**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang menentukan majunya suatu bangsa. Cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang baik diharapkan mampu melahirkan generasi muda yang kompeten, unggul, dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi ketatnya tantangan baik di masa kini maupun masa yang akan datang.

Pada satuan tingkat sekolah dasar, siswa merupakan anak didik yang perlu untuk di arahkan, dikembangkan, dan dijembatani ke arah perkembangannya yang bersifat kompleks. Maka dari itu pendidikan di sekolah dasar pada hakikatnya merupakan pendidikan yang lebih mengarahkan dan lebih banyak memotivasi siswa untuk belajar.

Sebagaimana yang termaktub dalam amandemen Pasal 31 ayat 3 dan ayat 5 tentang tujuan Pendidikan Nasional yang meliputi tujuan pendidikan di sekolah dasar, menyatakan bahwa :

Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang dan Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.

 Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah PKN atau Pendidikan Kewarganegaraan. Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa :

Kelompok mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kepribadian dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

 Hal tersebut sejalan dengan apa yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 bahwa proses pembelajaran PKN bertujuan membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Ada beberapa permasalahan pada pembelajaran PKN di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Wali Kelas IV di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada tanggal 12 Januari 2016 diperoleh beberapa informasi yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yakni hanya menggunakan buku LKS, proses pembelajaran kurang menarik, siswa kurang tertarik belajar PKN karena menganggap PKN adalah materi hafalan, motivasi belajar PKN masih kurang, hal ini dapat terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran, siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran PKN.

Hasil observasi lanjutan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Februari 2016, pada saat pembelajaran PKN berlangsung, siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa yang diwawancarai oleh peneliti menyatakan bahwa mereka kurang menyukai pelajaran PKN. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa siswanya kurang suka belajar PKN dan lebih menyukai pelajaran IPA. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar PKN masih kurang.

 Peneliti memilih kelas IV SD karena berdasarkan teori Piaget (Matthew, 2008), Siswa kelas IV SD termasuk ke dalam tahap operasional konkret, yaitu sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Usia pada kelas IV SD banyak dihabiskan anak untuk bermain dengan teman-temannya, agar perkembangan fisik dan psikologisnya berkembang dengan baik. Selain itu berkaitan dengan perkembangan sosialnya siswa kelas IV SD memiliki kesanggupan untuk bekerja sama dengan teman sebayanya.

Peneliti memilih penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran karena Menurut Vygotsky (Ratnaningsih, 2014) bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen berjudul “Pengaruh Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi baru dan wawasan peneliti tentang pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Guru, memberikan inspirasi untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKN.
3. Bagi Siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKN di kelas.
4. Bagi Sekolah, sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan memberikan inovasi media pembelajaran berupa ular tangga.
5. Program Studi PGSD FIP UNM, dapat menambah koleksi skripsi yang dapat disimpan di perpustakaan untuk dapat dibaca dan dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat judul serupa.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Permainan Ular Tangga**
3. **Pengertian Ular Tangga**

Media sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, merangsang pikiran dan perasaan dan kemauan untuk belajar. Melalui media, materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti serta dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan dalam hal ini ular tangga. Berikut penulis akan menjabarkan terlebih dahulu definisi ular tangga dari beberapa ahli dan selanjutnya penulis akan menyimpulkan definisi ular tangga.

Said dan Budimanjaya (2015: 93) menjabarkan definisi ular tangga sebagai berikut :

“Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam pembelajaran. Permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa. Pelajaran PKN yang biasanya garing dan membosankan, berubah menjadi disenangi setelah siswa diajak bermain ular tangga”.

6

Sejalan dengan itu, Masiyaroh (Maslahah, 2013:16) mendefinisikan ular tangga sebagai “permainan anak-anak yang berbentuk papan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi-bagi dalam kotak kecil dan terdapat sejumlah tangga dan ular dalam beberapa kotak”. Lain halnya dengan pendapat Husna (2009: 145) yang menjabarkan definisi ular tangga sebagai berikut:

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah media pembelajaran berbasis *games* atau permainan yang memiliki bidak dan dadu untuk menentukan berapa kali melangkah. Permainan ini melibatkan anak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1. **Karakteristik Ular Tangga**

 Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman (2003 : 75) yang menyatakan bahwa “permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu”. Sebuah permainan seyogyanya mempunyai 4 komponen utama, yaitu:

1. Adanya pemain-pemain.
2. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

 Setiap karakteristik di atas, lebih spesifik karakteristik ular tangga yang dikemukakan oleh Jannah (Satya, 2012: 20) seperti berikut ini:

1. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
2. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
3. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
4. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
5. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
6. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
7. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
8. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
9. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

 Berdasarkan karakteristik yang dikemukakan oleh Sadiman dan Jannah di atas, maka penulis dapat menyimpulkan karakteristik permainan ular tangga yaitu sebagai berikut :

1. Adanya pemain-pemain
2. Adanya aturan main
3. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan
4. Memiliki dadu dan bidak
5. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
6. **Langkah-Langkah Penerapan Ular Tangga**

 Ular tangga sebagai sebuah permainan memiliki langkah-langkah atau prosedur. Berikut peneliti menjabarkan terlebih dahulu langkah-langkah penerapan ular tangga menurut para ahli kemudian menyimpulkan langkah-langkah penerapan ular tangga yang akan diterapkan oleh peneliti.

 Tidak sulit menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran, sepanjang ular tangga dan kartu soal sudah disiapkan guru terlebih dahulu. Berikut langkah-langkah mengajar menggunakan ular tangga menurut Said dan Budimanjaya (2015 : 93)

1. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam.
2. Buat pertanyaan lalu tempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga.
3. Pertanyaan disesuaikan dengan materi ajar yang akan dipelajari.
4. Tiap siswa bergantian melempar dadu.
5. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
6. Jika sudah dijalankan kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
7. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
8. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu *finish* dari *games* papan ular tangga.

 Sementara itu, Ratnaningsih (2014 : 66-67) mengemukakan langkah-langkah permainan ular tangga yakni sebagai berikut :

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
2. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
3. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
4. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
5. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
6. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
7. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
8. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
9. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
10. Boleh terdapat lebih satu bidak dalam satu petak.
11. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
12. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.
13. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 50.

Sejalan dengan itu, menurut Maslahah (2013: 17) langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Setiap anak akan melewati kotak dengan gambar ular dan tangga. Saat siswa berhenti di kotak tangga, siswa akan langsung naik ke kotak berikutnya melalui jalan pintas tangga tersebut.
2. Saat siswa berhenti di kotak ular maka siswa akan merosot turun ke kotak sebelumnya.
3. Dalam melangkah jumlah langkah ditentukan dengan dadu dan tugas dari guru.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh ketiga ahli tersebut maka berdasarkan karakteristik pembelajar, dapat disimpulkan langkah-langkah ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan.
2. Membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan empat orang. Penentuan pemain pertama, pemain kedua, pemain ketiga dan seterusnya ditentukan lewat undian/lot.
3. Setiap pemain melangkahkan bidaknya sesuai dengan hasil lemparan dadu.
4. Jika pemain berhenti pada kotak yang berisi foto Presiden dan Wakil Presiden, Menteri serta kotak QUIZ maka pemain harus mengambil soal pada kotak kuis lalu menjawabnya.
5. Jika jawabannya benar, maka pemain akan melangkahkan bidak sesuai hasil lemparan dadu dan berhak mendapatkan bintang. Pemain akan mendapatkan 1 bintang jika berhasil menjawab pertanyaan pada gambar presiden dan wakil presiden beserta menteri dan mendapatkan 2 bintang jika berhasil menjawab soal pada kotak QUIZ dengan benar.
6. Jika jawabannya salah, bidak tetap berada di tempat semula.
7. Jika bidak pemain berhenti pada kotak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak pemain akan langsung naik pada kotak puncak tangga tersebut.
8. Begitupun jika bidak berhenti pada kotak yang bergambar ekor ular, maka bidak harus turun sampai pada kotak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.
9. Jika terdapat lebih dari satu bidak dalam satu kotak, maka bidak pemain yang lebih dulu sampai pada kotak tersebut harus keluar dan mengulang kembali permainan. Tetapi, jika berhasil menjawab soal yang diberikan, maka bidaknya tetap berada di kotak tersebut.
10. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidaknya sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
11. Saat tiba di garis finish, pemain harus berteriak HOREE! ☺ Pemain yang sampai digaris FINISH mendapatkan 3 bintang.
12. Permainan selesai jika waktu permainan telah habis.
13. Setiap kelompok menghitung jumlah bintang yang diperoleh.
14. Pemain terbaik yang mendapatkan jumlah bintang terbanyak dan kelompok peraih bintang terbanyak akan diberikan hadiah.
15. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.
16. **Manfaat Ular Tangga**

Ular tangga sebagai sebuah permainan juga memiliki manfaat. Menurut Ratnaningsih (2014 :67), pada umumnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

 Sejalan dengan itu, Menurut Rifa (2012 :15), manfaat ular tangga sebagai sebuah permainan memiliki manfaat, antara lain :

1. Melatih kemampuan motorik
2. Melatih konsentrasi
3. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
4. Melatih keterampilan berbahasa
5. Menambah wawasan
6. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
7. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
8. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
9. Meningkatkan rasa percaya diri

 Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Mulyati dalam Redjeki (2012: 15) yang menyatakan bahwa secara khusus ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
3. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
4. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat ular tangga tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

1. **Motivasi Belajar PKN**
2. **Pengertian Motivasi Belajar PKN**

 Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Motivasi sangat dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran karena motivasi tersebut yang akan menjadi penggerak atau pendorong siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Widyastuti (2010: 21) yang mengemukakan bahwa :

Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar menjadi daya penggerak didalam siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar motivasi tentu sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

 Definisi motivasi belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikemukakan oleh Muphy, dkk (Slavin, 2011 : 50) yang menyatakan bahwa “motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu”. Sejalan dengan itu, Hasbullah (Budaya, 2012) merumuskan pengertian motivasi belajar yaitu sebagai pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segala daya dan upayanya untuk mencapai kepuasan.

Dalam motivasi ada dua hal pokok seperti yang dikemukan oleh Sardiman ( 2012: 40) seperti berikut :

Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal: (1) mengetahui apa yang akan dipelajari, dan (2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada kedua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil

Pendapat tersebut didukung oleh Uno (2007: 127) yang menyatakan bahwa ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu:

1. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan karena bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.
2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang akan dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.
3. Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka siswa tersebut tidak tahan lama dalam belajar.

Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalamproses belajar mengajar agar terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Pemberian motivasi ini penting diterapkan pada setiap mata pelajaran tak terkecuali pada mata pelajaran PKN atau Pendidikan Kewarganegaraan.

Definisi Pendidikan Kewarganegaraan telah banyak dikemukakan oleh para ahli seperti Muhammad Nu’man Somantri (2001: 299) yang merumuskan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Selain itu, dengan maksud yang sama Winata (Utaminingsih, 2010) mengemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dalam UUD 1945.

 Sementara itu, Panjaitan (2014) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mencakup tentang pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demorakratis dan partisipatif.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar tersebut merupakan suatu usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkaitan dengan hubungannya antar sesama warga negara maupun antara warga negara dengan negara serta merupakan pendidikan pendahuluan agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Proses pembelajaran PKN di sekolah dasar seyogyanya dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode yang menyenangkan dan menggunakan media yang yang menarik agar siswa semangat dalam belajar PKN, akan tetapi masalah utama dalam pembelajaran PKN yang sering terjadi di sekolah dasar adalah penggunaan media kurang bervariasi, guru hanya sering menggunakan LKS lalu memberikan tugas, metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung juga seringkali hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga, siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar PKN yang merupakan faktor penggerak dan mengarahkan perilaku, memberikan semangat yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar sangatlah dibutuhkan dalam pembelajaran PKN. Oleh karena itu seorang guru harus bisa menyampaikan materi pelajaran PKN yang bersifat teoritis menjadi pelajaran yang menyenangkan dan mengikutsertakan partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi PKN di sekolah dasar.

1. **Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Beberapa ahli membagi motivasi belajar menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berikut adalah deskripsi dari motivasi instrinsik dan ekstrinsik:

1. Motivasi intrinsik

 Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang berasal dari diri seseorang. Motivasi instrinsik menurut Singgih (Frans, 2012) adalah dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang. Dengan maksud yang sama Ratnaningsih (2014: 68-69) mengemukakan bahwa “motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dari dalam diri.

 Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar instrinsik merupakan motivasi belajar yang timbul karena adanya faktor instrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang menyebabkan adanya dorongan kuat untuk belajar tanpa perlu diransang oleh faktor luar.

 Indikator motivasi instrinsik menurut Hamalik (Sardiman, 2012: 98) yaitu :

1. Keinginan untuk berhasil
2. Keinginan untuk memperoleh pengetahuan
3. Keinginan untuk terampil
4. Keinginan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

 Sejalan dengan itu, menurut Uno (2007 : 25) indikator motivasi instrinsik adalah sebagai berikut :

1. Memiliki tujuan yang jelas dan kesadaran diri untuk belajar
2. Melaksanakan tugas dengan tepat waktu
3. Tanggung jawab dalam melaksanakan tugas
4. Memiliki perasaan senang dalam belajar dan memecahkan masalah
5. Selalu mengutamakan prestasi dari apa yang dikerjakannya
6. Tidak mudah putus asa dan memiliki kepuasan atas keberhasilan yang telah diraih.

 Berdasarkan kedua pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa indikator motivasi belajar instrinsik adalah sebagai berikut :

1. Tekun dalam menghadapi tugas
2. Mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan mengutamakan prestasi
3. Senang memecahkan soal-soal
4. Tidak mudah melepas hal yang diyakini
5. Motivasi ekstrinsik

 Selain motivasi instrinsik, ada juga motivasi ekstrinsik. “Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar”, Djamarah (2002:121). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Uno (2007: 89) yang menyatakan bahwa motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

 Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik berkeinginan belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya motivasi ekstrinsik bukan berfugsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak didik malas belajar, oleh karena itu guru harus bisa dan pandai menggunakan motivasi ekstrinsik dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas. Motivasi ekstrinsik tidak selalu berakibat buruk. Motivasi ekstrinsik digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena sikap tertentu pada guru atau orang tua.

 Indikator motivasi ekstrinsik menurut Hamalik (Sardiman, 2012 : 103) yaitu :

1. Keinginan memperoleh penghargaan
2. Persaingan antar teman
3. Dorongan dari guru.

 Dalam penelitian ini, Peneliti lebih merujuk kepada indikator dari penelitian Setiawati (2012 : 17). Indikator motivasi belajar PKN yaitu sebagai berikut :

1. Tekun dalam menghadapi tugas
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat
4. Senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepas hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan soal-soal
9. **Kaitan Ular Tangga dan Motivasi Belajar PKN**

Pendidikan merupakan proses untuk memperoleh dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Pendidikan kewarganegaraan (PKN) berkaitan erat dengan pembentukan akhlak, karakter dan sikap demokratis peserta didik yang diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik.

 Pembelajaran PKN yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada peserta didik, menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Akan tetapi kenyataannya di lapangan pembelajaran PKN cenderung kaku, media yang digunakan kurang bervariasi bahkan ada yang beranggapan bahwa pembelajaran PKN di sekolah dasar adalah pembelajaran yang lebih banyak menghafal sehingga sehingga cukup dipelajari saja.

 Pembelajaran PKN hendaknya menggunakan media yang bervariasi seperti penggunaan permainan yang bersifat edukatif dalam pembelajaran PKN yang memungkinkan peserta didik untuk belajar seraya bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, aktif dan memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi.

 Bermain adalah aktivitas yang tidak terlepas dalam kehidupan seorang anak, banyak hal yang dapat dilakukan dan ditemui anak dalam aktivitas bermainnya tersebut. Bermain dapat melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak, selain itu dengan bermain anak dapat belajar mengembangkan kreativitas, bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang lain. Titin S. Pramono (Pratiwi, 2013: 8).

 Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar, apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut ular tangga dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Ular tangga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, segar, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Hal ini diharapkan adanya partisipasi aktif dari siswa, sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa, dan adanya timbal balik dalam pembelajaran.

 “Ular tangga bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan melatih siswa mengenai sikap jujur dan mengerti aturan” Rifa (2012: 95). Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

 Permainan ular tangga memiliki ciri khas, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok lebih dari satu orang, menggunakan bidak dan dadu, papan ular tangga berpetak-petak, dan beberapa petak terdapat gambar ular dan tangga. Bidak yang berada pada petak bergambar dasar tangga harus naik ke ujung tangga, sementara bidak yang berada pada petak bergambar ekor ular harus turun sampai kepala ular. Bidak yang peratama kali mencapai petak terakhir maka menjadi pemenangnya, sehinga untuk menjadi pemenang permainan harus bersaing dengan pemain lawan.

 Ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran seperti yang dilakukan dalam penelitian ini ditambahkan beberapa peraturan agar siswa lebih tertarik dalam belajar. Beberapa peraturan tambahan tersebut antara lain adalah terdapatnya petak berisi kuis tentang pemerintahan pusat presiden, wakil presiden dan menteri. Ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini khusus tentang materi pemerintahan pusat yang terdiri atas presiden, wakil presiden, dan menteri. Ular tangga tersebut disesuaikan dengan materi pelajaran PKN di sekolah tempat penelitian. Pemain akan mendapatkan 1 bintang jika berhasil menjawab pertanyaan pada gambar presiden dan wakil presiden beserta menteri dan mendapatkan 2 bintang jika berhasil menjawab soal pada kotak kuis dengan benar.

 Umumnya. ular tangga terdiri dari papan bernomor dari 1 sampai 100, khusus pada penelitian ini ular tangga yang digunakan hanya bernomor 1 sampai 60. Hal ini disebabkan jika penomoran dilakukan seperti pada umumnya maka peserta didik akan kesulitan dan memerlukan waktu yang lama untuk dapat mencapai angka 60. Ular tangga ini dibuat dalam ukuran 70 x 50 cm.

 Cara memainkannya sebagian besar sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja jika pemain berhenti pada kotak yang berisi foto presiden dan wakil presiden, menteri serta kotak kuis maka pemain harus mengambil soal pada kotak kuis lalu menjawabnya. Jika jawabannya benar, maka pemain akan melangkahkan bidak sesuai hasil lemparan dadu dan berhak mendapatkan bintang. Pemain akan mendapatkan 1 bintang jika berhasil menjawab pertanyaan pada gambar presiden dan wakil presiden beserta menteri dan mendapatkan 2 bintang jika berhasil menjawab soal pada kotak kuis dengan benar.

 Jika jawabannya salah, bidak tetap berada di tempat semula. Jika bidak pemain berhenti pada kotak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak pemain akan langsung naik pada kotak puncak tangga tersebut. Begitupun jika bidak berhenti pada kotak yang bergambar ekor ular, maka bidak harus turun sampai pada kotak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut. Jika terdapat lebih dari satu bidak dalam satu kotak, maka bidak pemain yang lebih dulu sampai pada kotak tersebut harus keluar dan mengulang kembali permainan. Tetapi, jika berhasil menjawab soal yang diberikan, maka bidaknya tetap berada di kotak tersebut. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidaknya sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali. Permainan selesai jika waktu permainan telah habis. Setiap kelompok menghitung jumlah bintang yang diperoleh.

 Rifa (2012: 95) menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga yaitu “Agar peserta didik belajar secara menyenangkan, selain itu juga melatih peserta didik tentang sikap jujur dan tahu aturan”. Sya’ban Jamil dalam Pratiwi (2013: 15) membagi tujuan ular tangga menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

1. Melatih peserta didik dalam bekerja sama kelompok
2. Melatih peserta didik dalam menjawab soal-soal pengetahuan umum
3. Meningkatkan kekuatan fisik dan mental peserta didik.

 Secara umum penggunaan ular tangga diharapkan dapat memacu semangat berkompetisi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar PKN. Bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan untuk siswa kelas IV SD. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.

 Berdasarkan kajian mengenai motivasi belajar yang telah dikemukakan, beberapa teknik meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menurut Sardiman (2012: 92), Iskandar (2009: 183), dan Uno (2007: 34) antara lain, menggunakan permainan, membuat suasana persaingan yang sehat antar siswa, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, memunculkan hal yang tidak terduga oleh siswa, menimbulkan rasa ingin tahu, dan memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa, menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

 Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya persaingan yang sehat antar siswa dalam permainan ular tangga, adanya hal yang tidak terduga oleh siswa yaitu apakah bidaknya berada pada petak bergambar dasar tangga, ekor ular, atau petak yang terdapat kuis, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa, soal yang dia dapatkan dan dapatkah menajawab kuis soal tersebut. Setelah siswa menjawab dengan benar kuis tersebut kemudian mendapat bintang sebagai tanda bahwa siswa tersebut mendapat penghargaan karena menjawab kuis dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa terdapat kaitan yang erat antara ular tangga dan motivasi belajar PKN siswa.

1. **Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Ada beberapa karakterisik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui. Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia anak SD berkisar antara 6-12 tahun memiliki dua jenis perkembangan yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif siswa SD

Hal tersebut mencakup perubahan-perubahan dalam perkembangan pola pikir. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Piaget (Sugiyanto, 2005 : 10) terbagi atas empat stadium yaitu :

1. Sensorimotorik (0- 2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengsplorasi dunianya.
2. Praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional dan bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.
3. Operasional Kongkrit (7-11 tahun), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
4. Operasional formal (12-15 tahun), kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.
5. Perkembangan Psikososial

 Perkembangan psikososial berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosi individu. Menjelang masuk SD anak telah mengembangkan keterampilan berpikir bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Masa ini, anak pada dasarnya egosentris (berpusat pada diri sendiri) dan dunia mereka adalah rumah keluarga, dan taman kanak-kanak.

 Selama duduk di kelas kecil SD, anak mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas-tugas pilihan. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok, dan bertindak menurut cara-cara yang dapat diterima di lingkungan mereka. Masa ini, mereka mulai menilai diri sendiri dengan membandingkannya dengan yang lain.

Kebutuhan peserta didik siswa SD menurut Sugiyanto (2005: 13) adalah sebagai berikut :

1. Anak SD senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Seyogyanya, guru SD merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang santai tapi serius.
2. Anak SD senang bergerak. Anak SD tidak seperti orang dewasa yang dapat duduk dengan tenang selama berjam-jam, anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.
3. Anak usia SD senang bekerja dalam kelompok. Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar menerima tanggungjawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sportif, serta belajar keadilan dan demokrasi.

 Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar di atas dapat diketahui bahwa usia SD adalah usia dimana anak suka bermain dan suka bergerak. Sehinga seyogyanya guru dapat mengembangkan media yang dapat membuat siswa bermain dan bergerak. Diharapkan ular tangga ini dapat membuat kebutuhan siswa SD yang suka bermain dan bergerak dapat terpenuhi.

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan di sekolah dasar pada hakikatnya merupakan pendidikan yang lebih mengarahkan dan lebih banyak memotivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar siswa adalah faktor-faktor yang menggerakkan, mengarahkan perilaku, memberikan semangat yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar. Proses pembelajaran PKN bertujuan membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Secara umum motivasi belajar PKN siswa di SD Negeri Tidung masih kurang, siswa kurang tertarik belajar PKN karena menganggap PKN adalah materi hafalan. Secara khusus, pada kelas eksperimen media pembelajaran kurang bervariasi, media yang digunakan hanya LKS, dan metode pembelajaran seringkali hanya menggunakan media ceramah sehingga siswa terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Terkait dengan permasalahan tersebut, maka perlu kiranya memperhatikan keterlibatan media pembelajaran. Karena hal tersebut sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar PKN adalah media permainan ular tangga.

 Kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas IV karena berdasarkan teori Piaget (Matthew, 2008), Siswa kelas IV SD termasuk ke dalam tahap operasional konkret, yaitu sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Usia pada kelas IV SD banyak dihabiskan anak untuk bermain dengan teman-temannya, agar perkembangan fisik dan psikologisnya berkembang dengan baik.

 Selain itu berkaitan dengan perkembangan sosialnya siswa kelas IV SD memiliki kesanggupan untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.

 Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental design* dengan melibatkan kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan ular tangga dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menerapkan ular tangga. Masing-masing kelas diberikan *pretest* dan *posttest* berupa angket motivasi belajar PKN untuk melihat pengaruh ular tangga. Setelah itu, peneliti melakukan analisis baik analisis deskriptif maupun analisis inferensial.

Skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Siswa Kelas IV

SD Negeri Tidung

Analisis Inferensial

Pemberian *treatment*

(Ular Tangga)

Motivasi Belajar PKN

Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol

Tanpa *treatment*

Motivasi Belajar PKN

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

Pengaruh Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar PKN

Siswa Kelas IV SD Negerti Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, tinjauan pustaka maupun kerangka pikir maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1 = Ada pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN Siswa Kelas IV

 SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
	* 1. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

* + 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Jenis ini dipilih karena peneliti akan memberikan *treatment* terhadap kelas eksperimen dan menyiapkan kelas kontrol sebagai pembandingnya.

* 1. **Variabel Dan Desain Penelitian**
1. **Variabel Penelitian**

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu ular tangga.
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar PKN siswa

34

1. **Desain Penelitian**

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Quasi Experimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design,* dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

$O\_{1}$ X $O\_{3}$

$$--------$$

$O\_{2}$ $ O\_{4}$

(Sugiyono, 2015 :289)

Keterangan:

$O\_{1}$ = hasil *pretest* kelas eksperimen

$O\_{2}$ = hasil *pretest* kelas kontrol

$X$ = perlakuan

$O\_{3}$ = hasil *post test* kelas eksperimen

$O\_{4}$ = hasil *post test* kelas kontrol

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, dan *pretest* ini diujikan kepada dua kelas yang berbeda, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan *posttest* diujikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

* 1. **Definisi Operasional Variabel**

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Ular tangga adalah media pembelajaran berbasis *games* atau permainan yang memiliki bidak dan dadu untuk menentukan berapa kali melangkah. Jumlah petak yang digunakan adalah 60 petak yang terdiri atas 6 petak mendatar dan 10 petak menurun. Ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah ular tangga pemerintahan pusat yang didalamnya terdapat kotak kuis tentang pemerintahan pusat seperti presiden, wakil presiden, dan menteri.
2. Motivasi belajar PKN adalah faktor-faktor yang menggerakkan, mengarahkan perilaku, memberikan semangat kerja yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar pada mata pelajaran PKN.
	1. **Populasi Dan Sampel**
3. **Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 59 orang sebagai populasi terjangkau.

1. **Sampel**

Sampel dalam penelitian ini adalah 40 orang, terdiri atas 8 orang kelas eksperimen, 8 orang kelas kontrol, dan 8 orang untuk uji coba. Teknik sampling yang digunakan yaitu sampling *purposive*. Teknik sampling *purposive* atau sampling pertimbangan menurut Sudjana (2005 : 168) “terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan”. Adapun pertimbangan pemilihan sampel pada penelitian ini yaitu perwakilan siswa yang motivasi belajarnya tinggi, sedang, dan rendah pada kelas IV SD Negeri Tidung.

* 1. **Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data**

 **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan teknik ini, untuk mengukur motivasi belajar PKN siswa dengan menggunakan ular tangga.

Angket yang digunakan adalah pengembangan dari dari penelitan sebelumnya yakni penelitian Setiawati (2012) yang juga meneliti tentang motivasi belajar. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, terdiri dari 24 item pernyataan dengan alternatif pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen yang dibuat telah divalidasi oleh ahli dan kemudian diuji validitas dan realiabilitas setiap itemnya sehingga dianggap layak digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar PKN siswa dengan menggunakan ular tangga.

 **Tabel 3.1 Alternatif Jawaban Instrument Penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif Jawaban** | **Skor** |
| ***Favorable***  | ***Unfavorable*** |
| Sangat Setuju | 4 | 1 |
| Setuju | 3 | 2 |
| Tidak Setuju | 2 | 3 |
| Sangat TidakSetuju | 1 | 4 |

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala dokumen untuk keperluan seperti lembar angket siswa. Gambar kegiatan siswa, kondisi lingkungan belajar dan dokumen lainnya dari kelas ekperimen maupun kelas kontrol.

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Sugiyono (2014 : 145) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

1. Wawancara

Wawancara dimaksudkan untuk manggali informasi tentang motivasi siswa dalam belajar PKN dan kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran PKN.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest.* Pertemuan kedua dan ketiga sebagai *treatment* (tindakan). Pertemuan keempat sebagai *postest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit.

 Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Pretest.*

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui Motivasi belajar PKN siswa sebelum diberikan tindakan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

1. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa ular tangga yang dilaksanakan di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan ular tangga.

1. *Postest*

Pada tahap ini, siswa diberikan angket motivasi belajar setelah pemberian *treatment* untuk membandingkan motivasi belajar PKN siswa sebelum dan setelah *treatment* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. **Validitas Instrumen**

 Validitas instrumen terdiri atas beberapa jenis dan validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi ahli (*judgment validity*) dan uji lapangan. Validasi ahli adalah “validasi yang dilakukan oleh para ahli yang ahli di salah satu bidang mata pelajaran” ,Yusuf (2014 :78). Setelah divalidasi ahli ahli dilakukan uji lapangan untuk melihat validitas dan reliabilitas instrument. Uji lapangan dilaksanakan SD Inpres Tamawawung Kota Makassar.

1. **Teknik Analisis Data**

 Menurut Sugiyono (2014: 216) analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah “kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis”. Data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik yang terdiri atas statistik deskriptif dan statistik Inferensial.

* + 1. **Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang dugunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono : 2014 : 199). Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar PKN siswa ketika diberikan *treatment* atau perlakuan ular tangga.

Skor motivasi dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan rumus dari Azwar (2012: 149-150).

 **Tabel 3.2 Kategori Pengelompokan Motivasi Belajar Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Interval**  | **Kategorisasi Motivasi Belajar** |
| 1 | (x ≥ 84) | Tinggi |
| 2 | (60 ≤ x < 84) | Sedang |
| 3 | (x < 60 ) | Rendah |

* + 1. **Statistik Inferensial**

 Analisis statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis tidak dilaksanakan uji prasyarat data seperti uji normalitas dan uji homogenitas dikarenakan jumlah sampel yang akan dianalisis kurang dari 30 yaitu hanya 16 orang dan data yang akan dianalisis adalah data ordinal. Sehingga, uji hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan uji *Mann Whitney*.

 **1) Uji Hipotesis**

 Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik Uji *Mann Whitney.*

 Data untuk uji hipotesis diolah secara manual dengan menggunakan rumus manual uji *Mann Whitney* dengan taraf signifikansi α = 0,05. Dasar pengambilan keputusan uji *Mann Whitney* yaitu jika nilai U < U kritis maka hipotesis penelitian (H1) diterima yaitu terdapat pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Nilai Ukritis dapat dilihat pada Tabel J (Terlampir). Prosedur manual Uji *Mann Whitney* adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis
2. Menetapkan U kritis
3. Menentukan nilai statistik *Mann Whitney* (U), dengan mengurutkan data tanpa memperhatikan sampelnya.
4. Menghitung statistik U dengan rumus

 U 1 = n1 n2 + n1 (n1 + 1) – K1

 2

 U2 = n1 n2 + n2 (n2 + 1) – K2

 2

Nilai U ditentukan berdasarkan nilai terkecil dari rumus di atas. Untuk memeriksa kebenaran hasil tersebut dapat dicek menggunakan rumus :

U terkecil = n1 n2 – U terbesar

1. Membuat kesimpulan yaitu jika nilai U < Ukritis maka hipotesis penelitian diterima.

 Kadir (2015 : 490-491).

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan proses pengolahan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif digunakan untuk menyatakan distribusi frekuensi responden untuk masing-masing variabel dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis.

**A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN pada siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar akan dipaparkan pada bagian ini. Dalam proses penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji validitas instrumen *pre test* dan *post test* yang dilakukan oleh validator Ahli. Setelah itu, melakukan uji lapangan sebelum memberikan tes tersebut kepada siswa dan dilanjutkan pemberian *treatment* ular tangga untuk mengetahui pengaruh ular tangga tersebut terhadap motivasi belajar PKN siswa.

Penelitian ini telah dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pre test*, pertemuan kedua dan ketiga pemberian *treatment*, dan pertemuan ke empat yaitu pemberian *post test*. Proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda di kedua kelas, yang menjadi kelas penelitian yaitu kelas IV di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makasssar. Kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas  IV B sebagai kelas eksperimen.

43

1. **Penyajian Data Hasil Pengujian Validitas Instrumen**

Uji validitas dalam instrumen variabel motivasi belajar digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Validitas instrumen berhubungan dengan kesesuaian dan ketepatan fungsi alat ukur yang digunakan. Uji validitas ini merupakan prosedur untuk memastikan apakah angket yang akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa valid atu tidak. Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen kepada ahli yang disebut (*judgment validity*) sedangkan validitas eksternal dilakukan dengan melakukan uji coba instrumen atau uji lapangan pada populasi yang mempunyai karakteristik yang sama dengan yang akan diteliti.

Instrumen dibuat dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Berdasarkan butir-butir instrumen yang akan di validasi tersebut kemudian dikonsultasikan pada ahli yang sesuai dengan disiplin ilmu instrumen yang telah dibuat. Validator yang peneliti jadikan sebagai ahli dalam mengkonsultasikan instrumen yang berbentuk angket motivasi belajar ini yaitu Dr. Farida Aryani, M. Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang Psikologi. Hasil validasi Dr. Farida Aryani M.Pd menetapkan untuk mengambil semua item pernyataan yaitu 40 item pernyataan yang terdiri atas 30 item *favorable* atau pernyataan positif dan 10 item *unfavorable* atau pernyataan negatif.

Hasil instrumen yang telah di validasi oleh ahli selanjutnya dilakukan validasi eksternal dengan melakukan uji lapangan yang dilaksanakan di SD Inpres Tamawawung Kota Makassar. Sekolah yang dipilih dalam melakukan uji validitas instrumen merupakan sekolah yang memiliki karakteristik dan jumlah siswa yang tidak jauh berbeda.

Setiap item akan dinyatakan valid jika nilai *Corrected item-total Correlation >* 0,3. Berdasarkan hasil uji *Corrected item-total Correlation* dapat disimpulkan bahwa dari 40 item dalam instrumen variabel motivasi belajar tersebut ada 24 item yang valid dan 16 item tidak valid. Item yang valid tersebut yaitu item 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 32, 34, 37, 39 dan item yang dinyatakan tidak valid yaitu item 1, 2, 3, 4, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 33, 35, 36, 38, dan 40. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

Instrumen yang baik harus mempunyai persyaratan yang valid dan reliabel. Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya item yang valid diuji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Alpha Cronbach* . Jika nilai alpha > 0,6 artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*). Berdasarkan hasil uji *Cronbach's Alpha* seluruh item memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,891. Hal tersebut menandakan bahwa seluruh item pernyataan memiliki reliabilitas yang mencukupi. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa ada 24 item yang valid dan reliabel, item tersebutlah yang akan dijadikan *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Kelas yang diteliti dalam hal ini adalah kelas IV.

Setelah instrumen motivasi belajar divalidasi, selanjutnya dilakukan validasi ular tangga. Ular tangga ini dinilai oleh 3 orang validator yaitu Hamzah Pagarra, S.Kom, M.Pd, Dr. Arnidah, M.Si dan Dr. Hakim, S.Pd, M.Si selaku dosen ahli dalam media pembelajaran. Ada banyak saran dan perbaikan dari validator terkait dengan ular tangga tersebut seperti materi, penampilan media, bahan pembuatan, jumlah gambar Presiden, Wakil Presiden, dan Menteri, jumlah ular dan tangga, soal kuis, dan petunjuk penggunaan permainan. Berdasarkan saran-saran dari validator, peneliti memperbaiki kembali ular tangga dan mengkonsultasikannya kembali. Setelah divalidasi oleh validator, ular tangga dapat digunakan dalam penelitian. Ular tangga dalam penelitian ini khusus tentang ular tangga pemerintahan pusat seperti presiden, wakil presiden, dan menteri sehingga peneliti memberi nama “Ular Tangga Pemerintahan Pusat”.

**Gambar 4.1 Desain Ular Tangga Pemerintahan Pusat**





**Gambar 4.2 Kelengkapan Ular Tangga**

 Gambar 4.1 dan 4.2 di atas adalah desain ular tangga dan kelengkapan ular tangga yang terdiri atas dadu, bidak, tempat dadu dan bidak, kotak kuis, dan petunjuk permainan. Kelengkapan ular tangga tersebut masing-masing dibagikan ke setiap kelompok.

1. **Penyajian Data Hasil Penelitian**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden untuk masing-masing variabel dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif dan inferensial dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. **Analisis Statistik Deskriptif**
2. **Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN**

Untuk memperoleh hasil analisis *pre test* tentang motivasi belajar PKN siswa baik pada kelas eksperimen dalam hal ini kelas yang menerapkan ular tangga dan kelas kontrol yakni kelas yang tidak menggunakan ular tangga diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa yang berjumlah 8 siswa pada kelas eksperimen dan 8 siswa pada kelas kontrol.

Dalam angket terdapat 24 item pernyataan dengan rincian :1) Untuk item *favorable* atau pernyataan positif mengenai motivasi belajar PKN siswa terdapat 14 pernyataan; 2) Untuk item *unfavorable* atau pernyataan negatif terdapat 10 pernyataan. Dari 24 item pernyataan terdapat 4 buah jawaban dengan ketentuan dan skor sebagai berikut: 1) Untuk item *favorable* dengan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju masing-masing secara berurutan dengan skor 4, 3, 2, dan 1 ; 2) untuk item *unfavorable* dengan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju masing-masing secara berurutan dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Hasil angket tersebut selanjutnya ditabulasi dalam *microsoft excel* lalu dianalisis.

1. **Deskripsi *Pre Test* Motivasi Belajar PKN Siswa Sebelum Menerapkan Ular Tangga**

 Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai *pre test* siswa yang diajar menggunakan ular tangga selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini :

 **Tabel 4.1. Hasil Data Statistik Motivasi Belajar PKN Siswa**

 **Sebelum Menerapkan Ular Tangga**

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel (N) | 8 |
| Mean | 74,75 |
| Variance | 223,929 |
| Range | 36 |
| Minimum | 56 |
| Maximum | 92 |

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata motivasi awal (*pre test*) siswa sebelum menerapkan ular tangga adalah 74,75 dari skor maksimal 92. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 56 sampai dengan skor tertinggi 92 dengan rentang skor 36.

Jika skor *pre test* tersebut dikelompokkan ke dalam 3 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.2 berikut :

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pre Test* Angket Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori Motivasi Siswa** | **Kelas Eksperimen** |
| **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| (x ≥ 84) | Tinggi | 2 | 25 % |
| (60 ≤ x < 84) | Sedang | 3 |  37,5 % |
| (x < 60 ) | Rendah | 3 | 37,5 % |
| ***Jumlah*** | 8 | 100 |

Dari Tabel 4.2 di atas dapat digambarkan dalam *pie-chart* di bawah ini

**Gambar 4.3**

***Pie-Chart* Skor *Pre Test* Motivasi Belajar PKN**

Tabel 4.2 dan gambar 4.3 *Piechart* di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diterapkan ular tangga sebagian besar berada pada kategori rendah dan sedang dimana dari seluruh siswa yaitu sebanyak 8 orang ada 3 siswa atau 37,5 % yang memperoleh skor angket pada interval (60 ≤ x < 84) yang berada pada kategori rendah dan sedang, sedangkan pada kategori tinggi dengan interval (x ≥ 84) hanya dua orang siswa atau 25 %. Jadi secara umum, motivasi belajar siswa sebelum diterapkan ular tangga berada pada kategori rendah dan sedang.

1. **Deskripsi Nilai *Post* *Test* Motivasi Belajar PKN Siswa Setelah Menerapkan Ular Tangga**

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai *post test* siswa yang diajar menggunakan ular tangga dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

 **Tabel 4.3 Hasil Data Statistik Motivasi Belajar PKN Siswa**

 **Setelah Menerapkan Ular Tangga**

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| Jumlah Sampel (N) | 8 |
| Mean | 87,63 |
| Std. Deviation | 9,023 |
| Variance | 81,411 |
| Range | 25 |
| Minimum | 95 |
| Maximum | 70 |

 Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas, diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata motivasi belajar siswa setelah menerapkan ular tangga (*post test*) siswa adalah 87,63 dari skor maksimal 95. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 70 sampai dengan skor tertinggi 95 dengan rentang skor 25.

Jika skor *post test* tersebut dikelompokkan ke dalam 3 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.4 berikut :

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Post Test* Angket Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori Motivasi Siswa** | **Kelas Eksperimen** |
| **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| (x ≥ 84) | Tinggi | 6 | 75 % |
| (60 ≤ x < 84) | Sedang | 2 |  25 % |
| (x < 60 ) | Rendah | - | 0 % |
| ***Jumlah*** | 8 | 100 |

Dari Tabel 4.4 di atas dapat digambarkan dalam *pie-chart* di bawah ini

**Gambar. 4.4**

***Pie-Chart* Skor *Post Test* Motivasi Belajar PKN**

Tabel 4.4 dan gambar 4.4 di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah menerapkan ular tangga sebagian besar berada pada kategori tinggi dimana dari seluruh siswa yaitu sebanyak 8 orang ada 6 siswa atau 75 % yang memperoleh skor angket pada interval (x ≥ 84) yang berada pada kategori tinggi, dan 2 orang atau 25 % berada pada kategori sedang yaitu pada interval (60 ≤ x < 84) serta tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkan ular tangga meningkat.

1. **Deskripsi Motivasi Belajar PKN Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil penelitian diperoleh dari hasil jawaban angket yang dilakukan setelah *treatment* pada kelas ekperimen dan kelas kontrol. Angket terdiri dari 24 butir pernyataan yang telah di uji validitas dan realibilitas sebelumnya.

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Hasil Jawaban Angket Motivasi Belajar PKN Siswa**

**Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik Deskriptif** | **Nilai Statistik** |
| **Kelas Eksperimen** | **Kelas Kontrol** |
| Jumlah Sampel (N) | 8 | 8 |
| Mean | 87,63 | 77,38 |
| Std. Deviation | 9,023 | 8,467 |
| Variance | 81,411 | 71,696 |
| Range | 25 | 26 |
| Minimum | 70 | 65 |
| Maximum | 95 | 91 |

Berdasarkan data pada tabel 4.5 di atas, diperoleh informasi bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini pada kelas eksperimen adalah 8 orang dengan nilai standar deviasi 9,023 artinya sebagian besar data pada kumpulan akan berjarak 9,023 dari nilai rata-rata 87,63. Nilai varians 81,411 artinya persebaran nilai hasil observasi terhadap rata-rata adalah 81,411. Range 25 yang artinya skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 70 sampai dengan skor tertinggi 95 dengan selisih skor 25.

Adapun pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 8 orang memiliki nilai standar deviasi 8,467 artinya sebagian besar data pada kumpulan akan berjarak 81,411 dari nilai rata-rata 77,38. Nilai varians 71,696 atinya persebaran nilai hasil observasi terhadap rata-rata adalah 71,696. Range 26 yang artinya skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 65 sampai dengan skor tertinggi 91 dengan selisih skor 26.

Jika dikelompokkan ke dalam 3 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.6 dan 4.7.

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Angket Siswa Pada Kelas**

 **Eksperimen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori Motivasi Siswa** | **Kelas Eksperimen** |
| **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| (x ≥ 84) | Tinggi | 6 | 75 % |
| (60 ≤ x < 84) | Sedang | 2 | 25 % |
| (x < 60 ) | Rendah | - | 0 % |
| ***Jumlah*** | 8 | 100 |

Dari Tabel 4.6 di atas dapat digambarkan dalam *pie-chart* di bawah ini

**Gambar 4.5 *Pie-Chart* Motivasi Belajar PKN Kelas Eksperimen**

Tabel 4.6 dan gambar 4.5 *Piechart* diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar PKN siswa pada kelas eksperimen dimana dari jumlah seluruh siswa sebanyak 8 orang terdapat 6 orang ( 75 %) yang berada pada kategori tinggi, 2 orang siswa atau (25 %) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa atau (0 % ) yang berada pada kategori rendah.

Selanjutnya, untuk kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Angket Siswa Pada Kelas**

 **Kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori Motivasi Siswa** | **Kelas Kontrol** |
| **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| (x ≥ 84) | Tinggi | 2 | 25 % |
| (60 ≤ x < 84) | Sedang | 6 | 75 % |
| (x < 60 ) | Rendah | - | 0 % |
| ***Jumlah*** | 8 | 100 |

Dari Tabel 4.7 di atas dapat digambarkan dalam *pie-chart* di bawah ini

**Gambar 4.6 *Pie-Chart* Motivasi Belajar PKN Kelas Kontrol**

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.6 diatas, dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 8 orang terdapat 2 orang (25 %) berada pada kategori tinggi, 6 orang atau (75 %) berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa (0 %) yang berada pada kategori rendah. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar PKN siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol dan tidak ada siswa yang memiliki motivasi rendah baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1. **Statistik Inferensial**

Hasil analisis statistik inferensial pada bagian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik non parametrik karena jenis data yang digunakan berbentuk ordinal dan jumlah sampel yang akan dianalisis dalam penelitian ini terhitung kecil yaitu 16 orang yang terdiri atas 8 orang kelas eksperimen dan 8 orang kelas kontrol.

Data dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik yang dihitung secara manual menurut rumus Kadir (2015: 490-491). Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar tahun ajaran 2015/2016.

Pengujian hipotesis dihitung secara manual dengan taraf signifikansi α = 0,05. Dasar pengambilan keputusan uji *Mann Whitney* yaitu jika nilai U < U kritis maka hipotesis penelitian diterima. Perhitungan manual uji *Mann Whitney* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial non parametrik uji *Mann Whitney* yang dihitung secara manual diperoleh nilai U = 12 sedangkan nilai U kritis (0,05) (8:8) = 15 yang artinya nilai U < U kritis . Merujuk dari dasar pengambilan keputusan uji *Mann Whitney* di atas yang mana didapatkan nilai U = 12 < U kritis = 15 maka hipotesis penelitian (H1) yang berbunyi “terdapat pengaruh signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar dinayatakan **diterima**.

**B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Quasi Experimental* bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini dipilih karena peneliti akan memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan menyiapkan kelas kontrol sebagai pembandingnya.

Kelas eksperimen menggunakan *treatment* ular tangga yang telah divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu Hamzah Pagarra S.Kom, M.Pd, Dr. Arnidah, M.Si, dan Dr. Hakim, S.Pd, M.Si. Sardiman (2012) menyatakan bahwa salah satu teknik pemberian motivasi adalah dengan membangkitkan minat yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan berbagai macam bentuk dan metode dalam mengajar. Merujuk pada pendapat di atas, maka digunakanlah ular tangga pada kelas eksperimen.

Adapun pada kelas kontrol, pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran tanpa menggunakan ular tangga. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN pada kelas ekperimen maupun kontrol maka diberikan angket *pre-test* dan *post-test.* Selanjutnya data angket *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan perhitungan manual *Mann Whitney*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Tidung kelas IV khususnya pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini. Ular tangga diawali dengan menjelaskan materi pemerintahan pusat sambil membagikan booklet materi lalu guru menjelaskan petunjuk permainan ular tangga. Setelah itu, guru mempersilahkan kembali kepada siswa untuk mempelajari materi kembali sebelum bermain ular tangga.

Jika siswa berada pada kotak yang berisi foto presiden, wakil presiden, dan menteri beserta kotak QUIZ maka siswa harus mengambil soal pada kotak kuis lalu menjawabnya. Jika jawaban siswa benar, maka siswa akan melangkahkan bidaknya sesuai hasil lemparan dadu dan berhak mendapatkan bintang. Siswa akan mendapatkan 1 bintang jika berhasil menjawab pertanyaan pada gambar presiden, wakil presiden, dan para menteri. Siswa akan mendapatkan dua bintang jika berhasil menjawab pertanyaan pada kotak QUIZ dengan benar. Jika jawaban siswa salah, bidaknya tetap di tempat. Pemain akan mendapatkan 3 bintang jika sampai pada kotak FINISH.

Adapun pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol yaitu guru membagikan booklet yang berisi materi pemerintahan pusat kemudian menjelaskan materi dengan metode ceramah dan melakukan tanya jawab pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji statistik deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar PKN siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang terdapat 6 siswa atau 75 % yang berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 8 orang terdapat 2 siswa atau 25 % berada pada kategori tinggi. Pada kelas eksperimen terdapat 2 siswa atau 25 % berada pada kategori sedang sedangkan pada kelas kontrol terdapat 6 siswa atau 75 % berada pada kategori sedang. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak ada yang motivasi belajarnya rendah.

Skor rata-rata pada kelas eksperimen dalam hal ini kelas yang menerapkan ular tangga adalah 87,63 dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 95. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol dalam hal ini kelas yang tidak menerapkan ular tangga adalah 77,38 dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 91. Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif tersebut dapat dilihat bahwa terjadi perbedaan rata-rata motivasi belajar PKN siswa yang diajar dengan menggunakan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan ular tangga.

Setelah uji statistik deskriptif, maka dilakukan uji Statistik inferensial yang berguna untuk membuktikan hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Mann Whitney* yang dianlisis secara manual*.* Jika nilai U < U kritis maka terdapat pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Berdasarkan hasil analisis statistik non parametrik dengan uji *Mann Whitney* yang diolah secara manual diperoleh nilai U = 12 dan nilai U kritis (0,05) (8:8)  = 15 yang artinya U < U kritis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian (H1) diterima. Artinya, ada pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Selain itu, selama penelitian dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan ular tangga yang diterapkan di kelas eksperimen menjadikan siswa lebih aktif karena memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam belajar. Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran dan termotivasi sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa ular tangga membantu proses belajar mengajar.

Sebaliknya dalam pembelajaran yang tidak menggunakan ular tangga yang diterapkan pada kelas kontrol, siswa tidak terlibat secara optimal dan cenderung pasif. Keterlibatan siswa hanya sebatas mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan. Hal tersebut tidak cukup memberikan motivasi belajar PKN terhadap siswa agar menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan ular tangga dan kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan ular tangga. Dengan demikian maka terbukti bahwa motivasi belajar PKN siswa yang menggunakan ular tangga lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan ular tangga.

Hasil penelitian di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar ini relevan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari Rohaini, dkk (2015) dimana pembelajaran ular tangga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar PKN dibandingkan pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah.

Keunggulan ular tangga adalah media ini berbasis *games* atau permainan yang aktraktif sehingga dapat melibatkan anak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Said dan Budimanjaya (2015) menyatakan bahwa Ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa.

Berlandaskan pembahasan sebelumnya, jelaslah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa melalui uji statistik *Mann Whitney* terbukti terdapat pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan ular tangga terhadap motivasi belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar dinyatakan diterima.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan sebelumnya, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya selalu menciptakan inovasi-inovasi media pembelajaran khususnya ular tangga pada mata pelajaran PKN untuk kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar agar siswa lebih tertarik dalam belajar PKN. Permainan ular tangga disesuaikan dengan materi pelajaran. Tapi hal yang perlu diperhatikan adalah pengontrolan anak-anak pada saat bermain ular tangga.

63

1. Guru perlu menjelaskan dengan baik-baik langkah-langkah atau prosedur permainan sebelum siswa bermain ular tangga agar semua siswa paham saat bermain ular tangga nantinya.