

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dalam penelitian Peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKN dengan menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada perbedaan perkembangan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal pada kelas eksperimen dengan talkingstick pada kelas kontrol. Pada kelas yang menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal siswa lebih aktif dalam pembelajaran yaitu bertanya, menjawab soal, memperhatikan guru dan memainkan permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan aturan yang ada dengan penuh penghayatan, ketika siswa memutar dadu akan berkesempatan menjawab soal. Dalam kegiatan ini siswa bergembira untuk mendapat giliran memainkan ular tangga berbantu kartu soal. Sedangkan pada kelas yang menggunakan talkingstick, siswa cenderung menghindari tongkat karena harus menjawab pertanyaan dari guru.

2. Ada perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal pada kelas eksperimen dengan talkingstick pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen aktifitas belajar yang meningkat mengakibatkan pemahaman terhadap materi (kognitif), sikap menanggapi (afektif) terhadap mata pelajaran PKN dan keterampilan melaksanakan permainan (psikomotor) juga meningkat. Hal ini berbeda dengan kelas yang menggunakan model talkingstick, karena cenderung menghindari tingkat siswa merasa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga pemahaman terhadap materi kurang, sikap yang ditunjukkan dalam menanggapi mata pelajaran juga kurang termasuk keterampilan dalam melaksanakan permainan.
3. Ada peningkatan hasil belajar pada pemahaman materi (kognitif), sikap (afektif) pada kelas eksperimen yang menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal dibandingkan dengan talkingstick pada kelas kontrol. Efektifitas penggunaan model pembelajaran ular tangga berbantu kartu soal diuji melalui 2 cara yaitu: uji t, dan N-Gain.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi pada upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKN, selanjutnya akan melatih siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melatih siswa

untuk beraktivitas dan meningkatkan hasil belajar. Implikasi secara teoritis dan implikasi secara empiris sebagai berikut.

1. Implikasi teoritis

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal yang telah teruji validitasnya.

2. Implikasi empiris

Secara empiris, implikasi model permainan ular tangga berbantu kartu soal akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN, diharapkan semakin mengasah kesadaran sebagai warga negara Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, anjuran peneliti sebagai berikut.

1. Bagi guru, penelitian eksperimen ini dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran PKN di SMAN 1 Tulang Bawang Udik terutama pada Kompetensi Dasar Menganalisis persamaan kedudukan warga negara.
2. Bagi siswa agar lebih giat dan berpartisipasi aktif lagi dalam belajar, dengan model permainan ular tangga berbantu kartu soal diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa.

3. Bagi rekan mahasiswa yang ingin melakukan penelitian eksperimen pada mata pelajaran PKN ini diharapkan dapat menjadi ide untuk lebih kreatif dan inovatif.
4. Bagi sekolah, penelitian ini akan menjadikan nilai tambah dalam upaya meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan di Kecamatan tulang bawang Udik pada khususnya dan kabupaten Tulang bawang Barat pada umumnya.