BAB IV

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Hasil penelitian dari masing-masing tahapan dijelaskan secara lebih rinci, sebagai berikut.

A. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan melalui dua tahapan yaitu: analisis kebutuhan dan perencanaan pengembangan produk. Hasil yang diperoleh pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan

Kendala utama dalam pembelajaran PKn yang membuat hasil belajar peserta didik kelas VII SMP rendah adalah karena peserta didik malas membaca, hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Rahayu Prihandayani.

> *"Kesulitan yang saya alami, selama mengajar PKn adalah kondisi anak-anak yang malas membaca. Dari malas membaca rentetanya adalah mereka hanya memahami saat diterangkan, dan sebatas materi yang diterangkan saja. Setelah pulang, karena tidak membaca, tidak ditambah ilmunya maka anak-anak menjadi lupa materi yang diajarkan.Walaupun terdapat pula kelas unggulan yang aktif mendengarkan penjelasan, membaca di rumah sehingga hasil belajar PKn di kelas unggulan tersebut memenuhi ketuntasan klasikal kelas. Alasan yang membuat mereka malas membaca adalah bahan ajar yang berisi banyak tulisan, selain itu karena mereka tidak tertarik dengan PKn. PKn dianggap bukan pelajaran yang penting, beda dengan pelajaran lain yang di UN kan."*
>
> *72*

[72] Hasil wawancara dengan Dra Rahayu Prihandayani (Guru Pendidikan Kewarganegaraan SMPN 3 Jakarta)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan alternatif yang dapat membelajarkan peserta didik untuk membaca. Menurut Agus Hariyanto, prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca adalah sebagai berikut.

73

- ✓ Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
- ✓ Pergunakan media untuk memberikan efek senang terhadap peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
- ✓ Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru ang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada peserta didik.

Berdasarkan prinsip-prinsip umum membelajarkan membaca tersebut, salah satu hal yang harus guru lakukan adalah menggunakan media untuk memberikan efek senang terhadap peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa jemu ketika sedang belajar PKn. Media yang digunakan guru adalah papan tulis.[74] Realitanya, media papan tulis yang digunakan guru, belum memberikan efek senang dan perasaaan tidak jemu ketika sedang belajar PKn, hal tersebut tergambar dari pernyataan yang diungkapkan oleh sejumlah peserta didik ketika ditanya bagaimana pendapatnya tentang media yang sering digunakan guru, sebagai berikut.

> *"Tidak menarik, pusing dan membuat saya mengantuk karena tulisannya banyak."*[75]

---

[73] Agus Hariyanto, *Membuat Peserta didik anda Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Pers, 2009), h. 88 .
[74] Observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Maret 2016.
[75] Wawancara dengan Egan (Peserta didik kelas VII A)

> *"Tidak menarik, bosan jika hanya melihat papan tulis. Membuat saya mengantuk. Saya mengantuk karena jika menggunakan papan tulis guru sambil menjelaskan dan saya tidak bergerak."*[76]

> *"Tidak menarik, karena hanya berisi tulisan, warnanya hanya putih, tidak ada suaranya, tidak seru, dan membuat saya bosan."*[77]

Keadaan bahwa media yang digunakan belum mampu memberikan efek senang dan perasaaan tidak jemu pada peserta didik kelas VII SMP ketika sedang belajar PKn disadari oleh Ibu Rahayu Prihandayani selaku guru PKn. Hal tersebut terungkap ketika Ibu Rahayu Prihandayani ditanya tentang bagaimana manfaat media yang sering digunakan dalam mendukung pembelajaran PKn sebagai berikut.

> *"Media yang digunakan cukup mendukung kegiatan pembelajaran, namun seharusnya ada media berbentuk permainan agar mereka lebih enjoy dan mudah paham, karena hal tersebut sesuai dengan dunia mereka."*[78]

Pernyataan di atas, menginformasikan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP adalah media berbentuk permainan.

Media berbentuk permainan dapat membuat peserta didik secara sukarela membaca materi PKn, hal ini sesuai dengan pendapat Fathul Mujib dan Nailur rahmawati yang menyatakan bahwan permainan sebagai media belajar yang menyenangkan adalah kegiatan dapat membuat sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik muncul secara spontan.[79] Namun terdapat kendala yang membuat Ibu Rahayu Prihandayani belum dapat mewujudkan pembelajaran dengan media berbentuk permainan pada peserta didik kelas VII, berikut penjelasan yang dituturkan.

---

[76] Wawancara dengan Safira (Peserta didik kelas VII B)
[77] Wawancara dengan Monika (Peserta didik kelas VII G)
[78] Wawancara dengan Dra. Rahayu Prihandayani (Guru PKn kelas VII SMP di SMPN 3 Jakarta)
[79] Fathul Mujib dan Nailur rahmawati, *op.cit.*, h. 27.

> *Masalahnya adalah Dinas Pendidikan tidak menyediakan media PKn apalagi media permainan. Kondisi ini sangat jauh berbeda dengan bidang studi lain yang difasilitasi media yang sangat lengkap berbentuk CD yang di dalamnya sudah terisi rangkuman materi dan permainan-permainan sebagai alat evaluasi. Dari tahun ke tahun baik dari Dinas Pendidikan atau swasta tidak pernah menyediakan media PKn, mungkin karena PKn dianggap second class, jadi dianggap pelajaran sambil lalu, mereka tidak tahu makna dibalik pelajaran PKn dan manfaatnya. Ketiadaan media PKn, sangat menyulitkan kami."*[80]

Berdasarkan kondisi tersebut maka salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk membuat peserta didik membaca materi PKn secara sukarela agar hasil belajar meningkat yaitu dengan memodifikasi permainan menjadi media pembelajaran PKn.

Permainan yang direkomendasikan untuk di modifikasi menjadi media PKn adalah permainan Ular Tangga. Permainan Ular Tangga dipilih dengan asumsi bahwa permainan Ular Tangga adalah permainan tradisional yang dikenal dan disukai oleh banyak orang. Asumsi tersebut, kemudian diperkuat dengan hasil angket terbuka yang diisi oleh 35 peserta didik kelas VII SMP yang menunjukan sebanyak 100% peserta didik menyukai permainan Ular Tangga, dengan alasan sebagai berikut: menyenangkan, seru, menarik, mengasyikkan, berkumpul bersama teman-teman, menantang, penuh rintangan, memicu otak berpikir, mudah memainkannya.

Selain informasi di atas, hasil angket terbuka pun menginformasikan respon peserta didik terhadap ide pengembangan permainan Ular Tangga menjadi media pembelajaran PKn, yaitu sebanyak 100% setuju dengan ide pengembangan permainan Ular Tangga menjadi media pembelajaran PKn, dengan alasan sebagai berikut: belajar PKn dapat dilakukan sambil bermain; belajar PKn menjadi

[80] Wawancara dengan Dra. Rahayu Prihandayani (Guru PKn kelas VII SMP di SMPN 3 Jakarta)

menarik; belajar PKn tidak membosankan; belajar PKn tidak menegangkan; belajar PKn menjadi seru; belajar PKn menantang; semangat belajar PKn; belajar PKn menjadi menyenangkan; lebih mudah memahami pelajaran PKn; permainan Ular Tangga sesuai dengan pelajaran PKn yang mengandung strategi; permainan Ular Tangga sesuai dengan pelajaran PKn yang mengandung pesan moral; menjadi inovasi baru. Selaras dengan pernyataan peserta didik, Ibu Rahayu Prihandayani selaku guru PKn kelas VII SMP pun menyetujui ide pengembangan media Ular Tangga PKn.

> *"Sangat setuju, karena dengan berhasil dikembangkannya media Ular Tangga untuk pelajaran PKn akan memicu ide-ide baru untuk mengembangkan media PKn lainnya, menciptakan pembelajaran yang sifatnya tidak hanya penyampaian materi secara lisan namun juga tercipta lebih banyak kegiatan fisik bagi anak-anak yang dapat mempermudah mereka memahami materi PKn."*[81]

Berpijak dari informasi di atas, maka diketahui bahwa ide pengembangan permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran PKn disetujui oleh guru dan peserta didik, oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan media Ular Tangga PKn untuk peserta didik kelas VII SMP.

b. Perencanaan pengembangan produk

Perencanaan pengembangan produk yang dikembangkan di awali dengan menentukan hal-hal berikut ini.

a) Nama Produk

Nama produk dari hasil pengembangan ini adalah media Ular Tangga PKn.

[81] Wawancara dengan Dra. Rahayu Prihandayani (Guru PKn kelas VII SMP di SMPN 3 Jakarta)

b) Sasaran Produk

Sasaran pengguna media Ular tangga PKn ini adalah peserta didik kelas VII SMP.

c) Perlengkapan Produk

(a) Papan Ular Tangga PKn

Papan Ular Tangga PKn digunakan sebagai tempat berlangsungnya permainan. Papan Ular Tangga terdiri dari 36 kotak.

(b) Kartu Tantangan

Kartu tantangan berisi tantangan-tantangan yang harus dilewati pemain untuk dapat mengocok dadu dan melangkah ke kotak selanjutnya.

(c) Kartu Kunci

Kartu kunci berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang termuat di dalam Kartu Tantangan.

(d) Pion

Pion digunakan untuk menunjukan pada petak mana pemain berhenti.

(e) Dadu

Dadu digunakan untuk menunjukan jumlah petak yang dilewati oleh Pion.

(f) Aturan Permainan

Aturan permainan adalah uraian tentang aturan cara menggunakan media Ular Tangga PKn.

Perencanaan pengembangan produk yang dilakukan memperhatikan faktor-faktor dan prinsip-prinsip sebagai berikut.

a) Faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran

Perencanaan desain media Ular Tangga PKn yang akan diproduksi memperhatikan faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Dina Indriana, sebagai berikut [82]

(a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan.

Tujuan dan materi yang terdapat di dalam media PKn disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dipilih sebagai berikut.

Standar Kompetensi:

4. Menampilkan prilaku kemerdekaan mengemukakan pendapat.

Kompeteni Dasar:

4.2 Menguraikan pentingnya arti kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tersebut maka dirumuskan indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Indikator:

1. Mendeskripsikan arti penting kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
2. Menguraikan hak dan kewajiban dalam kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
3. Mendeskripsikan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.

[82] Dina Indriana, *op.cit.,* h. 28.

Tujuan pembelajaran:

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan arti penting kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
2. Peserta didik mampu menguraikan hak dan kewajiban dalam kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
3. Peserta didik mampu mendeskripsikan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka materi yang terdapat pada media Ular Tangga PKn ini sebagai berikut.

1. Arti kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
2. Hak dan kewajiban dalam kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.
3. Tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab.

(b) Sesuai dengan fasilitas pendukung.

Fasilitas pendukung di tiap kelas yang berfungsi optimal di SMPN 3 Jakarta adalah papan tulis. Informasi tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan peserta didik.

> *"Tidak memadai, karena alatnya yang tersedia seperti proyektor di kelas rusak, speaker hanya dua buah sehingga sering berebutan, yang berfungsi baik hanya papan tulis."*[83]

[83] Wawancara dengan Afif (Peserta didik kelasVII F)

Informasi bahwa hanya papan tulis yang berfungsi optimal di dalam kelas pun terungkap dari jawaban Ibu Rahayu Prihandayani ketika ditanya mengenai manfaat media yang selama ini beliau gunakan.

> *"Ketiadaan fasilitas komputer dan juga banyaknya proyektor di setiap kelas yang rusak membuat saya hanya menggunakan media papan tulis."*[84]

Berdasarkan informasi yang menunjukan kurang optimalnya fasilitas proyektor di SMPN 3 Jakarta, maka media Ular Tangga PKn yang akan dikembangkan, dibuat dalam bentuk *Print Out*.

(c) Sesuai dengan waktu.

Durasi pembelajaran PKn tiap minggunya adalah 2 x 40 menit. Untuk mengetahui, keefektifan dari waktu yang tersedia, berikut informasi yang diperoleh dari wawancara dengan peserta didik.

> *"Tidak cukup. Materinya banyak seharusnya seminggu dua kali pertemuan agar lebih mudah mengingat pelajaran PKn yang disampaikan."*

Dari informasi tersebut, maka diketahui bahwa waktu yang tersedia belum cukup efektif. Berlandaskan informasi yang diperoleh, maka media Ular Tangga PKn yang akan dikembangkan harus dibuat seefektif dan sefleksibel mungkin dalam penggunaanya. Untuk mengefisienkan waktu, maka papan Ular Tangga PKn yang dikembangkan akan dimodifikasi jumlahnya dari yang pada umumnya berjumlah 100 kotak menjadi 36 kotak. Usaha agar penggunaan media Ular Tangga PKn lebih fleksibel dalam penggunaanya

[84] Wawancara dengan Dra. Rahayu Prihandayani (Guru PKn kelas VII SMP di SMPN 3 Jakarta)

adalah dengan mengubah aturan permainan yang akan dikembangkan. Aturan yang diubah yaitu aturan yang mengatur bahwa yang memenangkan permainan adalah pion yang sampai ke kotak terakhir (kotak bernomor 100 jika pada Ular Tangga umumnya) pertama kali, diganti menjadi yang memenangkan pertandingan adalah pion yang menempati kotak dengan nomor paling besar ketika permainan dihentikan.

(d) Sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik kelas VII SMP jika dilihat dari perkembangan intelektual menurut Jean Piaget masuk ke dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret dalam menghadapi suatu masalah anak tak perlu memecahkannya dengan perbuatannya nyata, anak telah dapat melakukannya di dalam pikirannya. Namun anak belum mampu memecahkan masalah yang tidak dihadapinya secara nyata atau konkret atau yang belum pernah dialami sebelumnya.[85] Pada tahap ini anak membutuhkan sarana yang dapat membantu anak secara berangsur-angsur dari berpikir konkret ke arah berpikir secara konsepsional. Berpijak dari uraian tersebut maka media Ular Tangga PKn yang dikembangkan akan menghadirkan contoh-contoh yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dalam bentuk gambar, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep PKn yang disajikan dalam media. Selain contoh yang kontekstual, bahasa yang digunakan pun disesuaikan dengan tingkat perkembangan belajar anak. Pertimbangan ini

[85] S. Nasution, *op.cit.*, h. 7 - 8.

diperkuat dengan informasi yang diperoleh dari Ibu Rahayu Prihandayani sebagai berikut.

> *"Daya tangkap anak di setiap kelas berbeda, ada yang mudah menangkap suatu pokok bahasan ada yang tidak. Untuk anak kelas VII agar mereka lebih mudah menangkap suatu pokok bahasan kita memang harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan dunia mereka, dunia anak-anak kelas VII berbeda dengan kelas VIII apalagi kelas IX, dikelas VII dan IX kita bisa lebih bebas menggunakan bahasa. Contoh yang digunakan untuk anak kelas VII pun kita harus pastikan, dekat dengan kehidupan mereka…."*

(e) Sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Belajar dengan melibatkan kegiatan fisik (kinestetik) dapat memberikan efek senang, tidak bosan, dan lebih mudah memahami pelajaran, informasi tersebut diperoleh dari pernyataan peserta didik sebagai berikut.

> *"Melakukan kegiatan fisik, karena seru dan membuat saya lebih mudah memahami."*[86]
>
> *"Saya lebih menyukai belajar dengan melibatkan kegiatan fisik, karena tidak membuat saya merasa bosan."*[87]
>
> *"Melakukan kegiatan fisik, karena lebih seru dan lebih cepat masuk ke otak."*[88]

Berpijak dari informasi di atas, maka untuk mewujudkan media yang dapat memberikan efek senang, guna membelajarkan membaca bagi peserta didik seperti yang diungkapkan oleh Agus Hariyanto, media Ular Tangga PKn yang dikembangkan akan memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan melibatkan kegiatan fisik.

---

[86] Wawancara dengan Iqbal (peserta didik kelas VII E)
[87] Wawancara dengan Afif (peserta didik kelas VII F)
[88] Wawancara dengan Monika (peserta didik kelas VII G)

b) Prinsip-prinsip desain media visual

Perencanaan desain media Ular Tangga PKn yang akan diproduksi memperhatikan prinsip-prinsip desain media visual yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, sebagai berikut.[89]

(a) Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah unsur yang ada pada media. Semakin sedikit jumlah unsur yang ada pada media maka semakin mudah peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pada Media Ular Tangga PKn yang akan dikembangkan, prinsip kesederhanaan diterapkan pada segi penggunaan warna dan jenis huruf yang diterapkan sebagai berikut.

1. Warna yang digunakan untuk kotak-kotak pada papan Ular Tangga menggunakan dua warna, yaitu: merah dan putih.
2. Warna yang digunakan pada Kartu Tantangan, dan Kartu Kunci, pada bagian *cover* yaitu Kartu Tantangan warna biru sedangkan untuk Kartu Kunci digunakan warna merah. Warna *background* bagian isi dari kedua kartu tersebut berwarna putih.
3. Jenis huruf yang digunakan untuk huruf pada papan Ular Tangga, Kartu Tantangan, dan Kartu Kunci satu jenis, yaitu: *Comic Sans MS*.

(b) Keterpaduan

[89] Azhar Arsyad, *op.cit.*, h.103-109.

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara unsur-unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Unsur-unsur itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga unsur-unsur yang ada pada media tersebut merupakan suatu bentuk kesatuan yang menyeluruh. Pada Media Ular Tangga PKn unsur-unsur yang ada akan didesain dan ditata sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan yang menyeluruh. Setiap unsur saling berkaitan dengan unsur lain, seperti: pemilihan warna *background* harus menyesuaian warna ilustrasi agar ilustrasi terlihat, pemilihan ukuran huruf menyesuaikan ruang dan keterbacaan.

(c) Penekanan

Penekanan terhadap salah satu unsur diperlukan sebagai pusat perhatian peserta didik. Penekanan dapat dilakukan mengunakan ukuran, perspektif, atau warna. Prinsip penekanan diterapkan pada media Ular Tangga PKn dengan mendesain agar peserta didik tertarik pada keseluruhan media muncul dari pandangan pertama peserta didik. Pada pengemasan media Ular Tangga PKn, didesain dengan tema merah putih, agar terasa ke Indonesiaanya, serta menggunakan *emoticon* untuk memberikan kesan ekspresif, sehingga media terlihat lebih hidup.

(d) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih perlu menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan. Prinsip keseimbangan diterapkan pada media Ular Tangga PKn dengan mendesainnya sedemikian rupa sehingga menempati ruang penayangan yang seimbang, seperti peletakkan gambar-

gambar atau teks pada papan Ular Tangga, Kartu Tantangan, serta Kartu Jawaban dengan seimbang antara sisi atas, bawah, kanan, dan kiri.

B. Produksi

Rancangan yang telah dibuat kemudian direalisasikan dalam bentuk media Ular Tangga PKn. Berikut hasil dan pembahasan tahap produksi.

a. Papan Ular Tangga PKn

Gambar 4.1 Papan Ular Tangga PKn

Papan Ular Tangga PKn ini berukuran 59,4 x 84,1 Cm, dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a) Menentukan materi yang terdapat di dalam Papan Ular Tangga PKn.

b) Menentukan kotak yang menjadi tempat untuk gambar ular dan tangga.

c) Mengumpulkan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan.

d) Membuat desain papan Ular Tangga PKn menggunakan software *Adobe Photoshop*.

e) Mencetak papan Ular Tangga PKn menggunakan *banner*.

Papan Ular Tangga PKn di atas terdiri dari beberapa komponen, berikut penjelasan mengenai komponen-komponen yang termuat di dalamnya.

a) Kotak nomor satu merupakan tempat untuk memulai permainan

Gambar 4.2
Kotak Pertama Papan Ular Tangga PKn

b) Kotak bergambar buntut ular menunjukan bahwa pion yang berada pada kotak tersebut harus turun mengikuti arah kepala ular.

Gambar 4.3 Kotak Bergambar Ular

c) Kotak bergambar tangga menunjukan bahwa pion yang berada pada kotak tersebut harus naik mengikuti arah tangga tersebut menuju.

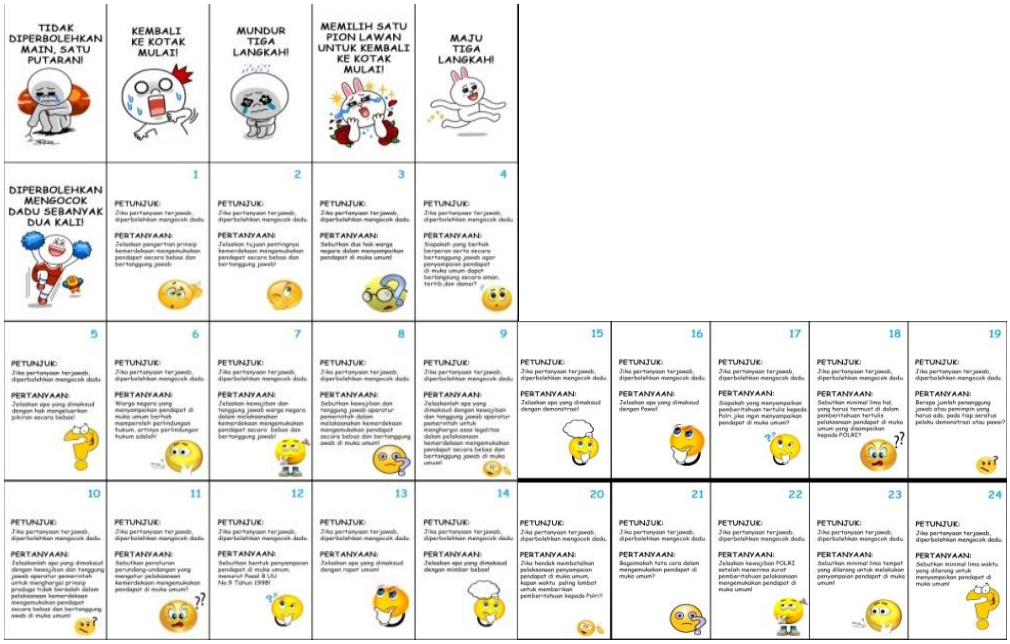
Gambar 4.4 Kotak Bergambar Tangga

d) Kotak terakhir adalah tempat mengakhiri permainan.

Gambar 4.5 Kotak Terakhir

b. Kartu Tantangan

Gambar 4.6 *Cover* Kartu Tantangan



Gambar 4.7 Kumpulan Kartu Tantangan

Kartu Tantangan berukuran 10 x 5,5 Cm, dibuat dengan langkah-langkah berikut.

a) Menyusun pertanyaan, pernyataan keberuntungan, dan ketidakberuntungan untuk Kartu Tantangan.
b) Mengumpulkan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan.
c) Membuat desain *cover* serta isi dari Kartu Tantangan menggunakan software *Adobe Photoshop*.
d) Mencetak Kartu Tantangan dengan bahan *Art Carton*.

Kartu Tantangan di atas terdiri dari beberapa komponen, berikut penjelasan mengenai komponen-komponen yang termuat di dalamnya.

a) Kartu Tantangan berisi pernyataan keberuntungan adalah kartu yang menguntungkan pemain dalam permainan.

Gambar 4.8 Kartu Tantangan
(Pernyataan Keberuntungan)

b) Kartu Tantangan berisi pernyataan ketidakberuntungan adalah kartu yang merugikan pemain dalam permainan.

Gambar 4.9 Kartu Tantangan

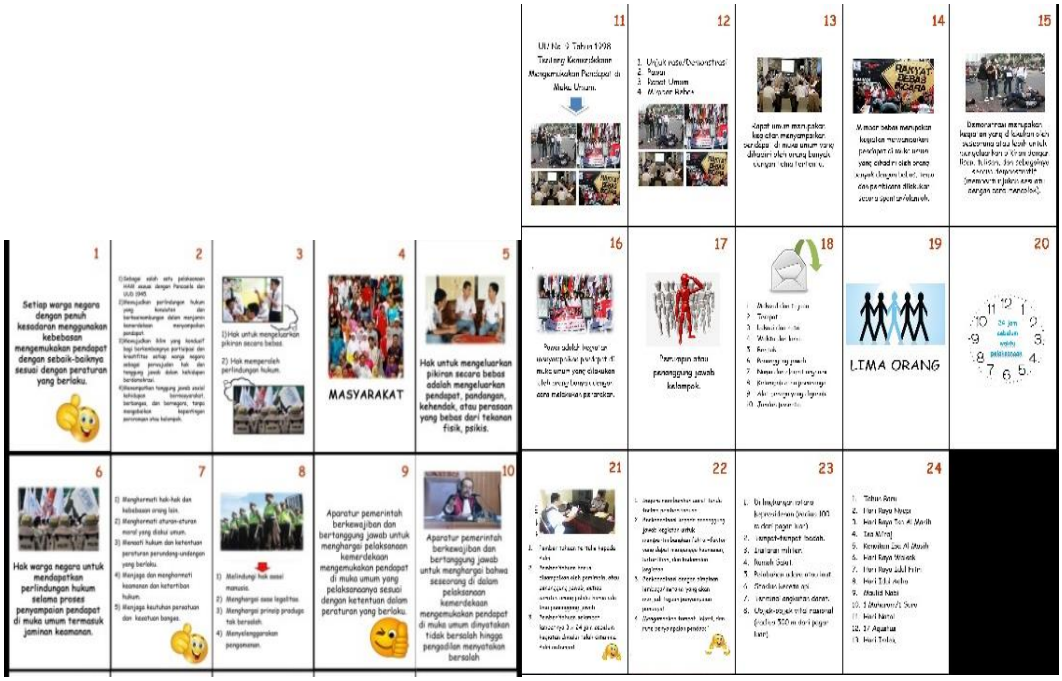
(Pernyataan ketidakberuntungan)

c) Kartu Tantangan berisi pertanyaan adalah kartu yang mengharuskan pemain menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu sebagai prasyarat bagi pemain untuk dapat mengocok dadu.

Gambar 4. 10 Kartu Tantangan (Pertanyaan)

c. Kartu Kunci

Gambar 4.11 *Cover* Kartu Kunci



Gambar 4.12 Kumpulan Kartu Kunci

Kartu Kunci berukuran 10 x 5,5 Cm, dibuat dengan langkah-langkah berikut.

a) Menyusun jawaban sesuai dengan nomor pada Kartu Tantangan yang berisi pertanyaan.

b) Mengumpulkan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan.

c) Membuat desain *cover* serta isi dari Kartu Tantangan menggunakan software *Adobe Photoshop*.

d) Mencetak Kartu Tantangan dengan bahan *Art Carton*.

d. Aturan permainan

Aturan permainan yang telah disusun, di letakan di bawah papan Ular Tangga PKn.

Gambar 4.13 Aturan Permainan

C. Evaluasi

a. Evaluasi internal

Evaluasi internal dilakukan untuk menilai seberapa tinggi media Ular Tangga PKn yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi yang ditentukan serta untuk memperoleh saran untuk merevisi/memperbaiki media Ular Tangga PKn

sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Berikut disajikan hasil evaluasi internal oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan guru PKn, serta hasil revisi media Ular Tangga PKn yang telah dilakukan.

a) Evaluasi Ahli Materi dan Pembelajaran

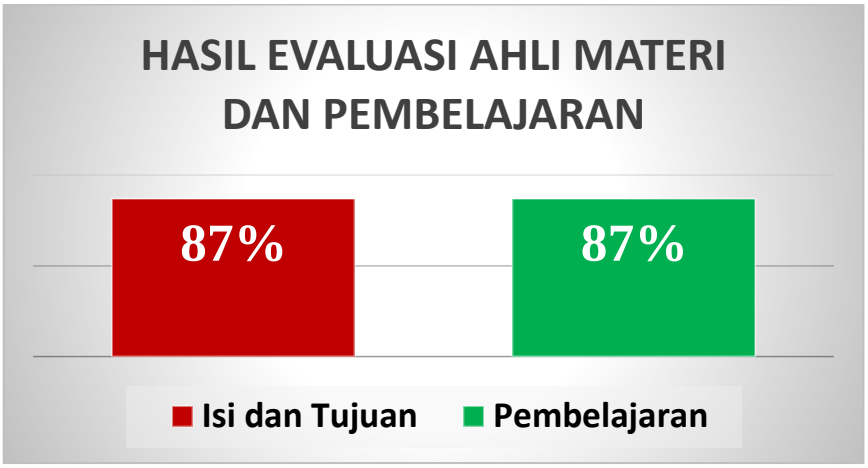
Evaluasi ahli materi dan pembelajaran dilakukan untuk menilai seberapa tinggi Ular Tangga PKn yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi isi dan tujuan, serta pembelajaran yang ditentukan, serta untuk memperoleh masukan guna meningkatkan kualitas materi dan pembelajaran pada Ular Tangga PKn yang dikembangkan. Evaluasi materi dan pembelajaran dilakukan oleh Bapak Salikun yang berprofesi sebagai Guru, Narasumber Nasional/TIM TEKNIS Dit PSMP Mapel PKn, penulis Buku Nasional PPKn untuk SMP, serta kini menjabat sebagai Kepala Sub Bidang SMP Jakarta Utara Wilayah I, pada tanggal 21 April, pukul 10.00 WIB, di kantor Kepala Sub Bidang SMP Jakarta Utara wilayah I. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli materi dan pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Ahli Materi dan Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR TOTAL	KRITERIUM	PERSENTASE	INTERPRETASI
1	Isi dan Tujuan	48	55	87%	Sangat baik
2.	Pembelajaran	48	55	87%	Sangat baik

Dari tabel hasil perolehan evaluasi ahli materi dan pembelajaran terhadap Ular Tangga PKn yang telah dikembangkan, diperoleh kelayakan produk menurut ahli materi dan pembelajaran dengan kategori sangat baik dengan rata-rata dari kedua

aspek tersebut sebesar 87%. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi ahli materi dan pembelajaran.



Gambar 4.14 Diagram Batang
Hasil Evaluasi Ahli Materi dan Pembelajaran

Komentar/saran perbaikan yang diberikan.

(a) Pertanyaan lebih pada aspek pengetahuan C1 dan C2, dikembangkan juga pada kemampuan *problem solving*, evaluasi/menanggapi suatu peristiwa.

(b) Selingi dengan menyanyi atau instruksi lain, tidak harus pertanyaan.

(c) Kembangkan instruksi untuk mengembangkan keterampilan dan sikap

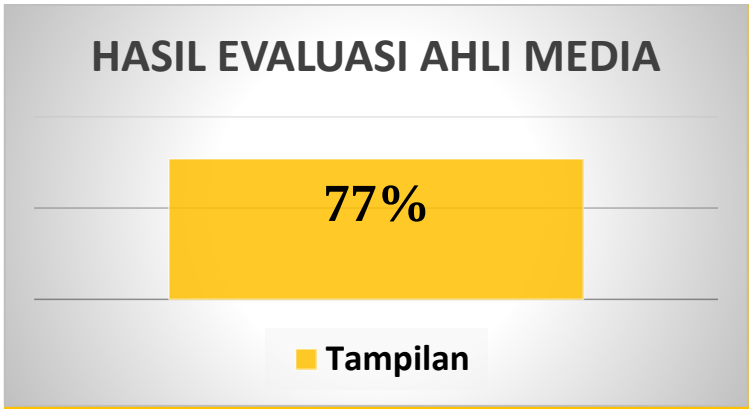
b) Evaluasi Ahli Media

Evaluasi ahli media dilakukan untuk menilai seberapa tinggi Ular Tangga PKn yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi tampilan media yang ditentukan, serta untuk memperoleh masukan guna meningkatkan kualitas tampilan Ular Tangga PKn yang dikembangkan. Evaluasi media dilakukan oleh dosen media dari Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ yang bernama Bapak Cecep Kustandi, pada tanggal 14 April 2016, pukul 11.00 WIB, di Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli media, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Media

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR TOTAL	KRITERIUM	PERSENTASE	INTERPRETASI
1	Tampilan	69	90	77%	Baik

Tabel 4.2 menunjukan hasil evaluasi ahli media terhadap tampilan Ular Tangga PKn yang dikembangkan, memperoleh persentase sebesar 77% dengan interpretasi baik. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi ahli media.



Gambar 4.15 Diagram Batang Hasil Evaluasi Ahli Media

Komentar/saran perbaikan yang diberikan.

(a) Perbaiki ukuran *font* yang terlalu besar dan terlalu kecil.

(b) Ganti *emoticon* pada kartu soal (Kartu Tantangan) dengan gambar yang sesuai konteks (kontekstual).

(c) Ganti *cover* penutup kartu dengan gambar lain yang terdapat keterangan.

(d) Cantumkan sumber gambar.

(e) Tambahkan frame/*list* pada gambar yang terdapat di kartu.

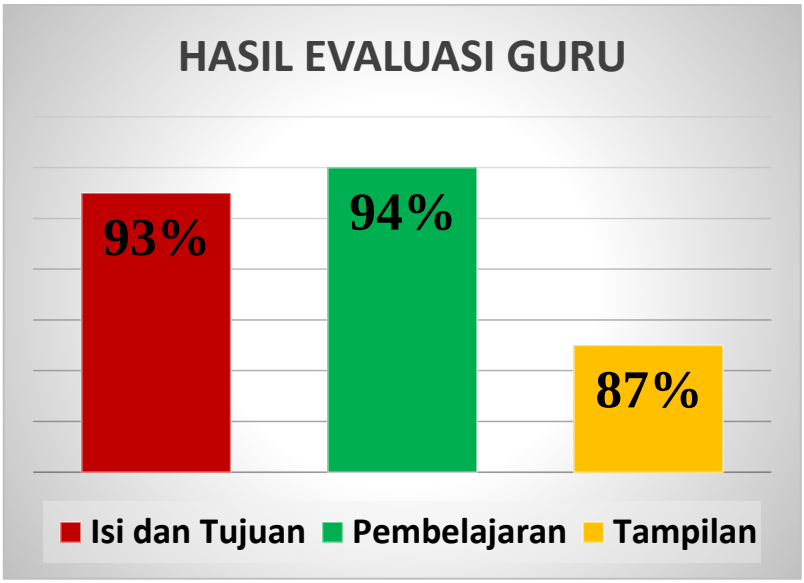
c) Evaluasi Guru PKn

Evaluasi oleh guru PKn dilakukan untuk menilai seberapa tinggi Ular Tangga PKn yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi isi dan tujuan, pembelajaran, serta tampilan media yang ditentukan, selain itu juga ditunjukam untuk memperoleh masukan guna meningkatkan kualitas isi dan tujuan, pembelajaran, serta tampilan Ular Tangga PKn yang dikembangkan. Evaluasi guru PKn selaku praktisi di lapangan dilakukan oleh guru PKn di SMPN 3 Jakarta yang bernama Ibu Rahayu Prihandayani dan Ibu Ririn Alfiati, pada tanggal 15 April 2016, pukul 16.00 WIB, di SMPN 3 Jakarta. Berdasarkan hasil evaluasi oleh guru, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Guru

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR TOTAL	KRITERIUM	PERSENTASE	INTERPRETASI
1	Isi dan Tujuan	102	110	93 %	Sangat baik
2.	Pembelajaran	103	110	94 %	Sangat baik
3.	Tampilan	156	180	87 %	Sangat baik

Dari tabel hasil perolehan evaluasi guru terhadap Ular Tangga PKn yang telah dikembangkan, diperoleh kelayakan produk menurut guru dengan kategori sangat baik dengan rata-rata dari ketiga aspek tersebut sebesar 91%. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi guru.



Gambar 4.16 Diagram Batang Hasil Evaluasi Guru

Komentar/Saran perbaikan yang diberikan oleh Ibu Rahayu Prihandayani.

(a) Pertanyaan tidak menggantung pada kartu (No 6), sebaiknya kalimat tanya di depan.

(b) Sebaiknya kalimat tanya tidak boleh panjang, karena pada kondisi KBM dengan pola permainan, kalimat panjang untuk pertanyaan akan sulit di dengar dan dipahami peserta didik.

(c) Jika metode ini bisa digunakan untuk 2 KD, atau 3 KD maka materi yang masuk perlu dilengkapi.

(d) Dadu yang digunakan untuk permainan sebaiknya dibuat dengan ukuran yang besar untuk menarik perhatian peserta didik misalnya ukuran 8 x 8 Cm.

(e) Perbanyak soal-soal yang menyangkut pasal-pasal agar peserta didik belajar.

(f) Pada gambar dengan bagian “Dilarang” tidak jelas maknanya.

d) Revisi Ular Tangga PKn

Revisi Ular Tangga PKn dilakukan berdasarkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta guru PKn. Di bawah ini adalah hal-hal yang direvisi.

(a) Materi (Isi dan tujuan) Ular Tangga PKn

Revisi berdasarkan saran perbaikan Bapak Salikun selaku ahli materi dan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pertanyaan lebih pada aspek pengetahuan C1, dan C2, dikembangkan juga pada kemampuan *problem solving*, evaluasi, atau menanggapi suatu peristiwa.

   Saran untuk mengembangkan aspek pengetahuan pada pertanyaan di atas, ditanggapi dengan terlebih dahulu merevisi indikator ketercapaian Kompetensi Dasar 4.2 yang digunakan, yang mulanya hanya sampai C2, dikembangkan hingga C3. Hasil revisi indikator adalah sebagai berikut.

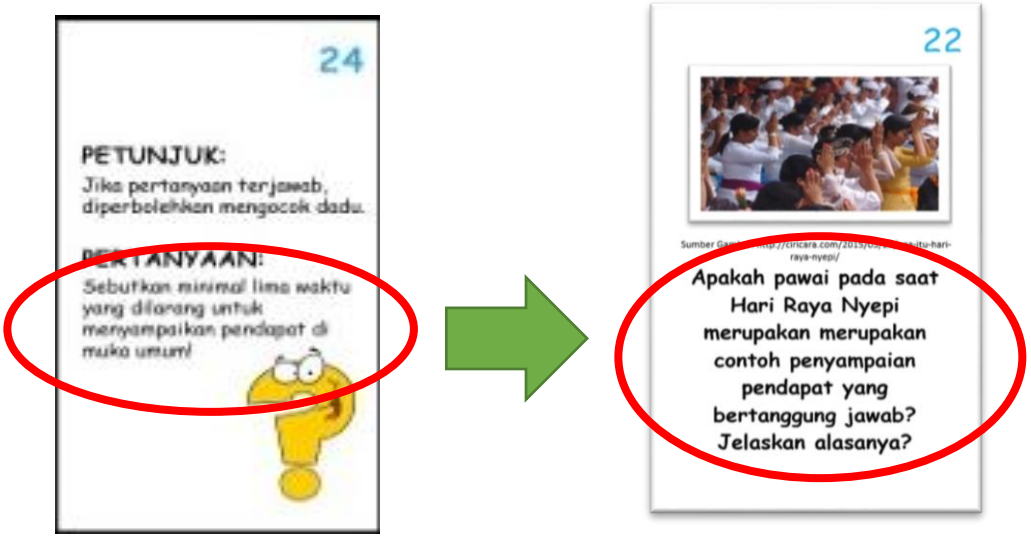
   1. Mendeskripsikan arti penting kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab. (C2)
   2. Menguraikan hak dan kewajiban dalam kemerdekaan mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab. (C2)
   3. Mendeskripsikan pelaksanaan penyampaian pendapat di muka umum. (C2)
   4. Menilai pelaksanaan penyampaian pendapat di muka umum. (C3)

   Setelah mengembangkan indikator hingga C3, kemudian dibuatlah indikator pertanyaan yang dikembangkan hingga C3, sebagai berikut .

Tabel 4.4 Pengembangan Kompetensi Pengetahuan

	SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
INDIKATOR PERTANYAAN	Menyebutkan minimal lima tempat yang dilarang untuk melakukan penyampaian pendapat di muka umum.	Menilai pelaksanaan pawai pada saat hari raya Nyepi.
KOMPETENSI PENGETAHUAN	C1 (pengetahuan)	C3 (penerapan)

Berdasarkan revisi kisi-kisi pertanyaan pada table 4.5 maka diperoleh revisi isi pertanyaan pada Kartu Tantangan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



2. Selingi dengan menyanyi atau instruksi lain, tidak harus pertanyaan.

   Berdasarkan saran perbaikan tersebut maka dibuatlah dua kartu yang berisi instruksi untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila serta Satu Nusa Satu Bangsa seperti gambar di bawah ini.

3. Kembangkan instruksi untuk mengembangkan keterampilan dan sikap.

Kartu Tantangan untuk mengembangkan sikap

Kartu Tantangan untuk mengembangkan keterampilan

Revisi berdasarkan saran perbaikan yang diberikan Ibu Prihandayani selaku guru PKn adalah sebagai berikut.

1. Pertanyaan tidak menggantung pada kartu (No 6), sebaiknya kalimat tanya di depan.

   Kartu Tantangan no 6, dengan redaksi pertanyaan sebagai berikut "Warga negara yang menyampaikan pendapat di muka umum berhak memperoleh perlindungan hukum, artinya perlindungan hukum adalah!", dihapuskan/tidak digunakan.

2. Sebaiknya kalimat tanya tidak boleh panjang, karena pada kondisi KBM dengan pola permainan, kalimat panjang untuk pertanyaan akan sulit di dengar dan dipahami peserta didik.

   Berdasarkan revisi di atas, maka pertanyaan dengan kalimat yang panjang diganti dengan bentuk pertanyaan lain yang memiliki tujuan sama, tapi dapat dibuat dengan kalimat pertanyaan yang lebih singkat seperti gambar di bawah ini.

3. Perbanyak soal-soal yang menyangkut pasal-pasal agar peserta didik belajar.

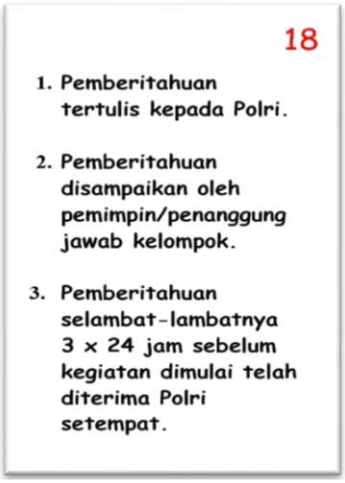
   Berdasarkan saran di atas maka pertanyaan pada Kartu Tantangan ditambahkan mengenai pasal dalam UUD 1945 yang mengatur tentang hak mengeluarkan pendapat, karena menurut guru pengetahuan akan hal tersebut harus dikuasai. Berdasarkan rancangan tersebut, berikut bentuk realisasinya.

(b) Tampilan Ular Tangga PKn

Tampilan Ular Tangga PKn direvisi sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Bapak Cecep Kustandi sebagai berikut.

1. Perbaiki ukuran *font* yang terlalu besar dan terlalu kecil.

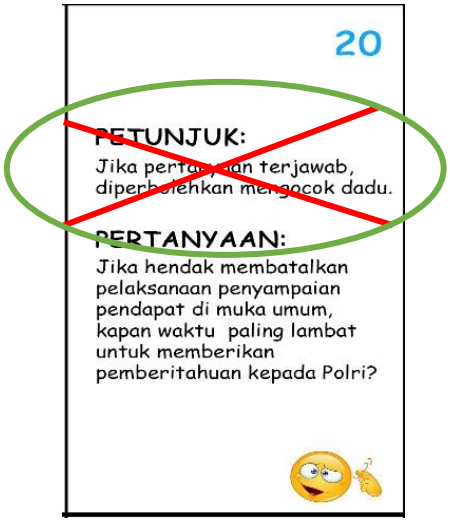
   Menurut Bapak Cecep Kustandi ukuran huruf sebesar 12 dengan jenis huruf *Comic Sans MS*, sudah cukup untuk digunakan pada Kartu Tantangan (hal ini berlaku untuk kalimat yang panjang), berikut realisasinya.



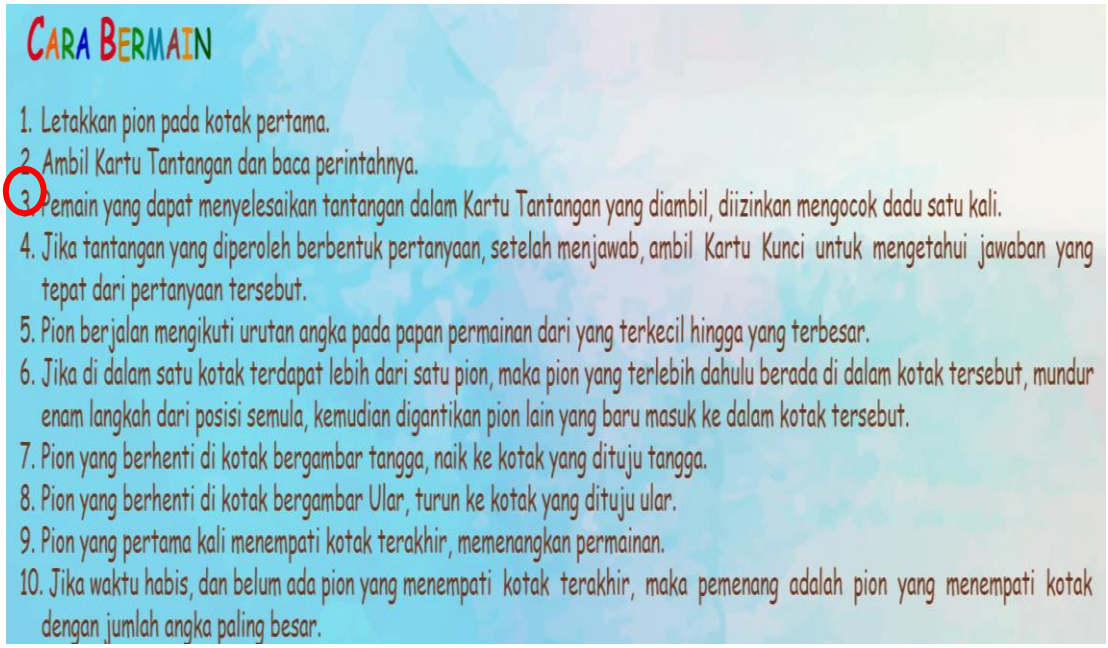
Ukuran huruf 10 (kecil) **Ukuran huruf 12 (cukup/sesuai)**

Ukuran huruf 14 (besar) **Ukuran huruf 12 (cukup/sesuai)**

Saran yang diberikan oleh bapak Cecep Kustandi untuk memperbaiki ukuran *font* yang terlalu besar dan terlalu kecil, berdampak pada keputusan untuk menghilangkan petunjuk beserta isinya, serta tulisan pertanyaan, yang tertera pada Kartu Tantangan. Hal tersebut dilakukan agar tempat yang disediakan untuk kalimat pertanyaan jauh lebih luas, sehingga tidak terdapat ukuran *font* pada kartu tantangan yang kurang dari ukuran 12. Berikut gambar bagian yang dihilangkan.



Untuk mengatasi hilangnya petunjuk dalam Kartu Tantangan, maka petunjuk tersebut dimasukan ke dalam aturan permainan pada nomor 3 sebagai berikut.



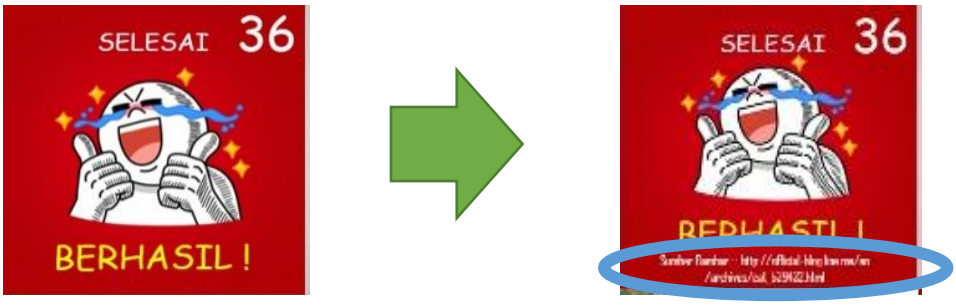
2. Ganti *emoticon* pada kartu soal dengan gambar yang sesuai konteks (kontekstual).

3. Ganti *cover* penutup kartu dengan gambar lain yang terdapat keterangan tentang nama kartu.

Revisi *Cover* Kartu Tantangan

Revisi *Cover* Kartu Kunci

4. Cantumkan sumber gambar.



5. Tambahkan frame/*list* pada gambar yang terdapat di kartu.

b. Evaluasi eksternal

Evaluasi eksternal dilakukan setelah Ular Tangga PKn diujicobakan pada peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Ular Tangga menurut peserta didik sebagai pengguna. Kelayakan tersebut diketahui berdasarkan hasil penilaian peserta didik terhadap media Ular Tangga PKn. Selain untuk mengetahui kelayakan media Ular Tangga PKn, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui efektifitas media Ular Tangga PKn dalam meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap suatu pokok bahasan yang berimplikasi terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

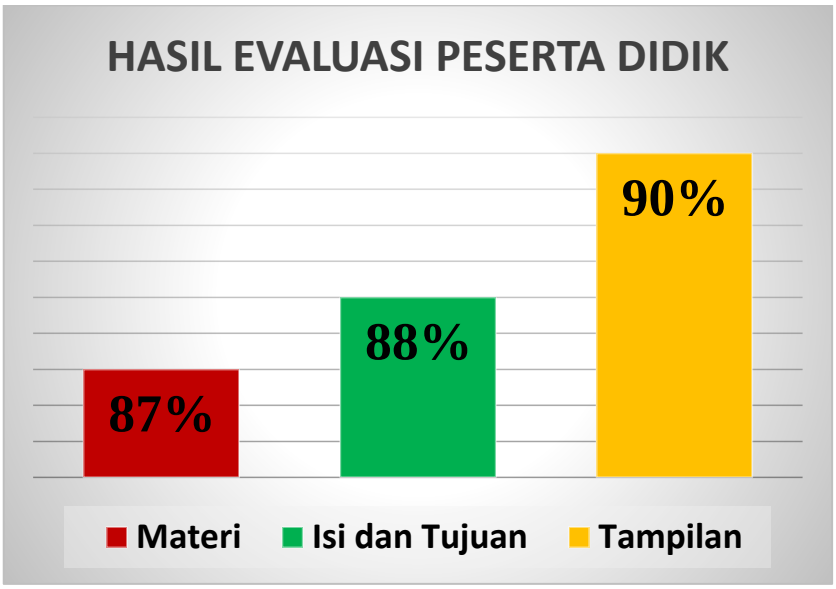
Uji coba pertama dilakukan di kelas VII E pada tanggal 27 April 2016 dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 33 orang, sedangkan uji coba kedua dilakukan pada tanggal 3 Mei 2016 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang. Berdasarkan hasil uji coba Ular Tangga PKn pertama dan kedua pada peserta didik diperoleh data sebagai berikut.

a) Evaluasi peserta didik terhadap media Ular Tangga PKn

Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Peserta didik

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR TOTAL	KRITERIUM	PERSENTASE	INTERPRETASI
1	Isi dan Tujuan	1059	1190	89 %	Sangat baik
2.	Pembelajaran	1282	1360	94 %	Sangat baik
3.	Tampilan	494	510	97 %	Sangat baik

Dari tabel hasil perolehan evaluasi peserta didik terhadap Ular Tangga PKn yang telah dikembangkan diperoleh kelayakan produk menurut peserta didik dengan kategori sangat baik dengan rata-rata dari ketiga aspek tersebut sebesar 88%. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi peserta didik.



Gambar 4.17 Diagram Batang Hasil Evaluasi Peserta didik

b) Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Ular Tangga PKn

Data yang digunakan untuk mengetahui efektifas Ular Tangga PKn terhadap hasil belajar PKn berasal dari nilai peserta didik yang diperoleh melalui *pre test* dan *post test* pada uji coba pertama dan kedua. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

(a) Uji coba pertama

Uji coba Ular Tangga PKn, diawali dengan *pre test* untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pre test* ditunjukan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil *Pre test* Uji Coba Pertama

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Aisyara H.	6,7	TIDAK TUNTAS
2	Alya Fitria	8,0	TUNTAS
3	Anastacia A. Z.	5,3	TIDAK TUNTAS
4	Andre D. P.	5,3	TIDAK TUNTAS
5	Bima Faathir P.	5,3	TIDAK TUNTAS
6	Cahya Amirta	6,0	TIDAK TUNTAS
7	Dhea K.	4,0	TIDAK TUNTAS
8	Didan Galih N.	0,0	
9	Islam Paris F.	4,7	TIDAK TUNTAS
10	Karnesya A.	7,3	TIDAK TUNTAS
11	Kevin F.	8,0	TUNTAS
12	Luthfi A.	6,7	TIDAK TUNTAS
13	M. Arya F.	6,0	TIDAK TUNTAS
14	M. Amali	4,0	TIDAK TUNTAS
15	M. Arief Y.	0,0	
16	M. Iqbal S.		TIDAK TUNTAS
17	M. Tadafi	0,0	
18	M. Yusuf	4,7	TIDAK TUNTAS
19	M. Zaki R.	8,7	TUNTAS
20	Nur A. M.	4,7	TIDAK TUNTAS
21	Nurahma S.	3,3	TIDAK TUNTAS
22	Prima W. K.	5,3	TIDAK TUNTAS
23	Raka P. P.	6,0	TIDAK TUNTAS
24	Rama F.	6,7	TIDAK TUNTAS
25	Recky F.	1,3	TIDAK TUNTAS
26	Riska A.	4,7	TIDAK TUNTAS
27	Salwa	6,7	TIDAK TUNTAS
28	Sephio Tri C.	7,3	TIDAK TUNTAS
29	Salya Z. A.	6,7	TIDAK TUNTAS
30	Siti Janatin	7,3	TIDAK TUNTAS
31	Siti M.	5,3	TIDAK TUNTAS
32	Suci R. S.	7,3	TIDAK TUNTAS
33	Syadza Y. A.	5,3	TIDAK TUNTAS
34	Yasmin N.	8,7	TUNTAS
35	Zariel R. K.		
36	Syafira A.	6,0	TIDAK TUNTAS
37	Nazwa N.		TIDAK TUNTAS
JUMLAH PESERTA DIDIK		**33**	
RATA-RATA		**5,9**	
JMLH PESERTA DIDIK MENCAPAI KKM (≥ 75)		**4**	
KETUNTASAN KLASIKAL (%)		**12**	

*Note: KKM Peserta didik kelas VII : 7,5

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa sebelum menggunakan Ular Tangga PKn Ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 12 % dengan kategori sangat kurang.

Post test dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Ular Tangga PKn, untuk mengetahui dampak penggunaan Ular Tangga PKn terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil *post test* ditunjukan oleh tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil *Post test* Uji Coba Pertama

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Aisyara H.	8,0	TUNTAS
2	Alya Fitria	9,3	TUNTAS
3	Anastacia A. Z.	9,3	TUNTAS
4	Andre D. P.	8,0	TUNTAS
5	Bima Faathir P.	9,3	TUNTAS
6	Cahya Amirta	8,0	TUNTAS
7	Dhea K.	8,0	TUNTAS
8	Didan Galih N.	0,0	
9	Islam Paris F.	8,7	TUNTAS
10	Karnesya A.	8,0	TUNTAS
11	Kevin F.	6,0	**TIDAK TUNTAS**
12	Luthfi A.	8,0	TUNTAS
13	M. Arya F.	5,3	**TIDAK TUNTAS**
14	M. Amali	8,7	TUNTAS
15	M. Arief Y.	0,0	
16	M. Iqbal S.		TUNTAS
17	M. Tadafi	0,0	
18	M. Yusuf	6,7	**TIDAK TUNTAS**
19	M. Zaki R.	8,7	TUNTAS
20	Nur A. M.	7,3	**TIDAK TUNTAS**
21	Nurahma S.	8,7	TUNTAS
22	Prima W. K.	8,7	TUNTAS
23	Raka P. P.	7,3	**TIDAK TUNTAS**
24	Rama F.	8,0	TUNTAS
25	Recky F.	6,0	**TIDAK TUNTAS**
26	Riska A.	8,0	TUNTAS
27	Salwa	7,3	**TIDAK TUNTAS**
28	Sephio Tri C.	8,7	TUNTAS
29	Salya Z. A.	8,7	TUNTAS
30	Siti Janatin	8,7	TUNTAS
31	Siti M.	6,0	**TIDAK TUNTAS**
32	Suci R. S.	9,3	TUNTAS
33	Syadza Y. A.	10,0	TUNTAS
34	Yasmin N.	8,0	TUNTAS
35	Zariel R. K.		
36	Syafira A.	8,0	TUNTAS
37	Nazwa N.		TUNTAS
JUMLAH PESERTA DIDIK		**33**	
RATA-RATA		**8,04**	
JMLH PESERTA DIDIK MENCAPAI KKM (≥ 75)		**25**	
KETUNTASAN KLASIKAL (%)		**75,76**	

*Note: KKM Peserta didik kelas VII : 7,5

Tabel 4.7 menginformasikan bahwa permainan Ular Tangga PKn efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan ini terlihat dari ketuntasan klasikal kelas sebesar 75,76%, menunjukan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik usai menggunakan Ular Tangga PKn masuk kategori baik.

(b) Uji coba kedua

Uji coba Ular Tangga PKn, diawali dengan *pre test* untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pre test* ditunjukan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil *pre test* Uji Coba Kedua

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Aisyara H.	8,0	TUNTAS
2	Alya Fitria	6,0	TIDAK TUNTAS
3	Anastacia A. Z.	6,0	TIDAK TUNTAS
4	Andre D. P.	8,0	TUNTAS
5	Bima Faathir P.	6,0	TIDAK TUNTAS
6	Cahya Amirta	9,3	TUNTAS
7	Dhea K.	6,7	TIDAK TUNTAS
8	Didan Galih N.	6,0	TIDAK TUNTAS
9	Islam Paris F.	6,0	TIDAK TUNTAS
10	Karnesya A.	6,0	TIDAK TUNTAS
11	Kevin F.	5,3	TIDAK TUNTAS
12	Luthfi A.	6,0	TIDAK TUNTAS
13	M. Arya F.	5,3	TIDAK TUNTAS
14	M. Amali	6,7	TIDAK TUNTAS
15	M. Arief Y.	5,3	TIDAK TUNTAS
16	M. Iqbal S.		
17	M. Tadafi	7,3	TIDAK TUNTAS
18	M. Yusuf	6,7	TIDAK TUNTAS
19	M. Zaki R.	7,3	TIDAK TUNTAS
20	Nur A. M.	4,7	TIDAK TUNTAS
21	Nurahma S.	4,0	TIDAK TUNTAS
22	Prima W. K.	6,7	TIDAK TUNTAS
23	Raka P. P.	6,0	TIDAK TUNTAS
24	Rama F.	2,7	TIDAK TUNTAS
25	Recky F.	6,7	TIDAK TUNTAS
26	Riska A.	4,7	TIDAK TUNTAS
27	Salwa	3,3	TIDAK TUNTAS
28	Sephio Tri C.	6,0	TIDAK TUNTAS
29	Salya Z. A.	4,7	TIDAK TUNTAS
30	Siti Janatin	6,7	TIDAK TUNTAS
31	Siti M.	4,7	TIDAK TUNTAS
32	Suci R. S.	4,0	TIDAK TUNTAS
33	Syadza Y. A.	6,7	TIDAK TUNTAS
34	Yasmin N.	5,3	TIDAK TUNTAS
35	Zariel R. K.		
36	Syafira A.	7,3	TIDAK TUNTAS
37	Nazwa N.		TIDAK TUNTAS
JUMLAH PESERTA DIDIK		**34**	
RATA-RATA		**6,1**	
JMLH PESERTA DIDIK MENCAPAI KKM (≥ 75)		**3**	
KETUNTASAN KLASIKAL (%)		**9**	

*Note: KKM Peserta didik kelas VII : 7,5

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa sebelum menggunakan Ular Tangga PKn, ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 9% dengan kategori sangat kurang.

Post test dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Ular Tangga PKn, untuk mengetahui dampak penggunaan Ular Tangga PKn terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil *post test* ditunjukan oleh tabel 4.9.

Tabel 4.9 *Post test* Uji Coba Kedua

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Aisyara H.	10,0	TUNTAS
2	Alya Fitria	10,0	TUNTAS
3	Anastacia A. Z.	10,0	TUNTAS
4	Andre D. P.	8,7	TUNTAS
5	Bima Faathir P.	8,0	TUNTAS
6	Cahya Amirta	10,0	TUNTAS
7	Dhea K.	9,3	TUNTAS
8	Didan Galih N.	8,7	TUNTAS
9	Islam Paris F.	6,7	**TIDAK TUNTAS**
10	Karnesya A.	8,0	TUNTAS
11	Kevin F.	8,0	TUNTAS
12	Luthfi A.	8,0	TUNTAS
13	M. Arya F.	9,3	TUNTAS
14	M. Amali	8,7	TUNTAS
15	M. Arief Y.	8,0	TUNTAS
16	M. Iqbal S.		
17	M. Tadafi	5,3	**TIDAK TUNTAS**
18	M. Yusuf	8,7	TUNTAS
19	M. Zaki R.	9,3	TUNTAS
20	Nur A. M.	8,0	TUNTAS
21	Nurahma S.	6,7	**TIDAK TUNTAS**
22	Prima W. K.	8,7	TUNTAS
23	Raka P. P.	8,0	TUNTAS
24	Rama F.	6,0	**TIDAK TUNTAS**
25	Recky F.	8,0	TUNTAS
26	Riska A.	8,0	TUNTAS
27	Salwa	8,0	TUNTAS
28	Sephio Tri C.	8,0	TUNTAS
29	Salya Z. A.	8,0	TUNTAS
30	Siti Janatin	9,3	TUNTAS
31	Siti M.	10,0	TUNTAS
32	Suci R. S.	7,3	**TIDAK TUNTAS**
33	Syadza Y. A.	9,3	TUNTAS
34	Yasmin N.	7,3	**TIDAK TUNTAS**
35	Zariel R. K.		
36	Syafira A.	9,3	TUNTAS
37	Nazwa N.		
JUMLAH PESERTA DIDIK		**34**	
RATA-RATA		**8,37**	
JMLH PESERTA DIDIK MENCAPAI KKM (≥ 75)		**28**	
KETUNTASAN KLASIKAL (%)		**82,35**	

*Note: KKM Peserta didik kelas VII : 7,5

Tabel 4.9 menginformasikan bahwa permainan Ular Tangga PKn efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan ini terlihat dari ketuntasan klasikal kelas sebesar 82,35%, menunjukan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik usai menggunakan Ular Tangga PKn masuk kategori baik.