

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCANDY
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MUATAN IPS
KELAS V SDN 21 AMPENAN**

Zasri Dwi Sukma¹, Heri Hadi Saputra², Muhammad Erfan³
¹²³PGSD FKIP Universitas Mataram
¹zdwisukma@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using educandy game learning media on student learning outcomes in class V social studies content at SDN 21 Ampenan. This research is included in quantitative research using experimental methods. The population and sample in this study amounted to 46 students with a control class of 23 students and an experimental class of 23 students. From the results of the written test that the researchers did, there were scores of students in the experimental class, there was the highest pre-test score of 85 and the lowest of 45, in the post-test there was the highest score of 100 and the lowest of 50, while in the control class, the highest pre-test score of 80 and the lowest of 40 in the *post-test* got the highest score of 80 and the lowest score of 50. Data collection techniques use learning outcome ability tests in the form of multiple choice and description. The results showed that the results of the hypothesis test showed a significance value obtained 0.000 which means that $0.000 < 0.05$, then rejected and accepted. So, it means that there is a difference in the average score of students taught using educandy game learning media on learning outcomes in students.

Keywords: *Learning Media, Educandy Games, Learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game educandy terhadap hasil belajar siswa dalam muatan IPS kelas V SDN 21 Ampenan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi dan sample dalam penelitian ini berjumlah 46 siswa dengan jumlah kelas kontrol 23 siswa dan kelas eksperimen 23 siswa. Dari hasil tes tulis yg telas peneliti lakukan terdapat nilai peserta didik pada kelas eksperimen terdapat nilai *pre-test* tertinggi 85 dan terendah 45 di *post-test* terdapat nilai tertinggi 100 dan terendah 50, Sementara di kelas kontrol nilai *pre-test* tertinggi 80 dan terendah 40 di *post-test* mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi diperoleh 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran game educandy terhadap hasil belajar dalam peserta didik.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Game Educandy*, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Secara praktis, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai upaya mengajarkan seorang individu atau

sekelompok orang melalui pendekatan, strategi dan metode dalam mewujudkan tujuan dari pembelajaran yang direncanakan

(Parni, 2020). Pada hakekatnya, pembelajaran adalah prosedur komunikasi dua arah antara guru sebagai pemberi informasi dan penerima informasi (peserta didik).

Salah satu ilmu yang wajib dipelajari peserta didik khususnya di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang diambil dari kehidupan sosial masyarakat, dipilih melalui konsep ilmu sosial untuk tujuan pembelajaran (Adini et al., 2022). Dalam proses pelaksanaannya tentunya diperlukan alat berupa media pembelajaran untuk memperjelas isi yang dikemukakan oleh guru dan memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya. Media pembelajaran adalah alat bantu yang mampu mendukung proses pendidikan dan pembelajaran, memperjelas makna informasi, dan melalui strukturnya dapat membuat tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan tepat. Tujuan optimal dari proses ini adalah untuk merangsang kreativitas dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Indriani et al., 2022).

Saat ini banyak media pembelajaran yang tersedia bagi guru

saat mengajar, salah satunya adalah penggunaan media online dengan *game educandy*. Media pembelajaran dengan *game educandy* merupakan media pembelajaran berupa *website* yang mana di dalamnya berisikan evaluasi latihan soal-soal untuk bahan belajar mandiri peserta didik. Media pembelajaran dengan *website game educandy* ini diharapkan bisa menjadikan peserta didik lebih focus dan tertarik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berbeda dengan penggunaan situs lainnya, media pembelajaran *game educandy* ini mempunyai berbagai ketertarikan tersendiri untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Pertama, *game educandy* penggunaannya sangat *simple* dan tidak berbayar. Kedua, pengguna bisa menyatukan berbagai menu dengan manfaatnya. Ketiga, mudah diakses.

Media pembelajaran ini sangat mudah untuk digunakan atau diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga berpengaruh terhadap konsentrasi, serta hasil belajar peserta didik. Jika guru berhasil menciptakan pembelajaran yang kondusif maka

peserta didik akan mudah untuk berkonsentrasi dalam belajar. Sehingga ilmu yang diberikan bisa lebih mudah ditangkap oleh peserta didik serta hasil belajar peserta didik juga naik. Begitu juga dalam pembelajaran IPS, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik

Hasil belajar dapat dilihat melalui hasil pengerjaan soal latihan oleh peserta didik yang sesuai dengan materi yang dijelaskan. Pembelajaran menggunakan *website* ini digunakan agar menarik perhatian peserta didik dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Dengan memakai pembelajaran menggunakan *website*, peserta didik dapat mengakses pembelajaran melalui aplikasi di hp atau laptop masing-masing.

Media pembelajaran Game educandy berbasis *web* merupakan inovasi yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran (Januarisman & Ghufon, 2016:169). Media pembelajaran berbasis *web* ini mudah untuk diakses dan cepat tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena, bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen, hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Hamdayana (2016). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penulis menggunakan bentuk desain *Quasi Eksperimen Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

sampel yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 21 Ampenan, dengan jumlah siswa 46 terdiri dari 23 siswa di kelas IVA dan 23 siswa di kelas IVB.

Tabel 3.1 Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

NO	Kelas	Kelas V	
		Kontrol	Eksperimen
1	VA	23	
2	VB		23
Total		46	

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes tulis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan dalam tiap siklus.

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam teknik penganalisisan data peneliti menggunakan 2 tahap yaitu, analisis deskriptif dan analisis inferensial. Pada tahap analisis inferensial terbagi menjadi 2 tahap yaitu; uji prasyarat dan pengujian hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi penelitian tersebut normal atau tidak. Penelitian

ini menggunakan program SPSS 23 dengan rumus Shapiro-Wilk. Shapiro-Wilk digunakan karena sampel penelitian kurang dari 50 Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel taraf kesalahan 5%. Apabila hasil perhitungan lebih besar dari taraf kesalahan 5% ($p > 0,05$). Maka data tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians populasi bersifat homogen atau tidak berdasarkan data skor pemahaman materi yang diperoleh. Dalam penelitian ini untuk kelompok sampel termasuk dalam homogenitas atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test yang dihitung dengan bantuan program analisis statistic SPSS 23 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian hipotesis ini ialah, jika nilai taraf signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak, sebaliknya jika taraf signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak sedangkan hipotesis nol (H_0) diterima.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Observasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian

keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *Game educandy*. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang dibantu oleh observer yang mengisi lembar saat perlakuan diberikan. Pada penelitian ini yang menjadi observer adalah guru kelas VB yaitu Siti Rahmah Adapun hasil observasi keterlaksanaan penggunaan Media pembelajaran menggunakan *Game educandy* dapat di lihat perlakuan yang diberikan pada kelas VB saat menggunakan Media pembelajaran *game educandy* yang memperoleh presentase sebesar 100% yang tergolong kriteria sangat baik. Dimana dikatakan sangat baik karna keterlaksanaan semua kegiatan guru pada saat mengajar di kelas. Hal ini menunjukkan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game educandy* tersebut dapat dikategorikan sangat terlaksana.

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol (VA) adalah 62,61 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum 85. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen (VB) adalah 81,96 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen (VB) dibandingkan kelas kontrol (VA).

1.Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data penelitian berdiskusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak berdiskusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS. 23 for Windows*. Uji normalitas pada

Tabel 4.3 Rekapitulasi Pre-test Dan Post-test Hasil Belajar IPS

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	23	45	85	68,70	8.819
Posttest Eksperimen	23	50	100	81,96	11.652
Pretest Kontrol	23	40	80	58,91	10.548
Posttest Kontrol	23	50	85	62,61	11.762

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.149	23	.200	.963	23	.522
Posttest Eksperimen	.160	23	.134	.940	23	.178
Pretest Kontrol	.164	23	.112	.931	23	.115
Posttest Kontrol	.161	23	.125	.942	23	.196

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Pada variabel hasil belajar di kelas kontrol memiliki nilai signifikan *pre-test*: 0,112, *post-test*: 0,125 sedangkan pada kelas eksperimen diketahui nilai signifikan *pre-test*: 0,200, *post-test*: 0,134. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan dari data tersebut lebih besar dari 0,05. Artinya, data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data memiliki varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji analisis varian (Uji-T) dengan bantuan SPSS. 23 for windows. Uji homogenitas pada penelitian ini terdiri dari data *pre-test* dan *post-test* dari hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity Of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.038	1	44	.088
.529	1	44	.471

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Tabel 4.5 di atas menunjukkan data pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar $0,088 > 0,05$ dan data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,471 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran media pembelajaran menggunakan *Game educandy* terhadap hasil belajar siswa. Maka digunakan uji statistik parametrik yaitu uji-t sampai independen. Uji-t sampai independent digunakan untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi atau perlakuan dua kelompok yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini uji-t digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran menggunakan *game educandy* terhadap hasil belajar siswa . Data yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis dengan *Independen-Samples T test* pada program analisis statistik SPSS. 23 for windows.

Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini, yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebaliknya, apabila H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.6 Hipotesis/ Uji t

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
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3,038	,088	-4,352	44	,000	-13,261	3,047	-19,402	-7,120
	Equal variances not assumed			-4,352	40,977	,000	-13,261	3,047	-19,415	-7,107

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi diperoleh 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Game educandy* terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media

pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game educandy* terhadap kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 21 Ampenan. Adapun instrumen yang digunakan yaitu menggunakan soal tes. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir, 15 soal pilihan ganda dan 5 uraian soal digunakan untuk mengetahui terhadap kemampuan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, dan juga menggunakan media *Game educandy* yang membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Instrumen tersebut dilakukan validasi terlebih dahulu menggunakan uji ahli.

Penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimen* dengan tipe *Noneqivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas kelas eksperimen. Pada kelas kontrol guru menggunakan model konvensional, sementara pada kelas eksperimen guru menggunakan media pembelajaran *game educandy*. Sebelum kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan,

masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *pre-test* menunjukkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,91 dan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,70. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda, sehingga dilanjutkan dengan diberikan perlakuan.

Pada penelitian ini, kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan atau pembelajaran masing-masing satu kali pertemuan. Pembelajaran di kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *game educandy* terlihat aktif dalam proses pembelajaran, siswa mudah dalam menangkap materi yang disampaikan, terlihat siswa mampu meningkatkan keaktifan dalam pemecahan masalah dalam kelompok sehingga membuat siswa dapat bekerjasama, membangun hubungan sosial serta komunikasi melalui diskusi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Huda M (2013),

mengatakan dalam penerapan media pembelajaran *game educandy* yaitu guru mengajak peserta didik untuk bisa melakukan pemecahan masalah, agar peserta didik bisa diajak untuk aktif, berpikir kritis serta berani berpendapat, maka akan menciptakan kelas yang lebih efektif serta pembelajaran akan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah atau konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran menggunakan *game educandy*, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelas tersebut menunjukkan perbedaan. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata post-test siswa kelas kontrol sebesar 62,61 dan kelas eksperimen sebesar 81,96. Hasil Post-test tersebut menunjukkan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran menggunakan *game educandy* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat

disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol (VA) adalah 62,61 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum 85. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen (VB) adalah 81,96 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen (VB) dibandingkan kelas kontrol (VA). Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan hasil belajar siswa kelas V pada materi ASEAN) antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game educandy* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan peta anak) pada materi IPS untuk peserta didik kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1),1-7

Parni, P. (2020). PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Cross-border*, 3(2), 96-105

Hamdayana, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022).