

PENINGKATAN AKTIVITAS HASIL BELAJAR PKN MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA KARTU SOAL¹⁾

Oleh

Dwi Istiyani²⁾, Sudjarwo³⁾, M. Thoha B.S Jaya⁴⁾

This study aimed to analyze the differences of learning activity for students by using a model of snake-ladder game and card question, analyze the differences of learning outcomes for students by using a model of snake-ladder game and card question, analyze the increasing of learning outcomes which learning was using models of snake-ladder game and card question compared to talkingsticks learning model. This study used quantitative approach with experimental methods that researchers can divide an existing group without distinguishing between control and experimental. The results of this study concluded that there was a difference in learning activity of civic education by using a model of snake-ladder game and card question. There was a learning outcomes difference of civic education by using a model of snake-ladder game and card question. There was an increasing of learning outcomes which learning was using snake-ladder game and card question models than talkingsticks learning model

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan aktivitas belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal. Menganalisis perbedaan hasil belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal. Menganalisis peningkatan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dibandingkan dengan model pembelajaran talkingstick. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan aktivitas belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick. Ada perbedaan hasil belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick. Ada peningkatan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal daripada model pembelajaran talkingstick.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, kartu soal, ular tangga

¹ Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

² Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung. Email: dwiistiyani@gmail.com. No Hp 087899590148.

³ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

⁴ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemampuan bangsa dan negara. Hal ini karena pendidikan merupakan proses budaya yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia dimana tujuan pendidikan sangat sarat dengan kompetensi sosial, personal dan akademis yang nantinya diharapkan akan menjadi bekal bagi siswa dalam menjalankan kehidupannya di masyarakat. Agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka semua aspek yang dapat mempengaruhi belajar siswa hendaknya dapat dikondisikan agar berpengaruh positif bagi diri siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan kurikulum perlu dilakukan karena adanya berbagai tantangan yang harus dihadapi baik internal maupun eksternal. (Modul Pelatihan Kurikulum 2013 PPKn tahun 2014) Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Modul Implementasi Kurikulum KTSP, 2006)

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut.

1. Secara fisik:
 - 1) umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap;
 - 2) individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi; serta
 - 3) meningkatnya energi gerak pada setiap individu.
2. Secara mental:
 - 1) individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka;
 - 2) keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras suntuk menjadi mandiri;
 - 3) dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa, pelbagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan *mood* yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak;
 - 4) kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin; serta
 - 5) Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

Hasil wawancara dengan tokoh masyarakat Kampung Karta bahwa karakter anak-anak pribumi Karta memiliki kecenderungan sebagai berikut: suka kegiatan yang

memerlukan gerak, agresif, suka bermain secara kelompok, malas belajar dan pasif. Kondisi pembelajaran PKN di SMAN 1 Tulang Bawang Udik sebagian guru masih gemar menggunakan metode konvensional yang menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*teacher centre*) sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton. Hal ini belum mampu membangkitkan aktivitas siswa, ditunjukkan dengan siswa kurang memperhatikan, mengobrol, bermain sendiri, jarang mau bertanya, terlambat mengumpulkan tugas sehingga sulit memahami materi pelajaran akhirnya hasil belajar sulit dicapai. Berdasarkan hasil survei sebelumnya diperoleh data hasil belajar PKN kelas X sebanyak 63 siswa adalah sebagai berikut

Tabel 1. Nilai Hasil Uji Blok pada Kompetensi Dasar Menjunjung hak dan kewajiban dalam berdemokrasi Kelas X SMAN 1 Tulang Bawang Udik.

No	Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah	Prosentase (%)
1	X 1	≥ 70	Tuntas	15	65,21
2		< 70	Belum tuntas	8	34,79
Jumlah siswa				23	100,00
1	X 2	≥ 70	Tuntas	3	15,00
2		< 70	Belum tuntas	17	85,00
Jumlah siswa				20	100,00
1	X 3	≥ 70	Tuntas	3	15,00
12		< 70	Belum tuntas	17	85,00
Jumlah siswa				20	100,00

Sumber: Arsip nilai pelajaran PKN SMAN 1 Tulang Bawang Udik TP 2014/2015

Berdasarkan hasil nilai yang tertera pada tabel 1 terlihat masih banyaknya siswa kelas X 2 dan X3 yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu terdapat 85% siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 15 % yang mencapai KKM. Artinya dari 40 siswa yang tidak mencapai KKM adalah 34 siswa, yang mencapai KKM 6 siswa (data dapat dilihat pada lampiran). Berarti masih banyak siswa yang harus mengikuti kegiatan remedial agar

mencapai ketuntasan belajarnya. Mengatasi persoalan yang demikian, guru harus berusaha bagaimana agar aktivitas dan hasil belajar meningkat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick. Bermain didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial moral dan emosional. Fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan.

Ada beberapa pendekatan pembelajaran seperti pendekatan kooperatif, kontekstual, PBL dan sebagainya. Menurut Kemal Doymuns dkk dalam jurnalnya yang berjudul "*Effects of two cooperative learning Strategies on Teaching and Learning Topics of Thermochemistry (2009:3-4)*" "*These methods and structure can be categorizet into the following models a) Student Teams and Achievement Divission (STAD), b) Team Tournamnet (TGT),c) Learning Together (LT), d) Jigsaw Technique (JT), e)Group Investigation Technique (GIT),f) Team Accelerated Instruction (TAI), g) Cooperative Integrated Reading and Compotition (CIRC)*

Pembelajaran cooperative ini ada beberapa metode dan struktur antara lain, STAD, TGT, LT, JT, Git, TAI dan CIRC. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta penguasaan kompetensi. Oleh karena itu diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya mampu secara materi tetapi juga mampu membangkitkan aktivitas dengan perasaan yang gembira sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan tema belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran TGT (*Team Geams Tournament*). Permainan ular tangga meningkatkan mampu mengaktifkan pembelajaran PKN karena siswa terdorong untuk mencapai *finish* dengan cara menjawab soal soal yang telah disediakan pada kartu soal. Siswa terbawa dalam suasana gembira, kerjasama dan tanggung jawab masing-masing

sehingga siswa tertarik dan tidak bosan, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut hendak dikaji lebih lanjut tentang Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN dengan Menggunakan Model Permainan Ular Tangga dan Kartu Soal dengan Talking Stick pada Kompetensi Dasar persamaan dan kedudukan warga negara.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rancangan *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Rancangan ini merupakan prosedur *Random* pada para partisipan untuk ditempatkan ke dalam dua kelompok. Sampel penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas X SMAN 1 Tulang Bawang Udik. Data diambil dari observasi dan tes kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotor. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar PKN sedangkan *N Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk: menganalisis perbedaan aktivitas belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick, menganalisis perbedaan hasil belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick, menganalisis peningkatan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dibandingkan dengan model pembelajaran talkingstick. Untuk menguji efektifitas model permainan ular tangga dan kartu soal digunakan uji t. Namun demikian, sebelum dilakukan uji efektifitas dengan menggunakan *independent t-test*, dilakukan uji normalitas dan homogenitas dari data yang di ujikan.

Setelah data memenuhi persyaratan uji t, maka langkah selanjutnya dilakukan analisis uji perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS V 20. Uji beda digunakan untuk mengetahui perbedaan dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran talkingstick. Uji t yang pertama dilakukan pada aktivitas, diperoleh adanya perbedaan aktivitas belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, perbedaan aktivitas belajar PKN siswa terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dan kelas kontrol menggunakan talkingstick. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang pertama menggunakan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,897 > 1,697$. H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan terdapat perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick.

Model pembelajaran permainan ular tangga dan kartu soal dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal. Adanya kesempatan giliran yang berulang-ulang dalam memainkan merupakan interaksi dalam aktivitas belajar yang meliputi memperhatikan guru menerangkan aturan permainan (Visual activities), tanya jawab soal yang berkaitan dengan kompetensi dasar persamaan dan kedudukan warga negara (oral activities), menyelenggarakan permainan (matrix activities) dan mendengarkan uraian (listening activities). Dalam permainan ular tangga dan kartu soal, terjadi suatu penghayatan oleh siswa sehingga pemahaman semakin jelas. Model ini melatih siswa bertanggung jawab terhadap tugas, melatih siswa untuk bekerja sama dan toleransi pada kemampuan teman yang berbeda seperti menjawab soal yang menjadi bagiannya untuk dijawab, mengeluarkan pendapat, berbagi pengetahuan dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan supaya berhasil sukses.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan ular tangga dan kartu soal terdiri dari 5 anggota dalam satu kelompok yang ditugaskan

untuk memainkan ular tangga dan menjawab pertanyaan sesuai jumlah mata dadu, kesempatan bergiliran yang berulang-ulang akan berulang-ulang pula memahamkan siswa terhadap konsep materi pembelajaran, jawaban yang keliru akan diluruskan oleh pembaca soal supaya seluruh anggota memahami jawaban yang sebenarnya, bekerjasama agar mencapai finish sehingga kelompok akan memenangkan permainan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerjasama yang positif dalam menyelesaikan tugas.

Hasil dari rekapitulasi skor aktivitas belajar diketahui bahwa rata-rata skor pada permainan ular tangga sebesar 16 di tiap pertemuan sedangkan pada talkingstick sebesar 10 di tiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick.

Hasil penelitian menunjukkan Permainan ular tangga mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran dalam menggali sisi kognitif dan jiwa kompetensi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak untuk melanjutkan permainan. Anak dapat menggunakan permainan ular tangga ini secara individu dan kelompok. Jika dalam kelompok maka diterapkan reward dan punishment

Produk permainan ini dikemas dalam CD (*Compac Disc*) interaktif yang mudah, sederhana, praktis dan teruji. Kekurangan dalam produk ini adalah jumlah materi yang disampaikan masih rendah.

Hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa untuk membangkitkan emosi intelektual, siswa diberi semacam permainan-permainan atau teka-teki atau cerita-cerita yang berkaitan dengan materi yang hendak diajarkan. Siswa usia anak-anak senang belajar hal-hal yang nyata dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian, analisis data, serta dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang sejenis dan pendapat para ahli terkait dengan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan

permainan ular tangga dan kartu soal pada kelas eksperimen di kelas kontrol yang menggunakan model talkingstick.

Uji t yang kedua dilakukan pada hasil belajar, penelitian dan perhitungan diperoleh adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, perbedaan hasil belajar PKN siswa terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dan kelas kontrol menggunakan talkingstick. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang pertama menggunakan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,029 > t_{tabel}$ yaitu $1,697$ pada aspek kognitif, $2,028 > t_{tabel}$ yaitu $1,697$ pada aspek afektif dan $7,295 > t_{tabel}$ yaitu $1,697$ pada aspek psikomotor. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick.

Hasil dari rekapitulasi skor hasil belajar siswa diketahui bahwa rata-rata skor hasil belajar pada aspek kognitif 69 pada tiap pertemuan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan talkingstick sebesar 62 pada tiap pertemuan, rata-rata skor hasil belajar pada aspek afektif 73 pada tiap pertemuan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan talkingstick sebesar 66 pada tiap pertemuan, rata-rata skor hasil belajar pada aspek psikomotor 66 pada tiap pertemuan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dan pada kelas yang pembelajarannya menggunakan talkingstick sebesar 63,5 pada tiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan talkingstick.

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Erlin Nopiani dengan judul Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Ular Tangga

berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati Denpasar. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan, diketahui bahwa perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari uji t hitung sebesar 4,49 dan harga t tabel sebesar 2,01, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,49 > 2,01$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil temuan penelitian sesuai dengan pendapat (Kunandar, 2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. (Hamalik, 2003) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut (Sudjana, 2002) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penelitian, analisis data, serta dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang sejenis dan pendapat para ahli terkait dengan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan talkingstick.

Penelitian dan perhitungan diperoleh adanya peningkatan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dibandingkan dengan talkingstick. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis N-Gain permainan ular tangga > talkingstick, diperoleh $72 > 51$ pada aspek kognitif; $67 >$ pada aspek afektif dan $71 > 50$ pada aspek psikomotor. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan ada peningkatan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dibandingkan talkingstick.

Gain merupakan selisih data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Hasil dari perhitungan ini kita dapat mengetahui efektifitas penggunaan Model Permainan Ular Tangga dan Kartu Soal pada hasil belajar ranah kognitif, afektif, psikomotor. Dari Perhitungan N-Gain pada aspek kognitif, diperoleh N-Gain Kelas Eksperimen > N-Gain Kelas Kontrol yaitu 72% > 51%. Hal ini menyatakan bahwa efektifitas penggunaan model permainan ular tangga dan kartu soal dalam ranah kognitif termasuk dalam kriteria tinggi. Pada aspek afektif, diperoleh N-Gain Kelas Eksperimen > N-Gain Kelas Kontrol yaitu 67% > 53%. Hal ini menyatakan bahwa efektifitas penggunaan model permainan ular tangga dan kartu soal dalam ranah afektif termasuk dalam kriteria sedang. Pada aspek psikomotor, diperoleh N-Gain Kelas Eksperimen > N-Gain Kelas Kontrol yaitu 71% > 50%. Hal ini menyatakan bahwa efektifitas penggunaan model permainan ular tangga dan kartu soal dalam ranah psikomotor termasuk dalam kriteria tinggi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumiati 2011 dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Strategi Peer Lesson dengan Media Ular Tangga pada Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan strategi peer lesson dengan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi. Peningkatan terjadi pada siklus I walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan keterampilan guru dan siswa meningkat dengan kualifikasi sangat baik dan hasil belajar siswa mencapai kualifikasi sangat tinggi.

Hasil temuan penelitian meskipun cooperative learning mencakup beragam tujuan sosial, tetapi dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademis yang penting. Para pendukungnya percaya bahwa struktur reward kooperative meningkatkan penghargaan peserta didik pada pembelajaran akademik dan mengubah norma-norma yang terkait prestasi.

Berdasarkan penelitian, analisis data, serta dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang sejenis dan pendapat para ahli terkait dengan penelitian ini

maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan talkingstick

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian Peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKN dengan menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal pada kelas eksperimen dengan talkingstick pada kelas kontrol. Pada kelas yang menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal lebih aktif dalam pembelajaran, bertanya, menjawab soal, memperhatikan guru dan memainkan dengan aturan yang ada. ketika siswa memutar dadu akan berkesempatan menjawab soal. Dalam kegiatan ini siswa bergembira untuk mendapat giliran memainkan ular tangga dan kartu soal. Sedangkan pada kelas yang menggunakan talkingstick, siswa cenderung menghindari tongkat karena harus menjawab pertanyaan dari guru.
2. Ada perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga dan kartu soal pada kelas eksperimen dengan talkingstick pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen aktifitas belajar yang meningkat mengakibatkan pemahaman terhadap materi (kognitif), sikap menanggapi (afektif) terhadap mata pelajaran PKN dan keterampilan melaksanakan permainan (psikomotor) juga meningkat. Hal ini berbeda dengan kelas yang menggunakan model talkingstick, karena cenderung menghindari tongkat siswa merasa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga pemahaman terhadap materi kurang, sikap yang ditunjukkan dalam menanggapi mata pelajaran juga kurang termasuk keterampilan dalam melaksanakan permainan.

3. Ada peningkatan hasil belajar pada pemahaman materi (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) pada kelas eksperimen yang menggunakan model permainan ular tangga dan kartu soal dibandingkan dengan talkingstick pada kelas kontrol. Efektifitas penggunaan model pembelajaran ular tangga dan kartu soal diuji melalui 2 cara yaitu: uji t, dan N-Gain.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hunkins, F.P. 1980. *Curriculum Development: Program Improvement*. Columbus: A Bell & Howell Company.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media
- Kemal, Doymuns. Umril, Simuel. Atman, Karacop. 2009. *Effect Of Two Cooperative Learning Strategies on Teaching and Learning Topics of Thermochemistry*. Online. Journal World Applied Sciencer vol 1 hal 3-4. (diakses tahun 2015 jam 22.20' WIB).
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Aditama.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.