mengkaji dan menguasai IPTEK dan seni.”

Menurut Thomas F. Staton dalam (Sardiman, 2010: 39-47) terdapat enam faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: (1) motivasi, (2) konsentrasi, (3) reaksi, (4) organisasi, (5) pemahaman, dan (6) ulangan.

Winarno (dalam Hidayati, 2008: 7.21) menjelaskan bahwa “ Metode pembelajaran adalah cara-cara pelaksanaan proses belajar mengajar, atau bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik di sekolah”.

Bermain adalah aktivitas yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan seorang anak, banyak hal yang dapat dilakukan dan ditemui anak dalam aktivitas bermainnya tersebut. Bermain dapat melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak, selain itu dengan bermain anak dapat belajar mengembangkan kreativitas, bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang lain. (Titin S. Pramono, 2012: 8)

Menurut Vygotsy (Iva Rifa, 2012: 12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak, dimana seorang anak kecil tidak mampu berpikir abstrak sehingga dibutuhkan cara agar mereka dapat memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Menurut Syafei dalam (Faturrahman, 2012: 150), bermain merupakan alat pendidikan yang penting bagi anak. Dalam bermain emosi spontanitas anak muncul dan berkembang dengan luar biasa. Beraksi dengan cepat atas tekanan-tekanan dan aksi-aksi yang muncul untuk memenangkan permainan.

Metode permainan ular tangga yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari papan bernomor berwarna-warni yang memiliki gambar tangga dan ular seperti papan permainan ular tangga pada umumnya. Namun jika permainan ular tangga biasanya terdiri dari papan bernomor dari 1 sampai 100, maka permainan ular tangga dalam pembelajaran ini hanya menggunakan penomoran dari 1 sampai 25. Hal ini disebabkan jika penomoran dilakukan seperti pada umumnya maka peserta didik akan kesulitan dan memerlukan waktu yang lama untuk dapat mencapai angka 100. Papan permainan ular tangga ini dibuat dalam ukuran besar dan dimainkan di depan kelas menggunakan bidak yang terbuat dari karton berwarna yang disesuaikan dengan warna tiap-tiap kelompok. Untuk cara memainkannya sebagian besar sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja untuk dapat menempatkan bidak sesuai dengan angka yang tertera pada dadu peserta didik terlebih dahulu diminta menjawab soal-soal yang ada di dalam tong pertanyaan, setiap jawaban benar mendapatkan point sebesar 10 point. Tong pertanyaan ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang ada, dimana pengambilan soal dilakukan oleh perwakilan kelompok. pembacaan soal dilakukan oleh guru. Permainan selesai jika ada kelompok yang berhasil mencapai angka 25 terlebih dahulu, maka kelompok tersebut keluar sebagai pemenang dengan mendapatkan bonus skor sebesar 10 point. Permainan ular tangga juga akan selesai apabila waktu permainan habis, maka pemenang kelompok ditentukan dari angka dimana bidak itu berada.

Iva Rifa (2012: 95) menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga yaitu “Agar peserta didik belajar secara menyenangkan, selain itu juga melatih peserta didik tentang sikap jujur dan tahu aturan”.

Sya’ban Jamil (2009: 154) membagi tujuan permainan ular tangga menjadi tiga yaitu: (1) melatih peserta didik dalam bekerja sama kelompok, (2)

melatih peserta didik dalam menjawab soal-soal pengetahuan umum, (3) dan meningkatkan kekuatan fisik dan mental peserta didik

Secara umum penggunaa metode permainan ular tangga diharapkan dapat memacu semangat berkompetisi peserta didik, meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik lagi. Jika pada tournament yang pertama salah satu kelompok belum dapat memperoleh skor yang diharapkan mereka dapat memperbaikinya pada minggu berikutnya, sehingga dengan demikian siswa terpacu untuk menjadi lebih baik lagi pada setiap minggunya dengan cara mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang ada. Disinilah siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dengan kelompok, memiliki kepercayaan diri serta dapat memotivasi sesama anggota kelompok untuk menguasai materi pembelajaran yang ada.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitan *nonrandomized control group pretest-posttest design* adapun pola yang digunakaan adalah sebagai berikut.

Tabel. 1 Rancangan Penelitian *nonrandomized control group pretest-posttest design*

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
E	T ₁	X ₁	T ₂
K	T ₁	-	T ₂

(Hamid Darmadi, 2011: 184)

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 70 orang peserta didik dimana seluruh populasi menjadi sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 peserta didik. Adapun kelas yang menjadi sampel penelitian adalah kelas IV A dan IV B SDN 09 pontianak Utara tahun ajaran 2013/2014 dimana peserta didik kelas IVA menjadi kelas kontrol dan diajar menggunakan metode konvensional sedangkan kelas IV B menjadi kelas eksperimen dan diajar menggunakan metode permainan permainan ular tangga . Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis pre-test dan post-test yang berbentuk pilihan ganda dan teknik observasi yang berupa lembar pengamatan proses pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi oleh dua orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan satu orang guru Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara dengan hasil validasi bahwa instrument yang digunakan sudah valid. Berdasarkan haasil uji coba soal diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong sedang dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,54.

Adapun prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan prariset yaitu melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara.
- b. Melakukan observasi terhadap pembelajaran PKn yang dilaksanakan di dalam kelas
- c. Menyiapkan instrument penilaian yang berupa soal pretest, posttest dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d. Melakukan validasi terhadap instrument penilaian tersebut
- e. Melakukan revisi terhadap instrument penilaian
- f. Mengujicobakan soal tes untuk diuji realibilitasnya

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan pre-test pada peserta didik kelas kontrol maupun kelas eksperimen
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn di dalam kelas dengan menggunakan metode permainan ular tangga
 1. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
 2. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik.
 3. Guru melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
 4. Guru melakukan eksplorasi awal untuk menggali pengetahuan peserta didik terkait materi pembelajaran.
 5. Guru menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas.
 6. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari tujuh sampai delapan orang peserta didik. Pemilihan kelompok tersebut dilakukan oleh guru dengan memperhatikan tingkat kemampuan, jenis kelamin peserta didik itu sendiri.
 7. Guru menentukan urutan dari setiap kelompok yaitu kelompok satu hingga kelompok lima. Guru mencatat nama kelompok beserta anggotanya, pada papan turnamen yang ada di depan kelas. Dimana skor setiap anggota kelompok menentukan prestasi dari kelompoknya.
 8. Setiap kelompok diberi nomor sesuai dengan urutan kelompoknya. Dimana setiap nomor memiliki warna yang berbeda sesuai warna kelompoknya.
 9. Setiap kelompok diminta untuk mempelajari kembali materi pelajaran yang telah disampaikan guru, dan ketua kelompok memastikan masing-masing anggota kelompoknya telah menguasai materi tersebut.
 10. Pada saat permainan ular tangga berlangsung, peserta didik tidak diperkenankan untuk saling memberitahukan jawaban yang ada di tong pertanyaan
 11. Permainan ular tangga dilakukan selama 35 menit
 12. Sebelum memulai permainan guru membacakan aturan permainan ular tangga yaitu.
- c. Memberikan post-test pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen

3. Tahap Akhir

- a. Melakukan penskoran terhadap hasil tes baik pretest maupun post-test
- b. Menghitung rata-rata hasil test peserta didik tersebut
- c. Menghitung standar deviasi dari test tersebut

- d. Menguji normalitas data
- e. Jika data tersebut berkontribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varian, jika data ternyata tidak berkontribusi normal, maka diganti uji U-Mann Whitney
- f. Melakukan uji hipotesis menggunakan rumus t-test
- g. Menghitung besarnya pengaruh pembelajaran dengan rumus effect size
- h. Membuat kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara tahun ajaran 2013/2014. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 70 peserta didik, yaitu 31 orang pada kelas kontrol dan 39 pada kelas eksperimen.

Adapun data hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel . 2 Hasil pengolahan data kelas pre-test dan post-test

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Rata-rata	39,03	50,87	43,13	67,96
Standar Deviasi	14,46	14,60	15,10	15,48
Uji Normalitas	5,308	7,220	4,736	6,613
	Pre-test		Post-test	
Uji Homogenitas	1,09		1,125	
Uji Hipotesis	1,558		6,42	

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode permainan ular tangga lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode konvensional. Adapun secara umum, hasil belajar peserta didik baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai pre-test maupun post-test. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 75.

Diketahui bahwa kedua data Post Test berdistribusi normal, dan varians homogen serta jumlah sampel pada kelas kontrol tidak sama dengan jumlah sampel kelas eksperimen, maka sesuai dengan pedoman yang telah dikemukakan digunakan rumus t-test (*Polled Varians*) yaitu:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \\
 &= \frac{67,96 - 50,87}{\sqrt{\frac{(39 - 1)239,67 + (30 - 1)213,12}{39 + 31 - 2} \left[\frac{1}{39} + \frac{1}{31} \right]}} \\
 &= \frac{17,09}{\sqrt{\frac{(8)239,67 + (30)213,12}{68} \left[\frac{1}{39} + \frac{1}{31} \right]}} \\
 &= \frac{17,09}{\sqrt{\frac{1917,36 + 6393,6}{68} [0,026 + 0,032]}} \\
 &= \frac{17,09}{\sqrt{122,22 [0,058]}} \\
 &= \frac{17,09}{\sqrt{7,09}} \\
 &= \frac{17,09}{2,66} \\
 &= 6,42
 \end{aligned}$$

Harga t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 68$ dan taraf signifikan (α) = 5% diperoleh harga $t_{tabel} = 1,992$ (uji dua pihak) ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,42 > 1,992$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat perbedaan hasil Post Test pada kelas kontrol dan eksperimen.

Pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga diperoleh dengan rumus *Effect Size* yaitu:

Dimana:

$$X_e = 67,96 - 50,87 = 17,09$$

$$X_c = 43,13 - 39,03 = 4,1$$

$$S_c = 14,60$$

$$Es = \frac{X_e - X_c}{S_c}$$

$$Es = \frac{17,09 - 4,10}{14,60}$$

$$= \frac{12,99}{14,60}$$

$$= 0,88$$

Berdasarkan kriteria, harga $ES = 0,88$ termasuk kategori tinggi.

Tabel. 3 Skor Kelompok Permainan Ular Tangga

Kelompok	Nama	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Total
Merah	1. Fahmi					
	2. Tri					
	3. Enjel					
	4. Jodi					
	5. Vhasti	50	50	30	80	210
	6. Rizal					
	7. Cindra					
	8. Aril					
Kuning	1. Ryan					
	2. Fahrul					
	3. Fasya					
	4. Yayang					
	5. Veren	60	10	30	40	140
	6. Aldo					
	7. Adis					
	8. Hazir					
Hijau	1. Rafita					
	2. Nabila					
	3. Meri					
	4. Riski	20	40	50	70	180
	5. Adit					
	6. Alvin					
	7. Riski					
Biru	1. Naomi					
	2. Dwi					
	3. Soni					
	4. Maykel					
	5. Nabil	20	40	10	50	120
	6. Atong					
	7. Dela					
	8. Aldit					
Pink	1. Alensia					
	2. Rio					
	3. Juliano					
	4. Gibran					
	5. Selin	30	40	20	50	140
	6. Seli					
	7. Hilmi					
	8. Sahrul					

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 24 September 2013 sampai dengan 22 Oktober 2013 pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara tahun ajaran 2013/2014. Dalam penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara pada tahun ajaran 2013/2014. Adapun jumlah peserta didik pada kelas kontrol yaitu 31 orang. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan selama empat kali pertemuan dimana setiap pertemuan berlangsung 2 x 35 menit dengan menggunakan metode konvensional. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran langsung dilakukan oleh peneliti dan Ibu Rahayu selaku observer atau pengamat.

Pada pertemuan pertama peserta didik masih mengalami kesulitan saat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berlangsung hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang tidak memiliki buku pelajaran, sehingga untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberi fotocopy materi kepada peserta didik pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol lebih berpusat pada guru dimana pembelajaran dilakukan secara klasikal dan hanya memberikan sedikit sekali kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran dengan tertib. Dari hasil yang telah diperoleh terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tersebut kurang memperhatikan guru, sering keluar masuk kelas dan tidak mencatat materi pembelajaran yang ada di papan tulis.

Adapun yang menjadi kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 39 orang. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, setiap pertemuan berlangsung selama 2x35 menit dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Pembelajaran langsung dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Ibu Rahayu selaku wali kelas IV B sebagai observer atau pengamat.

Secara umum, pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ular tangga berlangsung dengan baik, walaupun pada awal penelitian terdapat beberapa kendala yaitu peneliti kesulitan dalam pengkondisian kelas yang dikarenakan peserta didik masih belum terbiasa melaksanakan pembelajaran yang bersifat kooperatif. Hal ini dapat terlihat pada pertemuan pertama dimana untuk menempatkan peserta didik duduk secara berkelompok memerlukan waktu yang cukup lama. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka pada pertemuan selanjutnya peneliti telah menentukan terlebih dahulu tempat duduk masing-masing kelompok dan setiap kelompok diminta untuk mengingat kembali tempat duduknya pada pertemuan selanjutnya, sehingga pengkondisian kelas tidak memerlukan waktu yang cukup lama. Pada saat pembagian kelompok peneliti tidak mengalami kesulitan karena sebelumnya peneliti telah meminta bantuan kepada wali kelas IV B untuk membagi peserta didik dengan tingkat kemampuan yang sama. Setiap kelompok terdiri dari 7-8 orang peserta didik dan masing-

masing kelompok diberi name tag sesuai dengan warna kelompoknya. Dalam pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk mampu berkerjasama dalam kelompok sekaligus percaya diri terhadap kemampuannya sendiri. Pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen berlangsung dengan baik dimana setiap kelompok bersungguh-sungguh dan aktif pada saat permainan ular tangga berlangsung, walaupun terdapat beberapa peserta didik yang tidak tertib pada saat permainan berlangsung dan sesuai kesepakatan bersama maka kelompok atau anggota kelompok yang tidak tertib pada saat permainan berlangsung maka kelompoknya tidak diizinkan bermain ular tangga sebanyak satu putaran. Dengan diberlakukannya sanksi seperti diatas maka banyak anggota kelompok yang tidak berani untuk ribut ataupun mengganggu teman-temannya sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan. Kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi dan keluar sebagai super tim adalah kelompok merah dengan perolehan skor total 210, dan kelompok dengan perolehan skor terendah adalah kelompok biru dengan skor 120.

Adapun keterbatasan selama penelitian ini berlangsung yaitu:

Pertama, peserta didik pada kelas eksperimen belum pernah melakukan pembelajaran yang bersifat kooperatif sehingga peneliti mengalami kesulitan pada saat pembagian kelompok dan penguasaan kelas pada awal pembelajaran.

Kedua, Pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa peserta didik yang bukan bagian dari kelas kontrol atau kelas eksperimen ribut diluar kelas sehingga mengganggu jalannya pembelajaran di kelas.

Ketiga, Peneliti belum hafal nama dan karakter dari peserta didik baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini berpengaruh pada penguasaan kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara. Dari hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat perbedaan skor rata-rata post-test peserta didik sebesar 12,99 berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test pooled varian diperoleh t_{hitung} 6,42 dan $t_{tabel}(\alpha) = 5\%$ dan $dk = 68$ diperoleh 1,992) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. (2) Besar pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara, adalah sebesar 0,88 dengan kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran, adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut. (1) Penggunaan metode permainan ular

tangga memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil dan proses pembelajaran di sekolah dasar, untuk itu diharapkan kepada guru sekolah dasar untuk menggunakan metode permainan ular tangga ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. (2) Berdasarkan pengalaman dilapangan peneliti berharap agar kedepannya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru menggunakan metode-metode yang bersifat kooperatif sehingga dapat melatih kerjasama, keaktifan dan menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. (3) Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan metode permainan ular tangga hendaknya membuat papan ular tangga atau media yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmadi, Hamid. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta
- Faturrahman, dkk. (2012). **Pengantar Pendidikan**. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hidayati, dkk. (2008). **Pengembangan Pendidikan IPS SD**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Rifa, Iva. (2012). **Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah**. Yogyakarta: Flash Books
- Ruminiati. (2008). **Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sanjaya, Wina. (2008). **Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A.M. (2010). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Trianto, M.Pd. (2010). **Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, Hamzah B, & Nurdin Mohamad, S.Pd. (2011). **Belajar dengan Pendekatan PAILKEM**. Jakarta: Bumi Aksara