

**Kajian:**  
**Pembelajaran PPKn**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MEDIA GAMES PUZZLE DENGAN MEDIA CHARTA MATERI POKOK PELAKSANAAN DEMOKRASI DI BERBAGAI ASPEK KEHIDUPAN DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RANTAU UTARA TAHUN PEMBELAJARAN 2015/2016**

**Agus Anjar, S.Sos., M.Si**  
**Program Studi PPKn**  
**Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran games puzzle dengan media charta pada materi pokok Pelaksanaan Demokrasi di Berbagai aspek kehidupan di Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara T.P. 2015/2016 terdiri dari 6 Kelas dengan jumlah siswa sebanyak 210 siswa. Sampel dalam penelitian ini dibagi atas 2 Kelas yang diambil secara acak dan masing-masing Kelas berjumlah 34 siswa. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa test pilihan berganda sebanyak 25 soal. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media games puzzle dengan rata-rata  $X_1 = 73,06$  dan  $SD = 9,05$  dan rata-rata untuk kelas yang diajarkan dengan menggunakan media charta adalah  $X_2 = 60,82$  dan  $SD = 7,85$ . adanya perbedaan hasil belajar tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,01$ , dimana  $t_{hit} < t_{tab}$  ( $3,49 > 2,36$ ) yang berarti dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak sekaligus menerima  $H_a$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan. Hasil belajar yang menggunakan media games puzzle dengan media charta pada materi pokok Pelaksanaan Demokrasi di Berbagai Aspek Kehidupan di Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara T.P. 2015/2016

Kata Kunci : Game Puzzle

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn****PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, karena peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur kongkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penggunaan media pembelajaran.

Untuk mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran seorang guru. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan harus mampu menarik. Salah satu yang dituntut dari seorang guru dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran itu, membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandangan dan dengar sangat menonjol. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera

pandangan dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera dengar, sedangkan 5% nya lagi dengan indera lainnya (Bough dalam Arsyad, 2009).

Dalam kurikulum KTSP seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam pembelajaran yang dapat mentransformasikan pelajar kepada siswa. Dewasa ini aplikasi komputer telah banyak dimanfaatkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sehingga para pendidik perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan (Mulyasa, 2007).

Agar penggunaan media dan teknologi dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kualitas hasil belajar siswa, maka penggunaan media dan teknologi harus diintegrasikan dengan kegiatan belajar para siswa. Tidak meragukan lagi bahwa penggunaan media games puzzle sangat efektif dalam proses penyampaian informasi serta pemahaman materi pendidikan kepada siswa-siswa di sekolah. Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang.

Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. SMP Negeri 3 Rantau Utara adalah salah satu SMP yang menggunakan fasilitas belajar dengan menggunakan fasilitas belajar dengan menggunakan media seperti media puzzle.

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

Sayangnya penggunaan media puzzle belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif. Masih ada guru yang menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja yang pada kenyataannya proses belajar mengajar selama ini masih bersifat konvensional yaitu sistem pembelajaran yang berpusat kepada guru. Guru satu-satunya sumber informasi siswa selain buku pelajaran mereka. Jadi komunikasi hanya bersifat satu arah saja.

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa guru kurang dapat mendesain proses pembelajaran yang kurang menarik dan cara belajar kurang efektif. Kondisi yang diharapkan dengan hadirnya games puzzle dapat digunakan sebagai variasi dalam mengajar sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan jalannya proses belajar – mengajar menarik pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 3 Rantau Utara. Hal ini ternyata juga memengaruhi hasil belajar siswa. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 60. Nilai tersebut belumlah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan disekolah tersebut. Selain itu motivasi dan minat belajar siswa juga rendah, hal ini dapat dilihat dengan kurangnya gairah atau minat mereka untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Media games puzzle dapat dijadikan media alternatif yang diharapkan dapat membangun sikap kritis, logis, objektif, terbuka, kreatif dan inovatif sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar

Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pembelajaran menggunakan games puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk mencoba-mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Penggunaan media pembelajaran games puzzle dinilai efektif dalam keberhasilan belajar siswa.

Efektifitas penggunaan media Puzzle telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang dikemukakan oleh Kiki (2007) dalam skripsinya bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media Puzzle lebih efektif dari pada hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan media puzzle. Begitu juga yang dikemukakan oleh Dhani (2005) dalam skripsinya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media puzzle lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media charta. Siswa dari kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata post test 5,06 sedangkan siswa kelas kontrol memiliki

## Kajian: Pembelajaran PPKn

rata-rata post test 6,09. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara keduanya yaitu 9%.

Berdasarkan fakta di atas diketahui bahwa media games puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan media charta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti ingin melihat dengan menggunakan media apa yang paling tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok pelaksanaan demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2016 Tahun Pembelajaran 2015/2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara yang terdiri dari 6 Kelas dan jumlah siswa seluruhnya adalah 210 orang siswa, dimana masing-masing kelas berjumlah 34 siswa.

Teknik pengambilan sampel di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *random sampling*. Dengan asumsi setiap kelas pada populasi memiliki kemampuan yang sama berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas. Setelah dilakukan random maka diperoleh kelas pertama sebagai kelas eksperimen 1 adalah kelas VIIa dengan menggunakan media Charta dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen 2 yaitu kelas VIIb menggunakan media Games Puzzle.

### Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti setelah selesai mengumpulkan data dari hasil penelitiannya. Maka, teknik analisis data adalah cara-cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengelola data tersebut. Karena sampel berkolerasi/berpasangan, yaitu membedakan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan, atau membedakan kelompok eksperimen 1 dengan kelompok eksperimen 2, maka peneliti menggunakan *t-test sampel related*.

Sebelumnya peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan peneliti melakukan uji homogenitas variansnya, sebagai berikut :

#### 3.7.1. Uji Normalitas

Pada penelitian ini untuk mengetahui uji normalitasnya, digunakan uji lilliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menghitung rata-rata nilai skor sampel.
- 2) Menghitung standar deviasi nilai skor sampel.
- 3) Mengurutkan data sampel dari terkecil ke terbesar ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ). Nilai  $X_i$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ . Dimana nilai baku  $Z_i$  ditentukan dengan rumus.
- 4) Menentukan besar peluang masing-masing nilai  $z$  berdasarkan tabel  $Z$  (luas lengkungan di bawah kurva normal standar dari 0 ke  $z$ , dan sebut dengan  $F(Z_i)$ ). menghitung frekuensi kumulatif atas dari masing-masing nilai  $z$ , dan disebut dengan  $S(Z_i)$  kemudian dibagi dengan jumlah *number of cases* ( $N$ ) sampel.

### Kajian: Pembelajaran PPKn

- 5) Tentukan nilai  $LO_{(hitung)}$  = dan bandingkan dengan nilai  $L_{tabel}$  (Tabel nilai kritis untuk uji liliefors).
- 6) Apabila  $LO_{(hitung)} < L_t$ , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$X_1$  = skor rata-rata hasil belajar kelas VIIa dengan media charta

$X_2$  = skor rata-rata hasil belajar kelas VIIb dengan media puzzle

$n_1$  = jumlah siswa kelas VIIa dengan media charta

$n_2$  = jumlah siswa kelas VIIb dengan media puzzle

$S_1$  = varians kelas VIIa dengan media charta

$S_2$  = varians kelas VIIb dengan media puzzle

### 3.7.2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui varian kedua sampel homogen atau tidak, maka perlu menguji homogenitas variansnya terlebih dahulu dengan uji F, yaitu dengan cara membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. (Sudjana, 2002).

Kriteria pengujian hipotesis terima  $H_0$  jika  $F_{(1-\alpha)(n-1)} < F^1 < F_{(1/2\alpha)(n-1)(n-2-1)}$  dimana  $F_{(1/2\alpha)(n-1)(n-2-1)}$  diperoleh dari daftar distribusi F dengan dk pembilang = n dan dk penyebut = n pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

Dimana :

$n_1$  = ukuran sampel kelas VIIa dengan media charta

$n_2$  = ukuran sampel kelas VIIb dengan media puzzle

### 3.7.3. Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis digunakan Uji-t dua pihak, karena belum diketahui mana yang lebih tinggi hasil belajarnya jika menggunakan media games puzzle / charta, kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t_{tabel} > t_{hit} < t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

Rumus yang digunakan adalah :

Kriteria pengujiannya adalah : terima  $H_0$  jika  $t < t_1 - \alpha$  dimana  $t_1 - \alpha$  didapat dari daftar distribusi t dengan peluang  $(1 - \alpha)$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan  $\alpha = 0,05$  untuk harga t yang lain  $H_0$  ditolak. Jika pengolahan data menunjukkan bahwa  $t > t_1 - \alpha$ , atau nilai thitung yang diperoleh lebih dari nilai  $t_1 - \alpha$ , maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan diterima  $H_a$  dapat diambil kesimpulan ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media games puzzle dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media charta.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan secara terperinci mengenai hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa

## Kajian: Pembelajaran PPKn

yang diajar menggunakan media pembelajaran games puzzle dengan media charta pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas berbeda, dimana kelas VIIIA dijadikan kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran games puzzle dan kelas VIIIB dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran charta.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen untuk mendapatkan data validitas dan reliabilitas. Dari hasil uji coba instrumen yang terdiri dari 40 butir soal, diperoleh hasil 25 soal dinyatakan valid dan 15 dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil tersebut, maka jumlah butir soal yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian sebanyak 25 soal yang dinyatakan

Kelas Eksperimen (Media Games Puzzle)				Kelas Kontrol (Media Charta)			
Nilai	F	1	SD	Nilai	F	2	SD
20	3	36,7 6	11,0 8	20	0	4 0 3 5	9,1 5
24	2			24	2		
26	4			28	4		
30	4			32	3		
34	4			36	4		
38	2			40	6		
40	5			44	5		
46	4			48	4		
50	3			52	4		
56	2			56	2		
60	1	60	0				
Jumlah	34	-	-	Jumlah	34	-	-

valid, sedangkan butir soal yang dinyatakan tidak valid tidak diikut sertakan dalam penelitian. Sementara dari hasil perhitungan reliabilitas diperoleh nilai  $r_{hit} = 0,763$  yang berarti bahwa tingkat reliabilitas instrumen termasuk kategori tinggi. Dengan diketahuinya nilai validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen dinyatakan layak

untuk digunakan dalam mendapatkan data penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu pertama adalah data pretes yang digunakan untuk melihat pengetahuan awal siswa mengal materi pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas tiga. Yang kedua adalah data post test yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas.

### 4.1.2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Dari hasil pretes diketahui nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran games puzzle adalah sebesar 36,76 dengan simpangan baku (SD) sebesar 11,08 sedangkan pada kelas yang diajar menggunakan media charta sebelum diberi pengajaran dengan menggunakan media charta diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 40,35 dengan simpangan baku (SD) sebesar 9,15. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa nilai hasil belajar siswa tidak sama. Namun perbedaan yang diperoleh tidak terlalu besar. Rekapitulasi nilai pretes siswa pada kedua kelas dapat di lihat pada tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1. Rekapitulasi Nilai Pretes Siswa.**

### Deskripsi Nilai Post Test Siswa

Dari hasil postes diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media games puzzle adalah sebesar 73,06 dengan simpangan baku (SD) sebesar 9,05 sedangkan pada kelas yang

## Kajian: Pembelajaran PPKn

diajar menggunakan media charta diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60,82 dengan simpangan baku (SD) sebesar 7,85. Dari hasil perolehan nilai hasil belajar siswa pada kedua kelas penelitian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pengajaran yang berbeda diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa yang menggunakan media games puzzle relatif lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media charta. Dengan melihat nilai hasil belajar pada kedua kelas dapat dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas media games puzzle relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media charta. Rekapitulasi nilai post test pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel 4.2. berikut :

**Tabel 4.2. Rekapitulasi Nilai Post Test Siswa**

Kelas Eksperimen (Media Games Puzzle)				Kelas Kontrol (Media Charta)			
Nilai	F	I	SD	Nilai	F	2	SD
60	2	73,0 6	9,05	50	0	60, 82	7,8 5
62	4			54	2		
66	5			58	4		
70	4			60	3		
72	3			62	2		
74	5			64	7		
76	3			70	1		
80	1			72	2		
84	3			74	4		
90	4			-	-		
-	-			-	-		
Jumlah	34	-	-	Jumlah	34	-	-

### Uji Persyaratan Analisis Data

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors dengan taraf signifikan hasil pengujian normalitas data pretes dan post test pada kelas eksperimen

dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.3. berikut :

**Tabel 4.3. Pengujian Normalitas Data Penelitian.**

Data Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Test Eksperimen I	0,1114	$H_0$ 0,1768 $\mu_1 = \mu_2$	Kontribusi Normal
Test Eksperimen II	0,0880	0,1768	Kontribusi Normal
Test Eksperimen I	0,1366	$H_a$ 0,1768 $\mu_1 > \mu_2$	Kontribusi Normal
Test Eksperimen II	0,1378	0,1768	Kontribusi Normal

### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai varians data pretes dan data post test dari kedua kelas. Ringkasan hasil pengujian homogenitas data pretes dan data post test dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Kedua Kelas.**

Data Kelas	Varians	$t_{hitung}$
Test Eksperimen I	122,76	1,46
Test Eksperimen II	83,75	
Test Eksperimen I	81,90	1,33
Test Eksperimen II	61,62	

Dari hasil perhitungan uji persyaratan data di atas, maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian dinyatakan

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

berdistribusi normal dan homogen sehingga telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

**4.1.5.1. Uji Kesamaan Rata-Rata Post Test (uji t satu pihak)**

Uji t satu pihak digunakan untuk mengetahui perbedaan dari suatu perlakuan yaitu media pembelajaran games puzzle dengan media charta terhadap hasil belajar siswa setelah pada siswa eksperimen I dan eksperimen II diberikan perlakuan.

Hipotesis yang diuji berbentuk :

Keterangan :

$\mu_1 = \mu_2$  : Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sama, berarti tidak ada perbedaan media games puzzle dengan media charta.

$\mu_1 > \mu_2$  : Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I tidak sama dengan kelas eksperimen II, berarti ada perbedaan media games puzzle dengan media charta.

Ringkasan perhitungan uji hipotesis untuk kemampuan post-test kelas eksperimen I dan post-test kelas eksperimen II sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Kemampuan Post-Test**

No	Data Kelas	Nilai Rata-rata	Kesimpulan
1	Post-test	73,06	Di terima

	Eksperimen I		
2	Post-test Eksperimen II	60,82	Di terima

Berdasarkan table 4.4. di atas, perhitungan uji perbedaan nilai rata-rata post- test kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, diperoleh thitung = 3,49 >  $t_{\text{tabel}}$  2,36, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan media games puzzle dengan media charta terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Ajaran 2015/2016.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media games puzzle dengan media charta. Proses penelitian diawali dengan pemberian pretes kepada kedua kelas penelitian untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenal materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan. Dan hasil pretes tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata belajar siswa pada kedua kelas tidak jauh berbeda. Berdasarkan nilai rata-rata pretes tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran yang berbeda masing bergolong sangat rendah. Hal tersebut dapat di maklumi, karena siswa pada kedua kelas penelitian belum menerima pembelajaran mengenai materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan dan

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

hasil tersebut juga memberikan gambaran bahwa rata-rata tingkat pengetahuan awal siswa dan kedua kelas penelitian mengenai materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan relatif sama.

Sementara berdasarkan hasil postes setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda diperoleh hasil bahwa baik rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media games puzzle maupun rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media charta meningkat dibandingkan dengan sebelum kedua kelas penelitian diberikan perlakuan. Namun hasil postes tersebut menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media games puzzle (  $1 = 73,06$  ) lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang diajar menggunakan media charta (  $2 = 60,82$  ).

Berdasarkan hasil tersebut , dapat dinyatakan bahwa penggunaan media games puzzle dalam mengajarkan materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan lebih baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media charta.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran games puzzle mengalami peningkatan. Karena media game puzzle merupakan cara yang efektif dan aktif membuat variasi suasana diskusi kelas, dimana prosedur yang digunakan dalam games puzzle dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir dan saling membantu untuk memecahkan

suatu permasalahan dalam menyusun gambar tersebut.

Dari hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian, tampak bahwa antusiasme dan semangat belajar kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media puzzle lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran charta. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa pada kelas puzzle dalam belajar melalui diskusi-diskusi kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh peneliti menyangkut materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan. Media pembelajaran games puzzle lebih mengarahkan siswa untuk memikirkan lebih banyak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Di sini siswa akan mengeksploitasi kemampuannya dalam merespon tugas pembelajaran yang diberikan guru dan belajar bagaimana berasosiasi dengan teman kelompoknya.

Mekanisme pelaksanaan media pembelajaran games puzzle tersebut menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menantang dan menarik bagi siswa, karena dalam pembelajaran menggunakan media games puzzle menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Bentuk pembelajaran yang demikian akan membuat siswa berpartisipasi secara total dalam kelompok karena setiap siswa wajib memikirkan sendiri terlebih dahulu mengenai materi yang diberikan guru dan siswa akan lebih berani mengemukakan pendapatnya sendiri menyangkut materi pelajaran yang sedang dibahas di dalam kelompoknya karena siswa memiliki tingkat

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

kecenderungan lebih Dalam mengemukakan pendapatnya dengan teman sekelompok dari pada dengan guru.

Media pembelajaran ini juga dianggap efektif dalam melakukan pendekatan belajar yang berpusat pada siswa ( Student Centered Learning) sebab peran guru disini hanya melengkapi penyajian siswa dari hasil diskusi mereka atau jawaban kelompok yang kurang tepat/lengkap. Jadi yang berperan besar selama pembelajaran adalah siswa itu sendiri. Selain itu adanya perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada kedua kelas peneitian juga terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa, dimana aktivitas belajar setiap kelompok pada kelas games puzzle cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar setiap kelompok pada kelas charta.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa tersebut juga menjadi salah satu indicator yang menentukan perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas, dimana kedua media pembelajaran tersebut memang menekankan pada pengoptimalan aktivitas belajar guna menunjang pencapaian hasil belajar. Oleh karena ini, kegiatan belajar mengajar sebaiknya dilaksanakan lebih fleksibel dan variatif seperti halnya pada media pembelajaran games puzzle. Sesuai pendapat Rusyan (Slameto, 2003) bahwa pada hakekatnya anak didik telah memiliki potensi dalam dirinya untuk menemukan sendiri informasi belajar.

Jadi informasi yang disampaikan guru hendaknya dibatasi pada informasi yang benar-benar mendasar yang berusaha memancing siswa untuk menggali informasi selanjutnya. Jika kepada para siswa diberi

peluang untuk mencari dan menemukan sendiri informasi belajar itu, maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan bagi mereka, sehingga kegiatan belajar tidak lagi menjadi hal yang membosankan bagi siswa, tetapi semakin menambah semangat belajar siswa untuk menemukan informasi belajar yang lain.

Maka hasil penelitian dapat menjelaskan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media games puzzle dengan media charta pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016 dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran games puzzle lebih baik digunakan untuk mengajarkan materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan dibanding dengan media pembelajaran charta.

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media games puzzle pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIIIa SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016 diperoleh  $X1 = 73,06$  dengan  $SD = 9,05$ .
2. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media charta pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIIIb SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun

## Kajian: Pembelajaran PPKn

Pembelajaran 2015/2016 diperoleh  $X_2 = 60,82$  dengan  $SD = 7,85$ .

3. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran games puzzle dengan media charta. Media games puzzle dimana memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif dari media tersebut dapat meningkatkan keterampilan Kognitif (skil), media charta dimana guru dapat lebih mudah menyajikan konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan dalam hal ini guru dapat memberikan serakaian gambar yang tersusun rapi berbentuk lambang-lambang visual yang menunjukkan perbandingan, perbedaan. Hal ini siswa lebih kreatif dalam pembentukan kepribadian yang mandiri sesuai pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi ,2009..*Strategi Pembelajaran* di SMK.  
Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto ,Suharsini.2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Hadi, Surriso. *Metode Resarch*. Yogyakarta: Andi
- Mulyasa ,E.,2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* , Bandung Rosdakarya
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah  
2011. *Metode Penilaian Kuantitatif* Jakarta Raja Wali Pers.
- Sudjanah.2012, *Peningkatan Aketivitas dan HasilBelajar Metode Bermain Peran (role playing)* Jakarta : Bumi Aksara
- Syamsuddin.2001. *Strategi Belajar Mengajar*.  
Bandung : CV Maulana
- Sapriya.2010 *Metode Penelitian Administrasi*  
Bandung: Alvabe
- Taniredja. Tukiran, dkk., 2012 *model - model Pembelajaran Inovatif*. Bandung Alfabeta
- Tim penyusun. 2007.*Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Departemen Pendidikan Nasioal
- Trihendradi, Cornelius, 2007, *Ststiski inferen* : Teori Dasar dan Aplikasi SPSS : Yogyakarta. Andi