

Peningkatan Hasil Tes pada Kesadaran Berkonstitusi dengan Permainan Tradisional ‘Ular Naga’ pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 3 Demak

Ahmadun^{a,b*}

^aMTs Negeri 3 Demak, Jl. Buyaran Guntur KM 04 Demak, Indonesia

^bPPS Unnes, Jl Kelud Utara No. 3, Semarang, Indonesia

*Alamat Email: ahmadunisna80@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional ‘Ular Naga’; dan peningkatan kesadaran berkonstitusi pada peserta didik. Metode yang dilakukan pada Tahap awal dilakukan tes berupa pretes sebagai tahap pra siklus. Tahapan dilakukan dengan Siklus 1 dan siklus 2. Tahapan Siklus 1, peserta didik diberikan materi tentang Kesadaran konstitusi meliputi Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama. Setelah itu, siswa diberikan postes tahap 1 untuk mengukur hasil tes siswa. Tahapan siklus 2 siswa diberikan materi tentang kesadaran berkonstitusi meliputi Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, dan Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi dengan teknik permainan tradisional ‘Ular Naga’. Siklus 2 diberikan postes. Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran adalah lembar soal, dan lembar observasi dengan permainan tradisional ‘Ular Naga’. Hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 21.25%. PPKn dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional ‘Ular Naga’ dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif, efisien dan menyenangkan, melibatkan siswa secara nyata dan langsung dalam mempelajari materi, sehingga siswa tanpa disadari peserta didik dapat bermain sambil belajar. Simpulan dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional ‘Ular Naga’ sebagai upaya menumbuhkan kesadaran berkonstitusi, prestasi dan antusiasme dalam proses pembelajaran.

Kata kunci:

Permainan Tradisional ‘Ular Naga’, Kedaulatan Negara.

© 2019Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan (untuk selanjutnya disingkat PKn) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dalam semua jenjang, termasuk pada jenjang SMP atau MTs. Sebagai mata pelajaran wajib, PKn mempunyai fungsi sebagai wahana membentuk warga negara yang baik, cerdas, terampil, berkarakter, setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945. Tujuan pembelajaran PKn adalah: (1) memberikan kompetensi berfikir dan bertindak secara rasional, selalu mengedepankan daya kreativitas, kritis, dan inovatif dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Pusat Kurikulum, 2003)

Berdasarkan fungsi dan tujuan pembelajaran PKn tersebut, tidak terlalu berlebihan apabila dikatakan bahwa PKn merupakan wahana yang paling strategis untuk meningkatkan kesadaran berkonstitusi bagi

To cite this article:

Ahmadun. (2019). Peningkatan Hasil Tes pada Kesadaran Berkonstitusi dengan permainan Tradisional Ular Naga pada Peserta Didik kelas VIII MTs Negeri 3 Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 910-914*

peserta didik sebagai warga negara. Dalam hal ini, diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan, sikap, dan perilaku yang berlandaskan pada nilai, norma, dan moral yang tercermin dalam konstitusi negara Indonesia. Permasalahannya, untuk mencapai tujuan tersebut tidak semudah membalik telapak tangan karena dibutuhkan strategi yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2012:2), sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa mata ajar PKn termasuk materi yang sulit. Sebagian dari mereka mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas karena materi yang cenderung teoritis sehingga menjemukan. Kejenuhan dalam proses belajar mengajar didukung pula oleh rasa takut dari peserta didik untuk bertanya tentang sesuatu yang belum dimengerti atau kurang berani dalam mengemukakan pendapat. Mereka lebih memilih duduk diam, mencatat, dan mendengarkan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan. Akibat dari proses pembelajaran PKn yang tidak kondusif tersebut, hasil belajar peserta didik sangat sulit untuk memperoleh nilai ≥ 65 .

Salah satu Standar Kompetensi dalam mata ajar PKn membahas materi yang berkaitan dengan konstitusi, diantaranya tugas-tugas dan wewenang lembaga-lembaga negara. Materi tersebut merupakan salah satu materi yang dikategorikan relatif sulit bagi peserta didik dibanding dengan materi lainnya. Selain itu, materi tersebut mempunyai peranan yang sangat penting bagi warga negara Indonesia, dalam hal ini adalah peserta didik, berkaitan dengan pemahaman dan kesadaran berkonstitusi, diantaranya pengetahuan mengenai lembaga-lembaga negara pemegang kedaulatan rakyat serta tugas dan wewenang lembaga-lembaga negara. Mengingat pentingnya materi yang berkaitan dengan konstitusi bagi peserta didik dalam mata ajar PKn dan pemerolehan prestasi yang kurang memuaskan pada materi tersebut, maka guru PKn perlu menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran atau strategi yang tepat dalam pembelajaran.

Strategi yang digunakan untuk mengubah pembelajaran PKn menjadi lebih bersifat menarik dan menyenangkan yang berimplikasi pada peningkatan prestasi akademik peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan 'permainan'. Strategi pemanfaatan permainan sebagai model pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh guru dengan menerapkan jenis permainan yang bermacam-macam, antara lain dengan memanfaatkan jenis permainan tradisional. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai model pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Adapun jenis permainan tradisional yang diterapkan dan sekaligus menjadi objek kajian dalam penelitian ini adalah permainan tradisional "Ular Naga".

Pengkategorian permainan "Ular Naga" sebagai bentuk permainan tradisional sejalan dengan pernyataan yang terdapat dalam harian Kompas (Rabu, 8 Mei 2013:46) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional "Ular Naga" yang dipadukan dengan nyanyian bisa mengasah kecerdasan otak anak. Permainan tradisional 'Ular Naga' bisa dilakukan lintas umur dan tidak terlalu menekankan pada menang dan kalah. Secara tidak langsung, hal ini mengajarkan kecerdasan spiritual. Permainan tradisional 'Ular Naga' juga dapat membantu mengasah sportivitas, kecerdasan spasial, musikal, dan intelektual anak.

'Ular Naga' adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 10-15 orang, bisa juga lebih. Permainan ini sangat digemari atau sering dimainkan anak-anak di kampungnya atau di madrasah / sekolah pada saat kegiatan pramuka. Melihat kondisi tersebut, penulis tertarik mengimplementasikan permainan tradisional 'Ular Naga' sebagai model pembelajaran PKn.

Permainan tradisional 'Ular Naga' dipilih penulis sebagai model pembelajaran karena belum pernah dipergunakan sebagai objek kajian dalam penelitian, terutama dalam penelitian yang berkaitan dengan materi PKn. Selain itu, dengan memanfaatkan permainan 'Ular Naga' sebagai model pembelajaran, akan lebih mendekatkan peserta didik pada materi, mengekspresikan jiwa peserta didik dengan dunia nyata melalui kegiatan bermain sambil belajar, serta menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Model pembelajaran ini juga memiliki banyak manfaat positif diantaranya melatih kedisiplinan (taat pada aturan), kebersamaan, mengasah kecerdasan otak, sportivitas, musikal, serta menumbuhkan rasa nasionalisme apabila lagu dalam permainan 'Ular Naga' dimodifikasi dengan menggantinya menjadi lagu-lagu nasional. Permainan 'Ular Naga' dari segi kesehatan juga dapat menyehatkan badan karena dilakukan dengan berdiri, berjalan, dan melakukan gerakan sambil bernyanyi. Pemikiran inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengkaji peningkatan kesadaran berkonstitusi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran permainan tradisional 'Ular Naga'.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional 'Ular Naga'; dan peningkatan hasil belajar pada materi kesadaran berkonstitusi pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional 'Ular Naga'.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2019 di MTs Negeri 3 Demak. Populasi penelitian adalah kelas VIII. Tahap pelaksanaan dimulai dengan menjelaskan Kompetensi Dasar tentang Kesadaran Berkonstitusi. Sebelumnya, Siswa Diberikan pretes terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan siswa. Selain itu, siswa juga diberikan penjelasan tentang langkah-langkah permainan tradisional 'Ular Naga'.

Tahap awal dilakukan tes berupa pretes sebagai tahap pra siklus. Tahapan berikutnya penelitian dilakukan dengan 2 tahapan siklus yaitu Siklus 1 dan siklus 2.

Tahapan Siklus 1 siswa diberikan materi tentang Kesadaran konstitusi meliputi Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama. Setelah itu, siswa diberikan postes tahap 1 untuk mengukur hasil tes siswa. Tahapan siklus 2 siswa diberikan materi tentang kesadaran berkonstitusi meliputi Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, dan Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi dengan teknik permainan tradisional 'Ular Naga'. Hasil yang serupa siswa juga diberikan postes pada tahap siklus 2.

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, lembar diskusi siswa berbasis PBM, serta soal, dan lembar observasi dengan permainan tradisional 'Ular Naga'.

Tahapan Langkah dalam Pembelajaran dengan 'Ular Naga'

Langkah-langkah permainan 'Ular Naga' adalah sebagai berikut: (a) Dua orang pemain menyatukan kedua tangannya satu sama lain sehingga membentuk terowongan. Pemain yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang pemain yang ada di depannya. (b) Sambil menyanyikan lagu 'Ular Naga' ('Ular Naga' panjangnya bukan kepalang. Menjalar-jalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat, itulah yang dicari. Ini dialah yang terbelakang), barisan pemain masuk ke dalam terowongan tangan dan mengelilingi kedua penjaga terowongan secara bergantian. Jika lagu selesai, saat itu juga terowongan tangan akan turun dan menangkap pemain tepat di bawahnya. (c) Pemain yang tertangkap harus memilih bergabung dengan penjaga terowongan sebelah kiri atau kanan, kemudian membentuk barisan baru di belakang penjaga pilihannya. (d) Permainan pun dilanjutkan hingga seluruh pemain tertangkap. (e) Setelah semua pemain tertangkap, posisi terakhir para pemain berada di barisan kiri dan kanan. Barisan yang berjumlah sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari barisan yang berjumlah banyak. Agar tidak mudah terlepas saat ditarik musuh, sebaiknya pemain paling belakang memegang erat-erat teman di depannya. Jika terlepas maka pemain bergabung dengan barisan musuhnya, pemenangnya adalah barisan yang lama bertahan (tidak pantang menyerah) dan tentu saja memiliki pengikut terbanyak. (f) Implementasi pembelajaran PKn dengan menggunakan permainan tradisional 'Ular Naga' dalam penelitian ini dimodifikasi atau diubah sesuai dengan konsep atau substansi mata pelajaran PKn serta tujuan pembelajarannya, diantaranya lagu 'Ular Naga' diganti dengan lagu-lagu kebangsaan seperti Garuda Pancasila, Indonesia Raya dan sebagainya yang diharapkan dapat menumbuhkan karakter nasionalisme pada peserta didik. Selain itu, anak yang ditangkap oleh penjaga gerbang akan mendapatkan hukuman dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. (g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang materinya sudah dipelajari dan dibaca peserta didik di rumah. (h) Untuk menentukan pemain yang menjadi penjaga terowongan guru melempar pertanyaan dan siapa yang bisa menjawabnya dialah yang akan menjadi penjaga terowongannya. sementara itu peserta didik yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang teman di depannya. (i) Sambil menyanyikan lagu-lagu kebangsaan barisan pemain (peserta didik) masuk kedalam terowongan dan mengelilingi kedua penjaga terowongan secara bergantian. Jika lagu selesai, saat itu juga terowongan tangan akan turun dan menangkap pemain yang berada tepat di bawahnya. (j) Peserta didik yang tertangkap dalam terowongan diharuskan mengambil amplop yang berisi pertanyaan yang sudah

disediakan oleh guru (sesuai dengan SK, KD dan Indikator Pembelajaran yang ingin dicapai), dan berkewajiban menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. (k) Peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dipersilakan berbaris di belakang penjaga terowongan secara bergantian. Sementara itu, peserta didik yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut diberi hukuman sesuai perintah yang tertulis dalam amplop satu paket pertanyaan (yang sesuai dengan nilai-nilai konstitusi). Setelah selesai melaksanakan tugasnya kemudian membentuk barisan baru dibelakang penjaga secara bergantian. (l) Peserta didik yang lain mendengarkan serta menyimak dari peserta didik yang mendapatkan tugas menjawab pertanyaan tersebut. (m) Setelah permainan usai dan seluruh peserta didik membentuk barisan di belakang penjaga terowongan, guru memberi tugas mengucapkan sila-sila pancasila secara bersama-sama. (n) Setelah permainan selesai, guru membagi kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang berhubungan dengan kesadaran berkonstitusi dengan browsing materi dari internet. Setelah itu anak diminta presentasi dengan gadget yang dimilikinya dengan aplikasi mobile to PC. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari bersama. Langkah permainan pembelajaran 'Ular Naga' dapat dilihat pada Gambar 1, 2, 3, dan 4.



Gambar 1. Permainan 'Ular Naga'



Gambar 2. Amplop berisi Materi Soal



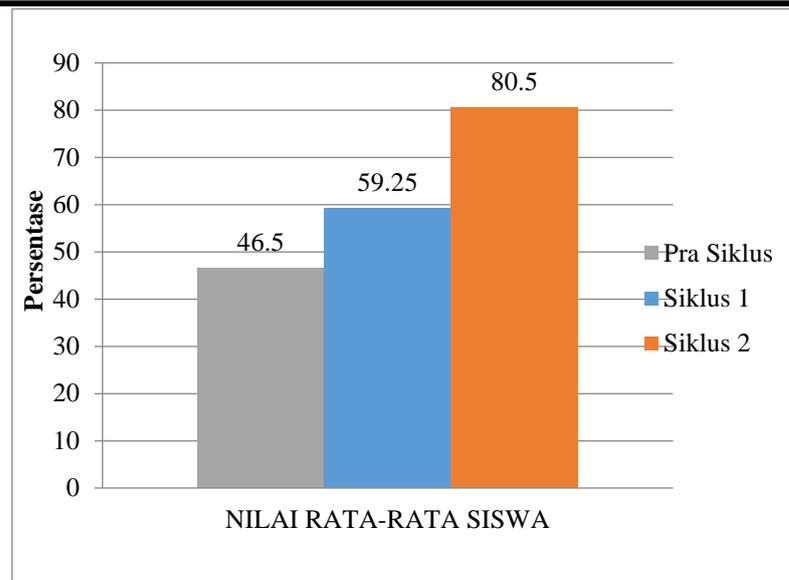
Gambar 3. Menjawab pertanyaan soal



Gambar 4. *Punishment* bagi yang salah menjawab

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan 'Ular Naga' yang diterapkan dalam penelitian ini dimodifikasi dengan segala penyesuaian yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran PKn, utamanya dalam menumbuhkan kesadaran berkonstitusi bagi peserta didik, yang disesuaikan dengan SK, KD, dan indikator pembelajaran. Hasil rata-rata tiap siklus dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Grafik perbandingan Nilai rata-rata tiap siklus.

Gambar 4 merupakan grafik perbandingan nilai rata-rata tiap siklus, pada prasiklus dihasilkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 46.5%. Siklus 1 nilai rata-rata tes peserta didik sebesar 59.25% dan siklus 2 rata-rata nilai tes sebesar 80.50%. Ada peningkatan sebesar 21.25% dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil ini meningkat secara signifikan artinya ada peningkatan rata-rata nilai tes yang termasuk tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik berhasil.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti terhadap hasil belajar peserta didik dalam Standar Kompetensi “Memahami Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia” pada Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara sebagai Pelaksana Kedaulatan Rakyat” dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional ‘Ular Naga’ sebagai upaya menumbuhkan kesadaran berkonstitusi, prestasi dan antusiasme peserta didik mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan model permainan ‘Ular Naga’ dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan: (1) ketepatan jawaban peserta didik yang masuk dalam terowongan ketika menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan SK dan KD yang diharapkan, (2) kegembiraan yang terpancar dari roman muka peserta pada saat proses pembelajaran berlangsung, (3) semua peserta didik antusias dan bersungguh-sungguh dalam membaca buku atau literatur untuk mempersiapkan diri, (3) tidak ada peserta didik yang berbicara sendiri, main-main, atau tidak fokus dalam menerima materi. Semua peserta didik tampak gembira sambil menyanyikan lagu-lagu kebangsaan.

Selain hasil observasi, berdasarkan angket yang dilakukan peneliti secara acak terhadap peserta didik, mereka menyatakan bahwa pembelajaran dengan model permainan tradisional ‘Ular Naga’ ternyata sangat menyenangkan dan mudah diikuti. Mereka tidak merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Selain itu, peserta didik memahami materi “Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara sebagai Pelaksana Kedaulatan Rakyat. Peserta didik juga secara tidak langsung menghafal kembali lagu-lagu kebangsaan secara baik dan benar, melalui modifikasi lagu “‘Ular Naga’” menjadi lagu-lagu kebangsaan. Sebagaimana kita sadari bahwa lagu-lagu kebangsaan mulai termarginalkan dengan hadirnya lagu-lagu bergenre pop dan dangdut yang dianggap lebih membumi bagi masyarakat luas pada umumnya, termasuk peserta didik pada khususnya. Lagu-lagu kebangsaan yang dinyanyikan dalam permainan ‘Ular Naga’ saat proses pembelajaran, mampu mengakrabkan peserta didik dengan lagu-lagu nasional sekaligus menumbuhkan karakter nasionalisme dalam jiwa mereka yang kian terkikis oleh arus teknologi informasi.

Melihat tingkat partisipasi dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model permainan ‘Ular Naga’ akan mempengaruhi secara signifikan mutu hasil belajar. Adapun yang dimaksud hasil belajar adalah semua perubahan dibidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang melibatkan manusia berubah dan sikap dan tingkah laku (Winkel, 1986: 51).

Selain antusiasme dan pemahaman materi yang mulai menunjukkan peningkatan pada diri peserta didik, punishment yang diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional 'Ular Naga' dapat menumbuhkan sikap jujur, tanggung jawab, disiplin, dan taat aturan. Hal ini bisa dilihat saat anak yang tertangkap dalam terowongan diharuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan - berisi materi tugas dan wewenang lembaga-lembaga Negara. Peserta didik melaksanakan punishment tersebut sesuai dengan prosedur yang diharapkan. Kejujuran, ketaatan, aturan, dan kedisiplin peserta didik dalam menjalani dan melaksanakan punishment tersebut merupakan cerminan sikap sadar konstitusi. Dengan mewujudnya sikap sadar konstitusi pada diri peserta didik, akan memudahkan terwujudnya tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, yang berbunyi "berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang norma-norma dasar dalam konstitusi serta tugas dan wewenang lembaga-lembaga negara, mampu diterapkan oleh mereka dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga pada akhirnya, peserta didik sebagai warga negara mampu mengetahui dan dapat mempertahankan hak-hak konstitusionalnya yang dijamin dalam UUD 1945. Selain itu, peserta didik diharapkan nantinya dapat berpartisipasi secara aktif terhadap pelaksanaan UUD 1945, melalui pelaksanaan hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan pemerintahan, serta dapat pula melakukan kontrol terhadap penyelenggaraan negara dan jalannya pemerintahan. Kondisi tersebut dengan sendirinya akan mencegah terjadinya penyimpangan ataupun penyalahgunaan konstitusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang tugas dan lembaga-lembaga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara diharapkan nantinya bisa ditransformasikan kepada kerluarga dan masyarakat di sekitarnya, yang cenderung masih rendah kesadaran berkonstitusinya. Rendahnya kesadaran berkonstitusi di masyarakat sendiri dapat dicontohkan pada beberapa kasus penggunaan hak pilih aktif dalam pemilu yang menunjukkan rendahnya angka partisipasi pemilih. Contoh tersebut antara lain terjadi pada pemilu tahun 2009 yang hanya menunjukkan presentase partisipan sebesar 70 % dan pemilu Kepala Daerah di Propinsi Jawa Tengah tahun 2013 yang hanya mencapai 44.92 % (sumber data KPU Kabupaten Demak).

Peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat dengan bekal pengetahuan yang dimilikinya tentang sistem pemerintahan dan tugas serta wewenang lembaga-lembaga (organ-organ) negara, secara otomatis akan memahami fungsi konstitusi. Fungsi konstitusi secara khusus adalah sebagai perwujudan dari hukum tertinggi yang berfungsi untuk menentukan dan mengatur pembatasan kekuasaan organ-organ negara dan hubungan kekuasaan antara organ negara dengan warganya dalam menjamin hak-hak asasi sekaligus memberikan legitimasi terhadap kekuasaan pemerintahan di satu pihak dan warga negaranya di lain pihak, juga sebagai instrumen untuk mengalihkan kewenangan dari pemegang kekuasaan asal (rakyat dalam sistem demokrasi) kepada organ-organ kekuasaan negara (Asshiddiqie, 2005: 33). Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap fungsi konstitusi yang berkaitan dengan sistem pemerintahan dan tugas serta wewenang lembaga-lembaga negara, berdampak bagi terbentuknya warga negara yang baik "citizen good" (warga negara yang sadar konstitusi). Negara yang memiliki warga negara yang taat pada konstitusi akan berdampak pada kemajuan negaranya sehingga tujuan negara yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 dapat tercapai.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, dihasilkan simpulan sebagai berikut. (1) Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional 'Ular Naga' dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif, efisien dan menyenangkan, melibatkan siswa secara nyata dan langsung dalam mempelajari materi, sehingga siswa tanpa disadari telah menyelam sambil minum air (bermain sambil belajar). Dapat dilihat adanya peningkatan Nilai rata-rata tiap siklus. Nilai rata-rata siklus 1 dan siklus 2 naik sebesar 17.70 %. (2) Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

permainan tradisional ‘Ular Naga’ telah berhasil memahamkan materi yang diajarkan sehingga berdampak pada peningkatan kualitas prestasi dan peningkatan kesadaran berkonstitusi bagi peserta didik. (3) Berdasarkan observasi dan pengamatan peneliti terhadap hasil belajar peserta didik dalam Standar Kompetensi “Memahami Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia” pada Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara sebagai Pelaksana Kedaulatan Rakyat” dengan menggunakan model pembelajaran permainan tradisional ‘Ular Naga’ sebagai upaya menumbuhkan kesadaran berkonstitusi, prestasi dan antusiasme peserta didik mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan model permainan ‘Ular Naga’ dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan: (a) ketepatan jawaban peserta didik yang masuk dalam terowongan ketika menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan SK dan KD yang diharapkan, (b) kegembiraan yang terpancar dari roman muka peserta pada saat proses pembelajaran berlangsung, (c) semua peserta didik antusias dan bersungguh-sungguh dalam membaca buku atau literatur untuk mempersiapkan diri, (d) tidak ada peserta didik yang berbicara sendiri, main-main, atau tidak fokus dalam menerima materi. Semua peserta didik tampak gembira sambil menyanyikan lagu-lagu kebangsaan. (4) Berdasarkan hasil angket yang dilakukan peneliti secara acak terhadap peserta didik, mereka menyatakan bahwa pembelajaran dengan model permainan tradisional ‘Ular Naga’ ternyata sangat menyenangkan dan mudah diikuti. Mereka tidak merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Selain itu, peserta didik memahami materi “Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara sebagai Pelaksana Kedaulatan Rakyat. Peserta didik juga secara tidak langsung menghafal kembali lagu-lagu kebangsaan secara baik dan benar, melalui modifikasi lagu ‘Ular Naga’ menjadi lagu-lagu kebangsaan

Daftar Pustaka

- Adiati, Ani. 2011. “Living Constitution dan Penguatan Ideologi Politik sebagai Simpul Keluhuran Budaya dan Martabat Bangsa” dalam *Jurnal Konstitusi*. Volume III No. 2. Jakarta: Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Asmidar. 2013. *Permainan Tradisional ‘Ular Naga’ Dalam pembelajaran Matematika* dalam situs <http://www.slideshare.net/nurasmidar39/permainan-tradisional-ular-naga> yang diakses pada hari, Rabu 01 Mei 2013.
- A.W., Indiyah Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Budiardjo, Miriam 1982. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hidayati, Sari Indah. 2013 “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar PKn pada Materi Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia Melalui Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas V SD Mangunharjo Madiun Tahun 2012/2013” dalam situs <http://www.slideshare.net/saryphah/proposal-ptk-15967409> yang diakses pada hari Selasa tanggal 9 April tahun 2013, pukul 20.00 WIB
- Hidayat, Wahyu. 2012. “Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Menumbuhkan Kesadaran Berkonstitusi pada Siswa MAN Demak”. MAN Demak. Tidak diterbitkan.
- Jimly, Asshiddiqie. 2005. *Konstitusi dan konstitusionalisme*, Jakarta: Konstitusi Press.
- Kompas. 2013. *Permainan Tradisional Jangan Dilupakan* Edisi/Rabu/8 Mei /2013. hal 46.
- M., A. Husna. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Pusat Kurikulum. 2003. *Kewarganegaraan SMP dan MTs*. Jakarta: Balitbang Diknas.
- Sudrajad. 2011. *Peran Guru PKn dalam Membangun Kesadaran Berkonstitusi* dalam situs <http://sudrajad-solo.blogspot.com/2011/09/peran-guru-pkn-dalammembangunkesadaranberkonstitusi.html> yang diakses pada hari Senin, 2013, pukul 22.00 WIB.
- Supandi, dkk. 2007. *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan out door*. Jakarta: Penebar plus.
- Winkel. 1986. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.