

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA UPT SD NEGERI 107 INPRES KUNJUNG
KABUPATEN TAKALAR**

Reski Aulia¹, Andi Syukri Syamsuri², Ummu Khaltsum³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar

reskiaulia488@gmail.com¹, sukri.syamsuri@uin-alauddin.ac.id²,

ummukhaltsum@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

The main problem of this research is that the learning process is still dominated by the use of conventional methods that are centered on the teacher (teacher-centered). Teachers more often use lecture methods and giving assignments, so that interaction in learning is less than optimal. This condition causes student engagement in learning to remain low. Only a small number of students are active in answering questions or providing responses, while most students tend to be passive and less participating during the learning process. This study aims to determine the Effect of Using Educational Game Learning Media on Improving Fourth Grade Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects at UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung, Takalar Regency. The type of research used in this study is Quantitative, namely a type of research that only involves one experimental class without a comparison group. The design of this study is One Group Pretest-Posttest Design. The pretest is given before treatment and the posttest is given after treatment. The sample in this study is fourth grade students consisting of 12 male students and 12 female students. Data collection techniques are carried out using tests and observations. The data analysis technique in this study used descriptive and inferential statistics (t-test). The descriptive statistics showed that the average score for listening skills before using the Educational Game media was 55.41, while the average score for listening skills after using the Educational Game media was 92.91. This indicates a difference in students' listening skills before and after using the Educational Game media in learning. The t-test analysis results showed that the calculated t value was 2.069, and the t table = 8.378. Therefore, the calculated $t = 2.069 > t \text{ table} = 8.378$, which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that the Educational Game media is effective in improving the listening skills of fourth-grade students at the UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung, Takalar Regency.

Keywords: *Influence, Educational Game Media, Listening Skills Learning Outcomes*

ABSTRAK

Masalah utama penelitian ini adalah proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hanya

sebagian kecil siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun memberikan tanggapan, sementara sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukasi* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kuantitatif* yaitu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan (*treatment*) dan *posttest* diberikan setelah perlakuan (*treatment*). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik *deskriptif* dan *inferensial (uji t-test)*. Hasil statistik *deskriptif* menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar keterampilan menyimak sebelum penggunaan media *Game Edukasi* adalah 55,41 Sedangkan rata-rata hasil belajar keterampilan menyimak setelah diterapkan media *Game Edukasi* adalah 92,91. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan menyimak siswa sebelum dan setelah diterapkan media *Game Edukasi* dalam pembelajaran. Adapun hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 2,069$, dan $t_{tabel} = 8,378$ maka $t_{hitung} = 2,069 > t_{tabel} 8.378$. yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Game Edukasi* efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Pengaruh, Media *Game Edukasi*, Hasil Belajar Keterampilan Menyimak

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar Riyandana et al (2022). Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dilakukan oleh seseorang secara turun temurun. Menurut UU

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 Walidah et al (2022). Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya bertujuan untuk mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Satyfa et al (2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung

dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun memberikan tanggapan, sementara sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga tampak kurang bersemangat, mudah merasa bosan, dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan lembar kerja siswa turut memengaruhi kurang menariknya suasana belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibat dari kondisi tersebut, hasil belajar siswa juga

belum optimal, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Adapun media pembelajaran yang di tawarkan yaitu pembelajaran *game edukasi* Menurut Walidah et al (2022) merupakan sebuah permainan yang berperan dalam proses pembelajaran serta mengandung komponen yang menarik perhatian peserta didik agar semakin giat dalam kegiatan pembelajaran juga sebagai sarana hiburan. Permainan dapat diidentifikasi dari ciri-cirinya, (1) adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mestinya Hidayat et al (2019) menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *game edukasi*. Penggunaan *game edukasi* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Proses pembelajaran jika menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta (2024).

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan pada gilirannya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sumarno et al (2024). Hasil belajar merupakan perolehan atau angka dari penilaian satu Pembelajaran hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan apersepsi. Kemudian hasil belajar dapat di artikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang di berikan oleh guru di sekolah kemudian di nyatakan dalam skor dan

di peroleh hasil tes mengenai. Agustira & Rahmi (2022).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek, lokasi, dan fokus penerapan media. Jika penelitian sebelumnya Satyfa et al (2024: Dotutinggi et al (2023) : Fauzi et al (2022) meneliti efektivitas *game edukasi* di sekolah lain dengan jenis media yang berbeda, maka penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran *game edukasi* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung. Selain itu, penelitian ini menekankan pada pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara langsung, bukan hanya pada motivasi atau keaktifan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukasi* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif peneliti menggunakan desain penelitian *One Grup Pretest–Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada satu penelitian saja tanpa adanya kelompok pembandingan dan memberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*media game edukasi*), dan akhirnya diberi tes akhir (*posttest*) untuk melihat perbedaan hasil belajar. Sampel penelitian pada ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 12 siswa laki -laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik *deskriptif* dan *inferensial* (*uji-t-test*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Statistik Deskriptif

Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung terhadap penggunaan media pembelajaran *game edukasi* (*pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung mulai

tanggal 04 Maret – 10 April 2026, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui pengaruh *game edukasi* terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa nilai dari siswa kelas IV di UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. Adapun penggambaran hasil *Game Edukasi* terhadap hasil belajar keterampilan menyimak siswa diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal *pretest* yang dikerjakan oleh siswa dapat dilihat pada dibawah ini :

Tabel 1.1 Nilai *Pretest* Keterampilan Menyimak *Game Edukasi*

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1.	SKS	80	Tuntas
2.	MRAK	70	Tuntas
3.	MA	60	Tidak Tuntas
4.	MF	60	Tidak Tuntas
5.	AJI	50	Tidak Tuntas
6.	NF	50	Tidak Tuntas
7.	SANR	50	Tidak Tuntas
8.	AKA	40	Tidak Tuntas
9.	RAA	40	Tidak Tuntas
10.	RMA	30	Tidak Tuntas
11.	APH	0	Tidak Tuntas
12.	SAI	70	Tuntas
13.	DM	60	Tidak Tuntas
14.	NA	60	Tidak Tuntas
15.	DPR	50	Tidak Tuntas
16.	MZ	50	Tidak Tuntas
17.	AFM	0	Tidak Tuntas
18.	MDS	0	Tidak Tuntas

19.	ES	90	Tuntas
20.	AM	90	Tuntas
21.	NSA	90	Tuntas
22.	AARN	80	Tuntas
23.	HAB	80	Tuntas
24.	MA	80	Tuntas

Analisis data *pretest* menunjukkan *t* pengaruh *game edukasi* terhadap hasil belajar dalam keterampilan Menyimak siswa kelas IV dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang berjumlah 24 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100. Nilai tertinggi hanya 90 yang diperoleh oleh 3 siswa, dan yang terendah yaitu 30 yang diperoleh oleh 1 siswa. Kemudian sebanyak 15 siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP atau tidak tuntas dan 9 siswa yang mendapat nilai di atas KKTP atau tuntas.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas IV UPTSD Negeri 107 Inpres Kunjung. Dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Pretest

X	F	F.X
0	3	0
30	1	30
40	2	80
50	5	250
60	4	240
70	2	140
80	4	320

90	3	270
Jumlah	24	1.330

Sumber: Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Pretest

Hasil dari perhitungan *pretest* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f x = 1.330$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f x}{N}$$

$$= \frac{1.330}{24} = 55.41$$

Hasil dari perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata dari keterampilan menyimak siswa kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung sebelum menggunakan media *Game Edukasi* yaitu 55.41 tergolong sangat rendah. Adapun dikategorikan pada tabel berikut:

Tabel 1.3 Tingkat Penguasaan Materi Pretest

N o.	Inter val	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar Keterampilan Menyimak <i>Game Edukasi</i>
1	0-59	11	46%	Sangat Rendah
2	60-74	6	25%	Rendah
3	75-84	4	17%	Sedang
4	85-94	3	12%	Tinggi
5	95-100	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah		24	100%	

Sumber: Penguasaan Materi Pretest

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar keterampilan menyimak *game edukasi* pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah 46%, rendah 25%, sedang berada pada presentase 17%, tinggi dan sangat tinggi berada pada presentase 12%. Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menyimak sebelum diterapkan *game edukasi* tergolong sangat rendah.

Tabel 1.4 Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak *Game Edukasi*

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	15	62,5%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	37,5%
Jumlah		100%	

Sumber: Hasil Belajar Keterampilan Menyimak *Game Edukasi*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data dari hasil presentase tingkat keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media *Game Edukasi* dapat dinyatakan bahwa 9 siswa atau sama dengan 37,5% siswa yang memperoleh nilai tuntas. Sedangkan

sampel yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 15 siswa atau sama dengan 62,5% siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan menyimak *game edukasi* siswa masih tergolong rendah.

Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar setelah Menggunakan Media *Game Edukasi (Posttest)*. Penggambaran hasil belajar keterampilan menyimak *game edukasi* akhir siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal *posttest* yang dikerjakan oleh siswa dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

Tabel 1.5 Nilai *Posttest* Keterampilan Menyimak *Game Edukasi*

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1.	SKS	100	Tuntas
2.	MRAK	80	Tuntas
3.	MA	90	Tuntas
4.	MF	100	Tuntas
5.	AJI	100	Tuntas
6.	NF	70	Tuntas
7.	SANR	80	Tuntas
8.	AKA	100	Tuntas
9.	RAA	100	Tuntas
10.	RMA	90	Tuntas
11.	APH	70	Tuntas
12.	SAI	100	Tuntas
13.	DM	100	Tuntas

14.	NA	100	Tuntas
15.	DPR	100	Tuntas
16.	MZ	100	Tuntas
17.	AM	80	Tuntas
18.	MDS	70	Tuntas
19.	ES	100	Tuntas
20.	AFM	100	Tuntas
21.	NSA	100	Tuntas
22.	AARN	100	Tuntas
23.	HAB	100	Tuntas
24.	MA	100	Tuntas

Analisis data *posttest* menunjukkan hasil belajar keterampilan menyimak *Game Edukasi* siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjumlah 24 siswa, maka diperoleh gambaran yaitu nilai tertinggi 100 yang diperoleh oleh 16 siswa, dan yang terendah yaitu 70 yang diperoleh oleh 3 siswa. Kemudian seluruh siswa tuntas dalam tes tersebut dan semua siswa mencapai nilai KKTP. Berikut merupakan tabel mencari nilai rata-rata (*mean*) nilai *posttest* yaitu:

Tabel 1.6 Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Posttest*

X	F	F.X
70	3	210
80	3	240
90	2	180
100	16	1.600
Jumlah	24	2.230

Sumber: Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Posttest

Hasil dari perhitungan *posttest* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f x = 2.230$, sedangkan nilai

dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f x}{N}$$

$$= \frac{2.230}{24} = 92.91$$

Hasil dari perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata dari keterampilan menyimak *game edukasi* siswa kelas IV UPT Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar setelah menggunakan media *Game Edukasi* yaitu 92,91 tergolong tinggi. Adapun dikategorikan pada tabel berikut:

Tabel 1.7 Tingkat Penguasaan Materi

No.	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar Keterampilan Menyimak <i>Game Edukasi</i>
1	0-59	0	0%	Sangat Rendah
2	60-70	0	0%	Rendah
3	70-84	3	12.5%	Sedang
4	85-94	3	12.5%	Tinggi
5	95-100	18	75%	Sangat Tinggi
Jumlah		24	100%	

Sumber: Tingkat Penguasaan Materi Posttest

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar keterampilan menyimak siswa *game edukasi* siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen tes

dikategorikan sangat tinggi 75%, tinggi 12.5%, sedang 12.5%, rendah 0% dan sangat rendah 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menyimak siswa setelah diterapkan media *game edukasi* tergolong tinggi.

Tabel 1.8 Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	0	0%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	24	100%
Jumlah		24	100%

Sumber : Hasil Belajar Keterampilan Menyimak

Apabila tabel 4.7 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar keterampilan menyimak siswa yang ditemukan oleh peneliti yaitu jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKTP 70 tuntas sebanyak 24 siswa atau sama dengan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan menyimak siswa dengan bantuan *Game Edukasi* sudah efektif.

2. Statistik Inferensial

Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar

Penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah adanya Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar . Sehingga, untuk mengetahui efektif atau tidaknya media *Game Edukasi* sebelum (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) digunakan analisis Uji T (*t-test*).

Tabel 1.9 Analisis Skor Pretest dan Posttest

Nama	Pretest (X1)	Posttest (X2)	d (X2 - X1)	d ²
SKS	80	100	20	400
MRAK	70	80	10	100
MA	60	90	20	400
MF	60	100	40	1600
AJI	50	100	50	2500
NF	50	70	20	400
SANR	50	80	30	900
AKA	40	100	60	3600
RAA	40	100	60	3600
RMA	30	90	50	2500
APH	0	70	70	4900
SAI	70	100	30	900
DM	60	100	40	1600
NA	60	100	40	1600
DPR	50	100	50	2500
MZ	50	100	50	2500
AM	0	80	80	6400
MDS	0	70	70	4900
ES	90	100	10	100
AFM	90	100	10	100
NSA	90	100	10	100
AARN	80	100	20	400
HAB	80	100	20	400
MA	80	100	20	400
Jumlah	1.330	2.230	880	42.800

- a. Mencari harga Md (Mean) dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{880}{24}$$

$$Md = 36,6$$

- b. Mencari harga $\sum x^2 d$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 42,800 - \frac{(880)^2}{24} \\ &= 10,533 \end{aligned}$$

- c. Menentukan harga t_{hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{36,6}{\sqrt{\frac{10,533}{24(24-1)}}} \\ &= 8.378 \end{aligned}$$

- d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari harga t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N-1 = 24-1 = 23$, maka nilai $t_{tabel} = 2,069$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 8.378$ dan $t_{tabel} = 2,069$, maka $t_{hitung} = 8.378 > t_{tabel} 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Ini berarti bahwa media *Game Edukasi* efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar.

- b. Deskripsi Hasil Lembar Observasi Pembelajaran

Lembar observasi siswa dibuat untuk mendapatkan data yang mendukung pembelajaran. Instrumen ini berisi instruksi dan sepuluh aspek yang diamati pada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pada setiap akhir pertemuan, data yang diperoleh dari instrumen tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa hadir tepat waktu di kelas dan mengikuti pembelajaran tanpa terlambat	✓		Sebagian siswa hadir tepat waktu dan siap mengikuti pembelajaran
2.	Siswa masuk kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan tidak meninggalkan kelas tanpa izin	✓		Sebagian besar siswa masuk kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan tidak meninggalkan kelas tanpa izin.
3.	Siswa memperhatikan penjelasan	✓		Sebagian besar siswa

	guru saat pembelajaran berlangsung	memperhatikan penjelasan guru.		memberikan tanggapan terhadap pendapat teman secara sopan dan santun.	
4.	Siswa menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran dengan berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas yang diberikan. ✓	Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas.	8	Siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, yang terlihat dari kemampuannya menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, serta menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari. ✓	Sebagian besar siswa bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar.
5.	Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok, saling membantu, saling menghargai pendapat, dan menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas kelompok. ✓	Sebagian siswa saling membantu dalam satu kelompok	9	Siswa menunjukkan perkembangan positif dalam proses pembelajaran, baik dari segi sikap, keaktifan, pemahaman materi, maupun keterlibatan dalam kegiatan belajar. ✓	Sebagian besar siswa bersikap sopan terhadap guru dan temannya
6.	Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri, disiplin, dan penuh tanggung jawab tanpa bergantung pada bantuan teman. ✓	Sebagian besar siswa mampu bekerja sama dalam mengerjakan tugas.	10	Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan sikap tertib, memperhatikan penjelasan guru secara fokus, serta menunjukkan kesiapan belajar sejak awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. ✓	Sebagian besar siswa mematuhi aturan kelas dengan baik.
7.	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dengan mengemukakan pendapat, menyampaikan ide, serta	Sebagian besar siswa menunjukkan kemandirian dalam belajar.			

Pembahasan

Hasil analisis data penelitian tentang adanya Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan analisis statistik *deskriptif* untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar keterampilan menulis cerita sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberi perlakuan berupa media *Game Edukasi*, maka berikut ini akan disajikan gambaran tingkat penguasaan materi yang diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu tingkat keterampilan menyimak sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pada penelitian *kuantitatif* ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. Dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Pada saat diberikan tes

awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *posttest*.

Adapun nilai statistik deskriptif keterampilan menyimak siswa kelas IV kelas IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Game Edukasi*. Pada tabel 4.1 menunjukkan nilai hasil belajar keterampilan menyimak siswa, dimana nilai terendah dan tertinggi *pretest* yaitu 30 dan 90. Sedangkan pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai terendah dan tertinggi *posttest* yaitu 70 dan 100. Berarti nilai terendah dan tertinggi pada hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Secara keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa, dengan menggunakan media film animasi. Siswa yang diberikan *pretest* tanpa diberikan perlakuan apapun menggunakan media film animasi dapat dilihat pada tabel 4.3 kategori penguasaan materi bahwa pada *pretest* terdapat 0% siswa berada

pada kategori sangat tinggi dan tinggi, 3 siswa atau 12 % berada pada kategori sedang, 4 siswa atau 17% berada pada kategori rendah dan 6 siswa atau 25% berada pada kategori sangat rendah 46%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *Game Edukasi* dalam pembelajaran, maka tingkat hasil belajar keterampilan menyimak siswa kelas IV UPT SD Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar efektif. Seperti pada tabel 4.7 pada kategori penguasaan materi bahwa ada 18 siswa atau 75% berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi, 3 siswa atau 12,5% berada pada kategori sedang dan 3 siswa 12,5% berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media *Game Edukasi* terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. Hal tersebut dapat dilihat dengan meningkatnya hasil keterampilan menyimak siswa sebanyak 100%. Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya keefektifan media *Game Edukasi* terhadap keterampilan menyimak. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan

menggunakan analisis uji-t, dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, diperoleh $t_{hitung} 2,069$, dan $t_{tabel} = 2,069$, maka $t_{hitung} = 2,069 > t_{tabel} 8.378$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Game Edukasi* efektif terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar.

Dengan demikian dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Game Edukasi* menunjukkan nilai yang baik. Jadi penerapan media *Game Edukasi* efektif terhadap keterampilan menyimak IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar.

Penelitian ini, setelah diberikan *posttest*, skor rata-rata yang dicapai jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar ada pada kategori tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Adapun penggunaan media *Game Edukasi* terbukti efektif terhadap keterampilan menyimak

D. Kesimpulan

Bersadarkan hasil temuan dalam penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan signifikansi dalam keterampilan menyimak siswa setelah

diberikan perlakuan berupa media *Game Edukasi*. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar keterampilan menyimak siswa meningkat dari *pretest* ke *posttest*. Pada hasil *pretest* tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi dan tinggi, 12% sedang, 17% rendah 25% dan 46% sangat rendah. Sementara itu, pada *posttest* sebanyak 75% siswa berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi, 12,5 sedang serta tidak ada siswa yang mencapai kategori rendah dan sangat rendah. Selain itu, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,069$, dan $t_{tabel} = 2,069$, maka $t_{hitung} = 2,069 > t_{tabel} = 8,378$. yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Game Edukasi* efektif terhadap keterampilan menyimak siswa menyimak IV UPT Sd Negeri 107 Inpres Kunjung Kabupaten Takalar. Media *Game Edukasi* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyimak serta membantu siswa dalam membaca dengan lebih imajinatif dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 6(2), 59-68. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213-225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Satya, O., Fitriani, S., & Hasniyati. (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. *Jurnal Metrum*, 2(1), 42-52.
- Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa*. 5, 544-552.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105-115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>