

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PEMAHAMAN KOGNITIF
SISWA KELAS IV PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN

Vestika Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vestika.damayanti@yahoo.com)

Hendrik Pandu Paksi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui adakah pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan lokasi penelitian di SDN Suruh Sidoarjo. Teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes pembelajaran yaitu tes tulis pre test dan post test. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji T.berdsarkan hasil penelitian menunjukkn bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dan pembelajaran tanpa media ular tangga.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular tangga.

Abstract

The purpose of this study is to determine whether there is influence of snake ladder media on cognitive ability of fourth grade students on material rights and obligations This research is an experimental research with research location in SDN Suruh Sidoarjo. This data collection technique researcher use data collecting technique in the form of learning test that is pre test and post test. Technique of data analysis is done by using T test. The result of research indicate that there is significant difference between learning by using snake ladder media and learning without snake media ladder.

Keywords: Learning Media, Snake ladder

PENDAHULUAN

Pendidikan harus dimulai setiap orang dari sejak dini. Awal dari pendidikan tersebut dilakukan oleh keluarga. Pendidikan kebanyakan dilakukan di dalam sekolah, padahal pendidikan dapat dilakukan di luar sekolah. Pendidikan juga dapat mengatasi suatu persoalan dan tantangan di masa depan kelak. Pendidikan juga mempunyai peran dalam memecahkan suatu persoalan di masyarakat. Dan dalam pendidikan proses belajar mengajar saat pembelajaran tidaklah asing lagi bagi seorang guru.

Pendidikan dapat dimulai pada sekolah dasar, pendidikan pada sekolah dasar sangat penting karena sangat mempengaruhi perkembangan pada siswa untuk kedepannya. Guru merupakan pendidik yang dapat menentukan perkembangan bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran. Guru harus bekerja keras untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat untuk dipisahkan didalam kehidupan siswa, dengan belajar maka setiap siswa dapat mengetahui potensi apa saja yang dapat dimilikinya. Sebaliknya tanpa adanya belajar maka siswa tidak dapat mengetahui kemampuan apa yang dimilikinya. Pada kehidupan sehari-hari aktivitas keseharian hanya bisa didapat dengan belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga dapat memperoleh tujuan belajar yang diharapkan. Pada proses pembelajaran dapat mengetahui

kondisi pada anak. Pembelajaran perlu memperhatikan kondisi anak saat belajar karena setiap anak memiliki kondisi individu dan kemampuan yang berdeda-beda. Maka pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan individu dari setiap anak. Pembelajaran dapat merubah siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham dalam proses pembelajaran menjadi paham dalam proses pembelajaran, dan dari yang berperilaku tidak baik menjadi berperilaku baik.

Sebagai seorang guru saat proses belajar mengajar berlangsung perlu memberikan pembelajaran yang lebih efektif. Sebagai pendidik dituntut harus mampu memberikan motivasi saat proses belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan siswa untuk lebih rajin dalam belajar.

Di Indonesia mata pelajaran PPKn sudah diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Pada sekolah-sekolah di Indonesia sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013 yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu pembelajaran yang digabungkan dalam satu sub tema. Pada mata pelajaran PPKn bertujuan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik. Mata pelajaran PPKn juga berfungsi untuk membuat siswa lebih cerdas, terampil, dan setia kepada bangsa dan negara. Dalam mata pembelajaran PPKn siswa juga dapat berfikir kritis, berbicara, dan mengeluarkan pendapatnya secara baik dan benar. Dalam proses pembelajaran siswa dapat terlibat langsung dalam belajar agar membuat siswa merasa senang. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran yang ada di dalam kelas.

Pada mata pelajaran PPKn juga memiliki materi hak dan kewajiban. Sedangkan ada beberapa siswa yang belum memahami materi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Materi ini perlu diajarkan sejak dini agar anak mengetahui antara hak dan kewajiban. Untuk memudahkan materi ini dalam proses pembelajaran maka dapat menggunakan media pembelajaran agar memudahkan siswa untuk memahami materi.

Media yang dimaksud adalah media berasal dari kata yaitu "medium" yang dapat diartikan "di antara" di dalam suatu istilah yang dapat menunjukkan sebuah informasi antara sumber dengan penerima, (Sukanto dalam Depdiknas, 2008:3). Russefendi (dalam Depdiknas, 2008:4) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat lunak atau perangkat keras yang dapat difungsikan sebagai alat belajar atau alat bantu belajar dalam proses pembelajaran.

Di dalam praktek di dalam kelas, materi pembelajaran dan media pembelajaran yang dilakukan didalam kelas tidak dapat dipisahkan bahkan media dan materi pembelajaran sering tampil bersamaan karena didalam konsep dasar keduanya tidak dapat dipisahkan. Di dalam proses pembelajaran materi pembelajaran yang diajarkan akan lebih bermakna, dan lebih kongkrit dan dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik apabila penyampaiannya dalam proses pembelajaran disertai dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau bahan ajar.

Muddlofir (dalam Munadi, 2008:37) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dapat difungsikan sebagai sumber dalam pembelajaran sebagai komponen dalam sistem intruksional yang dapat meliputi bahan, alat pesan, dan teknik yang dapat mengubah dan mempengaruhi hasil belajar di dalam kelas.

Media mempunyai manfaat, Sudjana dan Rivai (2002), yang menyatakan bahwa media mempunyai manfaat yaitu, proses pembelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Peserta didik juga dapat lebih cepat untuk pemahaman materinya dan siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Metode dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas akan lebih bervariasi dan menarik, siswa tidak akan cepat bosan dan guru juga dapat menghemat tenaga jika guru hanya melakukan metode ceramah saja yang akan membuat anak cepat bosan dan mengantuk. Di dalam proses pembelajaran media juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat melakukan kegiatan dan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemokrasi.

Menurut Martin dan Briggs (dalam Depdiknas, 2008) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat mengambil dari semua sumber untuk berkomunikasi dengan siswa. Media pembelajaran juga dapat berupa perangkat keras seperti komputer, proyektor, televisi, dan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam perangkat-perangkat keras.

Maka dari itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bermanfaat dan dapat berguna untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga siswa akan

lebih minat untuk belajar dan lebih memperhatikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berkaitan dengan materi hak dan kewajiban maka perlu adanya menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Karena media pembelajaran dapat membantu, memperingan, dan mempermudah dan juga dapat memperlancarkan aktivitas yang dilakukan peserta didik. Peneliti mengembangkan permainan dalam pembelajaran karena permainan banyak disukai oleh peserta didik. Oleh karena itu media ular tangga yang akan dikembangkan dan akan di modifikasi sebagai alat bantu untuk belajar. Peneliti juga mengharapkan agar peserta didik tidak merasa terbebani dalam proses belajar akan tetapi peserta didik akan merasa di ajak untuk bermain-main dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan ini anak akan terasa menyenangkan, dan tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai (Munadi, 2008).

Media permainan perlu adanya media pembelajaran yang baik agar media pembelajaran memiliki fungsi dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik dan agar di dalam proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Briggs (dalam Ali, 1987:89) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang baik adalah:

- a) Media yang dapat menyampaikan pesan-pesan.
- b) Media yang dapat membuat anak untuk berfikir.
- c) Media dapat membuat peserta didik berpusat untuk belajar.
- d) Membuat anak berkemampuan dan mempunyai kemauan untuk memperhatikan proses pembelajaran.
- e) Media dapat membuat kondisi kelas menyenangkan dan tidak membosankan.
- f) Media di sesuaikan dengan tingkat pengalaman anak atau dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Media pembelajaran terdapat 3 ciri menurut Brets (dalam Ali 1987:91) klasifikasi 3 ciri media pembelajaran adalah (1) suara/audio, (2) bentuk/visual, (3) gerak/motion. Di dalam media pembelajaran terdapat faktor yang harus diperhatikan yaitu:

- a) Kemampuan yang akan dicapai harus sesuai dengan tujuan.
- b) Media berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.
- c) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- d) Media pembelajaran nyaman bagi guru dan peserta didik.
- e) Efektifan media pembelajaran dibandingkan dengan media yang lain untuk bahan ajar.

Media permainan ular tangga adalah permainan yang berupa papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan untuk dua orang atau lebih. Permainan ini dapat dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan didalam permainan ini ada tangga dan ular yang dapat menghubungkan dengan kotak lainnya. Di dalam permainan ular tangga ini setiap orang berhak untuk

memodifikasi permainan ular tangga sendiri dengan jumlah tangga, ular dan kotak yang mereka inginkan. Permainan ini di mulai dari kotak bawah sendiri biasanya terletak di sebelah kiri dan dapat melempar dadu dengan cara bergantian. Bidak permainan dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain mendapatkan angka 6 maka permainan itu dapat menjalankan lagi permainan ular tangga dengan cara melempar dadu lagi.

Dalam permainan ular tangga ini sudah banyak dikenal oleh anak-anak yang ada di kota maupun yang ada di desa. Karena sudah banyak dikenal ini maka permainan ular tangga ini diambil dan digunakan untuk media pembelajaran. Yang bertujuan supaya siswa merasa senang dan dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang ingin di capai. Maka dari itu permainan ular tangga ini akan dibuat semenarik mungkin. Permainan ini dibuat supaya mempermudah anak dalam pembelajaran dan anak merasa senang dalam proses pembelajaran. Dan jika dalam permainan anak mendapat gambar tangga maka pemain akan naik dan jika anak mendapatkan gambar ular anak akan turun ke kotak yang lebih kecil.

Manfaat permainan dari ular tangga adalah permainan ular tangga ini dilakukan dengan cara bertahap dan permainan ini juga di kategorikan dengan permainan yang mudah, sedang, dan sulit (Sachiyo Tanaka, 1995 dalam Faby 2010). Di dalam media permainan ular tangga ini memiliki manfaat yaitu:

- a) Anak akan mengaenal siapa yang menang dan siapa yang kalah dalam permainan.
- b) Anak dapat belajar bersama dan melatih kesabaran untuk menunggu giliran
- c) Dapat mengingat peraturan permainan.
- d) Anak dapat memecahkan masalah.

Keunggulan dari permainan ular tangga adalah Pada permainan ular tangga ini memiliki dampak yang sangat positif bagi anak ketika proses belajar sedang berlangsung. Dalam media permainan ular tangga ini seperti yang dikatakan oleh Mulyati (2008) bahwa media ular tangga ini memiliki keunggulan yaitu:

- a) Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b) Anak dapat melakukan aktivitas belajar secara sendiri atau kelompok.
- c) Anak dapat menuangkan kreativitasnya serta anak juga dapat bertanggung jawab dan disiplin.
- d) Kognitif pada anak sebagai hasil dari proses belajar anak akan lebih bermakna.

Penelitian ini mengangkat tentang permainan ular tangga untuk di gunakan media pembelajaran khususnya dalam materi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar di kelas IV SD. Peneliti menggunakan media ular tangga karena permainan ular tangga sudah banyak yang dikenal oleh siswa, permainan ini juga dapat digunakan dengan mudah, permainan ini juga tidak membahayakan bagi siswa, permainan mudah di gunakan, permainan ini dapat di lakukan individu dan kelompok jika dilakukan berkelompok maka siswa akan bersosialisasi dengan teman satu kelompoknya. Maka dari itu permainan ular

tangga dapat dimodifikasi sehingga dapat dijadikan permainan ular tangga.

Bentuk papan permainan ular tangga yang kotak-kotak dan juga ada gambar tangga untuk naik dan gambar ular untuk turun yang akan menjadi permainan yang menarik bagi peserta didik. Di dalam permainan ular tangga ini akan berisi tentang materi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar di dalam kelas IV sekolah dasar. Di dalam permainan ular tangga juga terdapat hadiah dan juga ada hukuman yang berbentuk menyanyi, bagi peserta didik yang mendapatkan kotak kosong dan jika mendapatkan gambar ular dan tangga menjadi pertimbangan apakah skor dari peserta didik akan naik atau bahkan bisa saja turun.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak ditentukan dari strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi dapat ditentukan dari peran aktif dari siswa untuk proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa tetapi juga harus dapat memiliki konsep agar siswa lebih mengerti dan dapat diingat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran perlu adanya pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak mudah bosan dan mengantuk maka pendidik perlu membuat media pembelajaran yang menarik seperti game atau permainan agar dapat membuat siswa lebih aktif di dalam kelas. Media pembelajaran dapat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk alat komunikasi dan penyaluran materi antara guru dengan siswa. Salah satu media pembelajaran adalah media visual, yaitu media yang dapat di gunakan dalam proses belajar mengajar contohnya media ular tangga. Dalam permainan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan siswa dapat memahami dan menjawab soal dalam pembelajaran.

Di dalam karakteristik siswa sekolah dasar menurut Jean Piaget, terdapat 4 tahapan kognitif yang terdapat pada anak, yang pertama tahapan sensori motor pada anak (0-2 tahun), yang kedua yaitu tahapan praoperasional konkret yang ada pada anak usia (2-7 tahun), yang ketiga yaitu tahapan operasi konkret terdapat pada usia (7-11 tahun), dan yang keempat adalah tahapan operasi formal yang terdapat pada anak usia (11 tahun – usia dewasa) (Piagey dalam Triyanto, 2007:22). Dalam kecepatan pertumbuhan pada anak berbeda tetapi selalu berurutan dan tidak ada tahapan individu yang melompat dari tahapan satu ke tahapan yang lainnya.

Di dalam usia anak kelas IV menurut teori perkembangan kognitif dari piaget dapat digolongkan dalam tahapan konkret yaitu pada usia 7 sampai 11 tahun. Di dalam tahapan ini siswa sudah dapat memandang di sekelilingnya secara objektif. Dapat berfikir secara operasional dapat dilihat sebagai tipe awal berfikir ilmiah (Triyanto, 2007:24) selain itu interaksi dengan temannya dapat membuat anak dapat berfikir secara logis. Didalam usia 7 sampai 11 tahun anak sudah dapat membedakan hak dan kewajiban yang ada di lingkungan sekitar. Dan guru dapat menggunakan media pembelajaran agar siswa

lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dan siswa juga tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran ini. Di dalam permainan media ular tangga ini siswa dapat lebih aktif dan dapat berinteraksi dengan kelompoknya dan dapat saling membantu kelompoknya dan dapat bertukar pikiran.

Berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru di SDN Suruh Sidoarjo mengungkapkan bahwa perlunya media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban yang sulit untuk dipahami oleh siswa maka dari itu peneliti ingin menerapkan media pembelajaran ular tangga agar siswa dapat memahami proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan materi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Hak dan kewajiban harus di mengerti oleh setiap orang. Dan setiap orang harus mengerti hak yang akan mereka dapatkan dan kewajiban yang wajib mereka kerjakan. Hak dan kewajiban menurut (Notonegoro,2010) hak merupakan kuasa untuk menerima atau segala sesuatu yang semestinya di terima dan tidak boleh di lakukan oleh orang lainnya, sedangkan kewajiban adalah beban untuk memberikan segala sesuatu yang semestinya di berikan kepada orang itu sendiri. Dan dapat diartikan hak adalah segala sesuatu yang kita miliki atau yang kita terima, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus kita kerjakan.

Hak dan kewajiban sudah harus di mengerti oleh anak sejak sekolah dasar supaya anak tau mana hak dan kewajiban. Anak harus mengerti hak dan kewajiban di lingkungan sekitar seperti hak dan kewajiban anak di rumah, hak dan kewajiban anak di sekolah, hak dan kewajiban anak di lingkungan sekitar atau di masyarakat. Seperti yang pertama hak dan kewajiban di rumah yaitu anak berhak untuk mendapatkan kasih sayang dari orang tuanya dan berhak untuk mendapatkan perlindungan dari orang tuanya, sedangkan dengan kewajiban di rumah yaitu anak wajib untuk membantu kedua orang tuanya, yang kedua hak anak di sekolah yaitu setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan, sedangkan kewajiban anak di sekolah adalah mematuhi peraturan sekolah, yang ketiga hak anak di masyarakat anak berhak untuk mengembangkan kegemarannya sedangkan kewajiban di masyarakat anak berkewajiban untuk mematuhi peraturan yang ada di masyarakat.

Media permainan ular tangga ini dikembangkan oleh eny pada tahun 2010 yang saya modifikasi untuk mengajarkan kepada anak tentang penghargaan. Simbol dari ular yaitu sebagai lambang buruk dan jahat sedangkan tangga disimbolkan dengan simbol baik dan bermoral. Media ular tangga menjadi permainan tradisional di Indonesia meskipun belum ada data yang lengkap kapan munculnya permainan ular tangga

Permainan ular tangga ini mudah dimengerti oleh siswa karena cara bermainnya sederhana dan tidak rumit. Permainan ular tangga ini mempunyai peraturan

permainan yang mudah bagi siswa, dapat mendidik siswa, menghibur siswa dengan hal yang baik. Sudah banyak anak mengerti tentang permainan ular tangga ini.

Media ular tangga diharapkan mampu untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran. Pada permainan media ular tangga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dalam permainan ini siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga membuat siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan pemilihan media ular tangga untuk media pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas karena permainan media ular tangga bisa melatih anak untuk lebih aktif dengan kelompoknya juga dapat memahami berbagai pendapat dari teman sekelompoknya. Permainan ini melatih anak untuk kejujuran, rasa tanggung jawab dan konsekuensi yang tinggi dengan simbol gambar ular dan tangga. Sehingga jika anak mendapatkan gambar ular maka anak harus turun dan jika anak mendapatkan gambar tangga anak akan naik. Disini konsekuensi kejujuran dapat dilihat.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan penelitian sebelumnya maka peneliti ingin menggunakan media ular tangga untuk membantu siswa memahami hak dan kewajiban di lingkungan sekitar agar proses pembelajaran tidak bosan. dan di dalam media ular tangga tersebut terdapat materi hak dan kewajiban. Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan media ular tangga untuk membantu siswa memahami materi dengan judul "Penerapan media permainan ular tangga untuk membantu siswa sekolah dasar memahami hak dan kewajiban di lingkungan sekitar".

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui adakah pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban dan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

Dalam penelitian ini memiliki manfaat baik teoritis maupun praktis manfaat teoritis yang diinginkan oleh peneliti yaitu dapat menambah inovasi pembelajaran menggunakan media ular tangga untuk membantu siswa sekolah dasar memahami hak dan kewajiban di lingkungan sekitar.

Sedangkan untuk manfaat praktisnya bagi siswa dalam penelitian ini yaitu untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bagi guru dalam penelitian ini yaitu untuk dapat menambah pengetahuan media pembelajaran dan dapat memotivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Bagi penelitian ini bagi peneliti adalah dapat menyalurkan ide kreatif dalam penggunaan media ular tangga yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti karena adanya faktor keterbatasan kemampuan, dana, dan waktu, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Objek penelitian : Pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban
2. Subjek penelitian : Siswa kelas IV SDN Suruh Sidoarjo
3. Waktu : Semester genap 2017/2018
4. Kurikulum : K13
5. Kompetensi dasar :
 - 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
 - 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
 - 1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.
 - 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.
6. Indikator :
 1. Mengidentifikasi hak dan kewajiban di lingkungan sekitar.
 2. Menjelaskan hasil identifikasi hak dan kewajiban di kehidupan sehari-hari.
 3. Menceritakan ke depan kelas hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat.

Asumsi peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Media ular tangga pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.
2. Siswa dan guru dapat menjalankan permainan media ular tangga dengan kondusif di dalam kelas.

Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang kan diteliti. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan antara lain adalah

H1 : Terdapat pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

H0 : Tidak terdapat pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian menggunakan data berupa angka. Penelitian eksperimen ini memiliki ciri yang khusus yaitu dengan melakukan perlakuan terhadap objek penelitian. Penelitian ini dapat digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan

tertentu didalam kondisi yang sudah di tentukan, Sugiono (2016:107).

Rancangan penelitian ini menggunakan *pretest – posttest Control Group Design*. Dalam desain ini memiliki dua kelompok yang dapat di pilih secara random. Sedangkan dalam penelitian ini dengan menuntukan pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih oleh peneliti. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) dalam pembelajarannya menggunakan media ular tangga sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok pembanding yang tidak diberikan penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Kedua kelompok ini diberikan *pretest* dan *posttest*.

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Suruh Sidoarjo yang beralamatkan di Jl. Imam Bonjol, Suruh Sidoarjo, Jawa timur, 61258. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Lokasi penelitian di pilih karena di lokasi tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang media permaninan ular tangga. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Suruh Sidoarjo, kelas IV A, IV B jumlah siswa kelas IV secara keseluruhan adalah 55 siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Suruh Sidoarjo, kelas IV A, IV B jumlah siswa kelas IV secara keseluruhan adalah 55 siswa.

Teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes pembelajaran yaitu tes tulis pre test dan post test. Pre Test dapat diberikan kepada siswa di awal pembelajaran. Post Test diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Kedua soal terdiri dari pilihan ganda. Hasil dari keduanya dibandingkan apakah ada peningkatan pemahaman dari peserta didik.

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengimpulkan data menggunakan metode tertentu Arikunto (2013:192). Penelitian ini peneliti menggunakan intrumen penelitian berupa tes.

Lembar tes soal digunakan untuk instrumen penelitian. Lembar tes soal yang diberikan terdiri dari pre test dan post test yang memiliki beban kesulitan yang hampir sama. Soal pada tes obyektif berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Lembar tes dapat diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan (pre test) dan setelah kegiatan pembelajaran selesai (post test) dengan menggunakan media ular tangga ataupun tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Variabel penelitian ini adalah variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga pada pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman materi dalam mata pembelajarn PPKn. Variabel kontrol

dalam penelitian ini adalah memberikan posttest dan pretest pada kedua kelompok.

Teknik analisis data disini menggunakan beberapa uji yaitu:

Uji Validitas

Validitas soal yang berupa pretest dan posttest akan divalidasi menggunakan rumus product moment. Rumus korelasi product moment sebagai berikut yang dihitung menggunakan SPSS 22:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Winarsunu, 2015:63)

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
- N = jumlah responden
- X = skor siswa pada butir -a
- Y = skor total siswa

Dengan kriteria:

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tidak valid

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal valid

Dengan taraf signifikan sebesar 5%

Uji Reliabilitas

Reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengukuran yang digunakan secara berulang ulang dengan gejala dan alat ukur yang sama (Siregar, 2012). Uji realibitas ini dilakukan secara internal maupun eksternal. Peneliti akan melakukan uji reliabilitas dengan *internal consistency* menggunakan teknik belah dua (ganjil-genap) dari *Spearman Brown* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Sugiono, 2016:185

r_i = realibilitas internal seluruh instrumen.

r_b = korelasi produk moment antara belahan pertama dan kedua.

Dengan ketentuan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliabel, sedangkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan tidak reliabel.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini untuk menguji sample memiliki varian yang sama atau tidak. Berikut ini adalah langkah untuk melaksanakan uji homogenitas.

- a) Menghitung varian atau standar deviasi menggunakan rumus berikut ini.

$$Varian(SD^2) = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{(N - 1)}$$

- b) Mencari F_{hitung} menggunakan rumus berikut.

$$F_{max} = \frac{var. tertinggi}{var. terendah}$$

(Winarsunu, 2009)

Penelitian ini dibantu menggunakan analisis SPSS versi 22 dengan criteria pengujiannya yaitu :

Jika signifikan < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama

Jika signifikan > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama

Uji Normalitas

Uji normalitas ini untuk mengetahui distribusi normal dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan SPSS versi 22 dalam melakukan perhitungan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji chi-kuadrat atau chi-square dengan rumus berikut ini:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Winarsunu, 2009)

Keterangan :

X^2 = nilai chi-square

f_0 = frekuensi yang diperoleh

f_e = frekuensi yang diharapkan

Apabila signifikansi < 0,05 maka berdistribusi normal.

signifikansi > 0,05 maka tidak berdistribusi normal.

Uji t test saling bebas digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban. Sesuai dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group*, dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t atau *t-test* dengan rumus sebagai berikut.

$$t - test = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

(Winarsunu, 2009)

X_1 = mean pada distribusi sampel 1

X_2 = mean pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = nilai varians pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = nilai varians pada distribusi sampel 1

N_1 = jumlah individu pada sampel 1

N_2 = jumlah individu pada sampel 2

Disalmping itu dilakukan Uji *n-gain* untuk mendeskripsikan hasil belajar hak dan kewajiban siswa setelah *treatment* diterapkan. Uji *n-gain* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar hak dan kewajiban antara keduanya. Perhitungan uji *n-gain* dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* masing-masing siswa dengan rumus:

$$g = \frac{Skor posttest - Skor pretest}{Skor maksimal - Skor pretest}$$

Keterangan:

g = nilai *n-gain*

Nilai *n-gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan interpretasi nilai *n-gain* yang dimuat dengan kriteriabila lebih dari 7 maka

kategori tinggi, kemudian antara 0,3-7 kategori sedang dan bila kurang dari 0,3 termasuk kategori rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini tentang pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban. penelitian ini dilakukan di SDN Suruh Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19-20 April 2018.

Tahap awal penelitian ini adalah dilakukan uji instrument yang meliputi Uji validitas dan Realibilitas. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrumen yang akan digunakan untuk melaksanakan penelitian. Didalam uji validitas ini memiliki dua tahapan yaitu uji validitas berupa instrumen penelitian berupa silabus, rpp, soal pre test dan post test kepada dosen ahli dan uji validitas instrumen soal pretest dan post test di sekolah.

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 5 item pernyataan yang diberikan memiliki nilai koefisien korelasi dibawah R tabel. Yaitu P4, P7, P16, P19, P22. Dengan demikian, terdapat 5 item pertanyaan yang tidak valid dan 20 item pernyataan dinyatakan valid. Sehingga 5 pertanyaan yang tidak valid bisa dihilangkan. Sedangkan validitas postest juga terdapat terdapat 5 item pernyataan dengan nilai koefisien korelasi dibawah R tabel. Yaitu P2, P6, P16, P21, P24. Dengan demikian, terdapat 5 item pertanyaan yang tidak valid dan 20 item pernyataan dinyatakan valid. Sehingga 5 pertanyaan yang tidak valid bisa dihilangkan.

Sedangkan realibilitas adalah adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip (reliabilitas antar penilai)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas didapatkan angka reliabilitas Alpha Cronbach sebesar antara lebih dari 0,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian memiliki realibilitas baik.

Dalam hasil penilaian siswa aspek pengetahuan pada kelas eksperimen adalah hasil pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai pada kelas eksperimen. Dalam pretest ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi hak dan kewajiban. sedangkan post test dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga. Dalam penelian diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 73,2 sedangkan nilai post test adalah 90,4. Nilai pretest yang terendah adalah 55 dan nilai pretest tertinggi adalah 90. Nilai post test terendah 55 adalah dan nilai post test tertinggi adalah 100. Hasil dari rata-rata soal pre test dan soal mengalami peningkatan yang sangat baik.

Sedangkan untuk kelas control penelian ini adalah menggunakan hasil pretest dan post test. Pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai pada kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi hak dan kewajiban. Sedangkan post test diberikan setelah mendapatkan perlakuan proses pembelajaran. Dalam proses penilaian diatas rata-rata nilai pretest adalah 73,3 sedangkan nilai post test adalah 82,7. Nilai pretest terendah adalah 45 dan nilai pretest tertinggi adalah 95 . Nilai post test terendah 70 adalah dan nilai post test tertinggi adalah 95. Hasil dari penilaian pre test dan post test mengalami peningkatan yang baik.

Dalam normalitas ini bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data untuk dilakukannya pengujian perbandingan. Teknik yang dapat digunakan untuk mengujinya dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 maka persebaran data dari variabel yang diuji adalah mendekati normal. Sedangkan jika nilai Uji Z yang diperoleh memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 berarti persebaran data dari variabel yang diuji tidak normal. data hasil penelitian memiliki nilai uji Kolmogorov Smirnov Z untuk uji T posttest dan gaint dengan nilai signifikansi sebesar 0,115 di atas 0,05. Sehingga persebaran data dari di nilai normal.

Pada uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Ketentuan pada Uji Fisher adalah :

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians 1 samadenganvarians 2 atauhomogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians 1 tidaksamadenganvarians 2 atau tidak homogen)

Penelitian ini dibantu menggunakan analisis SPSS versi 22 dengan criteria pengujiannya yaitu :

jiika signifikan < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama

Jika signifikan > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0,468. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti bahwa varian kelompok data memiliki varian yang sama.

Uji t saling bebas *Independent sample t-test* adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak saling berpasangan atau tidak saling berkaitan. Tidak saling berpasangan dapat diartikan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian terhadap pembelajaran yang menggunakan media ular tangga dan pembelajaran yang tidak menggunakan media ular tangga dengan materi hak dan kewajiban pengujian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

a. Hipotesis yang diajukan :

$$H_0 : \lambda_1 = \lambda_2 = 0$$

$$H_1 : \lambda_1 \neq \lambda_2 \neq 0$$

- b. Dasar Pengambilan Keputusan dalam pengujian hipotesis :
 Jika probabilitas $\alpha > 0,05$ dan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
 Jika probabilitas $\alpha < 0,05$ dan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- c. Hasil Pengujian dan Keputusan
 Ketentuan penetapan nilai t_{tabel} pada SPSS dengan tingkat signifikansi pada 5% dan $Df = N - \text{Variabel} = 55 - 2 = 53$ sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,0057.

Berdasarkan hasil pengujian statistic dengan menggunakan aplikasi SPSS didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,158 lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf nyata 0,05 sebesar $\pm 2,0057$. Sedangkan pada kolom Sig. (*Significance*) dari tabel di atas memiliki angka signifikan 0,003 dibawah 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dan pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga.

Uji N gain dipakai untuk melihat perubahan nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji N gain untuk kelas eksperimen diketahui siswa yang mendapatkan kriteria tinggi sebanyak 12 orang sedangkan yang sedang sebanyak 13 orang dan tidak ada yang mendapatkan kriteria rendah. Sedangkan untuk kelas control, siswa yang mendapatkan kriteria tinggi sebanyak 2 orang sedangkan yang sedang sebanyak 17 orang dan yang mendapatkan kriteria rendah sebanyak 11 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Suruh Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan di tanggal 19-20 April 2018. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan yang menggunakan media ular tangga yang akan dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media ular tangga. Dengan pemahaman siswa tentang materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn kelas IV. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian materi dengan menggunakan media ular tangga menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media ular tangga siswa dapat lebih aktif didalam pembelajaran dan siswa dapat lebih memahami materi hak dan kewajiban sehingga diperoleh hasil yang maksimal. Siswa dapat dinyatakan paham dapat dilihat dari rata-rata nilai post test. Setelah siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga yaitu kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media ular tangga yaitu kelas kontrol pre test digunakan sebagai tolak ukur awal siswa didalam materi pembelajaran hak dan kewajiban.

Dalam pembelajaran PPKn biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui penerapan media ular tangga didalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas siswa tidak akan merasa bosan dan pembelajaran tidak akan monoton. Media ular tangga merupakan media yang cocok digunakan karena di dalam

media ular tangga anak akan menjadi aktif karena terdapat unsur bermain dan anak akan merasa senang karena belajar sambil bermain. Untuk membantu peneliti mengetahui seberapa paham siswa dengan materi hak dan kewajiban di berikan metode penugasan yang berupa soal-soal.

Penelitian ini di lakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dilakukan di kelas 4A sedangkan kelas kontrol dilakukan di kelas 4B. Dalam kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan media ular tangga dan diberikan soal post test dan pretest sedangkan di kelas kontrol tidak menggunakan media ular tangga tetapi tetap di berikan soal pre test dan post test. Sebelum melaksanakan penelitian dilakukan proses validasi perangkat pembelajaran pada dosen ahli oleh Ganes Gunansyah, S. Pd., M. Pd pada tanggal 3 April 2018. Pada tanggal 8 April 2018 dan pengujian validitas serta reliabilitas instrumen berupa soal pre test dan post test di SDN Jeruk I Surabaya pada tanggal 9 April 2018 kepada peserta didik kelas 4 dengan kelas yang berbeda serta diberikan waktu 30 menit. Instrumen soal pretest dan post test yang di ujikan untuk validitas dan reliabilitas berupa tes pilihan ganda dengan jumlah masing masing 25 soal pretest dan post test.

Dalam uji validitas dan reliabilitas terdapat masing masing 20 soal pre test dan post test yang valid dari 25 soal pretest dan post test yang sudah di sediakan. Didalam perhitungan validitas soal pretest menggunakan SPSS 22 for windows dengan hasil tabel sebagai berikut, nilai r_{tabel} dalam penelitian ini adalah 0,3610 dengan menggunakan $\alpha = 5\%$. Di dalam butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $0,3610 < \alpha$, dengan $\alpha = 5\%$. Terdapat 20 pertanyaan yang valid yaitu nomer 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25. Dan perhitungan soal post test dengan menggunakan SPSS 22 for windows dengan hasil sebagai berikut, nilai r_{tabel} dalam penelitian ini adalah 0,3610 dengan menggunakan $\alpha = 5\%$. Di dalam butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $0,3610 < \alpha$, dengan $\alpha = 5\%$. Terdapat 20 pertanyaan yang valid yaitu 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25.

Di dalam penelitian ini uji reliabilitas soal pre test dan post test digunakan untuk menguji butir pertanyaan. Uji reliabilitas soal pre test dan post test ini menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan angka reliabilitas Alpha Cronbach sebesar antara lebih dari 0,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel dalam penelitian memiliki realibilitas baik.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dan mengetahui hasil yang valid maka dilakukan penelitian yang dilaksanakan di SDN Suruh Sidoarjo pada tanggal 19-20 April. Setelah memperoleh data maka selanjutnya melakukan uji normalitas yang dapat digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data dari penelitian pada soal pre test dan post test. Data yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan distribusi normal yang dihitung dengan SPSS 22. Berdasarkan dengan pertungan diketahui bahwa persebaran data hasil penelitian memiliki nilai uji Kolmogorov Smirnov Z dengan nilai

signifikansi sebesar 0,115 di atas 0,05. Sehingga persebaran data dari masing-masing variabel di nilai normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa hasilnya adalah normal selanjutnya melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 22 dengan criteria pengujiannya, jika signifikan < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama jika signifikan > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0,468. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti bahwa varian kelompok data memiliki varian yang sama.

Uji T test dapat dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji T test ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan rata-rata dua grup yang tidak saling berpasangan atau dapat juga diartikan bahwa penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dua subjek sampel yang berbeda. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian yang menggunakan media ular tangga dan yang tidak menggunakan media ular tangga pada materi hak dan kewajiban. Dalam hasil uji t test ini diperoleh hasil penelitian menunjukkan nilai thitung sebesar 3,158 lebih besar dibandingkan dengan nilai tabel pada taraf nyata 0,05 sebesar $\pm 2,0057$. Sedangkan pada kolom Sig. (Significance) memiliki angka signifikan 0,003 di bawah 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dan pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga. Dari analisis n gain hasil tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan media ular tangga dan yang tidak menggunakan media ular tangga.

Media permainan ular tangga juga mengajak guru dan siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar. Dengan pembelajaran yang menarik siswa akan semangat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa tidak akan mudah bosan dalam kegiatan belajar. Dengan adanya minat belajar siswa akan lebih memperhatikan proses pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih memahami materi yang dijelaskan. Dan siswa juga dapat bermain sambil belajar.

Dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan ular tangga dilihat dari soal pretest dan posttest dan masing masing jumlah soal adalah 20 dengan soal yang berbeda dengan bobot yang sama dan dengan materi hak dan kewajiban. Adanya pengaruh dalam penelitian ini adalah siswa dapat dikatakan paham apabila siswa dapat mengerjakan materi hak dan kewajiban yang sudah dikerjakan dengan benar.

Berdasarkan dari penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari kemampuan kognitif siswa dalam materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji t test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan

demikian di nyatakan bahwa adanya pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian serta pembahasan yang telah di paparkan media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN Suruh Sidoarjo pengujian t test dengan menggunakan bantuan SPSS 22 diperoleh hasil pada sig (2 tailed) dengan nilai angka signifikan 0,003 di bawah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan dari hasil uji n gain pada kelas kontrol terdapat hasil yang rendah sedangkan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dalam kemampuan kognitif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Jika siswa tertarik dengan proses pembelajaran maka pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan pembelajaran akan mudah dimengerti. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa tentang materi hak dan kewajiban kelas eksperimen IV A di SDN Suruh Sidoarjo.

Saran

1. Bagi guru dapat menggunakan media ular tangga dalam mata pelajaran PPKn khususnya pada materi hak dan kewajiban agar siswa tertarik dengan pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain dapat menggunakan media ular tangga terhadap pemahaman kognitif siswa tetapi dengan variabel yang berbeda dan kondisi siswa yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 1987. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas, 2008. *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*. Surabaya: Unesa
- Faby, Rahila (2010). Kekurangan Logika Matematika Dalam Usaha Stimulasi Logika Kognitif. Tersedia [http://issn.pdii.lipi.go.id//.media permainan ular tangga. Html](http://issn.pdii.lipi.go.id//.media%20permainan%20ular%20tangga.html). (26 November 2011)
- Kusumawati. 2003. *Metode Permainan dalam Pembelajaran*. Makalah komprehensif tidak diterbitkan. Unesa

- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifuldin, A. 2003. *Pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Permainan Ular Tangga*. PTK tidak Diterbitkan. Malang
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistika*

