ISSN CETAK 2615-4587 - ISSN ONLINE 2620-6382

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI METODE *GAME PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MATERI PEMILIHAN KEPALA DAERAH DAN WAKIL KEPALA DAERAH KELAS VI-B SEMESTER I SDN NGADILUWIH 1 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

KASTURI, S.Pd. SD
SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan permasalahan : (a) Apakah pembelajaran *Game puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan? (b) Seberapa tinggi tingkat penguasaan materi Pendidikan Kewarganegaraan dengan diterapkannya metode media pembelajaran *Game puzzle*? Tujuan dari penelitian ini adalah : (a) Untuk mengungkap pengaruh media pembelajaran *Game puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. (b) Ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan setelah diterapkannya media pembelajaran *Game puzzle* Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa metode media pembelajaran *Game puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah pada siswa Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini bisa dilihat dari sebelum penelitian mencapai nilai rata-rata 67.65, siklus I 72.06, siklus II mencapai rata-rata 85.88 maka ada peningkatan dibanding sebelum penelitian sebesar 10.88. Berdasarkan kesimpulan diatas maka disarankan agar prestasi Pendidikan Kewarganegaraan terus meningkat disarankan melalui media pembelajaran *Game puzzle* kepada siswa.

Kata Kunci : PKn, Media Metode *Game puzzle*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan, sebagai salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia yang bermakna, sangat penting bagi pembangunan nasional. Bahkan dapat dikatakan masa depan bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas yang berlangsung di masa kini. Pendidikan yang berkualitas hanya akan muncul dari sekolah yang berkualitas. Oleh sebab itu, upaya peningkatan kualitas sekolah merupakan titik sentral upaya menciptakan pendidikan yang berkualitas demi terciptanya tenaga kerja yang berkualitas pula. Dengan kata lain upaya peningkatan kualitas sekolah adalah merupakan tindakan yang tidak pernah terhenti, kapanpun, dimanapun dan dalam kondisi apapun.

Dalam upaya peningkatan kualitas sekolah, tenaga kependidikan yang meliputi, tenaga pendidik, pengelola satuan pendidikan, penilik, pengawas, peneliti, teknis sumber belajar, sangat diharapkan berperan sebagai-mana mestinya dan sebagai tenaga kependidikan yang berkualitas. Tenaga pendidik/guru yang berkualitas adalah tenaga pendidik/guru yang sanggup, dan terampil dalam melaksanakan tugasnya.

Setiap akan mengajar, guru perlu membuat persiapan mengajar dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan. Dalam perisiapan itu sudah terkandung tentang, tujuan mengajar, pokok yang akan diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang digunakan. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, cara memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga, cara membuat tes dan menggunakannya, dan pengetahuan tentang alat-alat evaluasi.

Dengan melihat latar belakang tersebut akhirnya penulis mengambil sebuah judul "Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode *Game puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pemilihan Kepala

Daerah Dan Wakil Kepala Daerah Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016".

Rumusan Masalah

Apakah penggunaan metode *game puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 mengenai Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah.?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwa dengan penggunaan metode *game puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016.

Manfaat Penelitian

Bagi peserta didik : Sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bagi guru : Memotivasi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil proses belajar mengajar PKn.

Bagi sekolah : Sebagai masukan untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif dan menumbuhkan minat dan sikap peserta didik sehingga meningkatkan prestasi belajar PKn.

Metode *Game puzzle*

Teknik pembelajaran *game puzzle* merupakan modifikasi dari metode *mind mapping* yang dikembangkan oleh Tony Buzan. Menurut De Potter (2005:153) metode *game puzzle* adalah metode mencatat dan menyimpulkan fakta, konsep dan contoh materi pembelajaran yang dituangkan dalam organisasi konsep menggunakan citra visual, simbol, pewarnaan dan melibatkan imajinasi. Menurut Tarigan (1986:234) metode *game puzzle* adalah salah satu metode untuk menumbuhkan motivasi pada siswa melalui permainan karena pada dasarnya siswa menyukai permainan. Menurut Adenan (1989:9) metode *game puzzle* adalah metode untuk memotivasi diri secara nyata dan menjadi penarik yang kuat untuk belajar melalui permainan puzzle. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *game puzzle* adalah sebuah metode yang menerapkan konsep permainan puzzle dalam pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Fungsi Mata Pelajaran PKn

Mata pelajaran pendidikan kewarga-negaraan berfungsi untuk membentuk warga-negara yang cerdas, terampil dan berkarakter baik, serta setia pada bangsa dan Negara Indonesiayang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. Selain itu juga berfungsi sebagai pengikat untuk menyatukan visi peserta didik yang beragam latar belakang tentang budaya persatuan yang dapat mendukung tetap berdirinya NKRI.

Hubungan Pembelajaran PKn dan metode *game puzzle*

Rumusan metode *game puzzle* dalam pembelajaran PKn adalah suatu hal yang berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Yaitu dalam pendekatan pembelajaran sendiri dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Pendekatan pembelajaran aktif adalah mirip dengan konsep Tut Wuri Handayani yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro yaitu titik tolak KBM itu berpusat pada keaktifan dan keproduktifan siswa. Sedangkan menurut Ali Emran dalam buku Belajar dan Pembelajaran Raharja, yang mengungkapkan bahwa merupakan suatu pendekatan belajar mengajar yang mempunyai beberapa karakter: siswa merupakan pusat dari proses belajar-mengajar, adanya suasana demokratis dan siswa lebih aktif dan produktif dalam belajar.
2) Pendekatan pembelajaran keterampilan proses yaitu sebagai sarana pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber pada kemampuan yang ada pada diri siswa itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian ini di SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016, dan subjeknya adalah seluruh siswa Kelas VI-B Semester I yang berjumlah 34 siswa.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam PTK ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas siklus kecil, yakni hanya membahas satu pokok bahasan dalam satu sampai dua kali pertemuan klasikal.

Secara rinci langkah kegiatan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Refleksi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan terjadi.
2. Menyusun alternatif pemecahan masalah (rencana tindakan) siklus I.
3. Melaksanakan tindakan siklus I.
4. Melaksanakan observasi siklus I dalam pembelajaran perbaikan siklus I.
5. Melakukan analisis data siklus I dari hasil observasi siklus I.
6. Refleksi siklus I.
7. Teratasi? (selesai pada siklus I)
8. Tidak? Alternatif pemecahan (rencana tindakan siklus II).
9. Pelaksanaan tindakan siklus II.
10. Observasi siklus II.
11. Analisis data siklus II.
12. Refleksi siklus II.
13. Terselesaikan? (selesai pada siklus II dan menulis laporan)
14. Tidak? Rencana selanjutnya: rencana tindakan III dan seterusnya...

Instrumen Penelitian

Alat (instrumen) yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa: Tes hasil belajar siswa yang berupa tes uraian serta observasi (untuk menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran klasikal).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan *mean* (rata-rata hitung) dan persentase (%) dan deskriptif kualitatif dengan kategori-kategori amat baik (A), baik (B), cukup baik (C), kurang (D), dan amat kurang (E).

Keterangan nilai kuantitatif rata-rata hitung dengan angka dalam bentuk skor 0 – 100 (bilangan bulat) sedangkan secara kualitatif keterangan nilai dengan huruf.

Adapun kriterianya adalah:

1. 91 – 100 = A (amat baik)
2. 75 – 90 = B (baik)
3. 60 – 74 = C (cukup)
4. 40 - 59 = D (kurang)
5. < 40 = KS (sangat kurang)

Evaluasi/Refleksi

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah melalui media pembelajaran *Game puzzle* siswa Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kedri Tahun Pelajaran 2015/2016.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Untuk mempermudah kerja analisis, evaluasi atau refleksi maka berikut diketengahkan deskripsi data hasil penelitian.

1. Studi Awal

Pembelajaran pada studi awal dilaksanakan pada tanggal 12 September 2015 selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit), dalam pembelajaran guru menerapkan metode yang konvensional sebagaimana biasanya dengan menggunakan metode ceramah dan kerja kelompok.

Hasil kegiatan (acting) pembelajaran pada studi awal ini belum tampak adanya tanya jawab antara guru dan siswa, dan kualitas pembelajaran cenderung masih rendah karena partisipasi siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah karena minat dan motivasinya masih belum maksimal. Secara umum proses belajar mengajar pada studi awal ini masih didominasi guru. Deskripsi data pada temuan awal adalah sebagai berikut : 15 siswa mendapat nilai 60; 12 siswa mendapat nilai 70; dan 7 siswa mendapat nilai 80. Nilai rata-rata 67,65. Kategori C. Ketuntasan klasikal : Belum Tuntas.

Berdasarkan data temuan awal di atas, tentang kemampuan siswa dalam memahami

materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah dari 34 siswa, nilai rata–rata kelas yang diperoleh siswa = 67.65 dengan prosentase ketuntasan sebesar 17.65 %. Hal ini dapat dianalisis bahwa pada data temuan awal sebelum adanya tindakan :

a. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran berkategori kurang dengan persentase ketuntasan sebesar 17.65 %
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran terdapat 6 orang yang aktif, selebihnya pasif.
c. Kualitas pembelajaran masih rendah, dominasi guru masih sangat kuat, siswa cenderung pasif, partisipasinya belum muncul, sifat ketergantungan pemahaman materi sangat tergantung dari guru

Berdasar hasil analisis data di atas dapat dievaluasi atau direfleksikan berikut :

a. Nilai rata-rata kelas data temuan awal dinyatakan belum tuntas.
b. Jika dibandingkan dengan SKBM yang sebesar nilai 67.65, nilai rata-rata kelas data temuan awal kurang 7.35 nilai.
c. Tingkat ketuntasan belajar siswa masih dibawah 75%
d. Aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran klasikal tergolong rendah dengan bukti hanya ada 4 siswa yang memiliki partisipasi aktif dalam mengajukan pertanyaan dan hanya 2 siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru, hal ini berarti pencapaian aktivitas belajar belum terpenuhi.
e. Kualitas pembelajaran pada umumnya masih tergolong rendah
f. Dengan hasil di atas, maka berdasar kriteria nilai ketuntasan yang telah ditetapkan dan indikator kinerja pembelajaran dinyatakan belum tuntas atau belum berhasil, maka perlu adanya tindakan siklus I sebagai langkah perbaikan.

Berdasarkan hasil refleksi di atas maka untuk mencapai indikator keberhasilan diperlukan perencanaan tindakan perbaikan pada siklus 1. Adapun rencana perbaikan yang akan ditempuh adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan awal:
1) Salam
2) Absensi
3) Appersepsi
4) Motivasi siswa tentang kemampuan memahami Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah
5) Pretest terhadap beberapa siswa untuk memahami materi pelajaran
6) Mengkondisikan siswa bahwa siswa siap untuk menerima materi pelajaran
7) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

b. Kegiatan inti:
1) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan media pembelajaran *Game puzzle*.
2) Siswa dan guru bersama-sama membaca dan mendiskusikan materi pelajaran secara terbuka
3) Guru memotivasi siswa untuk mendalami materi pelajaran secara bersama atau dengan teman sebangku.
4) Guru menjelaskan materi dengan metode *Game puzzle* sebagai alat penyampai pelajaran dan diskusi kelas agar tercipta pemahaman secara menyeluruh dan siswa mencatat hal-hal yang sangat penting untuk diperdalam di rumah
5) Guru memberikan motivasi, baik berupa angka atau nilai, penghargaan, persaingan dan kerjasama.
6) Guru memberikan tugas mandiri kepada setiap siswa.

c. Penutup:
1) Bersama guru siswa membuat rangkuman
2) Refleksi hasil kegiatan siklus 1
3) Salam.

2. Siklus I

Siklus 1 ini dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2015 selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit). Berdasarkan perencanaan pembelajaran siklus I di atas, maka berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran telah tampak adanya aktivitas siswa dalam kelas, dan kualitas pembelajaran menjadi lebih hidup karena sudah beraninya siswa mengajukan pertanyaan dan guru berhasil memberikan apresiasi siswa tentang materi pembelajaran. Dibandingkan dengan studi awal hasil pembelajaran siklus I ini terdapat perbaikan yang cukup positif. Hasil tindakan pada siklus I ini dapat dideskripsikan berikut: 8 siswa mendapat nilai 60; 11 siswa

mendapat nilai 70; dan 15 siswa mendapat nilai 80. Nilai rata-rata 72,06. Kategori C. Ketuntasan klasikal : Belum Tuntas.

Berdasarkan data siklus I tentang kemampuan siswa dalam memahami materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah dari 22 siswa, nilai rata–rata kelas yang diperoleh siswa = 72.06 dengan prosentase ketuntasan sebesar 44.12 %. Hal ini dapat dianalisis bahwa pada siklus I:

a. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran berkategori cukup dengan persentase ketuntasan sebesar 44.12 %
b. Aktivitas belajar siswa terdapat 15 orang yang aktif, selebihnya pasif
c. Kualitas pembelajaran cukup baik, dengan adanya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan pengajuan pertanyaan berarti dominasi siswa sudah ada, walaupun perlu adanya motivasi ekstrinsik dari guru.

Berdasar hasil analisis data di atas dapat dievaluasi atau direfleksikan berikut :

a. Nilai rata-rata kelas data siklus I dinyatakan Cukup.
b. Jika dibandingkan dengan SKBM mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sebesar nilai 75, nilai rata-rata kelas siklus I kurang 2.94 nilai.
c. Tingkat ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 44.12 % < 75%.
d. Aktivitas siswa dalam pembelajaran klasikal belum menunjukkan aktivitas yang berarti, karena hanya terdapat 15 siswa yang aktif, dengan perincian 9 siswa yang mengajukan pertanyaan dan 6 siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru.
e. Kualitas pembelajaran pada siklus I ini dinyatakan cukup baik dengan indikasi adanya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan ditandai pula dengan suasana kelas yang lebih kondusif

Dengan hasil di atas, maka berdasar kriteria nilai ketuntasan yang telah ditetapkan dan indikator kinerja maka pembelajaran dinyatakan belum tuntas atau belum berhasil, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Sebagai langkah tindak lanjut perbaikannya, maka perlu disusun suatu perencanaan pembelajaran pada siklus II. Adapun perencanaan tindakan perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan awal: salam, absensi dan apperseptsi serta motivasi siswa tentang kemampuan dalam memahami materi pelajaran. *Pretest* kepada beberapa siswa, dan memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai siklus II.
b. Kegiatan inti:

1) Pembahasan hasil ulangan formatif siklus I,
2) Guru memberikan materi dengan metode *Game puzzle* yang telah diperbaiki dari siklus I, yakni dengan menggunakan alat peraga yang relevan dengan materi pelajaran.
3) Guru memotivasi siswa untuk mendalami materi pelajaran secara berkelompok
4) Guru mengadakan tanya jawab, dan kerja kelompok siswa dengan teman sebangku untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa pada siklus I.
5) Guru memberikan motivasi, baik berupa angka atau nilai, peng- hargaan, persaingan dan kerjasama.
6) Guru memberi ringkasan seluruh uraian.
7) Pengadaan tanya jawab terhadap materi yang belum dimengerti.
8) Menguji kemampuan siswa dengan memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan dengan teman sebangku dan hasilnya dikumpulkan.
9) Guru menyimpulkan hasil tugas siswa.
10) Pelaksanaan ulangan formatif.

c. Penutup: Refleksi hasil kegiatan siklus II, dan pemberian saran-saran yang dapat mendorong minat belajar siswa. Pemberian tugas kelompok untuk dikerjakan di rumah.

3. Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 9 Nopember 2015 selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit). Berdasarkan perencanaan pembelajaran *Game puzzle* pada siklus II di atas, maka berdasarkan hasil observasi, hasil ulangan formatif dinyatakan tuntas, aktivitas siswa sangat baik, kualitas pembelajran juga sudah baik karena partisipasi siswa dalam pembelajran dinyatakan baik. Hasil tindakan yang diperoleh dapat dideskripsikan berikut : 14 siswa mendapat nilai 80; dan 20 siswa mendapat nilai

90. Nilai rata-rata 85,88. Kategori B. Ketuntasan klasikal : Tuntas.

Berdasarkan data siklus II tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dari 34 siswa, nilai rata–rata kelas yang diperoleh siswa = 85.88 dengan prosentase ketuntasan sebesar 100%. Hal ini dapat dianalisis bahwa pada siklus II:

a. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran berkategori Baik dengan persentase ketuntasan sebesar 100%,
b. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dinyatakan aktif
c. Kualitas pembelajaran secara umum dinyatakan baik

Berdasar hasil analisis data di atas dapat dievaluasi atau direfleksikan berikut:

a. Nilai rata-rata kelas siklus II dinyatakan tuntas atau berhasil.
b. Jika dibandingkan dengan SKBM Pendidikan Kewarganegaraan yang sebesar nilai 75, nilai rata-rata kelas siklus II lebih besar 10.88 nilai
c. Tingkat ketuntasan belajar siswa 100% > 75%.
d. Aktivitas siswa dalam pembelajaran klasikal pada siklus II ini telah menunjukkan aktivitas yang cukup baik, yakni dengan adanya 34 orang yang aktif, dengan perincian terdapat 18 siswa yang mengajukan pertanyaan dan 16 siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik.
e. Kualitas pembelajaran dinyatakan baik dengan indikasi partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar sudah baik, dominasi siswa dalam pembelajaran sudah menonjol, dan ketuntasan pencapaian prestasi belajar sudah di atas indikator kinerja yang telah ditetapkan
f. Dengan hasil di atas, maka berdasar kriteria nilai ketuntasan dan indikator kinerja yang telah ditetapkan pembelajaran dinyatakan tuntas atau berhasil maka siklus dihentikan.

PEMBAHASAN

Perbandingan Hasil Studi Awal dengan Hasil Persiklus

Perbandingan antara hasil studi awal dengan hasil persiklus adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman materi pelajaran siswa dari data studi awal ke siklus I dan sampai ke siklus II menunjukkan peningkatan yang berarti. Hasil akhir menunjukkan bahwa melalui pembelajaran dengan pendekatan belajar aktif terdapat peningkatan nilai rata-rata dari data studi awal ke siklus II sebesar 75.20 nilai, hal ini berarti perencanaan pembelajaran melalui media pembelajaran *Game puzzle* yang dilaksanakan dinyatakan berhasil atau tuntas.
2. Jumlah siswa tuntas dari data temuan awal ke siklus I sampai ke siklus II menunjukkan peningkatan yang berarti. Hasil akhir menunjukkan bahwa melalui pembelajaran dengan media pembelajaran *Game puzzle* peningkatan jumlah siswa tuntas atau berhasil dari data studi awal ke siklus II sebesar 18 orang.
3. Prosentase ketuntasan dari data temuan awal ke siklus I sampai ke siklus II menunjukkan peningkatan yang berarti. Hasil akhir menunjukkan bahwa peningkatan persentase ketuntasan dari data studi awal ke siklus II sebesar 53.92 %, hal ini berarti penerapan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Game puzzle* telah mampu mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan dan pembelajaran dinyatakan berhasil.
4. Kualitas pembelajaran dari studi awal ke siklus II telah menunjukkan perbaikan yang sangat baik, karena partisipasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dan pengelolaan juga semakin meningkat hal ini berarti rencana pembelajaran yang diterapkan pada siklus II dinyatakan berhasil dan mampu menuntaskan hasil belajar siswa, serta mampu mencapai tujuan pembelajaran, yakni pencapaian indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian tindakan kelas.

Berdasar hasil interpretasi di atas dapat didiskusikan berikut :

1. Jika pembelajaran diterapkan dengan media pembelajaran *Game puzzle*, maka kemampuan memahami materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah terhadap siswa akan meningkat
2. Jika pembelajaran diterapkan dengan pendekatan belajar aktif, maka aktivitas siswa dalam kelas akan meningkat

3. Jika pembelajaran diterapkan dengan media pembelajaran *Game puzzle*, maka kualitas pembelajaran akan meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Peningkatan kemampuan memahami materi Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah melalui media pembelajaran *Game puzzle* Siswa Kelas VI-B Semester I SDN Ngadiluwih 1 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/ 2016 dari studi awal ke siklus II sebesar 75.20 nilai.
2. Pembelajaran dengan menerapkan metode media pembelajaran *Game puzzle* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara positif atau lebih baik.
3. Pembelajaran dengan menerapkan metode media pembelajaran *Game puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Saran

1. Agar pemahaman siswa tentang materi pelajaran dapat meningkat hendaknya dalam pembelajaran guru menerapkan metode media pembelajaran *Game puzzle*
2. Agar pemahaman siswa tentang materi pelajaran semakin meningkat hendaknya sering mengerjakan tugas, baik sendiri maupun berkelompok serta belajar tekun dengan cara memanfaatkan waktu luang untuk belajar.
3. Bagi siswa yang ingin menguasai materi pelajaran terutama tentang Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah disarankan agar bertanya kepada pakar pemerintahan.
4. Agar aktivitas belajar, minat, motivasi dan apresiasi siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meningkat hendaknya guru selalu mengadakan inovasi pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya dalam mengelola pembelajaran.
5. Agar kualitas pembelajaran semakin meningkat disarankan agar guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menerapkan berbagai strategi dan metode media pembelajaran *Game puzzle*, agar minat, motivasi serta partisipasi siswa dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Azwar, Saifudin, Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997

Crow, Lester D. and Alice Crow, Educational Psychology, New York: American Book Company, 1958

Faisal, Sanapiah, Format-Format Penelitian Sosial: Dasar dan Aplikasi. Jakarta: C.V. Rajawali, 1992

Hajar, Ibnu, Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1996

Majid, Abdul dan Dian Andayani, Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005, cet. II

Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Jakarta: Misaka Galiza, 2003

Mulyasa, E., Kurikulum Berbasis Kompetensi, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004

Sunarso, Anis Kusumawardani, 2008. Pendidikan kewarganegaraan 6: untuk SD/MI Kelas VI -- Jakarta: pusat perbukuan, departemen pendidikan nasional,