

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POHON PINTAR PPKn DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA

S. Naisa

SMKN 1 Sampang

Email : asa.torjun@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 1 Sampang, 2) untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 1 Sampang, 3) untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 1 Sampang. Penelitian ini menggunakan metode campuran. Sampelnya 36 siswa kelas X MM 1 sebagai kelas kontrol, 36 siswa kelas X MM 2 sebagai kelas eksperimen, 36 siswa kelas XII AK 2 sebagai kelas uji coba. Alat pengumpul data menggunakan teknik tes kognitif. Validitas yang digunakan adalah validitas isi. Teknik analisis data menggunakan uji t-tes dua sampel. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teknik dari Miles dan Huberman. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media Pohon Pintar PPKn efektif digunakan, hal tersebut didasarkan pada tercapainya indikator-indikator pembelajaran yang efektif.

Kata kunci: Keefektifan, Media Pembelajaran, Pohon Pintar PPKn

PENDAHULUAN

Guru adalah aktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru bertanggung jawab menjadikan pembelajaran yang berkualitas. Hanya pembelajaran yang berkualitas yang mampu memberikan hasil yang berkualitas. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh dikesampingkan adalah media pembelajaran. Guru akan kesulitan apabila dalam kegiatan belajar mengajar tanpa didukung oleh media pembelajaran. Tidak hanya membuat tertarik siswa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kebanyakan guru-guru saat ini, khususnya guru PPKn, masih menerapkan konsep pembelajaran konvensional, begitu juga dengan media pembelajaran konvensional. Jika tidak ada inovasi dan kreasi dari guru maka dampaknya yang paling jelas adalah pada siswa. Siswa akan merasa bosan dan tidak menyukai pelajaran PPKn sehingga hasil belajarpun menjadi rendah.

Perkembangan media pembelajaran saat ini naik sangat pesat seiring pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi diawali dari media berbasis gambar, lalu berkembang menjadi media berbasis audio, kemudian berkembang lagi

menuju media berbasis audiovisual, hingga akhirnya menjadi media berbasis teknologi komputer. Sangat disayangkan jika berbagai kemudahan teknologi saat ini tidak dapat kita manfaatkan untuk kemajuan pembelajaran di dalam kelas. Tidak mudah memanfaatkan teknologi yang ada, butuh niat dan tindakan yang sungguh-sungguh untuk bisa menggunakannya. Apabila memang dengan memanfaatkan teknologi belum mampu dan pertimbangan biaya yang tak sedikit maka guru bisa memanfaatkan alat-alat disekitar kita yang bisa dimodifikasi menjadi media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang peneliti tawarkan dalam rangka mempermudah dalam menerangkan materi pelajaran PPKn adalah media pembelajaran Pohon Pintar PPKn. Pohon Pintar PPKn adalah media visualisasi 3 (tiga) dimensi dari materi pembelajaran PPKn yang berbentuk pohon, dimana antara akar, batang, dan cabang-cabangnya merupakan materi yang berkembang dan berhubungan, bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tertentu. Pohon Pintar PPKn ini sudah Peneliti terapkan di SMKN 1 Sampang. SMKN 1 Sampang merupakan SMK yang difavoritkan di Magelang. Banyak prestasi yang ditorehkan baik tingkat Kota, tingkat Provinsi, bahkan tingkat

Nasional. Tak heran jika banyak siswa lulusan SMPN 6 Sampang dan sekitarnya yang menginginkan sekolah di sana. SMKN 1 Sampang Tahun Ajaran 2014/2015 memiliki jumlah siswa 1.070 orang. Terdiri dari 30 rombongan belajar yang terbagi menjadi tiga tingkat yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Setiap tingkat terdapat 14 rombongan belajar.

Guru PPKn di SMKN 1 Sampang ada tiga orang. Pengalaman dari guru PPKn Dra. Pertamawati, beliau termasuk guru senior di SMKN 1 Sampang, mengatakan bahwa kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah atau dengan bahasa lain siswa masih bersikap kaku (tegang), kurang aktif atau belum melaksanakan belajar secara mandiri sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Beliau menambahkan bahwa mata pelajaran PPKn kurang diminati peserta didik. Hal ini terlihat banyak siswa yang mengantuk. Berdasarkan hasil pengamatan hanya 16,6% peserta didik yang melaksanakan aktivitas menulis informasi dari guru, 11% peserta didik berani menjawab pertanyaan, 5,56% peserta didik mampu mengeluarkan pendapat. Kondisi yang demikian berimbas pada prestasi belajar peserta didik yang masih rendah yaitu nilai rata-rata ulangan harian 68 dengan hasil ketuntasan belajar 70%. Ini berarti belum mencapai batas tuntas ideal 75%. (data dari Dra. Pertamawati).

Hal yang sama juga dikatakan oleh Dra. Natalia Mimik, guru PPKn, bahwa pembelajaran PPKn terkesan membosankan bagi siswa sehingga perlu media pembelajaran yang cocok untuk mengatasinya. Adanya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif tentu akan mengubah kondisi belajar seperti biasanya. Pohon Pintar PPKn merupakan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan sebagai solusi dari pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati. Teknik mengajar atau metode pembelajaran pun disesuaikan agar mendukung terhadap media Pohon Pintar PPKn. Teknik atau metode yang cocok diterapkan adalah dengan teknik atau metode *Mind Map* (peta pikiran). Peneliti menyarankan dengan metode *Mind Map* karena terdapat hubungan yang erat antara konsep Pohon Pintar PPKn dengan metode *Mind Map* dimana konsep dasar

Pohon Pintar PPKn terkait materi yaitu menggunakan kata kunci sebagai cara mengingat suatu konsep atau teori tertentu, sama dengan konsep dari *Mind Map*.

Dari berbagai uraian yang menggambarkan pentingnya media pembelajaran Pohon Pintar PPKn untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Sampang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran digunakan karena beberapa pertimbangan, pertama, penelitian campuran lebih cocok digunakan untuk menguji keefektifan sebuah media pembelajaran terhadap prestasi belajar dan untuk mendeskripsikan implementasi dari media pembelajaran tersebut; kedua, metode ini menggunakan instrumen penelitian dari metode kuantitatif yaitu tes dan dari metode kualitatif yaitu wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran Pohon Pintar PPKn terhadap prestasi belajar siswa dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran. Setelah mendapat informasi yang menyeluruh dari penelitian ini, tahap selanjutnya adalah menyimpulkan apakah media pembelajaran Pohon Pintar PPKn efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn, khususnya di SMKN 1 Sampang dan seluruh sekolah di Indonesia pada umumnya.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di SMKN 1 Sampang tahun ajaran 2014/2015 sejumlah 1.070 siswa. Terbagi dalam 30 rombongan belajar, dimana masing-masing tingkat kelas X ada 10 rombongan belajar, kelas XI ada 10 rombongan belajar, dan kelas XII ada 10 rombongan belajar. Sampel untuk penelitian kuantitatif adalah dua rombongan belajar, yaitu: Kelas X MM 1 sejumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol dan Kelas X MM 2 sejumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Sedangkan informan untuk penelitian kualitatif berjumlah tujuh orang, terdiri dari satu orang guru dan enam orang siswa.

Sumber data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan dari informan yang memberikan data langsung kepada yang bersangkutan. Informan dalam penelitian ini adalah: a) Siswa kelas eksperimen, dan b) Guru PPKn. Data sekunder dalam penelitian ini antara lain di peroleh dari arsip atau dokumen-dokumen SMKN 1 Sampang.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah: tes, dokumentasi, observasi dan wawancara. Adapun tes objektif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice items*). Metode dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data tertulis terkait hasil Pratest dan Posttest, foto-foto kegiatan, dan hasil observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi langsung. Data yang didapat melalui observasi langsung terdiri dari hasil observasi awal ketika awal masuk, ketika pelaksanaan, dan ketika test. Peneliti telah menyiapkan instrumen yaitu berupa pertanyaan yang akan di ajukan pada informan untuk mendapatkan jawaban yang sesuai dan mencakup mengenai fakta data yang berkenaan dengan fokus masalah yang di kaji dalam penelitian ini.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian metode campuran dikaitkan dengan strategi penelitian gabungan yang digunakan. Pertimbangan bahwa dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, maka pada umumnya analisisnya akan menggunakan analisis kuantitatif. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Pengumpulan data, 2) Reduksi data, 3) Penyajian data, 4) verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan Penggunaan Media Pohon Pintar PPKn dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMKN 1 Sampang

Keefektifan dari penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar PPKn dapat ditunjukkan dari pembelajaran yang berjalan efektif. Pembelajaran yang efektif dalam penelitian ini mengadopsi dari pendapat Wottuba dan Wright (dalam Warsita,

2008:289-290) yang menyebutkan bahwa indikator dari pembelajaran yang efektif adalah: a) Pengorganisasian pembelajaran dengan baik, yaitu guru mampu mengorganisasi pembelajaran di dalam kelas dengan baik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Penulis, sebelum pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung untuk keperluan pembelajaran. Ketika pembelajaran, guru sebagai pengarah pembelajaran sedangkan siswa sebagai pelaksanaannya. Diakhir pembelajaran, guru juga memberikan refleksi dan penguatan agar materi yang disampaikan benar-benar dipahami oleh siswa, b) Komunikasi secara efektif, yaitu komunikasi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru berlangsung dua arah. Artinya guru tidak hanya sebagai pemberi materi saja, namun siswa juga diberi kesempatan untuk mencari dan mengolah informasinya sendiri, dimana apabila terjadi kesulitan maka akan dikonsultasikan dengan guru, c) Penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran, yaitu Siswa memiliki antusiasme yang baik ketika proses pembelajaran. Terutama ketika proses pembuatan media Pohon Pintar PPKn dan ketika presentasi. Siswa menjadi pengkaji yang aktif dalam mencari informasi yang mendukung materi pelajaran. Informasi bukan hanya dari materi yang diberikan oleh guru namun dari berbagai sumber misalnya surat kabar dan internet, d) Sikap positif terhadap peserta didik, yaitu guru memperlakukan siswa sebagai objek sekaligus subjek pembelajaran. Sebagai objek, siswa adalah sasaran dari transfer ilmu yang berasal dari gurunya. Siswa hanya bertindak sebagai penerima pesan. Sebagai subjek maka siswalah yang melakukan proses pembelajaran dalam rangka mendapatkan pengalaman belajarnya sendiri. Siswa yang mencari informasi, kemudian mengolahnya, sehingga informasi yang didapat tersebut akan selalu dia ingat karena dia sendirilah yang mengorganisasi pengalaman belajarnya, e) Pemberian ujian dan nilai yang adil, yaitu diakhir pembelajaran, guru memberikan ujian dalam rangka mengetahui tingkat penguasaan materi pada siswa. Nilai yang diberikan adalah objektif berdasarkan kemampuan siswa. Penilaian tidak hanya dari sisi

akademis, namun juga dari segi afektif dan keterampilan. Untuk mengetahui sisi akademis menggunakan teknik pemberian tes, kemudian sisi afektif dinilai menggunakan skala sikap, dan sisi keterampilan dinilai menggunakan lembar observasi, f) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, yaitu guru menerapkan teknik pembelajaran *mind map* yang sesuai dengan media Pohon Pintar PPKn. Siswa merasa senang menggunakan media Pohon Pintar PPKn karena bisa menuangkan kreativitasnya dalam media tersebut, dan g) Hasil belajar peserta didik yang baik, yaitu dilihat dari hasil belajar, siswa mendapatkan nilai yang bagus. Terbukti pada awal sebelum dikenai perlakuan Pohon Pintar PPKn hanya lima siswa yang tuntas nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu ≥ 75 . Namun setelah pembelajaran dengan menerapkan media Pohon Pintar PPKn maka semua siswa bisa di atas nilai KKM tersebut. Hal ini membuktikan perlakuan menggunakan media Pohon Pintar PPKn terbukti efektif.

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Cara untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan prestasi belajar antara sebelum diberi perlakuan (Prates) dan setelah diberi perlakuan (Postes) maka dilakukan uji t-test dua sampel. Berdasarkan uji t-test di atas dapat kita lihat $= -1,9966 < -13,510 < 1,9966$, t hitung tidak berada pada interval $-1,9966 < -13,510 < 1,9966$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan media Pohon Pintar PPKn dan setelah diberi perlakuan media Pohon Pintar PPKn. Rata-rata prestasi belajar siswa setelah diberi perlakuan atau data Postes lebih tinggi 86,57 dari pada rata-rata prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan atau data Prates 66,48 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media Pohon Pintar PPKn.

Selanjutnya apabila dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $=75$ maka pada nilai Prates hanya terdapat lima anak yang tuntas di atas KKM. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Pohon Pintar PPKn maka terjadi peningkatan yang tinggi pada nilai Postesnya yaitu semua

siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen menggunakan media Pohon Pintar PPKn sudah efektif. Selain meningkatkan prestasi belajar siswa secara kognitif, juga terjadi peningkatan nilai-nilai sikap dan keterampilan. Berdasarkan hasil pengamatan Penulis secara langsung dan diperkuat dengan hasil wawancara guru dan siswa, Penulis menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa ketika pembelajaran, peningkatan kreativitas siswa, dan peningkatan kerja sama antar siswa.

Kelebihan dan Kelemahan Media Pohon Pintar PPKn

Sebelum membahas baik dan buruknya media Pohon Pintar PPKn perlu untuk dideskripsikan secara jelas bagaimana prosedur pembuatannya. Berdasarkan pengamatan Penulis dan hasil wawancara maka Penulis menyimpulkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media Pohon Pintar PPKn sebagai berikut: a) Guru menyampaikan konsep dan langkah-langkah pembuatan media Pohon Pintar PPKn, b) Pembagian kelompok siswa, menyesuaikan jumlah siswa satu kelas, c) Pembagian materi setiap kelompok, d) Memilih ranting dan warna ranting pada pohon, e) Diskusi masing-masing kelompok untuk menentukan kata kunci. (pembelajaran dilanjutkan minggu depan), f) Proses pembuatan simbol di kelas, g) Mempersiapkan cabang masing-masing kelompok dengan memberi warna pada cabang tersebut, h) Pemasangan simbol di cabang masing-masing kelompok yang sudah disiapkan, i) Presentasi setiap kelompok dengan menjelaskan simbol dari masing-masing siswa, j) Tanya jawab dengan kelompok lain.

Alat dan bahan yang digunakan adalah: alat pemotong kertas contohnya gunting; alat menulis dan menggambar contohnya spidol, crayon, pensil; alat perekat contohnya *double tip*, isolasi, lem kertas; alat pelubang laminating contohnya perforator; alat penggantung contohnya benang jahit, kawat; pelapis warna cabang contohnya pita biasa, pita jepang; pot contohnya pot bunga, pot alternatif; aksesoris penghias pohon contohnya daun-daunan. Sedangkan bahan

utama yaitu pohon tanpa daun setinggi 1 meter – 1,5 meter.

Media Pohon Pintar PPKn memiliki beberapa manfaat antara lain menarik perhatian siswa, mudah dipahami oleh siswa, guru menerapkan metode mengajar yang bervariasi seperti ceramah, diskusi, penugasan, teknik *mind map*, siswa menjadi lebih aktif. Manfaat tersebut sejalan dengan manfaat yang kemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Riyana (dalam Asyhar, 2012:29), menjelaskan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Melalui media Pohon Pintar PPKn siswa diajak untuk berkreasi dengan membuat gambar atau simbol dengan warna yang mereka sukai dan berkreasi untuk menghias cabang pohon sesuai dengan warna yang mereka pilih.

Berdasarkan pengamatan Penulis diperkuat oleh hasil wawancara maka Penulis menyimpulkan beberapa kelebihan dan kelemahan media Pohon Pintar. Kelebihannya antara lain: a) Meningkatkan

prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil Prates dan Postes kelas eksperimen, dimana rata-rata Postes lebih tinggi secara signifikan dari pada rata-rata Prates. Selain itu, jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal hasil Postes dapat menuntaskan semua siswa di atas nilai KKM, sedangkan pada Prates hanya menuntaskan empat siswa. b) Menumbuhkan kreatifitas siswa, yaitu siswa diberikan tugas untuk membuat simbol dan menghias pohon sehingga terdorong untuk menuangkan kreatifitasnya dalam media Pohon Pintar PPKn c) Menyenangkan, yaitu siswa menjadi lebih santai dan tidak tegang selama proses pembelajaran. Suasana menjadi lebih cair dan siswa merasa *enjoy* dalam mengikuti pelajaran. d) Mudah dipahami, yaitu siswa merasa lebih mudah memahami materi yang dituangkan dalam kata-kata kunci yang dibentuk menjadi simbol dari pada menghafal dengan tulisan saja. e) Meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan keberanian siswa, yaitu siswa terdorong menjadi pengkaji yang aktif dalam memahami materi melalui kata kunci yang dibuatnya. Siswa terdorong kerja sama melalui proses pembuatan media. Siswa juga menjadi pemberani untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas ketika presentasi. Sedangkan kelemahannya adalah: a) Siswa kesulitan menemukan kata kunci yang sesuai materi, yaitu saat pertama kali siswa diberikan materi, mereka diminta untuk membuat satu kata kunci yang cocok melambangkan materi yang didapat tersebut. b) Siswa kesulitan membuat simbol yang cocok dengan kata kunci, yaitu tidak semua siswa pandai untuk menggambar suatu simbol, selain itu juga kesulitan untuk menentukan simbol yang cocok sesuai dengan kata kunci yang dibuatnya. c) Alur penempatan kata kunci dan simbol kurang sistematis, yaitu pemasangan kata kunci dan simbol tidak berdasarkan materi umum ke khusus secara sistematis sehingga masih acak dan belum teratur.

Beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut adalah dengan memberi arahan kepada siswa agar kata kunci yang digunakan adalah kata benda bukan kata kerja. Pengorganisasian terhadap pemasangan kata kunci dan simbol yang lebih sistematis, dengan cara pemberian

nomor pada kata kunci dan simbol tersebut. Pembuatan buku panduan media Pohon Pinar PPKn agar setiap detail pembuatan hingga proses presentasi dapat dilakukan dengan baik dan benar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 1 Sampang, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Keefektifan penggunaan media Pohon Pintar PPKn sudah efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada tercapainya indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Indikator-indikator tersebut adalah: a) pengorganisasian pembelajaran dengan baik, b) komunikasi secara efektif, c) penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran, d) sikap positif terhadap peserta didik, e) pemberian ujian dan nilai yang adil, f)

keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan g) hasil belajar peserta didik yang baik.

2. Penggunaan media Pohon Pintar PPKn terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMKN 1 Sampang terjadi peningkatan keaktifan siswa ketika pembelajaran, peningkatan kreativitas siswa, dan peningkatan kerja sama antar siswa.
3. Kelebihan yang terdapat pada media Pohon Pintar PPKn adalah: (1) meningkatkan prestasi belajar siswa, (2) menumbuhkan kreativitas siswa, (3) menyenangkan, (4) mudah dipahami, dan (5) meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan keberanian siswa. Sedangkan kelemahan yang terdapat pada media Pohon Pintar PPKn yaitu: (1) siswa kesulitan menemukan kata kunci yang sesuai dengan materi, (2) siswa kesulitan membuat simbol yang cocok dengan kata kunci, dan (3) alur penempatan kata kunci dan simbol kurang sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Saifuddin. 2003. *Tes Prestasi: Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gie, T.L. 1988. *Cara belajar yang efisien*. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi.

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Poerwadarminta, W.J.S. 1990. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Popham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka cipta.

Rachman, Maman dan Muhsin. 2004. *Konsep dan Analisis Statistik*. Semarang: UNNES Press.

Rachman, Maman. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Moral Dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan, DanPengembangannya*. Semarang: UNNES Press.

Sadiman, Arief, dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

- Sobry, Sutikno. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Sudjana. 2005. *Metoda statistika edisi 6*. Bandung: Tarsito.
- Sujarweni, Wiratna V. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suryabrata. 1984. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Raja Persada.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yulianty, Rani. 2011. *Permainan yang Meningkatkan kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.