

PENGUNAAN GAME EDUKASI ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Devi Hadi Puspitai¹, Dewi Novi Yanti², ³Sopyan Iskandar

^{1,2,3}PGSD-Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia

¹devihadipuspita85@upi.edu, ²uwiedew31@upi.edu, ³sopyaniskandar@upi.edu

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago that has a wide geographical condition and diversity. This diversity makes Indonesia have a diverse culture as well. One of Indonesia's cultural diversity can be seen physically through traditional clothing. Almost all provinces in Indonesia have their own traditional clothes. But with the era of globalization where technology and information are increasingly advanced and developed, the younger generation such as children have forgotten the customs and heritage of their ancestors. This can be seen from the learning outcomes of students on the material of Cultural Diversity contained in Phase B Learning Outcomes (Grades 3 and 4) of the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. the average score of students is still below the KKTP, which is 62.5, this is still far from the expectation that the class KKTP is 75. So it is necessary to do a solution, one of which is with 21st century skills, namely ICT and media literacy skills. The author's choice is the use of Android Educational Games on the Material of the Beautiful Diversity of My Country's Culture. The use of Android Educational Games has proven successful in improving student learning outcomes as seen from the increase in group learning achievement seen from the average value of each cycle, namely the first cycle of group learning achievement gets an average value of 87.00; the second cycle is 100.00. As for individual student learning achievement, it can be described as follows the average value of the first cycle is 71.11; the second cycle is 88.27, with a percentage of student learning completeness of 93.33%. Thus the application of Android Educational Games can improve student learning outcomes.

Keywords: Android Educational Games, Learning Outcomes, Cultural Diversity

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kondisi geografis luas dan keberagaman. Keberagaman tersebut menjadikan Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam pula. Salah satu keberagaman budaya Indonesia dapat dilihat secara fisik melalui pakaian adat. Hampir semua provinsi di Indonesia memiliki pakaian adatnya masing-masing. Tetapi dengan adanya era globalisasi dimana teknologi dan informasi semakin maju dan berkembang mengakibatkan generasi muda seperti anak-anak sudah melupakan adat istiadat dan warisan nenek moyang. Ini terlihat dari hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya yang

terdapat pada Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas 3 dan 4) matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). nilai rata-rata peserta didik masih di bawah KKTP yaitu sebesar 62,5 ini masih jauh dari harapan yaitu KKTP kelas yaitu 75. Sehingga perlu dilakukan sebuah solusi salah satunya yaitu dengan keterampilan abad 21 yaitu Keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skill*). Yang menjadi pilihan penulis adalah penggunaan *Game Edukasi Android* pada Materi Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. Penggunaan *Game Edukasi Android* ini terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari Peningkatan prestasi belajar kelompok dilihat dari nilai rata-rata setiap siklus, yaitu siklus pertama prestasi belajar kelompok mendapat nilai rata-rata 87,00; siklus kedua 100,00. Sedangkan untuk prestasi belajar siswa secara individu dapat dipaparkan sebagai berikut nilai rata-rata siklus pertama adalah 71,11; siklus kedua 88,27, dengan prosentase ketuntasan belajar siswa 93,33%. Dengan demikian penerapan *Game Edukasi Android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Game Edukasi Android*, Hasil Belajar, Keragaman Budaya

A. Pendahuluan

Kepulauan Indonesia sangat beragam dan memiliki berbagai kondisi geografis. Indonesia memiliki budaya yang beragam sebagai hasil dari keragamannya. Pakaian adat merupakan salah satu contoh nyata dari keragaman budaya Indonesia. Hampir setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian adat yang unik. Tetapi dengan adanya era globalisasi yang mana perkembanganteknologi informasi semakin maju dan berkembang mengakibatkan generasi muda seperti anak-anak sudah melupakan kebudayaan dan adat istiadat warisan nenek moyang.

Salah satu usaha pemerintah adalah dengan memasukkan pengenalan kebudayaan dalam

proses pembelajaran di kelas dalam kurikulum yaitu dengan mencantumkannya pada Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas 3 dan 4) matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang kemudian salah satunya dikemas dalam pembelajaran di Kelas IV tentang “Keberagaman Budaya “. Akan tetapi hal tersebut masih dianggap kurang efektif, karena dipengaruhi juga lingkungan yang kurang mendukung dalam mendapatkan pengetahuan tersebut. Salah satunya adalah lingkungan sekolah yang dimana guru sangat berperan dalam menyampaikan pengetahuan tersebut agar lebih bermakna pada diri peserta didik

sehingga peserta didik dapat mengenal dan mencintai kebudayaan.

Hal tersebut menjadi sebuah tantangan bagi para guru untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Karena tugas dari seorang guru tercantum di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru. Pada pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Apalagi sekarang menuju generasi millineal menghadapi era *society* 5.0. sehingga para peserta didik harus dibekali dengan pendidikan abad XXI. Menurut PBB tantangan pendidikan abad XXI yaitu membangun masyarakat yang terinformasi dengan kecakapan dalam TIK dan literasi media, pemikiran kritis, pemecahan masalah, komunikasi yang efektif, dan kolaborasi.

Tetapi guru sering kali mengajarkan pengetahuan kepada anak hanya berpegang pada buku pelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah. Padahal dalam buku tersebut masih banyak sekali materi yang bersifat abstrak. Hanya mengenalkan nama dan asal daerah atau provinsi asal pakaian adat tersebut tanpa memperlihatkan gambar atau mengidentifikasi keunikan dari setiap pakaian adat. Hal ini pun dilakukan oleh peneliti, yang hanya mengenalkan nama pakaian adat dan asal provinsinya saja dengan alasan media dan alat peraga yang kurang untuk memperkenalkan pakaian adat setiap daerah, sehingga berdampak pada minat peserta didik untuk belajar mengenai keragaman budaya ini kurang menyenangkan ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang masih jauh dari harapan. nilai rata-rata peserta didik masih di bawah KKTP yaitu sebesar 62,5 ini masih jauh dari harapan yaitu KKTP kelas yaitu 75.

Melihat hasil yang kurang memuaskan tersebut peneliti melakukan suatu Penelitian Kualitatif jenis Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam mempelajari IPAS

terutama mengenai keragaman budaya, baik berasal dari peserta didik itu sendiri maupun dari kekurangan bermaknaan proses pembelajaran yang dilakukan guru, karena kurang menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Pemecahan masalah yang akan peneliti angkat adalah dengan menggunakan *Game Edukasi Android*. Ini didasarkan pada hasil mengamati perilaku dan kesenangan peserta didik terhadap permainan-permainan *game* menggunakan *smartphone* berbasis android.

Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa belajar akan menyenangkan jika dilakukan dalam bentuk permainan. Bermain sambil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan aktivitas yang menyenangkan dan santai. Namun, ada banyak informasi dan keahlian dalam aktivitas ini, karena dalam melakukan permainan terutama game siswa juga melakukan kegiatan secara terikat tidak bebas begitu saja.

Permainan (games) adalah sistem konflik buatan di mana pemain mengikuti aturan yang memiliki hasil yang dapat diukur. Sehingga di dalam game tidak hanya bermain tetapi disana terdapat aturan-aturan dan

informasi yang akan diperoleh oleh penggunanya (Eric Zimmerman dalam Ekawati, 2015)

Game Edukasi Android ini sendiri merupakan salah satu permainan yang lebih menekankan kepada informasi yang berkaitan dengan pendidikan yang dirancang untuk gadget atau handphone android sehingga biasanya hanya bisa digunakan pada perangkat android, tetapi peneliti disini menggunakan game android ini dalam pembelajaran di kelas menggunakan laptop dengan bantuan emulator BlueStack. Penggunaan emulator BlueStack ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik yang tidak memiliki gadget dan meminimalisir penyalahgunaan gadget di sekolah, karena siswa memainkan games android tidak di gadget melainkan di laptop yang sudah disediakan guru.

Penggunaan games ini diharapkan peserta didik bisa bermain sambil belajar karena ini dapat membuat peserta didik lebih nyaman saat belajar, siswa secara alami akan lebih cepat memahami materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai rencana (Fredrik, 2005).

Pengguna sadar ataupun tidak sadar ketika menggunakan game edukasi mereka selain mendapat kepuasan emosional juga mendapat informasi baru mengenai sesuatu hal yang berhubungan dengan game yang dimainkannya. Inipun yang peneliti lakukan di kelas yaitu dengan mengenalkan Indahya Keragaman Ngeriku dengan menggunakan game edukasi android seperti “Mari Belajar Kebudayaan Indonesia” dan “Pakaian Adat Indonesia”

Sejauh ini belum ada penelitian yang relevan tentang Pemanfaatan Game Android dalam Pembelajaran Indahya Keberagaman Negeriku. Tetapi ada beberapa penelitian mengenai pemanfaatan game android ini salah satunya adalah Elisabeth Wiwik Sri Mulyani judul dari penelitian beliau adalah “Dampak Pemanfaatan Game Android dalam Pembelajaran Bangun Ruang”, simpulan dari hasil penelitiannya adalah bahwa pemanfaatan game android pada materi bangun ruang meningkatkan hasil belajar peserta didik, ini terlihat dari rata-rata pengetahuan pada akhir siklus meningkat menjadi 88,13 dan rata-rata keterampilan pada akhir siklus meningkat menjadi 86,88.

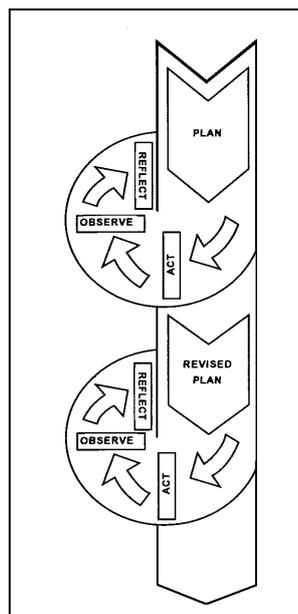
B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif jenis *classroom action* research atau kita kenal sebagai metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dilakukan guru dalam kelas yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik, dengan kata lain proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang optimal.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya penelitian yang menggunakan tindakan kooperatif dan partisipatif untuk mengumpulkan fakta dan hasil yang bermanfaat. Kolaborasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan bekerjasama antara berbagai bidang, spesialisasi, dan pekerjaan dalam pemecahan masalah, sedangkan pemecahan masalah partisipatif melibatkan audiens sasaran dalam identifikasi masalah, perencanaan, implementasi kegiatan, dan evaluasi akhir (E. Mulyasa, 2007).

Pendapat lainnya menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah

jenis penyelidikan kolaboratif dan reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan keadilan dan rasionalitas dalam konteks sosial tertentu, seperti persekolahan (Kemmis dalam Wiriaatmadja, 2007). Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemis dan Taggart, yang dapat dilihat pada gambar dan penjelasan berikut :



Gambar 1. Model Spiral dari Kemis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2007)

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sirahcai tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam teknik Stratified Random Sampling. Teknik ini adalah cara mengambil sample dengan memperhatikan strata (tingkatan) di dalam populasi. Dalam stratified data sebelumnya dikelompokkan kedalam tingkat-tingkatan tertentu, seperti: tingkatan tinggi, rendah, sedang/baik, tingkat keberhasilan hasil pembelajaran dari setiap peserta didik berdasarkan perolehan Capaian Kriteria minimum yang telah menjadi KKTP sekolah yaitu 75,00.

Sumber Data Penelitian dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi, Lembar Wawancara, Catatan lapangan, Foto Dokumentasi, LKS dan Lembar Evaluasi yang ada dalam aplikasi *Plickers*. Tahap pertama, melakukan reduksi data dengan memilah-milah data tertentu dapat diabaikan agar informasi yang dikumpulkan bermanfaat. Pada langkah kedua, penyajian data,

informasi tentang sesuatu yang berhubungan dengan satu variabel dengan variabel lain dapat ditampilkan menggunakan matriks, tabel, gambar, dan narasi. Langkah terakhir, kesimpulan, melibatkan penyulingan poin-poin utama penyajian data menjadi pertanyaan-pertanyaan singkat dengan berbagai implikasi. (Susilo, 2007).

Dari hasil analisis data tersebut kita tentukan keberhasilannya dengan melihat kriteria keberhasilan dari hasil belajar peserta didik, baik itu yang bersifat individu maupun kelompok. Hasil belajar ini sebelumnya kita oleh dengan menggunakan prosentase, serta rerata dengan tujuan melihat kualitas dan kuantitas hasil belajar sederhana dengan menggunakan rerata. Karena dengan rerata (nilai rata-rata) kita dapat melihat gambaran yang lebih jelas dan singkat tentang sampel ataupun populasi (Herrhyanto dan Hamid, 2004).

Rumus Rerata :

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata hitung (rerata),

n = ukuran data,

x_i = nilai datum ke-i.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan melalui dua siklus, yang mana siklus pertama dilakukan dalam dua tindakan, tindakan kesatu tentang mengidentifikasi pakaian adat yang ada di setiap provinsi di pulau Jawa beserta keunikannya, serta bagaimana cara melestarikannya dengan mencari informasi dari *Game Edukasi Android*, tindakan kedua merupakan evaluasi dari tindakan kesatu . Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Game Edukasi Android* dan Aplikasi *Plicker* untuk melakukan Evaluasi. Sikulus kedua tindakan kesatu adalah mengidentifikasi keragaman pakaian adat yang ada di setiap provinsi di pulau yang menjadi nama kelompoknya. Proses pembelajaran diawali dengan melaksanakan rutinitas harian, kemudian dilanjutkan dengan apersepsi tentang pakaian adat yang telah dipelajari pada siklus 1. Tindakan dua pelaksanaan evaluasi dari tindakan satu dan tindakan dua secara individu. Secara singkatnya kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1 Tindakan 1

Proses pembelajaran diawali dengan melaksanakan rutinitas

harian, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memasuki kegiatan inti siswa dibagi ke dalam enam kelompok. Kegiatan dalam kelompok melatih keterampilan menemukan, bertanya, dan mengkonstruksi pengetahuan yang mereka dapat dari *Game Edukasi Android* yang dimainkannya, serta melatih peserta didik untuk bekerjasama. Akan tetapi pada pelaksanaannya dapat dilihat bermacam reaksi dari setiap kelompok peserta didik, karena diantaranya ada Dua kelompok yang sangat antusias, Tiga kelompok memiliki antusias sedang karena ada beberapa peserta didik dalam kelompoknya malah ngobrol ataupun sibuk sendiri dengan kegiatannya sendiri, sedangkan satu kelompok lainnya kurang antusias karena bekerja dalam kelompok hanya dua orang dan yang lainnya hanya diam atau bermain-main saja.



Gambar 2. Siswa Mencari Informasi a melalui Marbel Gim Belajar Budaya

Siswa kemudian diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS), kemudian mempresentasikan hasil diskusinya.



Gambar 3. Siswa Mempresentasikan hasil Diskusi

Setelah proses pembelajaran berlangsung peneliti memeriksa dan menilai LKS dari hasil diskusi peserta didik. Hasil dari pengerjaan LKS siswa dapat menyelesaikan semua langkah-langkah dengan baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh 87 point dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 80. Pada saat melakukan permainan dengan menggunakan *Game Edukasi Android* mendapatkan nilai rata-rata 85 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 80

2. Siklus 1 Tindakan 2

Pada Siklus 1 tindakan 2 seperti biasa diawali dengan rutinitas harian, dan di tahap siswa di ajak untuk melakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *plicker*, peserta didik dibagikan lembar *plicker*,

kemudian mulai menjawab soal yang ditampilkan di layar depan oleh guru.



Gambar 4. Siswa melakukan evaluasi dengan *plicker*

Dari hasil evaluasi di peroleh nilai rata-rata peserta didik 71,43 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40.

Hasil analisis dari siklus satu tindakan dua adalah terdapat Temuan-temuan itu diantaranya : lima orang siswa atau 16,67% mendapat nilai 100,00 artinya siswa ini telah mampu menguasai materi Indahnya Keragaman Negerikuan, delapan orang atau 26,67% mendapat nilai 80,00 dengan rincian tujuh orang melakukan kesalahan ketika menjawab soal nomor 1 dan satu orang menjawab salah pada soal nomor 2, tiga belas siswa atau 43,33% mendapat nilai 60,00 dengan rincian enam orang menjawab salah pada soal nomor 1, empat orang menjawab salah pada soal nomor 2, dua orang menjawab salah pada soal nomor 4, dan tujuh orang menjawab

salah pada soal nomor 5. Dua orang siswa atau 6,67% mendapat nilai 40, dengan rincian kedua-duanya salah dalam menjawab soal nomor 1,2, dan 5.

Selain uraian di atas dapat kita lihat bahwa nilai rata-rata kelas masih kurang dari yang diharapkan yaitu 71,43. Selain itu jumlah siswa yang sudah mencapai KKTP masih kurang dari 75,00% karena hanya 13 orang siswa yang mendapat nilai lebih dari 75,00. Kesalahan yang terlihat pada umumnya adalah pada soal nomor 1, ini dimungkinkan karena siswa masih belum terbiasa menggunakan jawaban menggunakan kertas *Plicker*. Sehingga untuk tindakan selanjutnya guru harus lebih mengarahkan lagi.

3. Siklus 2 Tindakan 1

Tidak jauh berbeda dari kegiatan siklus 1, pertama-tama diawali dengan rutinitas harian, melakukan tanya jawab sebagai bahan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian siswa dibagi kedalam enam kelompok. Kemudian siswa dia rahkan unruk mencari informasi di web dan melalui *Game Edukasi Android*, serta di berikan LKS sebagai arahan dalam mempelajari materi keragaman

budaya. Di siklus ke dua tindakan pertama peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar terlihat dari hasil rata-rata pengerjaan LKS enam kelompok mendapat nilai rata-rata 100, artinya semua kelompok mendapatkan nilai 100, begitupun nilai permainan dalam mengerjakan *Game Edukasi Android* mendapat nilai rata-rata 93,33 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90.

4. Siklus 2 Tindakan 2

Tidak jauh beda pada Siklus 1 tindakan 2 di siklus 2 tindakan 2 pun seperti biasa diawali dengan rutinitas harian, dan di tahap siswa di ajak untuk melakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *plicker*, peserta didik dibagikan lembar *plicker*, kemudian mulai menjawab soal yang ditampilkan di layar depan oleh guru. Dari hasil evaluasi di peroleh nilai rata-rata peserta didik 88,27 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60.

Berdasarkan deskripsi dan data yang diperoleh dari catatan lapangan, lembar wawancara dan lembar evaluasi, terdapat beberapa temuan. Temuan pertama pada saat menjawab siswa sudah mulai kondusif dan tidak bertanya pada siswa lainnya dalam menjawab soal evaluasi.

Temuan kedua, siswa yang mendapat nilai rendah ternyata adalah siswa yang tidak menurut untuk berlatih mempelajari kebudayaan Indonesia di rumah.

Dari hasil analisis terdapat temuan, selanjutnya akan dipaparkan mengenai temuan-temuan dari hasil pekerjaan siswa pada lembar evaluasi *plicker* yang diuraikan berdasarkan peroleh skor atau nilai yang ada pada tabel 4.5. Temuan-temuan itu diantaranya : lima belas orang siswa atau 50,00% mendapat nilai 100,00v artinya siswa ini telah mampu menguasai materi Indahnya Keragaman Negeriku, tiga belas orang atau 43,33% mendapat nilai 80,00 dengan rincian tiga orang melakukan kesalahan ketika menjawab soal nomor 4 dan sepuluh orang menjawab salah pada soal nomor 5, dua orang siswa atau 6,67% mendapat nilai 60,00, keduanya salah menjawab pada soal nomor 1, 4, dan 5.

Selain uraian di atas dari dapat kita lihat bahwa nilai rata-rata kelas masih sudah mencapai KKTP yaitu 88,27. Selain itu jumlahn siswa yang sudah mencapai KKTP mencapai 93,33%. Ini memperlihatkan bahwa Penggunaan Game Edukasi Android

dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Keragaman Budaya di Fase B IPAS Kelas IV SDN Sirahcai Tahun Ajaran 2024/2025, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Indahya Keragaman Budaya Negeriku dengan media Game Edukasi Android ada peningkatan, terlihat dari cara siswa melaksanakan kegiatan yang ada di dalam LKS secara berkelompok, siswa sudah dengan tertib membagi tugas sehingga pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan; 2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran Keragaman Budaya dengan media Game Edukasi Android, didasarkan atas hasil prestasi belajar siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan baik itu secara kelompok maupun individu. Peningkatan prestasi belajar kelompok dilihat dari nilai rata-rata setiap siklus, yaitu siklus pertama prestasi belajar kelompok mendapat nilai rata-rata 87,00; siklus kedua 100,00. Sedangkan untuk prestasi

belajar siswa secara individu dapat dipaparkan sebagai berikut nilai rata-rata siklus pertama adalah 71,43; siklus kedua 88,27 yang terpenting bahwa taraf serap siswa terhadap materi Keragaman Budaya sudah mencapai bahkan melebihi standar ketuntasan belajar yaitu 75,00% ini berarti "Penggunaan Game Edukasi Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Keragaman Budaya di Fase B IPAS Kelas IV SDN Sirahcai Tahun Ajaran 2024/2025" berhasil meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar Siswa Kelas IV pada materi Keragaman Budaya.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tindakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game Edukasi Android dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, pada pembelajaran Keragaman Budaya di Fase B IPAS Kelas IV SDN Sirahcai Tahun Ajaran 2024/2025..

DAFTAR PUSTAKA

Ekawati,dkk. (2015). "Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis

Android”, *Jurnal Link*, Volume 22, No.1, hal 5-30 s.d. 5-36.

E. Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Menhukum. 2017. *PP Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru*. Jakarta,
<http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/arsip/ln/2017/pp19-2017bt.pdf>. diunduh 02 Januari 2019.

Raparapa. *34 Pakaian Adat di Indonesia, Kekayaan yang Masih Dilestarikan*. Jakarta,
<https://www.raparapa.co/pakaian-adat/>.

Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran (untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar)*. Bandung: Alfabeta.

Wiriaatmadja, Rochiati. (2007). *Metode penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia bersama PT. Remaja Rosdakarya.