



**Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa**

**Rizani Ayu Riyatmi Saleh<sup>1</sup>, Nurfaizah AP<sup>2</sup>, Nurhaedah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: [rizaniayurytmi33@gmail.com](mailto:rizaniayurytmi33@gmail.com)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: [nurfaizah.ap@unm.ac.id](mailto:nurfaizah.ap@unm.ac.id)

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: [edha20051973@gmail.com](mailto:edha20051973@gmail.com)

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

---

**Abstrak**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian yang akan digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa dan sampel dalam penelitian ini yaitu 33 peserta didik kelas V A dan 35 peserta didik kelas V B yang dipilih dengan teknik Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan penerapan metode games pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode games “bisik berantai” berlangsung dengan baik. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai probabilitas sebesar  $0,000 < \text{taraf signifikan } 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan metode games terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci:** Metode Games, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

---

**PENDAHULUAN**

Keberhasilan pembangunan bangsa sangat ditentukan oleh sumber daya manusianya. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa akan semakin cepat meraih kemajuan. Upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas utamanya adalah melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya sendiri melalui proses pembelajaran. Pendidikan memegang peran penting dalam kemajuan suatu bangsa.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan Pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan suatu pendidikan erat kaitannya dengan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Menurut Sutikno (2015, h.43) “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan”. Berdasarkan hal tersebut, metode pembelajaran merupakan

suatu cara yang teratur dan terencana dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, yang secara spesifik adalah untuk meningkatkan prestasi belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V menyatakan bahwa hasil aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik rendah, tidak mencapai kkm. Hasil pengamatan hal tersebut tidak bisa dibiarkan, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan metode games karena metode games ini dapat menjadikan peserta didik aktif dan materi pembelajaran dapat dipahami dan selama proses belajar mengajar peserta didik dapat merasa senang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa.

## **METODE**

### **Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan quasi experimental design. Quasi experimental design adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa penyajian metode games, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sebagai pembandingnya.

### **Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian eksperimen ini menggunakan *Quasi Experimental Design* bentuk *nonequivalent control group design* dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode games, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan di sekolah tersebut.

### **Instrumen Penelitian**

Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Games

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan melakukan pengamatan di lapangan. Pengamatan dilakukan dengan cara mencatat dan menganalisis hal-hal yang terjadi di lapangan untuk memperoleh data, baik mengenai aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, misalnya pengamatan berkenaan dengan perkembangan kemampuan dan sikap peserta didik, aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, atau gejala-gejala lain yang terjadi pada saat di lapangan.

Tabel 3.3 Observasi Keterlaksanaan Metode Games

<b>Taraf Keberhasilan</b>	<b>Kategori</b>
70% - 100%	Baik
46% - 69%	Cukup
0% - 45%	Kurang

## Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis berupa pilihan ganda. Tes hasil belajar peserta didik nantinya akan menggunakan skor dalam skala Guttman yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Benar	1
Salah	0

Sumber: (Sugiono, 2016)

## Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, daftar riwayat hidup, dokumen, kondisi lingkungan, agenda dan sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan sebagai dasar untuk memperoleh data dokumentasi yang berupa nama-nama peserta didik kelas V SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa.

## Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor hasil belajar PPKn peserta didik dengan penggunaan metode games “bisik berantai”. Data hasil belajar diperoleh dari data pretest dan posttest setelah dilaksanakan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Pedoman Kategori untuk Mengukur Hasil Belajar PPKn Peserta Didik

<b>Interval</b>	<b>Skor</b>
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: (Arikunto, 2013)

## Analisis statistik Inferensial

Penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda (uji-t). Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu uji prasyarat data meliputi uji asumsi dan uji hipotesis.

Jenis statistik parametric yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Independent Sampel t-test. Independent t-test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua variabel/kelompok yang berbeda. Namun, sebelum melakukan Independent Sampel t-test, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 25*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengaruh metode games terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa yang dilaksanakan pada 28 Juli – 28 Agustus 2022. Hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian sedangkan statistik inferensial dengan menggunakan uji t-test untuk pengujian hipotesis. Adapun hasil penelitian akan dijelaskan sebagai berikut.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, dimana penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu variabel metode games (X) dan variabel aktivitas belajar serta hasil belajar ( $Y_1$  dan  $Y_2$ ) dengan jumlah sampel 68 orang peserta didik kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A sebanyak 33 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebanyak 35 orang sebagai kelas kontrol dan hasilnya dapat dijelaskan sebagaimana di bawah ini:

#### Gambaran Metode Games

Gambaran metode games dari hasil observasi keterlaksanaan metode games dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Metode Games

Aspek Yang Diamati	Skor
1. Menentukan topik/materi	4
2. Menyiapkan alat dan bahan	3
3. Menyusun petunjuk dan langkah-langkah	3
4. Menjelaskan peraturan permainan	4
5. Membentuk individu atau kelompok	4
6. Melaksanakan kegiatan permainan	3
7. Melaporkan hasil permainan	4
8. Kesimpulan Permainan	3
Total	28
Persentase	87,5%
Kategori	Baik

Sumber : Data primer yang diolah. 2022

Berdasarkan tabel terlampir, hasil observasi keterlaksanaan metode games pada pertemuan memiliki presentase 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa metode games pada proses pembelajaran telah terlaksana dengan kategori baik.

#### Gambaran Keterlaksanaan Aktivitas Belajar

Pelaksanaan aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn di kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran ini, dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran PPKn dengan memperhatikan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat table berikut:

Tabel 4.2 Data Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran

Aspek Yang Diamati	Skor
--------------------	------

1. Memperhatikan	115
2. Bertanya dan menjawab	90
3. Mengemukakan pendapat	87
4. Mendengarkan	132
5. Bermain	132
6. Memecahkan soal	124
7. Bersemangat	107
8. Berani	122
9. Antusias	127
Total	1036
Persentase	87,2%
Kategori	Baik

Berdasarkan tabel terlampir, hasil observasi keterlaksanaan aktivitas belajar pada pertemuan memiliki presentase 87,2%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada proses pembelajaran telah terlaksana dengan kategori baik.

#### Data *pre-test* Hasil Belajar PPKn pada kelas Eksperimen

Pelaksanaan *pre-test* pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 28 Juli 2022. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan metode games dalam proses pembelajaran PPKn. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui penguasaan konsep PPKn sebelum melakukan metode games pada proses pembelajaran PPKn. Setelah data *Pre-test* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *pre-test* peserta didik pada kelas eksperimen. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Pretest
Rata – rata ( <i>Mean</i> )	42,73
Median	45,00
Modus ( <i>Mode</i> )	50
Standar Deviasi	9,850
Rentang ( <i>Range</i> )	35
Nilai Terendah	25
Nilai Tertinggi	60

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25*.

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) *pre-test* kelas eksperimen sebesar 42,73, median 45,00, modus (mode) 50, standar deviasi (std. deviation) 9.850, rentang (range) 35, nilai terendah (minimum) 25, dan nilai tertinggi (maximum) 60.

#### Data *Pre-test* Hasil Belajar PPKn pada Kelas Kontrol

*Pre-test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol dilakukan pada hari Rabu tanggal 28 Juli 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 35 orang. Setelah data *pre-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai Pre-Test Siswa pada Kelas Kontrol

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai Pre-Test</b>
Rata-Rata ( <i>Mean</i> )	50,29
Median	50,00
Modus ( <i>Mode</i> )	55
Standar Deviasi	10,706
Rentang ( <i>Range</i> )	40
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	70

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) pre-test kelas kontrol sebesar 50.29, median 50.00, modus (mode) 55, standar deviasi (std. deviation) 10.706, rentang (range) 40, nilai terendah (minimum) 30, dan nilai tertinggi (maximum) 70.

Data *Post-test* Hasil Belajar PPKn pada Kelas Eksperimen

Post-test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Senin tanggal 28 Juli 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 33 orang. Setelah data post-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post- test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil post-test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai Post-Test</b>
Rata-Rata ( <i>Mean</i> )	75,61
Median	75,00
Modus ( <i>Mode</i> )	80
Standar Deviasi	8,906
Rentang ( <i>Range</i> )	40
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	95

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 28.00

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) post-test kelas eksperimen sebesar 75,61, median 75,00, modus (mode) 80, standar deviasi (std. deviation) 8.906, rentang (range) 40, nilai terendah (minimum) 55, dan nilai tertinggi (maximum) 95.

Data *Post-test* Hasil Belajar PPKn pada Kelas Kontrol

Post- test hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dilakukan pada hari Kamis tanggal 28 Juli 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 35 orang. Setelah data post-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post-test peserta didik pada kelas kontrol. Data hasil post-test kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Skor Nilai Post-Test Peserta Didik pada Kelas Kontrol

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai Post-Test</b>
Rata-Rata ( <i>Mean</i> )	57,29

Median	55,00
Modus ( <i>Mode</i> )	55
Standar Deviasi	8,774
Rentang ( <i>Range</i> )	35
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	75

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25.*

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) post-test kelas kontrol sebesar 57.29, median 55.00, modus (mode) 55, standar deviasi (std. deviation) 8.774, rentang (range) 35, nilai terendah (minimum) 40, dan nilai tertinggi (maximum) 75.

Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn

#### Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan melalui Independent Sample t-test. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Komogrov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pada output Komogrov-Smirnov tes lebih besar daripada nilai  $\alpha$  yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<b>Pretest kelas Eksperimen</b>	0,122	$0,122 > 0,05 = \text{normal}$
<b>Posttest kelas Eksperimen</b>	0,082	$0,082 > 0,05 = \text{normal}$
<b>Pretest kelas Kontrol</b>	0,164	$0,164 > 0,05 = \text{normal}$
<b>Posttest Kelas Kontrol</b>	0,058	$0,058 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25.*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari data *pre-test* dan *post-test*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai  $\alpha$  yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Rangkuman dari nilai homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<b>Pretest kelas Eksperimen dan Kontrol</b>	0,631	$0,631 > 0,05 = \text{homogen}$
<b>Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol</b>	0,982	$0,982 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogeny karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji t adalah dua kelas data yang diuji harus homogen.

#### Uji Hipotesis

##### Independent Sample T-tes *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic Version 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa metode games. Data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Berikut ini hasil Independent Sample T-tes nilai *Pre-Test*.

Tabel 4.9 Data Hasil Uji Independent Sample T-tes *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas Eksperimen dan Pre-Test Kelas Kontrol	8,543	66	0,000	$0,000 < 0,05$ = ada perbedaan

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.

Berdasarkan tabel terlampir, Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 8,543 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 66$ , diperoleh nilai tabel sebesar 0,000. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ( $8,543 > 0,000$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung  $>$  t tabel menunjukkan bahwa data pretest yang diperoleh ada perbedaan secara signifikan.

##### Independent Sample T-tes *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan metode games dalam proses pembelajaran PPKn. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistic Version 25. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Berikut adalah hasil Independent Sample T-test nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.10 Data Hasil Uji Independent Sample T-tes *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas	8,543	66	0,000	$0,000 < 0,05$

---

Eksperimen dan Pre-Test	= ada
Kelas Kontrol	perbedaan

---

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25.*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai  $t$  hitung sebesar 8,543 dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 66$ , diperoleh nilai tabel sebesar 0,000. Maka  $t$  hitung memiliki nilai lebih besar dari  $t$  tabel ( $8,543 > 0,000$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel menunjukkan bahwa data pretest yang diperoleh ada perbedaan secara signifikan.

#### Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian ini mendeskripsikan empat tujuan penelitian yang telah dilakukan. Tujuan pertama mengetahui gambaran penerapan metode games, gambaran aktivitas belajar peserta didik, gambaran hasil belajar PPKn, dan pengaruh metode pembelajaran games terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

#### Gambaran Penerapan Metode Games

Gambaran penerapan metode games pada pembelajaran PPKn di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan penerapan metode games yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode games dimulai dengan guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok sebanyak 5-6 peserta didik, Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berdiskusi mengenai keanekaragaman suku dan agama yang ada di Indonesia. Guru memberikan clue kepada pemain pertama yang akan menyambungkan ke pemain kedua ke pemain selanjutnya hingga ke pemain terakhir, dan pemain terakhir harus menebak dan menjawab jawaban dari clue yang telah diberikan. Pada tahap penerapan metode games digunakan untuk mengukur ketercapaian dari indikator aktivitas belajar yang telah dirumuskan.

Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan metode games ditemukan bahwa penggunaan metode games “bisik berantai” pada proses pembelajaran berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara baik dikarenakan kategori presentase untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada lembar observasi terdapat 3 aspek yang diamati. Aspek yang paling berpengaruh dalam pembelajaran adalah aspek penggunaan metode, hal ini dikarenakan kegiatan inti dari pembelajaran adalah penyampaian materi menggunakan metode games “bisik berantai”.

#### Gambaran Aktivitas Belajar Peserta Didik

Gambaran penerapan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas belajar yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, kegiatan observasi yang dilakukan melihat keterlaksanaan indikator aktivitas belajar yang telah disusun yaitu memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, mendengarkan, bermain, memecahkan soal, bersemangat, berani, antusias.

Hasil observasi keterlaksanaan aktivitas belajar ditemukan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara baik dikarenakan kategori presentase untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada lembar observasi terdapat 9 aspek yang diamati.

#### Pengaruh Hasil Belajar PPKn

Penelitian dilakukan selama 4 minggu yang dimulai pada tanggal 28 Juni – 27 Juli 2022 pada kelas V SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A (kelas eksperimen) dan kelas V B (kelas kontrol). Adapun pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 35 orang. Kedua kelas tersebut diberikan pre-test sebagai tes awal. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan metode games “bisik berantai” sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan metode games. Selanjutnya, kedua kelas tersebut diberikan post-test sebagai tes akhir.

Hasil pretest yang menunjukkan bahwa kondisi awal peserta didik berada pada kategori cukup, dengan rata-rata pada kelas eksperimen 42,73 dan kelas kontrol berada pada kategori baik dengan rata-rata 50,29. Kemudian pada hasil posttest yang dilakukan setelah menerapkan perlakuan (treatment) yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditandai dengan rata-rata hasil tes kelas eksperimen adalah 75,61 sedangkan kelas kontrol 57,29 dengan selisih sebesar 18,32.

**Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa**

Analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pre-test dan post-test hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara pre-test kelas eksperimen dan kontrol, dan post-test kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan metode games “bisik berantai” dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode games. Dari hasil statistik menggunakan uji independent sample t test diperoleh nilai perbedaan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan nilai rata-rata aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Independent Sample t-Test bantuan program IBM SPSS Statistik Version 25.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain: metode games bisik berantai pada kelas eksperimen berlangsung secara baik ditunjukkan dengan hasil persentase yang telah diperoleh berada pada kategori baik.

1. Penerapan metode pembelajaran games pada pembelajaran PPKn di SD Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa berlangsung dengan hasil yang baik hal tersebut dapat dilihat pada hasil lembar observasi keterlaksanaan metode games oleh guru dengan hasil persentase 87,5% termasuk dalam pengkategorian baik.
2. Gambaran aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SD Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa berlangsung dengan hasil yang baik hal tersebut dapat dilihat pada hasil lembar observasi keterlaksanaan aktivitas belajar yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat aktivitas peserta didik dengan hasil persentase 86,35% termasuk dalam pengkategorian baik.
3. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai 80 dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas control dengan nilai 55.

4. Terdapat pengaruh yang signifikan dari metode games terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SD Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Hal ini karena adanya perbedaan dalam uji Independent Sampel T-Test yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode games dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode games dengan nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan keterangan ada perbedaan.

### **Saran**

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan apresiasi terhadap guru-guru yang mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik salah satunya metode games “bisik berantai”.
2. Bagi Guru, dapat menggunakan media kartu kata sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn.
3. Bagi Peserta Didik, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta perasaan senang terkait dengan penggunaan metode games pada mata pelajaran PPKn.
4. Bagi Penelitian Lain, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian serta dapat pengembangan metode games “bisik berantai” dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Saefuddin. 2012. *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Peserta didik V SD*. FKIP UNS Surakarta
- Badan Standar Nasional Pendidikan KTSP. 2006. *Tentang Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*
- Berlyne, D. 2012. *Kind of Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- Dalyono, M. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Karya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fathurrohman & Wuri Wuryandari. 2011. *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Faridah. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh*. Pontianak
- Hamalik, O. 2015. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardianto. 2018. *Model Pembelajaran Berbasis Game*. Jakarta
- Latifah Noor. 2017. *Hakikat Aktivitas Peserta didik*. (NoorLatifah.<http://Latifah-04.wordpress.com>)
- Mardiah. 2017. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bengkulu
- Nurfaizah. 2017. *Penerapan Model Controversial Issues Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PKN Di Kelas IV SDN 14 Biru Kabupaten Bone*. Sulawesi Selatan
- Padmono. 2013. *Manajemen Pembelajaran di Kelas*. Salatiga: Widya Sari Press
- Sardiman. 2015. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada

- Sudjana, N. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugihartono. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta
- Sumarsono. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media
- Surakmad. 2013. *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar, Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito
- Susanto, A.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, S. 2015. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok
- Sutikno. 2015. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok
- Syarbaini, S. 2013. *Membangun Karakter Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Vigotsky. 2015. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Yamin, M. 2007. *Kiat Membelajarkan Peserta didik*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI)