



**PENGARUH GAME KUIS BERBASIS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI SMP N 11 SEMARANG**

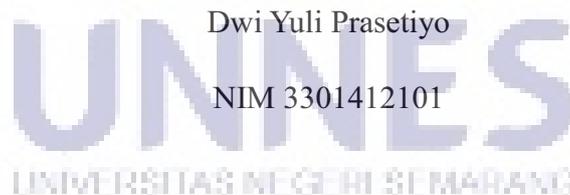
SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

oleh

Dwi Yuli Prasetyo

NIM 3301412101



**JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 5 Januari 2017

Menyetujui,

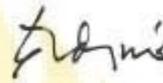
Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.

NIP. 194806091976031001

Dosen Pembimbing II



Drs. Tijan, M.Si.

NIP.196211201987021001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan



Drs. Tijan, M.Si.

NIP.196211201987021001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

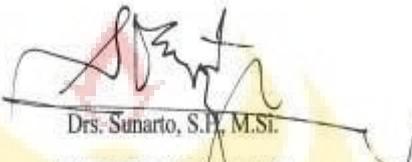
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

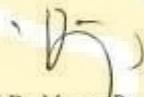
Tanggal : 5 Januari 2017

Penguji I



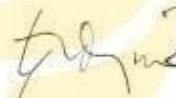
Drs. Sunarto, S.I., M.Si.
NIP. 196306121986011002

Penguji II



Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.
NIP. 194806091976031001

Penguji III



Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

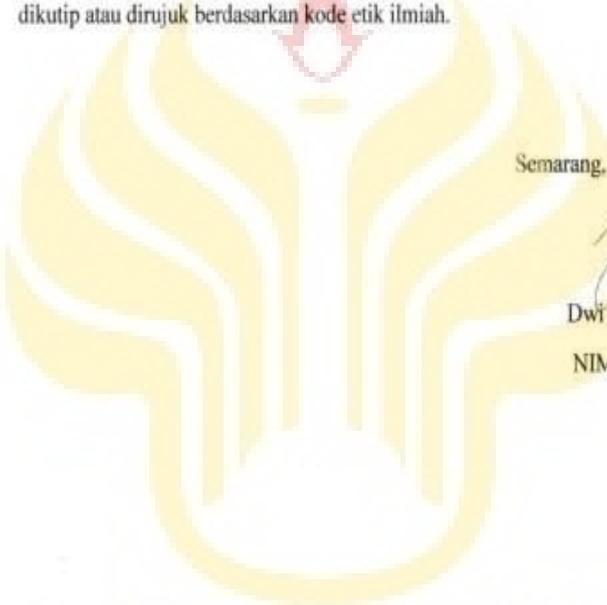
Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2017



Dwi Yuli Prasetyo

NIM. 3301412101



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Salah satu bentuk rezeki Allah kepada kita, Dia kelilingi kita dengan orang-orang yang baik.
- ❖ Berbuat baiklah kepada orang lain seperti berbuat baik kepada diri sendiri (Nabi Muhammad SAW).
- ❖ Hiduplah seakan-akan kamu akan mati esok hari, belajarlh seakan-akan kamu akan hidup selamanya (Mahatma Gandhi).
- ❖ Jika kalian tidak mau belajar dengan keras mulai saat ini, maka bersiap-siaplah menikmati kebodohan dimasa tua kalian (Aristoteles).

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak Taryoto dan Ibu Sakirah, orang tuaku tercinta yang selalu mengiringi setiap langkahku dengan kasih sayang dan doa
- Nenekku tersayang yang selalu mendoakanku
- Kakak yang aku hormati Mukhamad Budioko, dan Adik-adikku Tri wahyuni, Anggreni puji astuti, dan Prita adhiana aszahra
- Angga Lumantoro yang membantu dalam pembuatan program android
- Rosita teman satu SMA dan satu Almamater Unnes
- Sahat-sahabatku Nofilianto, Ginawan, Angger, Abror, Ama, Anggi Dan masih banyak lagi
- Teman-teman seperjuangan PPKn angkatan 2012
- Temen-teman yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan doa dari kalian
- Almamater Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 11 Semarang”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan sumbang saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., dekan Fakultas Ilmu Sosial Unnes, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
3. Drs. Tijan, M.Si., Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan sabar selama proses penelitian berlangsung hingga akhir penulisan skripsi.
5. Mukayat, S.Pd, Kepala SMP N 11 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Sri Purwati, S.Pd, guru PPKn kelas VIII SMP N 11 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Segenap guru dan karyawan SMP N 11 Semarang atas segala bantuan yang telah diberikan.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.



Semarang, Januari 2017

Penulis

SARI

Yuli, Prasetyo, Dwi. 2017. *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 11 Semarang.* Skripsi, Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc. dan Drs. Tijan, M.Si.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Kuis Berbasis Android, Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Dalam pembelajaran keberadaan media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung proses kelancaran belajar mengajar. Namun demikian sering kali media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak berdampak positif terhadap peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Alternatif tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran game kuis berbasis android. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: Pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 11 Semarang.

Desain penelitian ini menggunakan *true eksperimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII dengan jumlah 258 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data diambil melalui tes, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis menggunakan uji *t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Penerapan media pembelajaran game kuis berbasis android telah dilaksanakan dengan baik meliputi penyajian materi dan latihan soal terdapat pada media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah, meningkatkan kerja sama dan melatih peserta didik lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sifat media pembelajaran game kuis berbasis android yang *fleksibel* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun asalkan ada perangkat berbasis android (*smartphone* dan laptop). Hasil uji T-Test diperoleh t_{hitung} sebesar 4,076 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 1,999. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,076 > 1,999$ dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 11 Semarang.

Saran yang diberikan penulis adalah: (1) media pembelajaran game kuis berbasis android dapat dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran sebagai

upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, (2) guru sebaiknya bisa melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran, (3) sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan IT kepada guru agar guru dapat membuat media pembelajaran yang baik.



ABSTRACT

Yuli, Prasetyo, Dwi. 2017. The influence of an android-based quiz game on the Pancasila and Civics Education learning process to the learning outcomes of the grade VIII students in State Junior High School 11 Semarang. Thesis, Politics and Citizenship Department, Social Science Faculty, Semarang State University. Thesis supervisors, Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc. and Drs. Tijan, M.Si.

Keywords: Learning Media, Android-based quiz game, Learning Outcomes.

Learning is a process of interaction between students and teachers and the learning sources in the education environment. In the learning process, the existence of learning media is very important to support the process of teaching and learning activity. However, many times the media used by teachers do not give positive effect to the students. Therefore, it is needed the alternative media which are inovative to increase students' liveliness and learning outcomes. The alternative mentioned above is by creating an android-based quiz game as a learning medium. The purpose of the research is to identify: the influence of the use of an android-based quiz game learning medium on the Pancasila and Civics Education (PPKn) to the learning outcomes of the grade VIII students in State Junior High School 11 Semarang.

The research design used in the research is *true experimental design* on the form of *pretest-posttest control group design*. The population in the research is 258 students of the grade VIII. The samples are taken by using simple random sampling technique. The data are collected by test, documentation, and observation. The data analysis uses t-test checking.

The result of the research shows that; the application of android-based quiz game as a learning media has been done well involving the presentation of the material and exercises found in the media. By using that media, it can help the students to study in the school and outside the school as well, it increases the cooperation and it trains the students to be more active, it also increases the motivation to study because the flexibility of the medium which makes it can be used anywhere and anytime as long as there are android-based devices (smartphone and laptop). The result of the t-test checking shows that there is $t_{counting}$ as 4,076 and t_{table} on the 0,05 significant level as 1,999. Therefore, $t_{counting} > t_{table}$ is $4,076 > 1,999$ and the significance value is $0,000 < 0,05$ so H_0 is rejected and H_a is accepted which means that there is a difference between the learning outcomes in the experimental class which uses android-based quiz game medium and controll class which uses discussion method. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the use of the learning medium on the Pancasila and Civics Education (PPKn) learning process to the learning outcomes of the grade VIII students in State Junior High School 11 Semarang.

The suggestions from the researcher are: (1) the android-based quiz game can be used as the learning medium in order to increase students' motivation and learning outcomes, (2) the teachers should be able to make an inovation in the

learning process especially in the use of learning media, (3) the school should conduct an IT training for the teachers in order to make them can create a good learning media.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	
A. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Macam-macam Media Pembelajaran.....	12
2. Game	14
3. Media Pembelajaran Game Kuis PPKn	16
4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	20
a. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	20
b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	22
5. Hasil Belajar	23
B. Penelitian Terdahulu	26

C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi Penelitian	33
C. Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Analisa Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
a. Tinjauan Historis.....	48
b. Letak Geografis.....	49
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Pembelajaran.....	50
a. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	50
b. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	57
3. Media Pembelajaran Game Kuis Berbasis Android.....	58
4. Monitoring Peserta Didik dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Luar Pembelajaran.....	64
5. Analisa Data Hasil Penelitian.....	65
a. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65
b. Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	66
c. Hasil Belajar Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	67
d. Penilaian Aspek Afektif dan Aspek Psikomotorik	69
e. Uji Hipotesis.....	70
B. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	

A. Simpulan	80
B. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	32
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas	38
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	39
Tabel 3.4 Hasil Analisa Tingkat Kesukaran	40
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	41
Tabel 3.6 Rekap Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	41
Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 3.8 Hasil Uji Homogenitas.....	44
Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i> Peserta Didik	66
Tabel 4.2 Data <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	67
Tabel 4.3 Hasil <i>pretest-posttest</i> Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.4 Hasil <i>pretest-posttest</i> Kelas Kontrol	68
Tabel 4.5 Nilai Aspek Afektif.....	69
Tabel 4.6 Nilai Aspek Psikomotorik.....	70
Tabel 4.7 Hasil Output Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Ponsel di Indonesia Pada Tahun 2012 Sampai 2015.....	2
Gambar 1.2 Game Menjadi Pemikat Dominan di Indonesia	3
Gambar 2.1 <i>User Interfance</i> Pada Program Construck 2.....	19
Gambar 2.2 Tampilan <i>Preview</i> Game Kuis Android.....	20
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 4.1 Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	52
Gambar 4.2 Peserta Didik Memperhatikan Tata Cara Menggunakan Media Pembelajaran Game Kuis Berbasis Android.....	52
Gambar 4.3 Peserta Didik Memperhatikan Materi Pembelajaran Yang di Tampilkan Menggunakan Media Pembelajaran	53
Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan Soal Kuis Yang diberikan	54
Gambar 4.5 Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Game Kuis Berbasis Android.....	55
Gambar 4.6 Peserta Didik Mengerjakan <i>Posttest</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 2. Data Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 3. Silabus
- Lampiran 4. Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 5. Soal Uji Coba
- Lampiran 6. Reliabilitas Soal Uji Coba
- Lampiran 7. Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda
- Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttest
- Lampiran 9. Kunci Jawaban
- Lampiran 10. Uji Normalitas
- Lampiran 11. Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 12. Hasil Pretest-Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 13. Lembar Penilaian Aspek Afektif
- Lampiran 14. Lembar Penilaian Aspek Psikomotorik
- Lampiran 15. Gambar Pembuat game dan hasil game
- Lampiran 16. Penilaian Aspek Afektif
- Lampiran 17. Penilaian Aspek Psikomotorik
- Lampiran 18. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 19. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 20. Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 21. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*
- Lampiran 22. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*
- Lampiran 23. Lembar Penilaian Media
- Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 25. Surat Keterangan Melakukan Penilaian



BAB I

PENDAHULUAN

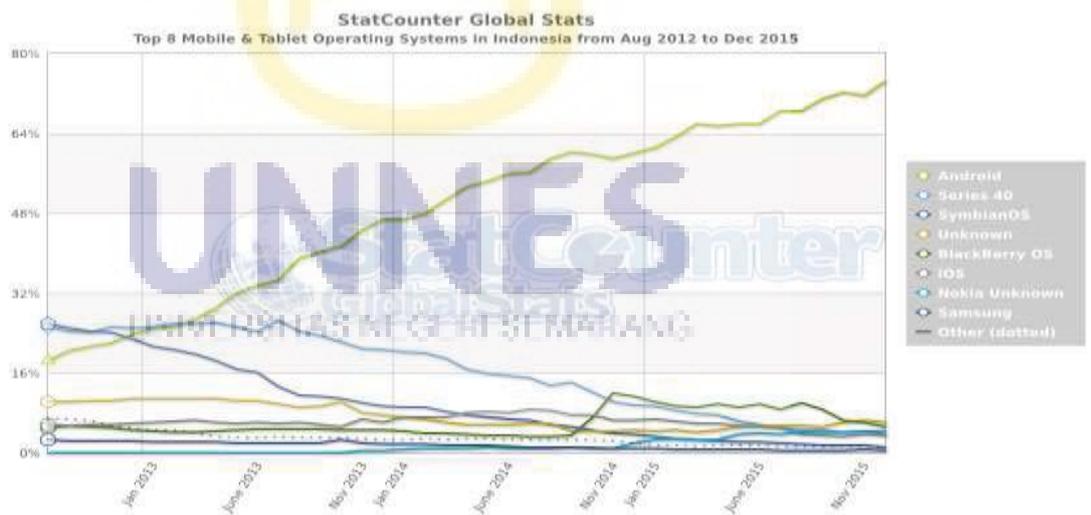
A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Dalam pembelajaran media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung proses kelancaran belajar mengajar. Salah satu komponen utama dalam belajar adalah media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2013; 19) menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri siswa. Selanjutnya Riyana dalam Asyar (2012; 29) mengemukakan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat pesat. Hal tersebut menawarkan peluang-peluang dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat, komputer dan juga ponsel kini sudah menjadi konsumsi wajib bagi para masyarakat. Dari sekian banyak sistem operasi ponsel yang ada, di Indonesia sendiri sistem operasi Android sendiri berkembang cukup pesat. Android juga menjadi salah satu sistem operasi untuk ponsel dan tablet yang paling berpengaruh di dunia hal ini dikarenakan Sistem Operasi Android adalah sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan oleh manusia di muka bumi ini.



(sumber: <http://gs.statcounter.com>)

Gambar 1.1 Penggunaan ponsel di Indonesia pada tahun 2012 sampai 2015

Infographic of mobile Internet users' interests/habits

This user habits infographic was compiled using MobeMarket's app tags and user download data. The 3 largest groups are gamers, social media users and tool enthusiasts. If promotion channels are made to target specific groups, not only will this reduce developers' promotion costs, but it will also achieve greater efficiency by allowing developers to make the best use of their resources.



(Sumber: <http://www.slideshare.net/BaiduIndonesia>)

Gambar 1.2 Game Menjadi Pematik paling dominan di Indonesia

Dari hasil riset tersebut juga terungkap bahwa *game* merupakan konten yang paling banyak diunduh pengguna *smartphone* dengan presentase mencapai 43,71 persen. Kategori kedua yang mendominasi adalah *tool* dengan angka 8,96 persen dan aplikasi fotografi menempati peringkat ketiga dengan besaran 8,84 persen. Menurut survei yang dilakukan *Statcounter*, dalam situsnya tercatat bahwa pada awal tahun 2014 pengguna ponsel Android di Indonesia mencapai 48%, perkembangan ini sangat signifikan mengingat pada tahun 2012 hanya 25% orang yang menggunakan ponsel Android. Mengungguli ponsel lain yang hanya di bawah 20% saja di awal tahun 2014.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sering kali dianggap sebagai pelajaran yang kurang penting, bahkan sebagian anak mengacuhkannya. Berdasarkan wawancara dengan guru PPKn kelas VIII yaitu Bu Siti Purwati, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PPKn yaitu buku dan PPT. Media pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru tidak berdampak positif terhadap peserta didik. Hal ini terlihat dari keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Hanya peserta didik dengan prestasi tinggi yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik dengan prestasi rendah lebih banyak diam dan tidak bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Selain itu, guru hanya menggunakan *whiteboard* sebagai media pembelajaran, padahal di setiap kelas sudah terdapat LCD dan komputer yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan *whiteboard* dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Alternatif tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran game kuis berbasis android .

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Media dapat diartikan sebagai alat penyalur informasi. Sedangkan, media pembelajaran

merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar, sehingga media ini dapat dilihat dan didengar.

Salah satu materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kelas VIII semester 1 adalah Hasil Amandemen Undang-Undang Dasar 1945. Materi ini membahas mengenai alasan perubahan Undang-Undang Dasar 1945 dan hasil dari perubahan Undang-Undang Dasar 1945. Materi ini banyak bersifat hafalan, sehingga menuntut peserta didik untuk mengingat materi. Penggunaan media pembelajaran game kuis berbasis android sangat cocok diterapkan pada pembelajaran materi hasil amandemen Undang-Undang Dasar 1945. Dengan pemberian *game* dan LKS, peserta didik akan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, karena pertanyaan dalam *games* dan LKS berisi materi yang sebelumnya sudah diterangkan oleh guru. Selain itu dengan adanya LKS dapat meningkatkan kerja sama kelompok dan daya saing antar kelompok belajar serta meningkatkan aktivitas peserta didik. Penggunaan media audiovisual dalam materi ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu sebagai alternatif proses pembelajaran selain di kelas dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran game kuis berbasis

android sebagai salah satu inovasi pendidikan. Dengan kelebihan yang dimiliki media ini diharapkan siswa dapat tertarik sehingga dapat dicapai hasil belajar yang optimal. Siswa juga lebih mudah dalam memahami setiap materi PPKn yang diajarkan. Dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Game Kuis berbasis Android dengan judul “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 11 Semarang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini ialah “Adakah pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 11 Semarang”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 11 Semarang”.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Untuk menguatkan penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran PPKn.

2. Secara Praksis

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat serta dapat membantu memberikan ide pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan pada sekolah, dalam hal ini SMP N 11 Semarang, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

E. Batasan Istilah

1. Pengaruh

Dalam kamus besar bahasa indonesia kata Pengaruh/pe•nga•ruh/ n daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang: besar sekali -- orang tua terhadap watak anaknya.

2. Game Kuis

Game kuis adalah bentuk permainan atau pikiran di mana pemain (sebagai individu atau dalam hal tim) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Dalam penelitian ini game kuis digunakan dalam bidang pendidikan terutama PPKn untuk mengukur pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

4. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, smartphone dan juga PC tablet. Secara umum Android adalah platform yang terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Tujuan peserta didik merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara

menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada peserta didik.



BAB II

TINJUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medim yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Suparman (1977) dalam Asyar (2012; 4) mengatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Of Educational and Communication Technology/AECD*) mengemukakan bahwa media merupakan apa saja yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat dalam Sadiman (2012; 6), bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Gerlach dan Ely yang dalam Arsyad (2013), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru

berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012;29-40) secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, yaitu: (1) Sebagai sumber belajar, artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa; (2) Fungsi semantik, yang artinya media memiliki fungsi mengkongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti; (3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan media menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya; (4) Fungsi fiksatif, berkenaan pada kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian lama yang terjadi; (5) Fungsi distributif, berkaitan dengan kemampuan media mengatasi ruang dan waktu; (6) Fungsi psikologis, yang terdiri dari fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi; (7) Fungsi sosio-kultural, media mampu memberikan rangsangan dan memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Sedangkan menurut Sadiman (2012, 17-18), menyatakan bahwa media mempunyai fungsi (1) Memperjelas pesan agar bersifat lisan belaka; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) Mengatasi sikap pasif anak didik; (4) Memberikan perangsang yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran ada bermacam-macam, mulai dari media yang sederhana hingga media yang rumit dan modern. Setyosari & Sihkabudden (2005) dalam Asyhar (2012:46), mengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok yaitu: (1) Berdasarkan ciri fisik, yang terdiri dari: media pembelajaran 2 dimensi, media pembelajaran 3 dimensi, media pandang diam dan media pandang gerak; (2) Berdasarkan unsur pokoknya, yang terdiri dari: media audio, media visual, media audio-visual, media audio motion visual, media still visual, media audio semi-motion, media motion visual, media still visual, dan media cetak.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2013:35-37) mengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media muktahir.

Pilihan Media Tradisional terdiri dari (1) Visual diam yang dapat diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overheat*, *slides* dan *filmstrip*);

(2) Visual diam yang tak diproyeksikan (gambar/poster, foto, *charts*, grafik, diagram dan pameran, papan info, papan-bulu); (3) Audio (rekaman piringan, pita kaset, *real*, dan *cartridge*); (4) Penyajian multimedia (slide plus suara dan *multi-image*); (5) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi dan video); (6) Cetak (buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas); (7) Permainan (teka-teki, simulasi, dan permainan papan); (8) Realia (model, *specimen* dan manipulatif)

Sedangkan pilihan media mutakhir digolongkan menjadi dua yaitu media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor. Dalam pilihan media berbasis telekomunikasi sendiri terdiri dari (a) Telekonferen adalah suatu teknik komunikasi di mana kelompok-kelompok yang berada di lokasi geografis yang berbeda menggunakan mikrofon dan *amplifier* khusus yang dihubungkan satu dengan yang lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi. (b) *telecture*, adalah suatu teknik pengajaran di mana seseorang ahli dalam suatu bidang ilmu pengetahuan tertentu menghadapi sekelompok pendengar yang yang mendengarkan melalui *amplifier* telepon. Dan media berbasis mikroprosesor terdiri dari (a) *Computer-assisted instruction*, adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. (b) Permainan komputer. (c) Sistem tutor intelijen, adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki

kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalannya pelajaran. (d) *interactive video*, adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. (e) *Hypermedia*, dengan sistem *hypermedia* pengarang dapat membuat suatu korpus materi yang kait-mengkait dimana meliputi teks, grafik, grafik/gambar animasi, bunyi, video, musik dan lain-lain. (f) *Compact (video) disk*, adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana sigma audio-visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

B. Game

Dalam bahasa Indonesia “Game” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Game yang memiliki content pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain,

sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mencakup kepada isi dan tujuan game, bukan jenis yang sesungguhnya.

Bermain video game telah menjadi kegiatan sehari-hari bagi anak dan remaja. Hal ini menjadi perhatian di mana waktu yang dihabiskan untuk bermain video game dan jenis permainan yang dimainkan memiliki dampak-dampak tertentu kepada pemainnya.

Sejumlah penelitian mengemukakan hubungan yang negatif antara jumlah bermain video game dan performa di sekolah anak-anak, remaja dan mahasiswa. Kebanyakan bermain video game dapat mempengaruhi performa di sekolah dimana waktu yang dimiliki untuk belajar dan kegiatan sosial lainnya digantikan dengan bermain video game. Hipotesa ini mengatakan bahwa penggunaan media elektronik dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan sosial dengan menggantikan kegiatan seperti membaca, kegiatan dengan keluarga, dan bermain dengan teman sebaya (Gentile 2004). Penelitian lain menunjukkan bahwa video game dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kirremuir dan Mcfarlene (2004) mengatakan bahwa bermain video game dapat mengembangkan kemampuan seperti :

1. Pemikiran strategis
2. Perencanaan
3. Komunikasi

4. Pengaplikasian angka
5. Kemampuan komunikasi
6. Pengambilan keputusan

C. Media Pembelajaran Game Kuis PPKn

Pengertian media pembelajaran PPKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PPKn. Mata pelajaran PPKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh dan berkesinambungan. Tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Untuk mencapai sasaran dan target tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan penataan alat, bahan, dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Sumber belajar bisa berupa media cetak, model, gambar-gambar, laporan, dan kliping. Media pembelajaran dalam PPKn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dalam pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar PPKn, ada beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk media PPKn, yaitu:

1. Membawakan sesuatu atau sejumlah isi pesan harapan;
2. Memuat nilai atau moral kontras;
3. Diambil dari dunia kehidupan nyata;
4. Menarik minat dan perhatian siswa;
5. Terjangkau oleh kemampuan belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya memerlukan sarana *smartphone* dan tablet yang memiliki sistem operasi android ataupun komputer dan laptop. Dengan adanya media tersebut memungkinkan siswa belajar dengan kemampuan dan kecepatan dalam memahami pengetahuan yang diperoleh dari media tersebut. Penggunaan media ini memungkinkan siswa melakukan kontrol belajar sesuai kemampuannya sendiri. Keunggulan media ini ialah lebih praktis dalam membawanya karena terintegrasi dengan *smartphone* dan tablet.

Media pembelajaran game kuis berbasis android memiliki kelebihan-kelebihan antara lain: (1) Membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam menerima materi karena media ini mempunyai semua ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* sehingga tidak membosankan. (2) Lebih interaktif sehingga minat siswa dalam belajar akan lebih besar. (3) Disajikan dengan tulisan dan gambar, sehingga menarik siswa. (4) Lebih simple karena bisa diinstal di *smartphone* dan tablet ataupun komputer. (5) Karena sifatnya sistem operasi terbuka, maka semua aplikasi bersifat gratis. Namun media pembelajaran game kuis berbasis android ini juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Membutuhkan *smartphone* dan tablet untuk menjalankannya. (2) Untuk mengembangkannya media ini diperlukan keterampilan khusus mengenai bahasa pemrograman *Java* dan HTML 5.

Dalam pembuatan medi pembelajaran game kuis berbasis android ini membutuhkan *software* bernama *Construct 2* dapat diunduh di www.scirra.com secara gratis. *Construct 2* hanya berjalan dengan sistem operasi *Windows*

Sedangkan untuk *hardware* komputer yang dibutuhkan untuk menginstal *software* tersebut dengan spesifikasi sebagai berikut *Microsoft Windows: Minimum system requirements, Windows XP Service Pack 3 or newer, 512 MB RAM, 1 GHz Processor, A HTML5 compatible browser. Recommended system requirements, Windows 7 or newer, 2 GB RAM, 2 GHz dual-core processor, A nVidia or AMD graphics card with latest drivers. Really nice system requirements: Solid state drive (SSD) for OS and software, 64-bit edition of Windows 7 or newer, 4 GB of RAM or more, A large display or dual monitor setup, A nVidia or AMD graphics card with latest drivers, at least 512 MB of dedicated video memory and support for OpenGL 2.0+, A hi-speed broadband internet connection.* Dan untuk melihat petinjau game HTML5 memerlukan *browser* HTML5. *Scirra* merekomendasikan *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox*.



Gambar 2.1. *User Interface* pada program Construct 2

Output dari file dari *software construct 2* adalah file berekstensi .apk (*Android Package*). Yang nantinya dapat dijalankan di ponsel maupun tablet PC yang bersistem operasi Android dengan versi minimal Android 2.2 (froyo) maupun sesudahnya. Atau dengan alternatif lain menggunakan software yang bernama “*Bluestacks*”. Aplikasi ini berjalan di komputer dengan sistem operasi windows XP, vista, windows 7 maupun windows 8. Aplikasi ini gunanya sebagai pengganti emulator. Emulator adalah suatu perangkat lunak yang memungkinkan kita untuk menjalankan suatu program komputer di dalam sistem komputer lain yang berbeda. Artinya dengan *Bluestacks* kita dapat menjalankan aplikasi khusus Android di komputer.



Gambar 2.2 Tampilan *Preview* game kuis android

D. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

1. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang sekolah dasar maupun pendidikan menengah. Sebelumnya nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas, maka substansi dan nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikemas dalam Kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peranan penting dalam upaya mencetak generasi bangsa yang memiliki budi pekerti dan kepribadian yang unggul sebagai Warga Negara Indonesia.

Muhammad Numan Somantri dalam Hidayat dan Azra (2010:5) merumuskan pengertian *Civics* sebagai Ilmu Kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan: (a) manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi; (b) individu-individu dengan negara. Sunarto, dkk (2012:10) menyatakan bahwa: Pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bekal agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Daryono (2011:1) PKn adalah nama dari suatu mata pelajaran yang berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan kehidupannya sehari-hari. Subagyo (2008:5) mengemukakan bahwa:

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik akan menjadi manusia warga negara Indonesia terlebih dahulu sebelum menguasai, memiliki iptek dan seni yang dipelajarinya. Didambakan bahwa warga negara Indonesia unggul dalam menguasai iptek dan seni, namun tidak kehilangan jati dirinya dan apalagi tercabut dari akar budaya bangsa dan keimanannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pendidikan nilai, norma, konsep, perilaku yang sesuai dengan budaya bangsa. Melalui mata pelajaran PPKn peserta didik diharapkan mempunyai pengetahuan mengenai

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), memiliki sikap menghormati, menghargai dan tanggung jawab akan dirinya sendiri, bangsa dan negara serta memiliki keterampilan untuk menjalin hubungan dalam negeri ataupun luar negeri sesuai dengan norma dan nilai yang ada.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kedudukan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat strategis sebab bukan hanya proses pengajaran, PPKn bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Permendikbud nomor 58 tahun 2014 menegaskan bahwa:

Tujuan umum mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (a) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*); (b) pengetahuan kewarganegaraan; (c) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Selain tujuan umum, mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan

khusus sehingga peserta didik mampu:

- a. menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial,
- b. memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik

Indonesia Tahun 1945,

- c. berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan
- d. berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya (Permendikbud nomor 58 tahun 2014).

Berdasarkan tujuan pendidikan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki misi khusus yaitu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang aktif, cerdas dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Tujuan peserta didik merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri

peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada peserta didik. Hasil belajar yang demikian itu dapat difungsikan untuk seleksi, kenaikan kelas, penempatan dan diagnosis/ perkembangan formatif bertujuan mengetahui hasil belajar siswa dalam rangka mencari hasil pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip dasar pengukuran tes hasil belajar adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan;
2. Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
3. Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
4. Menentukan kenaikan kelas;
5. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki (Arifin, 2010:15).

Menurut Kellought (dalam Swaeringrn, 2006:13) tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk membantu peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, menyediakan data

yang membantu dalam membuat keputusan, komunikasi dalam melibatkan antara peserta didik dan pendidik.

Adapun tujuan hasil penilaian hasil belajar adalah untuk:

- a. Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan;
- b. Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
- c. Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
- d. Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;
- e. Seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu;
- f. Menentukan kenaikan kelas;
- g. Menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Arsyad, 2011:9).

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar. Dalam hal ini pembelajaran PPKn pada penilaian yang diterapkan dalam proses belajar mengajar juga menggunakan ketiga ranah penilaian ini.

Hasil belajar kognitif ini secara pengetahuan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya dalam hal ini dengan instrumen tes pada materi yang diajarkan.

Hasil belajar afektif (*affective domain*), yaitu interaksi sikap yang menunjukkan sikap peserta didik yang menunjukkan ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam bentuk nilai dan menentukan tingkah laku, dimana guru menilai siswa melalui pengamatan yang dilakukan di kelas.

Hasil belajar psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagian, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks atau dalam hal ini bersifat keterampilan.

F. PENELITIAN TERDAHULU

2.6.1 Penelitian Santoso (2014), dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Gambar dengan *Google Sketchup* dan Bakat Terhadap Prestasi Belajar Menggambar 3D Pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di Kelas XI Teknik Menggambar Bangunan SMK N 2 Sukoharjo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar dengan *Google Sketchup* berpengaruh terhadap prestasi belajar menggambar tiga dimensi siswa. (2) Harga $F_{hitung} =$

$129,37 > F_{\text{tabel}} = 3,98$ dengan derajat kebebasan 1 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. H_0 ditolak, H_1 diterima. Artinya bakat yang dipunyai siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar menggambar tiga dimensi siswa.

(3) Harga $F_{\text{hitung}} = 2,95 < F_{\text{tabel}} = 3,98$ derajat kebebasan 1 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. H_0 diterima, H_1 ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara media pembelajaran gambar dengan *Google Sketchup* dan bakat terhadap prestasi belajar menggambar tiga dimensi siswa.

Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar atau prestasi siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis yaitu media yang digunakan oleh Septian Budi Santoso menggunakan *Google Sketchup* sedangkan yang digunakan penulis adalah media game kuis berbasis android.

2.6.2 Penelitian Hayati (2014), dengan judul pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VII di SMP N 3 Temanggung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media CD interaktif berpengaruh sangat signifikan terhadap minat belajar siswa. (1) Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa “Pengajaran dengan menggunakan media CD interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa”, diterima karena telah didukung oleh data penelitian. (2) Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa “Pengajaran dengan menggunakan media CD interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa”, diterima karena telah didukung oleh data penelitian.

Keterkaitan hasil penelitian tersebut dengan penelitian penulis bahwa sama-sama menggunakan media untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar dan mengikutsertakan peserta didik dalam suatu kegiatan sebelum dan sesudah menggunakan media dalam suatu pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian Maulida Amalia Hayati media yang digunakan CD Interaktif sedangkan penulis menggunakan media game kuis berbasis android.

2.6.3 Peneliti Cahyono (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP N 7 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dalam proses pembelajaran siswa mengalami perubahan, yakni siswa semakin antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Siswa yang awalnya mengalami kebosanan, ketika diterapkan media pembelajaran interaktif ini sudah tidak bosan, melainkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini juga dapat membuat kelas menjadi kondusif, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. (2) berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai *pre test* dan *post test* sebesar 21.5 dengan kenaikan sebesar 17,4%. Dengan demikian secara langsung dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan penelitian ini terjadi peningkatan, media pembelajaran berbasis *flash* ini efektif untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Semarang.

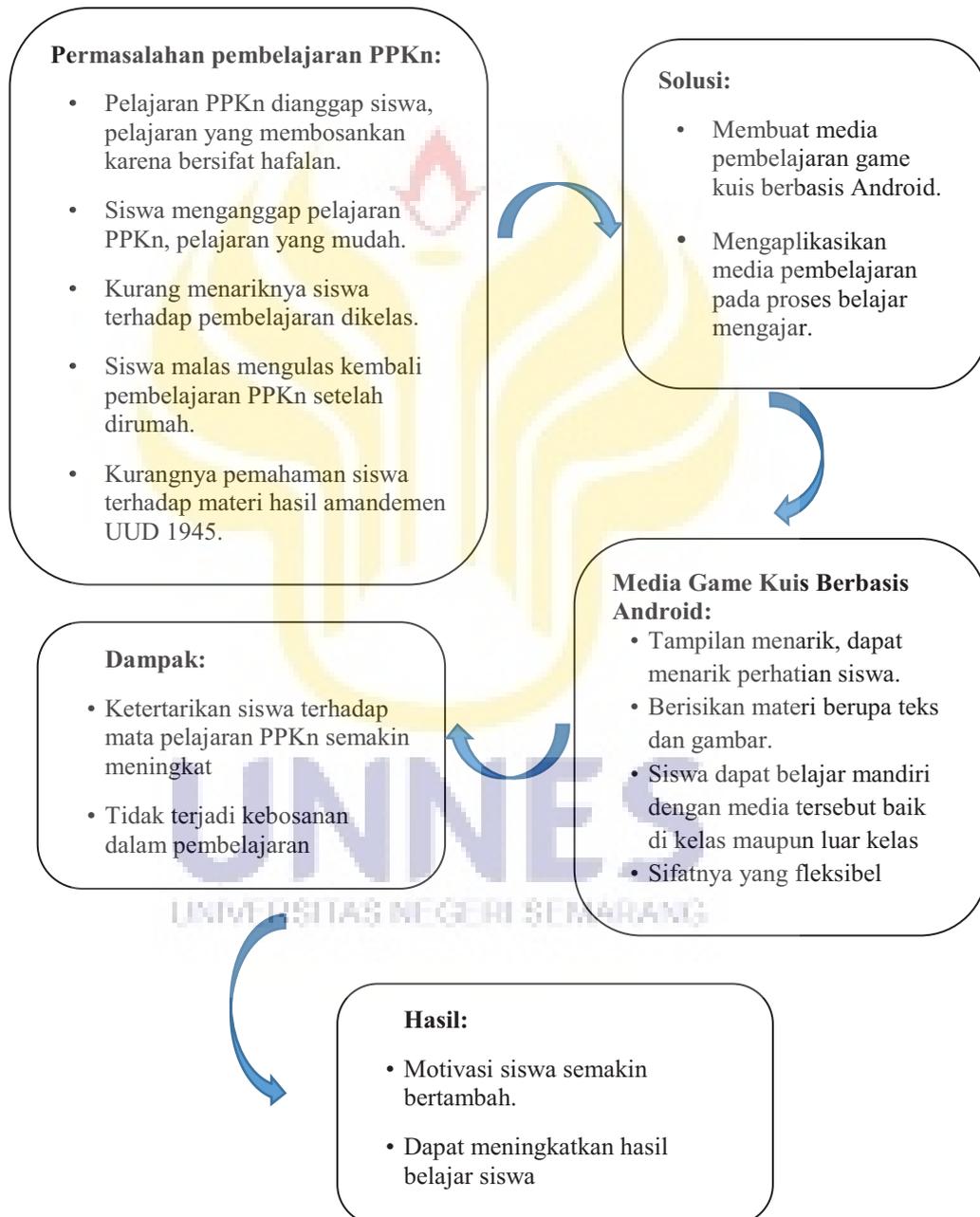
Keterkaitan hasil penelitian tersebut dengan penelitian penulis bahwa sama-sama menggunakan media untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar. Perbedaannya yaitu penelitian Sigit Pandu

Cahyono media yang digunakan berbasis *Flash* sedangkan penulis menggunakan media game kuis berbasis android.

G. KERANGKA BERFIKIR

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki materi berupa konsep-konsep dan bersifat hafalan. Saat ini masih banyak guru PPKn yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran PPKn. Guru masih sebagai central pembelajaran sehingga terkesan guru yang aktif dalam pembelajaran bukan peserta didiknya. Guru berceramah dan peserta didik mencatat penjelasan dari guru. Penggunaan media pembelajaran mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu guru. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PPKn kelas VIII di SMP N 11 Semarang adalah kurang maksimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang digunakan guru belum optimal, motivasi belajar kurang dan hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Media pembelajaran game kuis berbasis android menjadi alternatif inovasi media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran PPKn. Penggunaan media berbasis android ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PPKn, dengan demikian maka diharapkan hasil belajar peserta didik meningkat.

Dengan demikian media pembelajaran game kuis berbasis android mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn, sehingga peserta didik aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.



Gambar 5. Kerangka Berfikir

H. HIPOTESIS

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran game kuis berbasis android dan penggunaan metode diskusi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 11 Semarang.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran game kuis berbasis android dan penggunaan metode diskusi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 11 Semarang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasam penelitian tentang “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 11 Semarang” maka dapat ditarik kesimpulan:

Penerapan media pembelajaran game kuis berbasis android telah dilaksanakan dengan baik meliputi penyajian materi dan latihan soal terdapat pada media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah, meningkatkan kerja sama dan melatih peserta didik lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bisa bermain sekaligus belajar, sifat media pembelajaran game kuis berbasis android yang *fleksibel* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun asalkan ada perangkat berbasis android (*smartphone* dan *laptop*).

Berdasarkan hasil perhitungan selisih nilai *pretest-posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *T-Test* diperoleh t_{hitung} sebesar 4,076 dan t_{tabel} pada taraf

signifikansi 0,05 adalah 1,999. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,076 > 1,999$ dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 11 Semarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang disajikan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran game kuis berbasis android dapat dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Guru sebaiknya bisa melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran.
3. Pihak sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan IT kepada guru agar guru dapat membuat media pembelajaran yang baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Daryono. 2011. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hidayat dan Azra. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rachman, Maman. 2011. *Metode Penelitian Moral dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Subagyo, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sunarto, dkk. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

Sutisna ,Asep. 2009. *Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia*. Tersedia pada: <https://asepsutisna.wordpress.com/2009/10/26/perkembangan-pkn-di-indonesia/>

Skripsi:

Amalia, Maulida. 2014. Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Kelas VII di SMP N 3 Temanggung. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Budi, Septiyan. 2013. Pengaruh Media Pembelajaran Gambar dengan *Google Sketchup* dan Bakat Terhadap Prestasi Belajar Menggambar 3D pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di Kelas XI Teknik Menggambar Bangunan SMK N 2 Sukoharjo. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret

Pandu, Sigit. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di Smp Negeri 7 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Rahman, Arif. 2013. Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Sutyono. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Negeri 19 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Internet :

Globalstat, statcounter. 2016. *Top 8 Mobile & Tabel Operating System in Indonesia from 2012 to 2015*. Tersedia pada: <http://gs.statcounter.com/#mobile+tablet-os-ID-yearly-2012-2015> diakses pada 17 Februari 2016

Indonesia, Baidu. 2015. *Q2 2015 Indonesia Mobile Data Report Based On MomoMarket User Data Research*. Tersedia pada: <http://www.slideshare.net/BaiduIndonesia/q2-2015-indonesia-mobile-data-report-based-on-mobomarket-user-data-research> diakses pada 17 Februari 2016

Wikipedia. 2016. *Daftar versi Android*. Tersediapada: http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada 15 Februari 2016

Wikipedia. 2016. *Android (sistem operasi)*. Tersediapada: <http://id.wikipedia.org/wiki/Android> diakses pada 19 Februari 2016

