

**PENGUNAAN PERMAINAN PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN MATA
DIKLAT *WHOLE OF GOVERNMENT* BAGI PESERTA PELATIHAN DASAR
CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL**

Zaniar Aswandi

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Barat
zan_aswandi@yahoo.com

Diterima: Februari 2020; Direvisi: Maret 2020; Disetujui: April 2020

Abstract. *Delivering training subjects by using game is supposed to affect the result of study and create fun situation. This research tried to answer a problem question whether the using of a puzzle game makes a difference in the result of study between the experiment group and the control group in the delivery of training subject Whole of Government. This was a mixed-method research using quasi experiment method and documentary study. There were two populations in this research, coming from 2 classes of Basic Training for Probationary Civil Servant (Latsar CPNS) organized in the Agency of Human Resources Development of West Kalimantan Province. Data were gained by using test and photo documents. The result of the hypothesis test by using a t-test for independent samples accepted the null hypothesis, meaning that there was no significant difference in the result of study delivery between experiment class and control class. On the other hand, based on the review of the photo documentation, it is seen that trainees were active and enthusiastic about the game so that it can be concluded that puzzle game created fun atmosphere.*

Keyword: *latsar cpns, puzzle game, quasi experiment, WoG.*

Abstraksi. *Penyampaian materi pembelajaran menggunakan permainan diduga dapat mempengaruhi hasil belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perbedaan hasil belajar Whole of Government antara kelas yang menggunakan permainan puzzle dengan yang tidak. Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu quasi eksperimen untuk menguji hipotesis dan studi dokumen untuk mengkaji suasana pembelajaran. Ada dua populasi yang diteliti, yang berasal dari 2 angkatan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) yang diselenggarakan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Barat. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen test dan dokumentasi foto. Hasil dari uji hipotesis komparasi dengan menggunakan uji t untuk sampel independen menerima hipotesis nol yang berarti bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.*

Kata kunci: *pelatihan dasar cpns, permainan puzzle, quasi experiment, whole of government.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif dan efisien akan terwujud apabila pengajar menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang telah dituangkan dalam rencana ke dalam bentuk kegiatan nyata dan

praktis. Apabila strategi merupakan pola umum dalam suatu pembelajaran, maka metode merupakan cara yang digunakan oleh tenaga pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Suprpti, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Nasution (2017), berbagai macam metode pembelajaran yang digunakan dapat menunjukkan hasil belajar yang optimal, sepanjang metode yang dipilih tersebut tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pelatihan bagi calon Pegawai Negeri Sipil, Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 12 Tahun 2018 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil menekankan agar proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan kepada metode ceramah. Hal ini dikaitkan dengan kondisi kekinian yang lebih menuntut adanya proses belajar yang inovatif serta karakter peserta pelatihan yang merupakan orang-orang yang telah dewasa.

Penelitian tentang penggunaan metode permainan dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan pada umumnya menunjukkan korelasi positif antara penggunaan metode permainan terhadap hasil belajar. Di antaranya, penelitian Khudori dkk. (2012) yang menunjukkan bahwa *games* ular tangga dan *puzzle* sama-sama dapat meningkatkan prestasi belajar, Harefa (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika, serta Machin (2012) yang membuktikan pengaruh positif permainan *call cards* terhadap hasil belajar mata pelajaran Biologi.

Dalam konteks pelatihan bagi Aparatur Sipil Negara (ASN), penelitian tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran masih terbatas. Salah satu yang pernah dilakukan adalah oleh Suharsono (2015) yang meneliti tentang penggunaan permainan sundamanda pelatihan teknis. Penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran dalam pelatihan pegawai menjadi perlu untuk dilakukan karena karakter pembelajar yang berbeda

dibandingkan dengan pelajar sekolah atau mahasiswa yang telah sering diteliti. Hal ini juga sejalan dengan amanat Peraturan LAN RI Noor 12 Tahun 2018 sebagaimana dikemukakan di atas, bahwa proses pembelajaran hendaknya inovatif agar pesan yang disampaikan oleh pengajar (widyaiswara) dapat diterima dengan baik oleh para peserta.

Di dalam proses pembelajaran, permainan digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari widyaiswara (berupa materi pelatihan) kepada para peserta pelatihan. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan minat untuk belajar, membantu mengingat materi, menggambarkan bentuk konkret dari materi dari konsep abstrak, dan melihat hubungan antara materi dengan alam sekitarnya (Muhammad, 2012). Dengan demikian, penggunaan permainan dipercaya dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif.

Selain pertimbangan efektivitas, penggunaan permainan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan ini dipercaya mampu mengusir kejenuhan sehingga siswa atau peserta pembelajaran mampu meraih prestasi yang diharapkan (Permatasari, et al, 2014). Selain itu juga membuat peserta antusias untuk mempelajari materi sehingga terbentuk minat belajar yang mendukung pengembangan potensi dirinya (Wulandari, 2016).

Penggunaan permainan *puzzle* pada orang dewasa dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir, kecepatan pikiran dan tangan, melatih kesabaran, serta kemampuan untuk berbagi (Dewi, 2016). Manfaat-manfaat ini kiranya sejalan dengan prinsip mata diklat *Whole of Government* sebagai subyek penelitian ini yang

menekankan pada kolaborasi dan koordinasi untuk mengatasi permasalahan yang kompleks (Christensen & Laegreid, 2007). Penggunaan permainan *puzzle* jug diharapkan dapat mencairkan suasana sehingga peserta merasa betah dengan pembelajaran. Dengan demikian, permainan ini diharapkan akan membantu pemahaman peserta mengenai materi mata diklat *Whole of Government*.

Memperhatikan rumusan tujuan pembelajaran dan hasil belajar mata diklat *Whole of Government* sebagaimana tercantum di dalam modul pelatihan (Suwarno & Sejati, 2017), terdapat kata-kata kunci yaitu “menjelaskan” dan “menganalisis”. Di dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi, kata-kata kunci tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran berada pada ranah proses kognitif (Widodo, 2005). Untuk mengetahui perkembangan kognitif peserta pelatihan, maka salah satu metode yang dapat digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* (Effendy, 2016). Melalui metode ini, dilakukan perbandingan antara kondisi sebelum materi disampaikan dan kondisi sesudahnya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pembelajaran mata diklat *Whole of Government* antara kelas yang menggunakan permainan *puzzle* dengan kelas yang tidak menggunakan permainan tersebut, serta apakah permainan *puzzle* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran *Whole of Government*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dengan menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan metode permainan dalam pembelajaran, khususnya dalam pelatihan bagi ASN. Adapun manfaat praktis yang diharapkan adalah

untuk memberikan gambaran dan berbagi pengalaman tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran mata pelatihan.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan hasil pembelajaran mata diklat *Whole of Government* antara kelas yang menggunakan permainan *puzzle* dan kelas yang tidak menggunakan permainan *puzzle*”. Selain itu, penelitian ini juga akan membuktikan apakah suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan dengan penggunaan permainan *puzzle*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hasil dari penerapan perlakuan yang berbeda terhadap obyek penelitian. Sesuai tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah *mixed-method* antara metode *quasi experiment* dan metode deskriptif. Pendekatan yang dilakukan juga campuran di mana metode *quasi experiment* menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan metode deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta Pelatihan Dasar CPNS Golongan III yang diselenggarakan di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Barat. Jumlah populasinya adalah 2 kelas yang masing-masing berjumlah 41 peserta. Kelas peserta dibedakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi ini dianggap homogen dengan kriteria pangkat, jabatan serta mengikuti jenis pelatihan yang sama. Karena karakteristik populasinya homogen dan jumlahnya tidak terlalu besar, maka penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu keseluruhan populasi menjadi sampel.

Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2019 untuk kelas pada

peserta dari Angkatan LXIV yang menjadi kelas eksperimen dan pada tanggal 14 Oktober 2019 pada Angkatan LXV sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran, yang digunakan untuk uji hipotesis dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan dengan dua metode, yaitu perhitungan statistik untuk pengujian hipotesis dan studi dokumentasi untuk menjelaskan suasana pembelajaran. Data yang terkumpul diuji validitasnya dengan menggunakan skala *Product Momen Pearson* melalui aplikasi SPSS. Uji ini dilakukan terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas. Pengukuran data pada masing-masing kelas ini disebut juga analisis data berpasangan karena muncul pada unit eksperimen yang sama dengan variabel yang sama namun pada waktu yang berbeda (Effendy, 2016). Pengujian reliabilitas data dilakukan dengan pengukuran *Cronbach Alpha*. Selanjutnya, efek kausal penggunaan permainan puzzle diukur dengan melihat perbedaan antara selisih *post-test* dan *pre-test* pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran ini dilakukan melalui *t-test* untuk sampel independen.

Suasana pembelajaran dalam penerapan permainan *puzzle* dijelaskan melalui analisis terhadap dokumentasi pelaksanaan kegiatan. Dalam hal ini, penulis mengadaptasi analisis semiotika Barthes (Enrieco & Herry, 2019) untuk memaknai peristiwa dalam suatu dokumentasi melalui tahapan denotasi dan konotasi. Mengingat analisis data lebih bertujuan untuk mengungkap makna dari gambar, maka dalam penelitian ini, pemaknaan tahapan konotasi hanya akan mengulas aspek *Trick Effect dan Pose* karena aspek-aspek lain lebih mengarah kepada kualitas fotografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan hasil uji validitas. dengan menggunakan skala *Pearsons Product Moment* dengan aplikasi SPSS didapatkan hasil bahwa instrumen yang digunakan adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Instrumen

Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.586**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	41	41
Posttest	Pearson Correlation	.586**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	41	41

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan angka r hitung sebesar 0,586 pada skala Pearson Correlation, lebih besar dari r tabel yaitu 0,561. Tingkat kepercayaan pada perhitungan ini adalah 99%.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan juga reliabel.

Hasil Uji reliabilitas dengan instrumen *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,720, lebih tinggi dari standar 0,70. sehingga instrumen yang digunakan dapat dikatakan sebagai instrumen yang reliabel. Hasil dimaksud dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Valid		41	100.0
Cases	Excluded ^a	0	.0
Total		41	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.720	2

Data yang digunakan juga terdistribusi normal. Pengujian terhadap distribusi data menggunakan Uji Normalitas Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov) dan Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan menggunakan

prosedur SPSS Explore. Berikut adalah hasil uji normalitas untuk data yang berasal dari kelompok kontrol (1) dan kelompok eksperimen (2):

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MEAN	1	.121	41	.135	.963	41	.202
	2	.133	41	.064	.967	41	.274

Dari hasil di atas, terlihat bahwa selisih rerata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam Uji Normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) menunjukkan angka signifikansi masing-masing sebesar 0,135

dan 0,64. Angka signifikansi yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa data populasi telah terdistribusi secara normal.

Selanjutnya, pengujian terhadap hipotesis dilakukan dengan menguji efek

kausal antar kelompok, yaitu selisih hasil post-test dan pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini dilakukan melalui t-test untuk sampel independen. Dari hasil pengukuran, didapat hasil sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 4
Hasil t-Test Sampel Independen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
MEAN	Equal variances assumed	.349	.556	-1.815	80	.073	-.66610	.36709	-1.39662	.06443
	Equal variances not assumed			-1.815	79.873	.073	-.66610	.36709	-1.39664	.06445

Pada tabel di atas ternyata hasil perhitungan menunjukkan *p-value* (2 tailed) sebesar 0,073 atau lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa Hipotesis Nol (H_0) diterima dan Hipotesis Kerja (H_a) ditolak. Dengan demikian, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar mata diklat *Whole of Government* antara kelas yang menggunakan permainan *puzzle* dengan kelas yang tidak menggunakan permainan *puzzle*.

Terkait dengan masalah suasana pembelajaran, telah dibuat beberapa dokumentasi foto yang dapat menggambarkan berlangsungnya suasana pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*. Peserta dibagi ke dalam 6 kelompok yang diberi tugas untuk menyusun kepingan *puzzle* berisikan ringkasan materi *Whole of Government*. Selanjutnya, masing-masing kelompok

saling berkompetisi untuk menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh sehingga dapat menangkap pesan di dalamnya.

Permainan *puzzle* membuat suasana kelas menjadi hidup dan aktif hingga akhir pembelajaran. Peserta terlihat antusias dan fokus terhadap hal-hal yang harus mereka kerjakan dalam permainan *puzzle*. Dengan demikian, dapat dinilai bahwa permainan *puzzle* telah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta pelatihan. Lebih lanjut, foto-foto dan analisisnya diuraikan pada sub bagian pembahasan.

b. Pembahasan

Sebelum diolah dengan aplikasi SPSS, terlebih dahulu disusun tabel perbandingan rerata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5
Rerata Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

KELAS	PRETEST	POSTTEST	SELISIH
KONTROL	3,76	5,94	2,17
EKSPERIMEN	3,95	6,57	2,62

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata dan selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga secara sederhana dapat dilihat bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun, hasil uji hipotesis komparasi menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Pada umumnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, misalnya penelitian oleh Khudori (2012), Harefa, (2014) dan Machin (2012).

Hasil yang berbeda ditunjukkan oleh penelitian Suharsono (2015). Dalam Pembelajaran Kompetensi Non Teknis *Planning and Organizing* Pegawai Direktorat Jenderal Pajak yang menggunakan permainan Sundamanda ternyata tidak membuat semua indikator perilaku kompetensi dapat dipahami oleh peserta meskipun terjadi peningkatan pemahaman. Namun di sisi lain, hampir semua peserta memberikan respon yang positif terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran dimaksud.

Temuan dalam penelitian Suharsono di atas kiranya hampir serupa dengan penelitian ini bahwa penggunaan permainan sebagai metode dalam pembelajaran pelatihan bagi ASN belum menunjukkan hasil yang signifikan. Tidak signifikannya perbedaan antara kedua populasi sebagai

hasil dari penelitian ini tidak dapat diartikan bahwa penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran tidak bermanfaat terhadap hasil belajar. Mengingat masih sangat terbatasnya penelitian tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran pelatihan bagi ASN, maka untuk menyimpulkan mengenai hubungan antara penggunaan permainan sebagaimana dimaksud dengan hasil belajar masih perlu dibuktikan dengan penelitian-penelitian selanjutnya.

Penggunaan metode dalam pembelajaran merupakan salah satu sub faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar (Slameto, 2019). Dengan demikian upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif tentunya juga harus mempertimbangkan faktor-faktor internal maupun eksternal lainnya. Metode pembelajaran yang menarik tentunya akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar apabila kondisi pada faktor-faktor penentu lainnya juga mendukung.

Selain mencapai hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai tes, proses pembelajaran juga hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan foto-foto dokumentasi dalam penelitian ini, suasana menyenangkan juga tercipta dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*. Hal tersebut dapat diamati melalui foto dokumentasi kegiatan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1
Foto Kegiatan



Gambar 2
Foto Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, penjelasan yang dapat diberikan pada tahap denotasi adalah suasana kelas Pelatihan Dasar CPNS dengan para peserta yang berseragam putih hitam sedang melakukan aktivitas permainan menyusun *puzzle*. Sebagian besar peserta terlihat mengelilingi meja panjang dengan posisi tubuh menunduk layaknya sedang mengerjakan sesuatu. Ada pula peserta yang terlihat sedang bergerak berpindah tempat.

Untuk penjelasan tahap konotasi, dari aspek *Trick Effect* tidak ada rekayasa dalam pengambilan Gambar 1. Suasana kelas diambil tanpa pemberitahuan terlebih dahulu atau pengaturan oleh pengambil gambar sehingga suasana yang terekam adalah apa adanya. Dengan demikian hal yang diinformasikan adalah kondisi yang sebenarnya.

Dari aspek *Pose*, terlihat para peserta memang sedang melakukan aktivitas bersama yang melibatkan seluruh anggota

kelas. *Gesture* peserta yang tertangkap dalam foto tersebut menunjukkan bahwa mereka aktif dalam kegiatan dan tidak ada yang terasing dari kegiatan kelas.

Penjelasan mengenai Tahap Denotasi pada Gambar 2 adalah peserta dalam satu kelompok yang sedang menyusun kepingan *puzzle*. Di kejauhan terlihat peserta dari kelompok yang lain juga sedang melakukan aktivitas yang sama.

Aspek *Trick Effect* pada Tahap Konotasi dalam Gambar 2 menunjukkan tidak ada pengarahannya khusus kepada peserta. Apa yang dapat ditangkap dari gambar adalah kondisi yang senyatanya di kelas pada waktu pembelajaran. Ekspresi wajah peserta tertangkap kamera tanpa disadari oleh mereka.

Pada aspek *Pose*, Gambar 2 menampilkan citra dalam lingkup yang lebih kecil dibandingkan Gambar 1 sehingga ekspresi beberapa orang peserta dapat dilihat dengan lebih jelas. Pada gambar dimaksud, terlihat raut wajah yang serius namun tidak terkesan tegang. Posisi tangan dan pose tubuh yang terciptakan dalam foto menunjukkan bahwa para peserta menunjukkan minat dan aktif melakukan permainan.

Analisis semiotika terhadap foto-foto kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* telah menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Meskipun hasil uji statistik tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar, namun suasana belajar yang menyenangkan kiranya juga merupakan hal yang positif

dari penerapan permainan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Pemanfaatan permainan *puzzle* merupakan salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil uji t sampel independen menunjukkan perbedaan antara kelas yang menggunakan permainan *puzzle* dengan yang tidak ternyata tidak signifikan (hipotesis kerja ditolak), meskipun dari data rerata sederhana terlihat bahwa hasil *post test* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan analisis semiotik terhadap foto-foto dokumentasi kegiatan terlihat bahwa foto-foto dimaksud menunjukkan suasana kelas yang apa adanya dan merekam kondisi kelas dan kegiatan para peserta. Dari aspek penciptaan suasana, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Meskipun hipotesis ditolak, namun secara umum penelitian ini dapat menunjukkan manfaat penggunaan permainan *puzzle* dalam pembelajaran *Whole of Government*. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih tajam dan mendalam, kiranya perlu dilakukan penelitian lanjutan terutama dengan memasukkan faktor-faktor lain sebagai variabel yang ikut diperhitungkan dalam analisis data kuantitatif. Akan lebih baik lagi jika dapat diteliti pemahaman peserta mengenai prinsip-prinsip *Whole of Government* setelah pelatihan selesai dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Christensen, T., & Laegreid, P. (2007). The Whole of Government Approach to Public Sector Reform. *Public Administration Review*, 67(6), 1059-1066.
- Dewi, R. S. (2016). Pengaruh Senam Otak dan Bermain Puzzle terhadap Fungsi Kognitif Lansia di PLTU Jember. *Jurnal Kesehatan Primer*, 1(1), 64-69.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81-88.
- Enrieco, E., & Herry. (2019). Analisis Human Interest pada Pameran Foto Karya Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bahasa UBSI. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Da'wah*, 3(1), 214-225.
- Harefa, A. O. (2014). Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Permainan pada Sekolah Menengah Pertama. *Dinamika*, XII(2), 288-297.
- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif (Make- A Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, 3(2), 199-211.
- Khudori, M., Ashadi, & Masykuri, M. (2012). Pembelajaran IPA dengan Metode TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa. *Jurnal InKuiri*, 1(2), 154-162. Diambil kembali dari <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>
- Machin, A. (2012). Pengaruh Permainan Call Cards terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 163-167.
- Muhammad, R. (2012). Penggunaan Animasi dengan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Daya Ingat terhadap Matematika pada Materi Geometri di Kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh. *Didaktika*, XII(2), 199-215.
- Nasution, K. M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Permatasari, A. I., Mulyani, B., & Nurhayati, N. D. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pemberian Tugas terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(1), 117-122.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsono, A. (2015). Pengembangan Metode Pembelajaran Kompetensi Non Teknis Planning and Organizing Pegawai Direktorat Jenderal Pajak dengan Permainan Sundamanda. *Simposium Pendidikan Tahun 2015*. Jakarta.
- Suprpti, W. (2016). *Ragam Strategi Diklat*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Suwarno, Y., & Sejati, T. A. (2017). *Whole of Government : Modul Pelatihan Dasar Calon PNS*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Widodo, A. (2005). Taksonomi Tujuan Pembelajaran. *Didaktis*, 4(2), 61-69.
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 6(2), 851-856.