

## **Pengembangan Permainan Tebak Soal Dalam Power Point untuk Meningkatkan Pengetahuan Kognitif Mahasiswa Mata Kuliah Pendidikan PKN SD Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri**

Noviardani Kartika Prameswari  
STKIP Bina Insan Mandiri  
[kartikaprameswari88@gmail.com](mailto:kartikaprameswari88@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan pembelajaran mata kuliah pendidikan PKN SD materi pembelajaran yang menyenangkan pada mahasiswa semester 2. Penggunaan permainan tebak soal melalui powerpoint dalam pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa untuk semangat belajar yang tinggi. Menggunakan permainan tebak soal dalam berkelompok dapat mengetahui hasil belajar mahasiswa ketika mahasiswa sedang melakukan permainan tersebut yang didampingi oleh dosen. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat yang digunakan dalam permainan berupa tebak soal sedangkan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 dengan jumlah 36 mahasiswa. Hasil survey studi dokumentasi selama satu semester menunjukkan bahwa mahasiswa semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri masih kurang dalam berfikir kritis serta inovatif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan bahwa pemberian strategi dan metode mengajar belum secara maksimal. Pembelajaran yang monoton di kelas menjadi salah satu faktor ketidakberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan demikian pada mata kuliah pendidikan PKN SD materi pembelajaran yang menyenangkan akan diberikan sebuah permainan yang bisa membuat mahasiswa semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Permainan tebak soal dalam power point, pengetahuan kognitif, Pendidikan PKN SD

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop the learning game of PKN elementary education courses of fun learning materials in the 2nd semester students. The use of guessing games through power points in learning can motivate students to high learning spirit. Using the game guess the problem in the group can know the cognitive learning outcomes of students when students are doing the game is accompanied by lecturers. This research is a device development research that used in game in the form of guess problem while test result of learning in the form of pretest and posttest. Subjects in this study were 2nd semester students with 36*

*students. The result of survey documentation study during one semester shows that 2 semester students STKIP Bina Insan Mandiri still lack in critical thinking and innovative in following learning. This is because the giving strategy and teaching method below maximally. Monotonous learning in the classroom becomes one of the factors of non-success in teaching and learning activities in the classroom. Thus in the course of education PKN SD fun learning materials will be given a game that can make students the spirit in following the learning in the classroom.*

*Keywords : Game guess matter in power point, cognitive knowledge, education PKN SD*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia ini dapat dibagi menjadi pendidikan secara formal, informal maupun nonformal. Pada dasarnya Tujuan pendidikan adalah kedewasaan dan tanggungjawab, serta yang berkewajiban mendidik seorang anak bukan hanya guru atau dosen yang mengajar di sekolah maupun di perguruan tinggi, namun orang tua dan masyarakat juga berkewajiban mendidik dengan memberi teladan yang baik.

Konsep peningkatan mutu pendidikan di dunia merupakan salah satu pusat manajemen pendidikan mutu berbasis dari sekolah hingga ke perguruan tinggi. Dimana terjadi kelangsungan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu dosen dan mahasiswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar baik dalam ranah kognitif, psikomotor afektif yang harus dicapai oleh para mahasiswa. Konsep peningkatan mutu berbasis sekolah hingga perguruan tinggi dapat menekankan kemandirian dan kreativitas mahasiswa. Adapun peningkatan mutu ini tidak hanya dilihat dari hasil yang dicapai oleh mahasiswa saja, tetapi di mulai dari proses pembelajaran Dalam keseluruhan proses kegiatan pendidikan di perguruan tinggi, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dengan demikian tujuan pendidikan di Indonesia berhasil tidaknya pembelajaran bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh mahasiswa yang menjadi tanggung jawab dosen sebagai para pendidik.

Menurut Umaedi (1999:10), proses dan hasil pendidikan itu saling berhubungan. Kita tidak dapat menghasilkan mutu pendidikan apabila tidak disertai dengan upaya peningkatan proses pembelajaran. Jadi, proses pembelajaran mendapat penekanan yang lebih besar daripada hasil pembelajaran.

Dalam pendidikan di sekolah, seharusnya pada kemampuan kognitif dapat diukur dengan menggunakan hasil prestasi belajar ketika kegiatan belajar mengajar di mulai. Menurut Nana Sudjana (2005:50) “Ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu ranah afektif, ranah psikomotorik, dan ranah kognitif”. Dari prestasi belajar dapat diketahui dari tingkat keberhasilan kemampuan kognitif seseorang. Kemampuan kognitif adalah proses mengolah informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensia, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Secara lebih luas menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan. Pada dasarnya bahwa kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan lingkungan (faktor dasar dan ajar).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa PGSD pada mata kuliah Pendidikan PKN SD adalah menggunakan permainan agar pembelajaran bisa kondusif serta mahasiswa tidak akan jenuh karena pada dasarnya seseorang butuh permainan tidak hanya diberikan penjelasan atau menggunakan metode ceramah saja. Penggunaan indera seseorang juga diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, bisa berhasil diterapkan untuk mahasiswa PGSD jika pembelajaran dikaitkan dengan cara melihat dan mendengar. Para dosen dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan di perguruan tinggi dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dosen sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat-alat yang tersedia, selain itu juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri.

Peran dosen merupakan seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, bukan hanya memberikan kenyamanan bagi mahasiswa tetapi juga dengan memberikan mahasiswa untuk lebih berfikir secara aktif, kreatif dan inovatif dalam menerapkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa.

Model pembelajaran berupa permainan tebak soal adalah model pembelajaran yang menggunakan media power point yang mana mahasiswa PGSD sebelumnya berkelompok kemudian dosen memberikan petunjuk bahwa pertanyaan sudah ada dalam slide power point. Permainan tebak soal dalam power point dilaksanakan dengan cara siswa menebak kata langsung ada jawaban tetapi jawaban tidak diperlihatkan terlebih dahulu sebelum mahasiswa menjawab

dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan menulis jawaban tersebut dipotong kertas, setelah menjawab mahasiswa PGSD berebut menaruh jawabannya di meja yang sudah disediakan oleh dosen. Kemudian dosen memperlihatkan jawabannya setelah itu dosen mengambil jawaban dari kertas yang paling bawah. Apabila jawaban itu salah maka selanjutnya dosen mengambil kertas jawaban selanjutnya dari bawah juga. Bila benar jawabannya akan mendapat emoticon “smile” yang dapat ditukarkan dengan 1 point. Satu point nilai dapat ditukarkan dengan nilai 10. Bila jawaban salah tidak mendapat point tetapi bisa mengikuti permainan tebak soal lagi sampai soal dalam power point tersebut habis.

Melalui permainan tebak soal tersebut, selain mahasiswa PGSD menjadi tertarik untuk lebih termotivasi dalam belajar juga memudahkan mahasiswa untuk menanamkan konsep pembelajaran mata kuliah pendidikan PKN SD materi pembelajaran yang menyenangkan dalam ingatan mahasiswa. Jadi, dosen mengajak mahasiswa untuk bermain tebak soal dengan menggunakan sumber belajar dalam bentuk powerpoint dan potongan kertas putih untuk menjawab soal tersebut dalam mata kuliah Pendidikan PKN SD.

Dengan sistem pembelajaran yang modern ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, tetapi juga bisa bertindak sebagai komunikator atau penyampaian pesan. Dengan adanya komunikasi dua arah maka permainan tersebut memperoleh efektifitas pencapaian tujuan atau kompetensi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat permainan tebak soal dalam powerpoint.

Di dalam kurikulum program studi PGSD di STKIP Bina Insan Mandiri selain membekali mahasiswa dengan ilmu pendidikan dan pengajaran tetapi juga dengan keahlian untuk praktek yang nantinya dapat digunakan untuk membekali mahasiswa ketika mendapat mata kuliah microteaching pada semester ke 6 dan 7. materi yang menunjang di bidang Pendidikan PKN SD ini adalah salah satunya untuk mengenal dasar-dasar dari model, strategi, pendekatan dan media pembelajaran selain itu juga yang diutamakan yaitu membuat kenyamanan belajar para siswa ketika sudah mengajar yang diterapkan dalam praktek pengajaran sebagai salah satu pengevaluasian untuk tugas akhir perkuliahan.

Pada kegiatan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan PKN SD masih belum maksimal, hal ini disebabkan karena sebagian mahasiswa PGSD yang kemampuan kognitifnya masih rendah, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh dosen. Adanya masalah dalam proses perkuliahan ini membuat penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian yang bersifat ilmiah dengan judul “Pengembangan Permainan Tebak Soal Dalam Powerpoint Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kognitif Mahasiswa Mata Kuliah Pendidikan PKN SD Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan ini menggunakan teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models*. Meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (penyebaran). Dalam pelaksanaannya peneliti hanya menerapkan pada 3 tahapan saja yaitu *define, design, development*. Untuk tahapan ke empat yaitu *disseminate* tidak dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini, dikarenakan tidak cukupnya waktu yang tersedia selain itu juga faktor biaya. Perangkat yang dikembangkan adalah media atau permainan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Tes Hasil Belajar yang berupa *pretest* dan *posttest*.

Subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa PGSD semester 2 di STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Jumlah keseluruhan mahasiswa PGSD semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya sebanyak 36 mahasiswa. Peneliti memilih subjek penelitian ini karena mahasiswa PGSD semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri masih mengalami kesulitan dalam kegiatan mendengar melihat dan menulis pada saat pembelajaran berlangsung.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2008:39) berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi *Variable Independen* variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variabel*

*dependen* (terikat). *Variabel dependen*, sering disebut sebagai variabel *out put*, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini meliputi: (1) Variabel bebas (*Independen Variable*) penggunaan permainan tebak soal dalam powerpoint. (2) Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah kemampuan kognitif berupa hasil belajar.

Rancangan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok perlakuan tidak berbeda secara signifikan.

**Tabel 3.2 Pretest-Posttest Control Group Design**

R	Q1	X	Q2
R	Q3	-	Q4

Sugiyono (2010: 112)

Keterangan :

R : Kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dipilih secara random.

Q1 : *Pretest* untuk kelompok perlakuan untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Q3 : *Pretest* untuk kelompok kontrol untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Q2 : *Posttest* untuk kelompok perlakuan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran tematik.

Q4 : *Posttest* untuk kelompok control setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media.

X : Pemberian perlakuan terhadap kelompok yang sudah dipilih, dengan menggunakan media animasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan penilaian hasil belajar. Pada tahap awal, peneliti memberikan angket kepada mahasiswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan mahasiswa terhadap permainan tebak soal dalam powerpoint yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan lembar evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Realibilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Uji realibilitas dilakukan dengan menggunakan formula *Alpha Cornbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2} \right]$$

Keterangan :

- r : koefesien realibilitas instrumen (*cronbach alpha*)
- k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum S^2_j$  : total varians butir
- $S^2$  : total varians

Instrumen dikatakan realibilitas bila koefesien realibilitasnya mencapai 0,60. Perhitungan untuk pengujian realibilitas dilaksanakan dengan bantuan program komputer SPSS 16.

Teknik analisis ini digunakan untuk membandingkan kemampuan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan tes hasil belajar yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*, dimana kedua sampel adalah sampel bebas yang tidak saling berhubungan atau terikat.

Uji kesamaan rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dua kali, yakni uji kesamaan pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan uji kesamaan pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji statistik yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2008:197)

Keterangan :

- t : Pengujian hipotesis
- $\bar{X}_1$  : Rerata sampel pertama
- $\bar{X}_2$  : Rerata sampel kedua
- $n_1$  : Banyaknya data sampel pertama
- $n_2$  : Banyaknya data sampel kedua
- $s_1$  : Varians sampel pertama
- $s_2$  : Varians sampel kedua

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan permainan serta pengembangan kognitif mahasiswa semester 2 dengan menggunakan permainan tebak soal dalam powerpoint mata kuliah Pendidikan PKN SD. Hasil penelitian yang dilaporkan, dilakukan secara kuantitatif sesuai dengan analisis. Perhitungan data dilakukan dengan dua cara yaitu secara manual dan menggunakan teknologi

program komputer *Statistical Package for Social Science for Windows Release 16.0* (SPSS 16.0), dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung} 14,425 > \text{nilai } t_{tabel} 1,815$ . Dengan kata lain terdapat pengaruh pemberian pada permainan tebak soal dalam powerpoint.

Setelah diketahui ada peningkatan menggunakan permainan tebak soal dalam pembelajaran, penghitungan selanjutnya dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau peningkatan pembelajaran mata kuliah Pendidikan PKN SD. Hasil peningkatan adalah sebesar 24%.

#### 1. Uji t Independen (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol)

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji t independen untuk mengetahui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan penyajian datanya adalah sebagai berikut: Kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol

##### a) Merumuskan hipotesis statistik

$H_0 : \mu = 0$ , Tidak ada perbandingan terhadap hasil belajar dengan menggunakan permainan tebak soal dalam powerpoint pada mata kuliah Pendidikan PKN SD program studi PGSD semester 2.

$H_a : \mu \neq 0$ , ada perbandingan hasil belajar dengan menggunakan permainan tebak soal dalam powerpoint mata kuliah Pendidikan PKN SD program studi PGSD semester 2.

Menentukan nilai kritis ( $t_{tabel}$ )

Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%) Derajat bebas pembagi ( $df$ )= $n-1=49-2=44$ , Nilai  $t_{tabel} = 0,571$

##### b) Nilai statistik t ( $t_{hitung}$ )

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Independen* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,589

Kriteria pengujian:

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung}$   $0,589 >$  nilai  $t_{tabel}$   $0,571$ . Dengan kata lain terdapat perbandingan Independen hasil belajar dari permainan tebak soal dalam powerpoint pada mata kuliah Pendidikan PKN SD program studi PGSD semester 2.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka sebagai akhir penulisan laporan penelitian dapat diambil simpulan bahwa pengembangan permainan tebak soal dalam mata kuliah Pendidikan PKN SD dapat memberikan alternatif permainan yang telah disiapkan pada materi Pembelajaran Yang Menyenangkan mahasiswa PGSD semester 2 di STKIP Bina Insan Mandiri. Kemudian, terdapat pengaruh penggunaan permainan Tebak Soal dalam Powerpoint mata kuliah Pendidikan PKN SD terhadap kemampuan kognitif mahasiswa PGSD semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri. Jadi, penggunaan permainan tebak soal dalam powepoint pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan PKN SD terhadap kemampuan kognitif mahasiswa dengan materi Pembelajaran yang menyenangkan pada kelas eksperimen peningkatannya sebesar 24%.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa dosen sebaiknya menerapkan media atau permainan dalam pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna serta selain itu mahasiswa tidak mudah bosan saat dosen menjelaskan materi tersebut karena mahasiswa PGSD di tuntut untuk lebih inovatif dan kritis dalam menanggapi sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran di dalam kelas sebaiknya dosen lebih meningkatkan dalam penggunaan media atau permainan yang nantinya untuk meningkatkan daya berfikir kritis mahasiswa, agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mahasiswa PGSD lebih menarik sehingga mahasiswa tenang mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen dengan benar. Apabila mahaiswa tenang dalam pembelajaran di kelas maka kemampuan kognitif mahasiswa akan semakin meningkat. Pembelajaran sebaiknya dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perbedaan individual mahasiswa. Agar pembelajaran dapat menarik maka sebaiknya dosen bisa menerapkan media atau merancang metode untuk pembelajaran di kelas yang sesuai dengan materi yang telah disiapkan serta untuk kebutuhan mahasiswa dan dapat

memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan menyerap materi tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Majid, A.. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Kosdakarya
- Umaedi. 1999. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : ALFABETA.
- Ratumanan, T. G. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unipress.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.