

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN MENGUNAKAN MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTU KARTU SOAL DI SMAN 1 TULANG BAWANG UDIK TULANG BAWANG BARAT

Oleh

DWI ISTIYANI

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui perbedaan aktivitas belajar PKN pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan talkingstick(2) mengetahui perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dan talkingstick (3) mengetahui peningkatan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga daripada talkingstick. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu yaitu peneliti dapat membagi grup yang ada dengan tanpa membedakan antara control dan grup eksperimen secara nyata dengan tetap mengacu pada bentuk alami yang sudah ada. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Rancangan ini merupakan rancangan klasik dan tradisional yang menerapkan prosedur *Random* pada para partisipan untuk ditempatkan ke dalam dua kelompok. Populasi adalah kelas X semester genap SMAN 1 Tulang Bawang udik tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 3 kelas. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* sebanyak 2 kelas yaitu kelas X2 dan X3. Teknik pengumpulan data pada aktivitas belajar digunakan lembar pengamatan sedangkan hasil belajar dengan pre test dan post test. Teknik analisis data menggunakan t test untuk menguji efektifitas peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan model permainan ular tangga , sedangkan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan N-Gain. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dengan talkingstick (2) terdapat perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga dengan talkingstick (3) terdapat peningkatan hasil belajar PKN yang pembelajarannya menggunakan model permainan ular tangga daripada talkingstick.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Hasil belajar, Model Permainan Ular Tangga Berbantu Kartu Soal, Talkingstick.