

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengaruh teknik pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn. Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor*.
2. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan media audio visual dan siswa yang belajar dengan media visual.
3. Pengaruh interaksi antara teknik pembelajaran dan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn.
4. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio visual.
5. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media visual dengan siswa yang

belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual

6. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual.
7. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro Propinsi Lampung, yang beralamat di Jalan Sriwijaya 16 A Kelurahan Mulyosari Kecamatan Metro Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun pelajaran 2013/2014 selama kurang dari dua bulan, yakni bulan April sampai dengan bulan Mei 2014. Dari dua kelas yang ada dibagi menjadi empat kelas. Masing-masing kelas terdiri dari sembilan kali

pertemuan. Sehingga jumlah pertemuan secara keseluruhan adalah 36 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran PPKn disesuaikan dengan kurikulum dan jadwal mata pelajaran di kelas pada sekolah yang dijadikan tempat penelitian, yakni Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat.

C. Metode Penelitian dan Rancangan Eksperimen

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 untuk membandingkan dua teknik pembelajaran permainan edukatif yang berbeda, yakni teknik permainan edukatif *outdoor* dan teknik permainan edukatif *indoor* dengan variabel perlakuan kedua yaitu penggunaan media pembelajaran (media visual dan audio visual).

Menurut Sugiyono, bahwa metode eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹ Sejalan dengan pendapat tersebut, Handini mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen ditujukan untuk meneliti adanya hubungan kausal atau sebab akibat antara faktor resiko dan suatu efek tertentu, dengan cara memberikan perlakuan kepada salah satu atau lebih kelompok

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 107.

eksperimen dan membandingkannya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang “serupa” tetapi berbeda dalam hal perolehan perlakuan.²

Sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2 yang terdiri dari tiga variabel. Variabel dalam penelitian ini yakni terdiri dari variabel bebas pertama, variabel bebas kedua dan variabel terikat. Variabel bebas (*Independent Variabel*) berupa teknik pembelajaran dan media pembelajaran, sedangkan variabel terikat (*Dependent Variabel*) adalah hasil belajar. Teknik pembelajaran dalam penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu teknik permainan edukatif *outdoor* (A_1) dan teknik permainan edukatif *indoor* (A_2). Sedangkan media pembelajaran dalam penelitian ini terbagi atas media audio-visual (B_1) dan media visual (B_2). Untuk variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil belajar PPKn.

Adapun desain penelitian eksperimen dengan rancangan desain faktorial 2 x 2 yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian dengan Rancangan Desain Faktorial 2x2

Media Pembelajaran (B)	Teknik Pembelajaran (A)	
	Permainan Edukatif <i>Outdoor</i> (A_1)	Permainan Edukatif <i>Indoor</i> (A_2)
Audio visual (B_1)	(A_1B_1)	(A_2B_1)
Visual (B_2)	(A_1B_2)	(A_2B_2)

² Myrnawati Crie Handini, *Metodologi Penelitian untuk Pemula*, (Jakarta: FIP Press, 2012) h. 18.

Keterangan:

A : Teknik Pembelajaran

A₁ : Teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor*

A₂ : Teknik Pembelajaran permainan edukatif *indoor*

B : Media Pembelajaran

B₁ : Media pembelajaran Audio-visual

B₂ : Media Pembelajaran visual

A₁B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual

A₂B₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media audio-visual

A₁B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media visual

A₂B₂ : Kelompok siswa yang belajar dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan.³

Selanjutnya Sugiyono mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah

³ Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 64.

generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Sementara itu, Handini menyatakan bahwa populasi adalah sekumpulan subjek (yang mencakup semua makhluk maupun benda mati) yang mempunyai kecenderungan sama serta memiliki sifat-sifat serupa.⁵

Adapun yang menjadi populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Metro Provinsi Lampung. Oleh karena keterbatasan penelitian, maka perlu ditetapkan populasi terjangkau dalam penelitian ini. Populasi terjangkau pada penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 1 Metro Barat.

Populasi yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat, Kota Metro Provinsi Lampung, tahun pelajaran 2013/2014. Dari kelas I sampai kelas VI yang secara keseluruhan berjumlah 280 siswa. Mengenai populasi tersebut dapat dilihat pada daftar tabel 3.2 data populasi jumlah siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro sebagai berikut.

⁴ Sugiyono., *Op. Cit.*, h. 80.

⁵ Myrnawati Crie Handini., *Op. Cit.*, h. 41.

Table 3.2 Data Jumlah Populasi Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro Propinsi Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014

Nama Sekolah	Alamat	Kec.	Jumlah Siswa						
			Kelas						Jumlah
			1	2	3	4	5	6	A-B
			A	A	A	A	A	A	
SDN 1 Metro Barat	Jl. Sriwijaya No. 16a Kelurahan Mulyosari	Metro Barat	21	21	27	23	27	19	280
			B	B	B	B	B	B	
			22	22	28	23	28	19	
JUMLAH			43	43	55	46	55	38	280

(Sumber : Staf Tata Usaha SDN 1 Metro Barat Kota Metro, November 2013)

Berdasarkan data populasi pada tabel di atas, terdapat jumlah siswa kelas I sebanyak 43 siswa, kelas II sebanyak 43 siswa, kelas III sebanyak 55 siswa, kelas IV sebanyak 46 siswa, kelas V sebanyak 55 siswa dan kelas VI sebanyak 38 orang siswa. Sehingga jumlah siswa kelas I hingga kelas VI yakni kelas A dan B secara keseluruhan di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro Propinsi Lampung tersebut sebanyak 280 (dua ratus delapan puluh) siswa pada tahun pelajaran 2013/2014. Jumlah siswa pada seluruh kelas tersebut menjadi populasi dalam penelitian ini.

b. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶ Sampel dianggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian. Adapun jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini meliputi *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random*, *sampling area (cluster) sampling (sampling menurut daerah)*.

Salah satu jenis dari teknik yang digunakan adalah *simple random sampling*. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.⁷

Pengambilan sampel secara acak ini dilakukan dengan pengundian. Pengundian dilakukan dengan cara memberikan angka romawi secara berurutan pada setiap kelas di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat kota Metro, yaitu: I, II, III, IV, V dan VI pada selembur

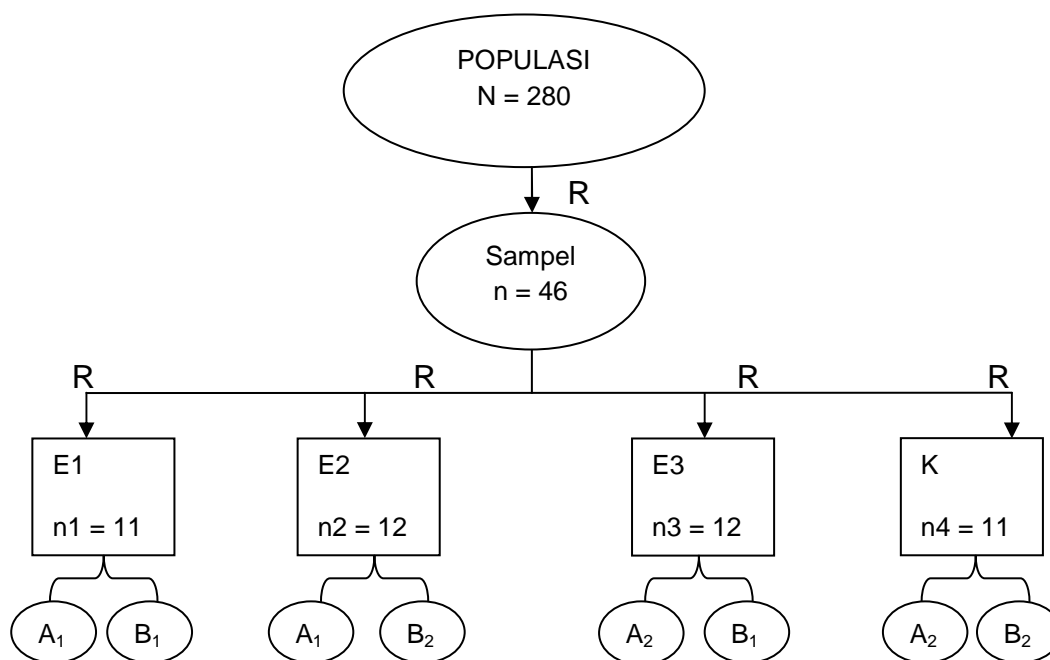
⁶ Sugiyono., *Op. Cit.*, 81

⁷ *Ibid.*, h. 82.

kertas berukuran kecil, lalu kertas tersebut digulung. Langkah selanjutnya ialah memasukkan gulungan-gulungan kertas undian ke dalam wadah (gelas) yang ditutup dengan kertas dan diberi lubang kecil sehingga satu gulungan kertas dapat keluar dari lubang tersebut. Gelas undian kemudian dikocok sampai keluar satu gulungan kertas yang bertuliskan kode angka romawi pada kelas yang akan dijadikan sampel penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro sebagai penentuan tempat penelitian. Setelah mendapatkan kelas di Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro tersebut, peneliti kembali membuat kocokan untuk menentukan perlakuan yang akan diberikan pada kelompok kelas yang terpilih.

Setelah melakukan pengundian, terpilih kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat Kota Metro dengan jumlah siswa sebanyak 46 orang. Dikarenakan jenis penelitian ini adalah penelitian komparatif faktorial 2×2 dengan dua perlakuan, yakni teknik pembelajaran dan media pembelajaran sebagai variabel bebasnya, maka dibutuhkan empat kelompok kelas. Oleh karena itu dari dua kelas besar tersebut dibagi lagi menjadi empat kelas, yakni kelas A sampai D. Karena penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Dengan demikian, masing-masing kelas terdiri dari sebelas dan duabelas orang siswa. Kemudian empat kelas yang masing-masing berjumlah sebelas dan duabelas orang siswa dengan jumlah total 46 siswa

tersebut, ditetapkan sebagai sampel penelitian. Sehingga teknik sampling tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar. 3.1 Bagan Teknik Sampling Penelitian dengan Desain Dua Faktor (Factorial Design)⁸

Dalam pelaksanaannya, dari 46 jumlah sampel yang diambil dan telah dibagi ke dalam 4 kelompok kelas yang masing-masing berjumlah sebelas dan duabelas orang siswa sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, ternyata pada pertemuan ketujuh sampai pada pertemuan kesembilan sebanyak dua orang siswa tidak hadir mengikuti pembelajaran dan tidak mengikuti tes hasil belajar PPKn. Dengan demikian, maka ditetapkan data penelitian sebanyak siswa

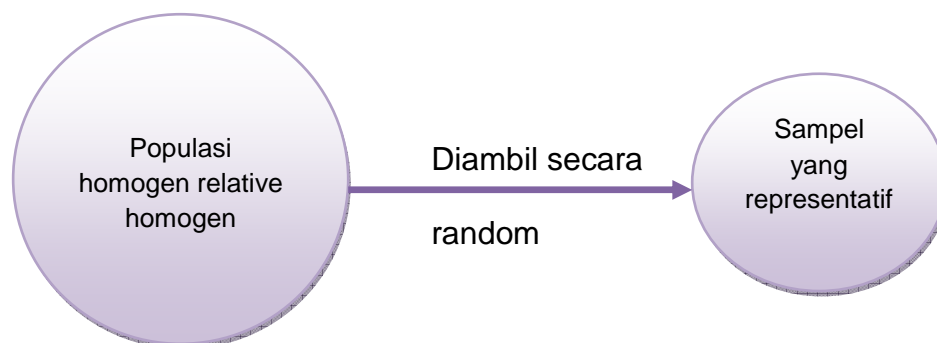
⁸ Kadir, *Desain Dua Faktor (Factorial Design): Makalah Pada Kegiatan Workshop Metodologi Penelitian* (disampaikan di Gedung Labschool UNJ pada tanggal 14 September 2013), h. 1

yang mengikuti pembelajaran sampai tuntas, yakni masing-masing kelompok kelas berjumlah 11 orang siswa yang kemudian ditetapkan sebagai unit analisis dalam penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan teknik *simple random sampling*. Untuk mempermudah dan memperjelas jumlah siswa yang dijadikan sebagai unit analisis dalam penelitian ini, maka disajikan dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Sebagai Unit Analisis Berdasarkan Desain Penelitian

Media Pembelajaran (B)	Teknik Pembelajaran (A)		Jumlah
	Permainan Edukatif <i>Outdoor</i> (A ₁)	Permainan Edukatif <i>Indoor</i> (A ₂)	
Audio visual (B ₁)	11	11	22
Visual (B ₂)	11	11	22
Jumlah	22	22	44

Untuk lebih memperjelas cara pengambilan sampel tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.2 Teknik Simple Random Sampling (diadaptasi dari Sugiono, 2009:82)

E. Rancangan Perlakuan

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis perlakuan teknik pembelajaran dan dua jenis media pembelajaran. Untuk perlakuan pada teknik pembelajaran yaitu teknik permainan edukatif *outdoor* dan teknik permainan edukatif *indoor*. Kemudian untuk perlakuan pada media pembelajaran yaitu media audio-visual dan media visual.

Setiap jenis pada teknik pembelajaran dan media pembelajaran diterapkan pada kelas yang berbeda, sesuai dengan teknik *simple random sampling* yang dilakukan. Untuk teknik permainan edukatif *outdoor* (A_1) diperlakukan pada kelas IVab, untuk teknik permainan edukatif *indoor* (A_2) diperlakukan pada kelas IVcd, untuk media pembelajaran audio-visual (B_1) diperlakukan pada kelas IVba, dan untuk media pembelajaran visual (B_2) diperlakukan pada kelas IVdc.

Kemudian untuk teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio visual (A_1B_1) diperlakukan pada kelas IVa, dan sebagai pembandingnya yaitu teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio-visual (A_2B_1) yang diperlakukan pada kelas IVc. Untuk teknik permainan edukatif *outdoor* dan media visual (A_1B_2) diperlakukan pada siswa kelas IVb, dan sebagai pembandingnya yaitu teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual (A_2B_2) diperlakukan pada siswa kelas IVd. Selanjutnya, untuk teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual (A_1B_1) diperlakukan pada siswa kelas IVa, dan sebagai

pembandingnya yaitu teknik permainan edukatif *outdoor* dan media visual (A_1B_2) diperlakukan pada siswa kelas IVb. Kemudian yang terakhir adalah teknik permainan edukatif *indoor* (A_2B_1) yang diperlakukan pada siswa kelas IVc, dan sebagai pembandingnya yaitu teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual (A_2B_2) yang diperlakukan pada siswa kelas IVd.

Kelompok siswa yang diberi perlakuan baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen masing-masing dilakukan dengan proses yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan berisi pembukaan berawal dari pengondisian kelas, doa bersama, memberi motivasi dan memberikan permainan tahap pra-kondisi sebelum memperkenalkan pokok bahasan dan indikator pembelajaran yang hendak dicapai. Pada kegiatan inti merupakan proses pembelajaran dengan teknik permainan edukatif tahap *problem solving* dan penggunaan media pembelajaran, namun sebelumnya diberikan permainan tahap *ice breaking* untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik. Pada kegiatan penutup merupakan refleksi dan penyimpulan dari materi yang disampaikan serta pelaksanaan tes setiap akhir pembelajaran.

Adapun permainan edukatif yang dimaksud dan tata cara permainan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-kondisi

a. Permainan Tes Jari Tangan

- Format permainan** : Kelompok
- Alokasi waktu** : 20 menit
- Lokasi Permainan** : Halaman sekolah, ruang terbuka
- Alat dan bahan** : -
- Jumlah peserta** : seluruh siswa yang terbagi dalam kelompok-kelompok besar.

Tujuan: melatih konsentrasi peserta didik dan mempersiapkannya agar mereka siap dalam melaksanakan tugas selanjutnya. Selain itu, permainan ini dapat menyegarkan suasana di awal rangkaian kegiatan.

Aturan dan cara permainan:

- Instruktur mula-mula mempersiapkan pertanyaan sederhana untuk peserta yang sudah berada di halaman sekolah dalam lingkaran besar tersebut, seperti:
 - Apakah anak-anak tetap giat belajar walaupun tanpa disuruh oleh guru dan orang tua?
 - Apakah anak-anak selalu mengikuti perintah guru dan orang tua?
 - Apakah anak-anak selalu beribadah dan berdoa kepada Tuhan YME?

- Apakah anak-anak suka dengan permainan?
- Apakah anak-anak suka terlambat masuk kelas?
- Apakah anak-anak suka melihat gambar dan nonton TV?
- Apakah anak-anak suka nonton TV sampai meninggalkan kegiatan belajar di rumah?
- Instruktur kemudian memerintahkan semua peserta untuk mengepalkan tangan dan menaruh kedua tangan di samping paha.
- Aturan permainan adalah ketika instruktur menanyakan pertanyaan tersebut kepada peserta, apabila jawabannya “ya” maka peserta diharuskan mengangkat kedua ibu jari tinggi-tinggi dan berteriak “ya”. Akan tetapi, apabila jawaban pertanyaan “tidak” maka peserta diharuskan mengangkat kedua jari manis tinggi-tinggi dan berteriak “tidak”.
- Reaksi tertawa akan terdengar ketika peserta didik kesulitan dalam mengangkat jari manis mereka apabila mereka menjawab tidak.

Pesan-kesan: setelah permainan selesai, instruktur dapat memberikan kesan-kesan berupa : permainan ini adalah permainan sederhana. Meskipun sederhana, belum tentu mudah dilakukan. Pesan yang ditekankan adalah hendaknya kita jangan pernah menganggap remeh segala sesuatu, karena

terkadang sesuatu yang kita anggap mudah belum tentu benar-benar mudah untuk dilaksanakan.

b. Permainan Berburu Tiket

Format permainan	: Kelompok
Alokasi waktu	: 10-20 menit
Lokasi Permainan	: Halaman sekolah, lapangan, aula
Alat dan bahan	: Kertas origami aneka warna (merah dan kuning)
Jumlah peserta	: seluruh siswa dalam kelompok

Tujuan:

Permainan ini dilakukan untuk mengondisikan anak guna mengikuti permainan selanjutnya, serta membuat anak fokus dalam menyelesaikan tugas. Permainan ini dapat diartikan sebagai tugas pertama yang harus diselesaikan.

Aturan dan cara permainan:

- Bariskan semua anak peserta permainan ke dalam barisan berbanjar ataupun bersaf, sesuai dengan kondisi lokasi permainan.
- Siapkan tiket (berupa kertas origami dua warna: merah dan kuning), kemudian sebarkan tiket-tiket itu di tempat yang agak tersembunyi.
- Jumlah tiket yang disebar $\frac{3}{4}$ dari jumlah total peserta sehingga nantinya ada peserta yang tidak kebagian tiket.

- Jelaskan pada seluruh peserta, bahwa semua peserta harus mempunyai tiket. Tiket yang dimaksud adalah kertas origami berwarna yang disembunyikan di sekitar lokasi permainan.
- Dalam waktu 2 menit, semua peserta diinstruksikan harus mendapatkan 1 tiket dan harus kembali ke barisan semula.
- Peserta yang nantinya memperoleh tiket merah akan masuk ke dalam kelompok A, peserta yang nantinya memperoleh tiket kuning akan masuk ke kelompok B, dan peserta yang tidak memperoleh tiket akan masuk ke kelompok C.
- Kelompok A secara otomatis berhak mengikuti rangkaian kegiatan selanjutnya serta memperoleh hadiah (coklat, permen, dll.)
- Kelompok B berhak mengikuti kegiatan selanjutnya, tetapi tidak mendapatkan hadiah.
- Kelompok C harus mendapatkan hukuman, baru boleh mengikuti kegiatan selanjutnya karena mereka tidak punya tiket.

Pesan-kesan: Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, instruktur dapat menjelaskan kepada peserta bahwa pada setiap tugas yang dilaksanakan akan muncul tiga hasil. Hasil tersebut adalah sebagai berikut.

- ✓ Mereka yang berhasil melaksanakan tugas dengan baik dan sempurna.
- ✓ Mereka yang melaksanakan tugas dengan hasil yang biasa-biasa saja.
- ✓ Mereka yang gagal dalam melaksanakan tugas.

Setiap keberhasilan atau kegagalan ada hikmahnya masing-masing. Keberhasilan akan memperoleh keuntungan, sedangkan kegagalan akan memperoleh pelajaran kembali. Kemudian instruktur dapat memberikan umpan balik kepada peserta, “Masuk ke dalam kelompok manakakah mereka?”

2. Tahap *Ice Breaking*

a. Permainan Pundak-Lutut-Kaki

Format permainan : kelompok

Alokasi waktu : 30 menit

Lokasi Permainan : Halaman sekolah, ruang terbuka, atau lapangan.

Alat dan bahan : -

Jumlah peserta : seluruh siswa

Tujuan: Melatih konsentrasi peserta, menghangatkan suasana, dan membangkitkan energi peserta.

Aturan dan cara permainan:

- Mula-mula peserta diperintahkan untuk membentuk lingkaran besar.
- Instruktur kemudian menjelaskan bahwa jika instruktur berkata “pundak” berarti peserta harus memegang pundak kanan dengan tangan kiri dan telinga kiri dengan tangan kanan. Jika instruktur berkata “lutut” maka peserta harus memegang kedua lutut sambil menggoyang-goyangkan pantat. Bila instruktur berkata “kaki”, maka peserta harus memegang tempurung kaki sambil berteriak “yes!, aku bisa!”.
- Kemudian lingkaran yang besar dibagi dalam lingkaran-lingkaran kecil sebanyak lima lingkaran.
- Instruktur memulai permainan dengan perintah pundak, lutut, kaki dengan tempo lambat sambil berkeling melihat siswa dengan penuh kepedulian.
- Tempo kemudian dipercepat.
- Reaksi tertawa akan muncul ketika peserta mengalami kesulitan seiring tempo permainan yang meningkat.
- Peserta didik kembali membentuk lingkaran besar seperti semula.

Pesan-kesan: Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, instruktur dapat memberikan kesan-pesan bahwa tidak semua

hal mudah yang kita bayangkan akan mudah pula untuk dilakukan.

b. Permainan Karakter Tokoh Idola

Format permainan : kelompok

Alokasi waktu : 30 menit

Lokasi Permainan : dapat dilakukan di halaman sekolah, lapangan terbuka, atau aula.

Alat dan bahan : -

Jumlah peserta : seluruh siswa

Tujuan: Mengajarkan siswa agar mampu menggambarkan pemikiran mereka, mencairkan suasana, dan membangkitkan energi peserta.

Aturan dan cara permainan:

- Seluruh peserta dibariskan dan mereka diperintahkan merentangkan kedua tangan.
- Instruktur kemudian menanyakan dua tokoh idola (karakter film) kepada setiap peserta/anak. Tokoh itu harus diingat oleh peserta.
- Instruktur menjelaskan aturan main kepada peserta:
 - ✓ Apabila instruktur berkata “peran pertama” maka setiap peserta harus memerankan tokoh idola pertama yang mereka sebutkan.

- ✓ Apabila instruktur berkata “peran kedua” maka setiap peserta harus memerankan tokoh idola yang kedua mereka sebutkan.
- ✓ Apabila instruktur berkata “diam” maka setiap peserta harus diam dan tidak bergerak sama sekali.
- Dalam permainan, instruktur dapat mengombinasikan teriakan peran dan tempo permainan.
- Akan terjadi hal lucu, ketika peserta memerankan tokoh-tokoh yang mereka sebutkan.

Pesan-kesan: Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, instruktur dapat memberikan kesan-pesan bahwa kita harus dapat menjelaskan kepada orang lain segala sesuatu yang ada di dalam pikiran kita, agar orang lain mengerti maksud dan tujuan kita serta menghindari kesalahpahaman. Menjelaskan isi pikiran kita kepada orang lain tidaklah mudah.

3. Tahap *Problem Solving*

a. Permainan Serba Lima

Mempelajari tentang pengetahuan umum sangat menarik apabila dilakukan dengan bermain, sehingga anak-anak akan terasah daya tangkapnya, serta berani untuk mencoba mengujinya secara terbuka bersama-sama.

Tujuan:

- Melatih konsentrasi anak dalam memahami suatu pesan.
- Melatih kecepatan dan keterampilan anak-anak dalam merespon pesan yang diberikan.
- Melatih anak-anak tentang berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Waktu: 30 Menit

Jumlah peserta: melibatkan jumlah siswa secara keseluruhan

Bahan/alat: Alat tulis (kertas, pensil, pulpen).

Cara bermain:

- Seluruh anak yang ikut dalam permainan berdiri santai membentuk satu lingkaran besar dan mendapat alat tulis.
- Pemandu/guru berdiri di tengah lingkaran dan siap memulai acara.
- Siswa dibagi terlebih dahulu ke dalam lingkaran-lingkaran kecil sebanyak lima lingkaran.
- Kemudian pemandu/guru memulai acara dengan berkata kepada siswa dalam kelompok-kelompok tersebut“ Tuliskan lima dampak positif globalisasi? lima orang yang paling cepat menyebutkan segera angkat tangan!”
- Lalu setiap anak menuliskan di kertas masing-masing dan lima orang paling cepat boleh maju menyebutkan jawabannya.

Apabila semua jawaban benar, pemandu memberikan tanda conteng di kertas mereka.

- Lalu proses berlangsung terus seperti nomor 3 dan 4 dengan pertanyaan serba lima. Misalnya lima jenis alat transportasi, lima jenis media, lima suku bangsa di Indonesia, lima bahasa di dunia, lima mata uang di dunia, dan sebagainya.
- Proses berjalan begitu seterusnya sampai dianggap cukup oleh pemandu/guru dengan berbagai variasi pertanyaan dan berisi pengetahuan umum sesuai dengan materi pelajaran.
- Anak-anak yang paling banyak mendapatkan nilai berupa tanda conteng pemandu/guru dinyatakan sebagai pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah.

Ulasan:

Melalui permainan ini beberapa hal penting yang dapat disampaikan sebagai berikut.

- Anak-anak diuji konsentrasi dan kepekaannya memahami pertanyaan sekaligus menjawab secara cepat dan benar.
- Anak-anak akan menguji pengetahuan yang didapatkan bersama-sama dengan anak-anak yang lain secara menarik dan bersemangat karena sambil bermain.

- Anak-anak juga berlatih untuk berani mengemukakan pendapat dan jawaban dihadapan orang lain, sekaligus berfungsi untuk mengkonfirmasi kebenaran atas jawaban mereka itu.
- Bagi anak-anak yang sama sekali tidak bisa menyebutkan jawaban, lebih baik diberi kesempatan untuk menuliskan jawaban dari anak-anak yang sudah mengemukakan jawaban di depan agar mereka tetap bersemangat.
- Variasi permainan ini adalah sebaiknya bobot pertanyaan disesuaikan dengan tingkat pengetahuan para peserta didik.

b. Permainan Pohon Pengetahuan

Dari permainan ini, siswa akan belajar bersama-sama tentang berbagai macam pengetahuan umum dan materi yang dipelajarinya. Oleh karena itu, melalui belajar sambil bermain ini siswa akan teruji pengetahuan mereka secara terbuka.

Tujuan:

- Melatih kecepatan dan keterampilan siswa dalam merespon pesan.
- Meningkatkan pengetahuan siswa tentang berbagai hal.
- Melatih dan meningkatkan kekuatan mental anak di depan umum.

Waktu: 30 Menit

Jumlah peserta: semua siswa dapat bermain dalam permainan ini.

Bahan/alat: Papan tulis atau karton tebal, spidol atau kapur tulis, alat tulis siswa, karton besar.

Cara bermain:

- Seluruh siswa yang ikut dalam permainan ini dipersilahkan duduk santai, dengan formasi huruf “U”.
- Di depan telah disediakan papan tulis dan spidol. Pada papan tulis itu telah dibuat semacam gambar pohon besar dengan beberapa cabang ke kiri, ke kanan dan ke atas. Lalu di bawah gambar pohon besar tersebut ditulis kata-kata tertentu, misalnya alat komunikasi di era globalisasi dan sebagainya.
- Pemandu/guru berdiri di depan dan siap memulai acara dengan memanggil seorang siswa secara acak agar menuliskan di dalam salah satu cabang pada gambar pohon besar itu, misalnya tentang hal-hal apa saja yang berkaitan atau yang termasuk ke dalam alat komunikasi di era globalisasi?
- Jika jawaban benar, siswa tersebut dapat menunjuk siswa yang lain menjawab pertanyaan yang sejenis. Jika jawaban

salah, siswa tersebut diberi hukuman dimasukkan ke dalam lingkaran remedial untuk pendalaman materi dan mempelajari kembali isi materi pelajaran yang belum dimengerti, proses selanjutnya kembali ke pemandu/guru.

- Begitu seterusnya sampai sekitar lima siswa mendapatkan giliran yang sama.
- Lalu proses berlangsung lagi seperti no 3 – 5, tetapi dengan cara dibuat ranting-ranting dari jawaban siswa sebelumnya yang benar. Akhirnya jawaban siswa berikutnya semakin banyak dan rinci dengan melibatkan seluruh siswa yang lain untuk ikut menulis jawaban ke gambar “pohon pengetahuan” tersebut.
- Setelah itu siswa dibagi dalam lima kelompok dan masing-masing siswa telah siap dengan karton dan alat tulisnya untuk membuat seperti yang sudah dicontohkan dengan cara bekerjasama.
- Dalam waktu yang telah ditentukan masing-masing kelompok mengumpulkan hasil karyanya dan kembali duduk santai membentuk format “U” seperti semula untuk mendapat pengarahan dari guru untuk kegiatan selanjutnya.

Ulasan:

Melalui permainan ini, ada hal-hal penting yang bisa diungkapkan antara lain sebagai berikut.

- Para siswa akan diuji konsentrasinya dan kepekaannya dalam memahami pertanyaan sekaligus member jawaban secara cepat dan benar.
- Melalui teknik permainan “pohon pengetahuan” ini (melalui gambar) bisa menarik perhatian dan belajarpun menjadi lengkap karena bersifat memetakan suatu pengetahuan tertentu.
- Keberanian para siswa juga teruji dengan mengemukakan jawaban di hadapan orang lain sekaligus berfungsi untuk saling belajar bersama.
- Hukuman yang diberikanpun bersifat edukatif, sehingga siswapun dapat menjalaninya dengan senang hati.
- Agar belajar tetap semangat, bagi siswa yang tidak bisa menjawab diminta ke depan untuk mengulang jawaban dari para siswa yang sudah menjawab di depan sehingga mereka ikut menjawab secara benar.
- Variasi permainan ini adalah dapat digunakan untuk membahas berbagai macam materi dan tema

pelajaran/pengetahuan umum yang lain sehingga semua materi bisa terserap dengan lengkap.

c. Permainan Harry Potter

Dari permainan ini, para siswa akan belajar bersama-sama tentang berbagai macam pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sambil bermain menjadi penyihir “Harry Potter”.

Tujuan:

- Melatih kecepatan, sikap dan keterampilan siswa dalam merespon pesan.
- Meningkatkan pengetahuan para siswa tentang berbagai hal.
- Melatih dan meningkatkan kekuatan mental siswa di depan umum.

Waktu: 30-45 menit.

Jumlah peserta: tidak dibatasi atau melibatkan anak yang ada.

Bahan/alat: Soal-soal pengetahuan umum, pensil/tongkat kecil, kaca mata, jas hitam.

Cara bermain:

- Seluruh anak-anak yang ikut dalam permainan ini dipersilahkan duduk santai dengan membentuk lingkaran besar.

- Pemandu berdiri di tengah lingkaran dan membawa sebuah pensil/tongkat kecil sedang menjadi 'Harry Potter' sebagai penyihir. Kemampuan 'Harry Potter' adalah menyihir orang. Namun, bagi anak yang bisa menjawab pertanyaannya berarti kebal dari ilmu sihirnya.
- Dengan berjalan berkeliling 'Harry Potter' mendekati salah seorang anak secara acak sambil bertanya sesuatu, "Siapakah Presiden Republik Indonesia pertama?". Lalu, anak tersebut harus menjawab pertanyaan itu dalam waktu 10 detik.
- Jika anak tersebut bisa menjawab benar, itu berarti dia kebal terhadap sihir 'Harry Potter' dan dia bisa menjadi 'Harry Potter' untuk melakukan hal seperti tadi. Namun jika jawaban anak salah atau tidak bisa menjawab, anak harus keluar dari lingkaran. Dia bisa kembali ke lingkaran (hilang pengaruh sihirnya) bila di waktu lain bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.
- Lalu proses berlangsung lagi seperti nomor 3-4 dengan melibatkan seluruh anak-anak yang lain untuk menjadi 'Harry Potter' dalam jumlah yang dirasa cukup dengan berbagai pertanyaan yang beragam.

Ulasan:

Melalui permainan ini, ada hal-hal penting yang perlu diungkapkan, yaitu sebagai berikut.

- Terkenalnya kisah 'Harry Potter' tentu sudah diketahui anak-anak. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu teknik belajar sambil bermain yang unik, menarik, serta menyenangkan.
- Ketika bermain, anak-anak akan diuji konsentrasi dan kepekaannya dalam memahami pertanyaan sekaligus member jawaban secara cepat dan benar.
- Keberanian anak-anak juga teruji dengan mengemukakan jawaban di hadapan orang lain sekaligus berfungsi untuk saling belajar bersama.
- Bagi anak-anak yang dikeluarkan dari lingkaran tetap mendapat kesempatan untuk kembali ikut bermain dengan cara menjawab pertanyaan yang dia ketahui jawabannya.
- Variasi game ini adalah bisa digunakan untuk membahas berbagai tema pelajaran/pengetahuan umum yang lain. Diharapkan semua materi bisa terserap dengan lengkap.

d. Permainan Ular Tangga

Seperti layaknya permainan 'ular tangga', maka kali ini setiap kelompok akan berlomba menjadi yang paling cepat dengan cara menjawab soal-soal dengan benar agar semua anggotanya berhasil naik tangga.

Tujuan:

- Melatih anak dalam bekerjasama kelompok.
- Melatih anak dalam menjawab soal-soal pengetahuan umum.
- Meningkatkan kekuatan fisik dan mental anak-anak.

Waktu: 45 menit

Jumlah peserta: Tidak dibatasi, setiap kelompok 4 orang.

Cara bermain:

- Sejumlah anak-anak dibagi berkelompok masing-masing berjumlah empat orang.
- Dibuat kolom-kolom memanjang di lantai seperti bentuk tangga dengan kapur sebanyak lima kolom untuk setiap kelompok.
- Setiap kelompok berdiri berbaris di garis awal tangga.
- Pemandu berdiri di samping dan siap membacakan soal-soal dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- Setelah soal selesai dibacakan, setiap kelompok yang tahu jawabannya harus mengangkat tangan. Bila sudah ditunjuk, kelompok tersebut diberi kesempatan untuk menjawab.
- Bila jawaban kelompok itu benar, maka salah seorang anggotanya boleh maju satu langkah di anak tangga/kolom pertama. Bila jawaban itu salah, untuk pertama kali tidak ada yang turun tangga. Namun untuk selanjutnya bila sudah berjalan dan ada anggota yang ada di anak tangga, dan jawaban mereka salah, maka dia harus turun tangga satu kolom.
- Proses dilanjutkan lagi seperti semula (nomor 4-6) dengan berganti soal-soal yang lain sampai selesai.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling dulu berhasil membawa semua anggota kelompoknya mencapai anak tangga tertinggi.

Ulasan:

Beberapa hal penting yang bisa diungkapkan dari *game* ini adalah sebagai berikut:

- Bermain 'ular tangga' tentu sudah sering dilakukan anak-anak. Dengan sedikit mengadopsi *game* itu, bisa juga digunakan untuk sarana atau media belajar anak-anak. Bila

jawaban benar, maka bisa naik tangga. Bila salah, terpaksa turun seperti ular.

- Anak-anak juga harus belajar bekerjasama dengan baik, terutama untuk menjawab soal-soal berupa pengetahuan yang sudah mereka pelajari.
- Anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang tepat dan cepat.
- Kecepatan menerima dan memproses suatu informasi yang berupa soal-soal pengetahuan umum sangat dibutuhkan suatu konsentrasi.

Pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen melalui teknik pembelajaran permainan edukatif dan penggunaan media pembelajaran berlangsung selama kurang dari 2 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014, yaitu sejak bulan April – Mei 2014, masing-masing kelas sebanyak sembilan pertemuan. Sehingga total pertemuan secara keseluruhan sebanyak tiga puluh enam kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan pada masing-masing kelas digunakan untuk perlakuan yaitu teknik pembelajaran permainan edukatif dan penggunaan media pembelajaran. Satu pertemuan terakhir yaitu pada pertemuan kesembilan pada masing-masing kelas digunakan untuk pelaksanaan

tes akhir hasil belajar PPKn baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, yakni sudah mulai menggunakan kurikulum 2013. Dalam kurikulum tersebut terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kegiatan pembelajaran pada saat penelitian menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013, tema 8: Tempat Tinggalku, sebagai salah satu acuan dan salah satu sumber belajar pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian tersebut.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mohammad Nuh dalam kata pengantarnya pada buku guru dan siswa kurikulum 2013, bahwa “ Buku ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, peserta didik diajak menjadi berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini sangat penting. Guru dapat memperkayanya

dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam”.⁹

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi inti kelompok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi Inti kelompok 4).

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tema 8: "Tempat Tinggalku" yang terbagi dalam 3 (tiga) sub tema dan 1 Proyek Kelas , yakni: sub tema 1 membahas tentang " Lingkungan Tempat Tinggalku"; sub tema 2 membahas tentang "Keunikan Daerah Tempat Tingggalku"; sub tema 3 membahas tentang "Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku" dan 1 Proyek Kelas, yaitu berbagai kegiatan pada subtema 4 yang

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tema 8: Tempat Tinggalku: Buku Guru: Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (Jakarta: Kemendikbud, 2013), h. iii

dirancang sebagai aplikasi dari keterpaduan gagasan pada subtema 1-3. Berbeda dengan subtema 1-3, kegiatan di sini diarahkan untuk mengasah daya nalar dan berpikir tingkat tinggi. Rancangan kegiatan merupakan kegiatan-kegiatan besar yang membuka kesempatan bertanya dan menggali informasi yang dekat dengan keseharian siswa. Untuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tersebut dapat dilihat pada sajian tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas IV dalam Pembelajaran PPKn Tema 8: Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru	2.3 Menunjukkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain	3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat 3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat 4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Persiapan yang dilakukan sebelum penelitian adalah; (1) menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai rancangan penelitian dan menyiapkan materi pembelajaran; (2) melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru di sekolah yang dijadikan tempat penelitian, yakni di SDN 1 Metro Barat; (3) Berdiskusi dengan guru yang bersangkutan, yakni guru kelas IV, berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian. Hasil diskusi tersebut menghasilkan kesepakatan, bahwa peneliti diminta untuk melakukan eksperimen dan mengajarkan dari

rancangan penelitian yang telah dibuat. Selanjutnya guru dari masing-masing kelas membantu kegiatan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai observer sekaligus dokumentasi. Akan tetapi, disaat peneliti meminta guru bertindak sebagai pengajar untuk melakukan eksperimen yang sudah mulai dipahami berdasarkan hasil diskusi, maka peneliti bertindak sebagai observer dan dokumentasi. Karena prinsipnya adalah saling membantu dalam pelaksanaan kegiatan penelitian tersebut.

Secara garis besar perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu ditinjau dari tiga aspek, yakni: (a) materi kegiatan, (b) rancangan perlakuan, dan (c) pelaksanaan perlakuan. Pemberian perlakuan diberikan dengan 9 kali pertemuan untuk masing-masing kelompok.

a. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi yang berkaitan dengan hasil belajar PPKn pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 untuk kelas IV Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu: tema 8: "Tempat Tinggalku" yang terbagi dalam 3 (tiga) sub tema dan 1 Proyek Kelas , yakni: sub tema 1 membahas tentang " Lingkungan Tempat Tinggalku"; sub tema

2 membahas tentang "Keunikan Daerah Tempat Tinggalku"; sub tema 3 membahas tentang "Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku" dan 1 Proyek Kelas, yaitu berbagai kegiatan pada subtema 4 yang dirancang sebagai aplikasi dari keterpaduan gagasan pada subtema 1-3.

b. Rancangan Perlakuan antar Kelompok

Rancangan perlakuan pada kelompok eksperimen yang diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual, yaitu:

1. Peneliti memperkenalkan konsep teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual yang akan digunakan dalam penelitian kepada guru dan siswa selanjutnya mengajarkan cara pelaksanaannya.
2. Guru memberikan materi kegiatan.
3. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan penggunaan media audio-visual.
4. Guru dan peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Mengadakan evaluasi hasil belajar PPKn siswa setelah beberapa kali melakukan kegiatan pembelajaran dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual.

Rancangan perlakuan pada kelompok kontrol yang diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual yaitu:

1. Peneliti memperkenalkan konsep teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan penggunaan media pembelajaran visual yang akan digunakan dalam penelitian kepada guru dan siswa kemudian mengajarkan cara pelaksanaannya.
2. Guru memberikan materi kegiatan.
3. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual.
4. Guru dan peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Mengadakan evaluasi hasil belajar PPKn siswa setelah beberapa kali melakukan kegiatan pembelajaran dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual.

c. Pelaksanaan Perlakuan

Pemberian perlakuan pada anak yang diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual serta Pemberian perlakuan pada anak yang diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual, secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pada setiap pertemuan siswa diberikan materi yang sama untuk kelompok eksperimen dan kontrol.
2. Pada setiap pertemuan siswa diberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* dan media audio-visual dan pada kelompok kontrol diberikan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dan media visual.
3. Pada pertemuan terakhir siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan evaluasi untuk melihat hasil belajar PPKn.

F. Kontrol Validitas Internal dan Eksternal

Kontrol validitas internal dan eksternal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengumpul data dapat mengukur mengenai data penelitian yang hendak diukur. Hal ini dilakukan agar rancangan penelitian yang digunakan layak untuk pengujian hipotesis. Disamping itu hasil penelitian yang diperoleh juga dapat digeneralisasikan kepada populasi penelitian. Oleh karena itu, pengontrolan terhadap validitas internal dan eksternal sangat perlu dilakukan. Validitas internal akan meningkat bila sumber-sumber kesalahan dapat dikenali dan dikontrol, baik melalui perlakuan tertentu atau dengan teknik statistik.¹⁰

¹⁰ Myrnawati Crie Handini, *Metodologi Penelitian untuk Pemula* (Jakarta: FIP Press, 2012), h. 26.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan tes hasil belajar.

1. Instrumen Hasil Belajar PPKn

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar PPKn adalah perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik atas sejumlah pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dan dimiliki siswa sebagai dampak dari adanya proses belajar dan pembelajaran setelah mempelajari PPKn dalam kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran siswa di kelas IV Sekolah Dasar dalam mengembangkan karakter individu yang mau dan mampu berperan serta dalam membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan penuh tanggung jawab untuk menjadi warga Negara yang baik dan cerdas, mempunyai kepedualian dan jiwa sosial yang tinggi dalam kerangka ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar PPKn adalah skor yang diperoleh siswa setelah menjawab instrumen tes tertulis pada akhir pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan dalam pelaksanaan pembelajaran yang disusun dalam bentuk pilihan

ganda dengan empat pilihan alternatif jawaban (a, b, c atau d) yang tersedia dan terdapat dalam aspek keterampilan proses, yaitu: 1) mengamati, 2) mengklasifikasikan, 3) memprediksikan, 4) merencanakan, 5) menerapkan, 6) menginterpretasikan dan 7) mengkomunikasikan.

c. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar PPKn

Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar PPKn adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Jika jawaban benar, maka skor yang diperoleh adalah 1, dan jika jawaban salah, skor yang diperoleh adalah 0. Instrumen tes tersebut dikembangkan melalui tujuh indikator keterampilan proses, yaitu: 1) mengamati, 2) mengklasifikasikan, 3) memprediksikan, 4) merencanakan, 5) menerapkan, 6) menginterpretasikan dan 7) mengkomunikasikan. Kisi-kisi tes hasil belajar PPKn tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PPKn pada Saat Uji Coba

Kompetensi Dasar	Indikator Keterampilan Proses	Jenis Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	Mengamati	Pilihan Ganda	1, 19, 27, 31	4
	Mengklasifikasikan	Pilihan Ganda	6, 7, 8, 22, 25, 32,	6
2.3 Menunjukkan				

perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat 3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat 4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat				
	Memprediksikan	Pilihan Ganda	9, 20, 26, 37	4
	Merencanakan	Pilihan Ganda	2, 11, 13, 14, 34, 39	6
	Menerapkan	Pilihan Ganda	4, 10, 12, 28, 36,	5
	Menginterpretasikan	Pilihan Ganda	5, 23, 24, 33, 35, 38, 40	7
	Mengkomunikasikan	Pilihan Ganda	3, 15, 16, 17, 18, 21, 29, 30	8
Jumlah Butir soal			40	40

Uji coba instrumen hasil belajar PPKn tersebut dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Barat Kota Metro Propinsi Lampung kepada 37 orang siswa sebagai responden. Setiap soal yang dijawab benar mempunyai skor 1 dan soal yang dijawab salah mendapat 0. Kemudian skor dianalisis untuk melihat soal yang valid dan soal yang tidak valid (*drop*). Hasil dari analisis tersebut akan dijadikan kisi-kisi

final instrumen hasil belajar PPKn setelah uji coba yang akan dipilih dan disusun kembali untuk tes hasil belajar PPKn saat penelitian.

Hasil belajar tersebut diharapkan adanya perubahan sikap pada diri siswa ke arah yang lebih baik. Adapun Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang dicapai dalam hasil belajar PPKn tersebut disajikan dalam tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Hasil Belajar PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan sarana umum dan manfaatnya dengan benar dan santun. ▪ Menjelaskan cara menjaga kebersihan lingkungan di sekitar dengan baik dan tepat. ▪ Mampu membedakan lingkungan bersih dan tidak bersih dengan benar.
2.3 Menunjukkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan kewajiban orang untuk merawat sarana umum dengan baik dan benar. ▪ Menjelaskan pentingnya orang membayar pajak dengan benar. ▪ Menunjukkan pentingnya orang membayar pajak dengan benar.
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan kewajiban ▪ Siswa mampu menjelaskan cara menjaga sarana umum ▪ Menyebutkan manfaat menjaga kesejukan lingkungan ▪ Menyebutkan kewajiban sebagai warga masyarakat ▪ Menyebutkan hak sebagai warga masyarakat. ▪ Menyebutkan contoh hak dan kewajiban saat kegiatan bersama ▪ Memberikan pendapat cara-cara yang dapat dilakukan agar hak/ harapan dapat terpenuhi.
3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi keunikan dari berbagai daerah ▪ Memberikan pendapat tentang keberagaman suatu daerah ▪ Mempresentasikan keunikan dari berbagai daerah
4.2 Melaksanakan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan kewajiban sebagai masyarakat

kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan cara menjaga kebersihan di lingkungan sekitar dengan tepat ▪ Siswa mampu menjeskan hal yang harus dilakukan untuk menjaga kesejukan lingkungannya.
4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan contoh bentuk kerjasama ▪ Menjelaskan manfaat kerjasama (gotong royong) ▪ Merefleksi sikap diri saat bekerjasama dengan teman di rumah, sekolah, dan masyarakat. ▪ Membuat rencana perbaikan sikap dalam bekerjasama dengan teman ▪ Menjelaskan manfaat kegiatan bekerjasama ▪ Mengidentifikasi kegiatan kerjasama di lingkungan pedesaan

d. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar PPKn yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran PPKn yaitu berupa instrumen tes tertulis hasil belajar PPKn yang berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c dan d), jumlah soal sebanyak 40 butir dengan kriteria pengukuran dikotomi, yaitu jika jawaban benar maka nilai 1 dan jika jawaban salah maka nilai 0. Jenis instrumen tes tertulis tersebut dikembangkan melalui tujuh indikator keterampilan proses, yaitu: 1) mengamati, 2) mengklasifikasikan, 3) memprediksikan, 4) merencanakan, 5) menerapkan, 6) menginterpretasikan dan 7) mengkomunikasikan. Jika dianalisis, Indikator tersebut mencakup pada tiga ranah, yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan yang termuat dalam

keterampilan proses, dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan perilaku yang lebih baik.

e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengumpul data dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam hal ini sejauh mana instrumen tes yang dibuat secara tertulis dalam bentuk pilihan ganda ini mengukur tentang hasil belajar PPKn sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang telah disebutkan di atas. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menguji validitas internal dan validitas empiris. Validitas internal terdiri atas validitas bangun pengertian (konstruk) dan validitas isi (*content validity*).

a) Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk dapat dilakukan melalui *expert judgement*. Menurut Nana Sudjana, validitas konstruk dan validitas isi dapat dibuat melalui upaya penyusunan tes tanpa harus dilakukan pengujian statistika.¹¹ Oleh karena itu analisis validitas konstruk dalam penelitian dilakukan melalui pembimbing penulisan tesis dan dosen lain sebagai tim ahli. Adapun tujuan

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 13.

analisis validitas konstruk ini adalah untuk melihat kemantapan konstruk atau bangunan pengertian yang dijadikan landasan konsep dari suatu teori yang melandasi variabel penelitian yang diukur melalui instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

b) Validitas Isi

Uji validitas isi (*content validity*) adalah untuk menganalisis apakah butir-butir soal yang disusun merupakan alat ukur yang baik untuk suatu hasil belajar berdasarkan Kompetensi Dasar yang ada dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran PPKn di kelas IV. Analisis ini dilakukan oleh pembimbing dan dosen ahli bidang studi PPKn. Hal ini merujuk pada pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa untuk tes yang telah disusun sesuai dengan kurikulum dapat dimintakan bantuan ahli bidang studi untuk menelaah konsep materi yang diajukan, apakah telah sesuai atau tidak sebagai sampel tes.¹²

Analisis dimulai dengan mengadakan kajian terhadap kisi-kisi soal. Kisi-kisi dijadikan sebagai tolak ukur. Pendapat ahli mengenai butir instrumen merupakan keabsahan dari butir

¹² *Ibid.*, h.14.

instrument tersebut. Hasil analisis dan telaah soal validitas internal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.¹³

c) Validitas Empiris

Pengujian validitas dalam penelitian ini selanjutnya menggunakan pengujian validitas empiris. Sebagaimana yang diungkapkan Djaali dan Muljono, bahwa: validitas empiris sama dengan validitas kriteria, baik kriteria internal maupun kriteria eksternal.¹⁴ Validitas empiris dilakukan dengan mengujicobakan instrumen kemudian menganalisis dengan menggunakan rumus uji validitas.

Adapun uji coba instrumen hasil belajar PPKn dilakukan pada tanggal Awal April 2014 kepada 37 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Barat Kota Metro Propinsi Lampung sebagai responden. Bentuk instrumen hasil belajar tersebut adalah pilihan ganda sehingga butir soal merupakan dikotomi dengan penilaian “jika benar mendapat nilai 1 dan jika salah mendapat nilai 0”. Karena butir soal merupakan dikotomi,

¹³ Lampiran 1 : *Validasi Instrumen hasil Belajar PPKn oleh Tim Expert Judgment*, hh. 251-280

¹⁴ Djaali & Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2008), h. 52

menggunakan rumus korelasi *Point Biserial* (r_{pbis}), yakni sebagai berikut:¹⁵

$$r_{bis} = \frac{Mp - Mt}{Sd} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : koefisien korelasi biserial

Mp : rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya (rerbenar)

Mt : rata-rata skor total (r-tot)

Sd : standar deviasi dari skor total (Simp Baku)

p : proporsi yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}}$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q=1-p$)

Kriteria Validitas jika " $r_{hitung} > r_{tabel}$ "

Pengujian dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel. Valid tidaknya setiap butir pernyataan ditentukan dengan membandingkan koefisien korelasi hasil perhitungan (r_{hitung}) dengan nilai kritik korelasi biserial (r_{tabel}) dengan taraf signifikan 5%, yaitu: (1) jika $r_{butir} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ butir dianggap valid (diterima); (2) jika $r_{butir} \leq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ butir dianggap tidak valid (ditolak/gugur).

¹⁵ Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *op.cit.*, h. 78

Setelah dihitung r_{pbis} dibandingkan dengan r_{xy} table (*r-product moment*) dengan taraf signifikansi 5%, jika $r_{pbis} > r_{xy}$ tabel maka soal valid. Setelah dianalisis butir soal yang valid adalah nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, dan 40. Sedangkan butir soal yang tidak valid (*drop*) adalah nomor: 9, 14, 24 dan 29.¹⁶

2) Tingkat Kesukaran Butir Instrumen

Tingkat kesukaran butir dimaksudkan untuk melihat berapa banyak siswa yang dapat menjawab dengan benar pada setiap butir soal. Tingkat kesukaran ditentukan dengan menghitung ratio jawaban benar, dengan cara membandingkan jawaban benar dengan jawaban salah. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁷

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I : indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B : banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

¹⁶ Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7: Bagian 7.2: Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen, hh.361-362

¹⁷ Nana Sudjana, *op. cit.*, h. 137.

N : banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal tersebut disajikan dalam tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Indeks Kesulitan Soal

No.	Indeks nilai	Kategori
1.	0 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Bandung: Rosdakarya, 2010), h.137

Setelah dianalisis diperoleh hasil soal nomor 5, 20, 23, 33, dan 38 adalah soal sukar. Soal nomor 1, 3, 7, 9, 10, 13, 16, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 34, 35, dan 40 adalah soal sedang. Soal nomor 2, 4, 6, 8, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 31, 32, 36, 37 dan 39 adalah soal mudah.¹⁸

3) Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan

¹⁸ Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7: Bagian 7.4: Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen, hh.365-367

siswa yang berkemampuan rendah.¹⁹ Daya beda setiap butir soal dimaksudkan untuk melihat perbedaan siswa yang mampu menjawab dan siswa yang tidak mampu menjawab dengan benar setiap butir soal. Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan kriteria, yaitu: (1) sangat baik jika 0,70 – 1,00; (2) sedang jika 0,31 – 0,70; (3) baik jika 0,20 – 0,30; dan (4) tidak baik jika 0,00 – 0,21. Klasifikasi daya pembeda juga dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*).

D : 0,20 – 0,40 : cukup (*satisfactory*).

D : 0,40 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 : baik sekali (*excellent*).

D : negative, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai butir soal D negative sebaiknya dibuang saja.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda

J = jumlah peserta tes

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan: Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hh. 211-218.

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Setelah dianalisis diperoleh hasil soal nomor 14 sangat buruk. Soal nomor 17, 29, 30 dan 37 adalah soal jelek/buruk. Soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 31, 32, 34, 36, 38, 39 dan 40 adalah soal cukup/sedang. Soal nomor 5, 10, 16, 23, 27, 33 dan 35 adalah soal baik.²⁰

4) Penghitungan Reliabilitas

Penghitungan dilakukan untuk menentukan sejauh mana suatu alat pengumpul data dapat dipercaya atau diandalkan. Dalam hal ini, instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Untuk menghitung koefisien

²⁰ Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7: Bagian 7.5 tentang Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen, hh. 368-370

reliabilitas hasil belajar pada ranah indikator pencapaian kognitif digunakan rumus Kuder-Richardson (KR-20) sebagai berikut:²¹

$$r_i = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen

k = jumlah item dalam instrument

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

St^2 = varians total

Penghitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan program Microsoft Excel. Hasil ini dibandingkan dengan reliabilitas berdasarkan kaidah *Guildford-Frutcher* seperti yang terlihat pada tabel 3.8 sebagai berikut.

Tabel 3.8. Kaidah *Guidford-Frutcher*

No	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
1.	>0,90	Sangat reliabel
2.	0,70 – 0,90	Reliabel
3.	0,40 – 0,70	Cukup reliabel
4.	0,20 – 0,40	Kurang reliabel
5.	< 0,20	Tidak reliabel

Sumber: Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 24

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 180.

Kemudian r_i dikonsultasikan ke r_{tabel} *product moment* dengan taraf nyata 5%, jika $r_i > \text{tabel } r$ maka instrumen dikatakan reliabel. Setelah dianalisis ternyata $r_i = 0,876$, sedangkan $r_{\text{tabel}} = 0,275$ maka seluruh tes adalah reliabel.²²

Berdasarkan hasil analisis pengujian validitas dan penghitungan reliabilitas di atas, jumlah butir soal yang valid adalah 36 butir soal dari 40 butir soal yang diuji cobakan. Kemudian dari 36 butir soal yang valid tersebut akan digunakan sebanyak 30 butir soal yang dirasa cukup mewakili sebagai alat pengambilan data penelitian. Oleh karena itu, maka disusun kembali kisi-kisi instrumen penelitian hasil belajar PPKn yang sudah dilakukan pemilihan dan dinyatakan valid serta reliabel sebagai kisi-kisi final instrumen hasil belajar PPKn setelah uji coba. Kisi-kisi final tersebut selengkapnya dapat dilihat pada table 3.9 sebagai berikut.

Tabel 3.9. Kisi-kisi Final Instrumen Hasil Belajar PPKn setelah Uji Coba

Kompetensi Dasar	Indikator Keterampilan Proses	Jenis Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	Mengamati	Pilihan Ganda	1, 17, 23, 24,	4
	Mengklasifikasikan	Pilihan Ganda	6, 7, 8, 19, 21, 25,	6

²² Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7: bagian 7.3 tentang Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen, hh.363-364

2.3 Menunjukkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar				
	Memprediksikan	Pilihan Ganda	22, 26, 18	3
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat	Merencanakan	Pilihan Ganda	2, 10, 12, 27	4
	Menerapkan	Pilihan Ganda	4, 9, 11	3
3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat	Menginterpretasikan	Pilihan Ganda	5, 20, 28, 29, 30	5
4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	Mengkomunikasikan	Pilihan Ganda	3, 13, 14, 15, 16	5
4.3 Bekerjasama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat				
Jumlah Butir soal			30	30

Setiap soal yang dijawab benar mempunyai skor 1 dan soal yang dijawab salah memperoleh skor 0. Kemudian skor setiap soal dijumlah dan dihitung berdasarkan dengan rumus penilaian sebagai berikut : $NA = (\text{Betul} \times 100) : 30$. Kriteria ketuntasan terpenuhi jika NA menempati rentangan 65-100 atau jika skor menempati rentangan 20-

30, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Konseptual

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dan dimanfaatkan sebagai perantara untuk menjembatani siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud mendorong terjadinya proses belajar, menstimulus pikiran dan perasaan, serta menarik minat dan perhatian untuk meningkatkan keterampilan dan kepekaan dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

b. Definisi Operasional

Media pembelajaran adalah alat pendukung yang disajikan dalam proses pembelajaran baik visual maupun audio visual untuk menarik perhatian dan melihat cara anak dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara menerima informasi, cara mengingat, berfikir dan membuat keputusan untuk berpartisipasi agar terjadi interaksi aktif dan kesesuaian antara penyampai pesan dan penerima pesan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika deskriptif, analisis terhadap uji persyaratan, dan analisis statistika inferensial. Adapun Analisis data yang dimaksudkan adalah analisis varians dua jalur dengan desain eksperimen faktorial 2×2 atau disebut dengan *factorial design*. Agar pengujian hipotesis dapat dilaksanakan maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

Data yang ada diproses agar memiliki makna dan berguna untuk menjawab semua permasalahan dalam penelitian dan untuk menguji hipotesis penelitian. Data yang dimaksud dianalisis melalui beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data mentah dalam bentuk tabel distribusi frekuensi serta visualisasi dengan gambar grafik histogram. Pengolahan data mentah dari hasil penelitian menggunakan perhitungan manual dengan bantuan komputer program MS-Excel serta program SPSS (*Statistical Program for Social Science*) versi 17.0. dari pengolahan data mentah tersebut, diketahui nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, range, nilai

maksimum, nilai minimum, dan koefisien variansi. Selanjutnya dibuat distribusi frekuensi yang divisualisasikan melalui tabel frekuensi dan gambar grafik histogram.

2. Pengujian Persyaratan Analisis/ Statistika Inferensial

Uji persyaratan atau statistika inferensial yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas antar kelompok.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk menentukan apakah data sampel berasal dari populasi normal. Uji normalitas data menggunakan *Uji Liliefors* pada $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$.²³ Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 : data berdistribusi normal.

H_1 : data berdistribusi tidak normal.

Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$, maka data yang diuji berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan rata-rata (homogenitas) dimaksudkan untuk menentukan apakah data penelitian mempunyai variasi yang sama (homogen), dilakukan dengan perhitungan manual menggunakan *Uji Bartlett* pada $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$.²⁴

²³ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Transito, 2005) hh. 466-467.

²⁴ *Ibid.*, h. 261-264

Rumusan hipotesisnya adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

H_1 : bukan H_0

Juka hasil pengujian menunjukkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data yang diuji mempunyai varians sama atau homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini akan diuji dengan menggunakan teknik analisa varian (ANAVA) dua jalur 2X2 dengan tujuan untuk menguji efek utama A dan efek utama B serta pengaruh interaksi antara A dan B (*main effect dan interaction effect*). Apabila terdapat pengaruh interaksi antar A dan B, maka pengujian selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji-Tukey yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata antar sel/kelompok (*simple effect*), yang dimaksudkan adalah untuk menguji perbedaan hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio visual dengan kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio visual, dan hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media visual dengan kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio visual.

I. Hipotesis Statistika

Adapun yang menjadi rumusan hipotesis statistika yang diuji dalam penelitian ini dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0.01$ adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama: Antar A (*Main Effect*):

$$H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$$

2. Hipotesis kedua: Antar B (*Main Effect*):

$$H_0 : \mu B_1 \leq \mu B_2$$

$$H_1 : \mu B_1 > \mu B_2$$

3. Hipotesis ketiga: Interaksi (*Main Effect*):

$$H_0 : \text{Int. A x B} = 0$$

$$H_1 : \text{Int. A x B} \neq 0$$

4. Hipotesis keempat: Kel. A_1B_1 dan A_2B_1 (*Simple Effect*):

$$H_0 : \mu A_1 B_1 \leq \mu A_2 B_1$$

$$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$$

5. Hipotesis kelima: Kel. A_1B_2 dan A_2B_2 (*Simple Effect*):

$$H_0 : \mu A_1 B_2 \geq \mu A_2 B_2$$

$$H_1 : \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2$$

6. Hipotesis keenam: Kel. A_1B_1 dan A_1B_2 (*Simple Effect*):

$$H_0 : \mu A_1 B_1 \leq \mu A_1 B_2$$

$$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_1 B_2$$

7. Hipotesis ketujuh: Kel. A_2B_1 dan A_2B_2 (*Simple Effect*):

$$H_0 : \mu A_2 B_1 \geq \mu A_2 B_2$$

$$H_1 : \mu A_2 B_1 < \mu A_2 B_2$$

Keterangan:

μA_1 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor*

μA_2 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor*

μB_1 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan media audio visual

μB_2 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan media visual

μA_1B_1 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media audio visual

μA_2B_1 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor* dan media audio visual

μA_1B_2 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan media visual

μA_2B_2 : Skor rata-rata hasil belajar PPKn kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan edukatif *indoor* dan media visual