

**PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TEBAK GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN
PELAJARAN PPKn MATERI PANCASILA DI KELAS 1-B
SD ST. YOSEF SIDIKALANG TP 2022/2023**

Enni Irawati S.Meliala

Guru SD St.Yosef Sidikalang

E-mail : ennimeliala29@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn Kelas 1-B SD St.Yosef Sidikalang dengan penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas 1 SD St.Yosef Sidikalang TP 2022/2023. Yang menjadi sampel siswa-siswi kelas 1- A dan 1- B SD St.Yosef Sidikalang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan), kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi digunakan untuk melakukan pengamatan. Kuesioner digunakan untuk mengungkap keefektifan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar. Teknik analisis data menggunakan analisis data *parametric*, uji normalitas, homogenitas dan *t-test* menggunakan rumus *software excel*. Dengan hasil data *pretest - posttest* kelas konvensional dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan data yang homogen. Hasil uji Ttes yaitu 3.047 dengan F tabel 2,004 dan menerima H_a : penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn materi Pancasila dan dapat mengurangi penggunaan *gadget* untuk *game* yang kurang bermanfaat di Kelas I- B SD St. Yosef Sidikalang.

Kata kunci : android; game tebak gambar; materi Pancasila; media pembelajaran; minat belajar

ABSTRACT

This study aims to increase students' learning interest in PPKn Class 1-B SD St.Yosef Sidikalang lesson content by implementing educational game media based on Android-based guessing pictures. This type of research used is quantitative research. The population in this study were all Grade 1 students at SD St.Yosef Sidikalang TP 2022/2023. The samples were students in grades 1-A and 1-B SD St.Yosef Sidikalang. Data collection techniques using observation (observation), questionnaires, and documentation. Observation and documentation are used to make observations. The questionnaire was used to reveal the effectiveness of the image guessing android-based educational game media. Data analysis techniques use parametric data analysis, normality test, homogeneity and t-test using the excel software formula. With the results of conventional class pretest - posttest data and experimental class normally distributed and homogeneous data. The Ttes test results were 3,047 with F table 2.004 and received H_a : the application of educational game media based on Android guessing pictures can increase student learning interest in PPKn lesson content Pancasila material and can reduce the use of gadgets for games that are less useful in Class I-B SD St. Yosef Sidikalang.

Keywords: android; picture guessing games; Pancasila material; learning media; interest to learn

PENDAHULUAN

Setiap orang membutuhkan pendidikan. Melalui pendidikan seseorang dapat membentuk diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bekal hidup dalam menghadapi dunia masyarakat yang kompleks. Sesuai dengan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan sejatinya merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh manusia sehingga bisa memberikan perubahan-perubahan pada diri individu ke arah yang lebih baik. Masyarakat selalu menginginkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas menciptakan generasi yang berkualitas. Generasi yang berkualitas akan mampu bersaing di tengah perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi setiap generasi di bumi ini. Termasuk generasi alpha yang pada saat ini mengecap pendidikan di tingkat sekolah dasar. Generasi A (Alfa) adalah anak-anak yang lahir pada tahun 2010 ke atas. Generasi A (Alfa) merupakan generasi yang sudah sangat akrab dengan dunia teknologi digital. Oleh karena itu, pendidikan yang dapat memfasilitasi generasi alpha ini adalah pendidikan yang sudah akrab juga dengan teknologi digital, di mana guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru diharapkan mampu menjadi fasilitator yang mampu memfasilitasi belajar anak agar mengalami perkembangan yang maksimal.

Berdasarkan pengalaman dan dokumen penulis sebagai tenaga pengajar di SD St. Yosef Sidikalang menemukan permasalahan mengenai proses pembelajaran pada kelas 1-B yang termasuk generasi alfa. Permasalahan yang pertama adalah keluhan orangtua yang menyampaikan bahwa anak mereka suka bermain *gadget* berlebih di rumah. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *game* yang kurang bermanfaat. Permasalahan yang kedua adalah minat belajar siswa kelas 1 - B yang masih kurang pada pembelajaran PPKn khususnya dalam memahami kompetensi tentang Pancasila. Siswa kurang menguasai kompetensi tersebut karena materi Pancasila lebih cenderung bentuk hafalan yaitu bunyi, simbol, dan sikap pengamalan sila-sila Pancasila. Selain itu media yang digunakan oleh guru seperti gambar-gambar, *powerpoint*, *proyektor*, dan video pembelajaran dipandang masih kurang menyenangkan bagi peserta didik.

Muatan pelajaran PPKn khususnya materi Pancasila sejatinya harus mampu dipahami dan dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut karena materi Pancasila menuju peningkatan karakter dan penerapan nilai-nilai kehidupan dalam meningkatkan rasa nasionalisme serta cinta tanah air. Jika peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran PPKn khususnya Pancasila maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam muatan pelajaran PPKn khususnya materi Pancasila. Media yang diterapkan berupa *game* edukasi berbasis *android*. Hal tersebut dikarenakan pada umumnya peserta didik generasi alfa cenderung lebih tertarik bermain *game* berbasis *android*. *Game* edukasi yang diterapkan berupa tebak gambar tentang Pancasila. Dengan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar Pancasila tersebut, diharapkan siswa dapat menggunakan *gadget* untuk *game* yang lebih bermanfaat di mana siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan dari mana saja. Media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap muatan pelajaran PPKn materi Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis hendak melaksanakan penelitian tentang media pembelajaran inovatif dengan judul "*Penerapan Media Game Edukasi Berbasis Android Tebak Gambar Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran PPKn Materi Pancasila di Kelas 1 – B SD St. Yosef Sidikalang*" dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

LANDASAN TEORI

Menurut Ahmadi (2009:148), "perhatian adalah sikap pikiran seseorang, yang meliputi tiga fungsi pikiran orang tersebut (kognisi, empati, dan kasih sayang), yang diarahkan pada sesuatu dan intensitas emosi dalam hubungan itu." Di sisi lain, menurut Slamet (2003:180), "perhatian adalah kecenderungan terus-menerus untuk memperhatikan dan mengingat beberapa aktivitas". Selanjutnya menurut Djaali (2008:121), "minat adalah perasaan suka atau ketertarikan terhadap sesuatu atau kegiatan tanpa diberitahu oleh siapapun.

Belajar adalah proses mengubah tingkah laku dan potensi seseorang sebagai hasil dari latihan dan penguatan. Skinner (dalam Walgito, 2010:184) mendefinisikan belajar adalah proses adaptasi perilaku progresif". Di sisi lain, menurut Walgito (2010: 185), "belajar adalah perubahan perilaku yang mengarah pada perubahan perilaku atau kinerja". Menurut Whittaker (dalam Djamarah, 2011:12), "belajar adalah proses dimana perilaku diciptakan atau dimodifikasi melalui latihan atau pengalaman". Demikian pula menurut Djamarah (2011:13), "belajar didefinisikan sebagai tujuan untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungan, termasuk kognitif, emosional dan psikomotor serangkaian kegiatan fisik dan mental". Demikian pula menurut Khodijah (2014:50), "belajar mengarah pada perubahan perilaku dan memungkinkan individu memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap baru, termasuk proses mental internal yang relatif permanen, proses yang memungkinkan".

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut: minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental ;minat tergantung pada kegiatan belajar; perkembangan minat mungkin terbatas ; minat tergantung pada kesempatan belajar;minat dipengaruhi oleh budaya; minat berbobot emosional; minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2003: 57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut: memiliki kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus; ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya;memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminatinya.;lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.;dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Djamarah (2002: 132) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh,

berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberi perhatian. Menurut

Secara khusus tujuan mata pelajaran PPKn yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu: menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial; memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia; berpartisipasi secara aktif, cerdas dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa dan warga Negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial kultural.

Gerlach dan Elly (dalam Azhar Arsyad 2011:12-14) mengemukakan tiga ciri-ciri media. Inilah sebabnya mengapa media harus digunakan dan media apa yang dapat dilakukan ketika guru kurang efektif dalam mengajar. 1)Ciri Fisaktif; kemampuan ini menggambarkan kemampuan suatu media perekam untuk menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi objek atau peristiwa. Misalnya, peristiwa sejarah masa lalu. Melalui media pembelajaran seperti rekaman video, dokumen, dan foto, siswa dapat belajar tentang peristiwa sejarah. 2)Ciri Manipulatif; ciri manipulatif terkait erat dengan peristiwa yang berlangsung selama sehari-hari atau bertahun-tahun dan dapat dinyatakan dalam menit. Banyak kejadian dan objek yang sulit diamati secara langsung dapat dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Misalnya, seorang siswa ingin mempelajari perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan. Dengan bantuan media pembelajaran, Anda dapat menghemat waktu dengan menampilkan apa yang dianggap penting melalui perekaman video. 3)Ciri Distributif ;ciri distributif dari media memungkinkan objek atau peristiwa disajikan kepada siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama saat diangkut melalui ruang. Misalnya, CD dan *flash disk* memudahkan guru untuk mendistribusikan materi pembelajaran. Informasi yang dikandungnya selalu disimpan apa adanya

Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Fungsi media pembelajaran menurut Cepi Riana (2009: 10) adalah sebagai berikut: 1)Penggunaan media pembelajaran tidak mewakili fungsi tambahan, melainkan fungsi tersendiri: sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran harus dikaitkan dengan keterampilan yang akan dicapai. Ada. Fitur ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu berorientasi pada kompetensi dan materi;2)media pembelajaran dapat digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran. Fitur ini berarti siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk mencatat tujuan belajarnya dengan lebih mudah dan cepat;3)media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara umum kualitas pembelajaran sangat penting karena keberhasilan belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran bertahan lama;4)Media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya verbalisasi karena meletakkan dasar pemikiran yang konkrit.

Dilihat dari jenis atau teknik penggunaannya, media dapat dikategorikan sebagai berikut: 1)Media yang diproyeksikan;jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti proyektor film untuk memproyeksikan film, proyektor slide untuk memproyeksikan film slide, dan OHP untuk memproyeksikan OHP. Tanpa alat pendukung ini, media tidak akan berfungsi;2)media non-proyeksi;jenis media ini tidak memerlukan alat proyeksi khusus dapat langsung digunakan tanpa diproyeksikan seperti benda-benda konkret dan yang lainnya.

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Ada banyak teori yang

mengungkapkan pentingnya *game*. Menurut Jasson (2009: 80) “*game* adalah sistem atau program di mana satu atau lebih pemain membuat keputusan dengan mengendalikan objek dalam permainan untuk tujuan tertentu”. Istilah lain bahwa *game* merupakan salah satu media hiburan yang dipilih orang untuk membunuh kebosanan atau sekedar mengisi waktu luang.

Game tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Misalnya, permainan catur dapat meningkatkan konsentrasi otak kita. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa *game* atau permainan merupakan suatu media yang digunakan untuk tujuan hiburan dimana pemainnya melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu yang biasanya dapat dilakukan secara mandiri atau *single player* maupun lebih dari satu pemain atau *multiplayer*.

Proses pembuatan *game* biasanya pembuat *game* memiliki suatu tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat *game*. Adapun tujuan pembuatan *game* antara lain: 1) Sebagai hiburan (*Entertainment*) 2) Melatih ketangkasan (*Expand Skill*) 3) Mendidik (*Education*) 4) Menyampaikan pesan (*Embed Messages*) Dalam menentukan tujuan dalam membangun sebuah *game*, Jenni Novak menambahkan beberapa *goals* diantaranya yaitu sebagai media hiburan, belajar membangun interaksi sosial, bersifat pendidikan dengan mewujudkan pengajaran yang menghibur, selain itu juga *game* dapat menciptakan kesehatan dan *fitness* yang digunakan untuk terapi psikologi dan rehabilitasi.

Beberapa *game* juga diciptakan dengan pengekspreseian kreatifitas atau apresiasi estetis dari pengembang untuk mengungkapkan atau berbagi ide kreatifnya *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis *game* ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa *game* ini merupakan salah satu permainan yang dapat dijalankan untuk membantu lembaga pendidikan, karena tidak hanya menyelesaikan misi sebagai *game*, tetapi juga mengandung informasi edukasi.

Menurut Sugeng Purwantoro (2013:177) “*android* adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat bergerak (*running devices*), yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti”. Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) “*android* adalah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sebuah sistem operasi dapat direpresentasikan sebagai jembatan antara perangkat (*device*) dan penggunaannya, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat dan menjalankan aplikasi yang tersedia pada perangkat. Dalam referensi lain, Arif Akbarul Huda (2013:1-5) mengklaim bahwa *android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang didedikasikan untuk perangkat seluler seperti *smartphone* dan *tablet*. Karena sistem operasi *android* adalah *open source*, banyak *programmer* berkumpul untuk menulis aplikasi dan memodifikasi sistem. Karena *open source*, *programmer* sangat mungkin terlibat dalam pengembangan aplikasi *android*. Sebagian besar aplikasi di *play store* gratis, ada juga yang berbayar. Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5), komponen aplikasi merupakan bagian penting dari *android*. Setiap komponen memiliki fungsi yang berbeda dan komponen tersebut saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu: 1) *Activities*; *Activities* adalah antarmuka satu halaman yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Aktivitas biasanya mencakup tombol, pemintal, tampilan daftar, pengeditan teks, dan sebagainya. Aplikasi *android* dapat terdiri dari beberapa aktivitas. 2) *Services*; *Services* adalah komponen aplikasi yang dapat berjalan di latar belakang dan digunakan, misalnya, untuk memuat data dari server basis data. Selain itu, pemutar musik dan aplikasi radio juga menggunakan layanan ini untuk membuat aplikasi tetap berjalan meskipun pengguna sedang menggunakan aplikasi lain. 3) *Contact Provide*; Komponen ini digunakan untuk mengelola data aplikasi misalnya kontak telepon. Siapa pun dapat menulis aplikasi

android dan mengakses kontak yang tersimpan di sistem *Android*. Oleh karena itu, komponen penyedia kontak diperlukan bagi pengguna untuk mengakses kontak mereka. 4) *Broadcast Receiver*.

Fungsionalitas komponen ini sama dengan fungsi bahasa terjemahan, yaitu penerima pesan. *Casing* baterai lemah adalah kasus umum untuk ponsel *android*. Sistem *android* dirancang untuk secara otomatis memberikan "pengumuman" ketika baterai habis. Jika aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen penerima siaran, pengguna dapat melakukan tindakan dan menyimpan lalu menutup aplikasi, atau melakukan tindakan lain.

Menurut saya *game* tebak gambar merupakan permainan yang berisi media pembelajaran audiovisual yang memadukan keterampilan auditori dan visual. Permainan tebak gambar merupakan permainan asah otak sederhana yang menggunakan kumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa (Oktaviana, 2016). Misi atau tantangan permainan tebak-tebakan yang harus diselesaikan pengguna adalah menjawab pertanyaan tentang gambar yang ditampilkan dalam aplikasi. Tebak pengguna *game* gambar harus menyelesaikan setiap masalah dalam batas waktu tertentu. Jika jawabannya benar, pengguna akan diberi hadiah berupa poin tambahan. Permainan bergambar memiliki aturan yang berkaitan dengan teori belajar *behavioris*. Teori belajar *behavioris* menyatakan bahwa belajar dari media memberikan pengertian pengulangan dan penghargaan. Untuk menjawab pertanyaan dengan benar, pengguna *game* tebak gambar berhak mendapatkan reward berupa poin dan bintang. Selain itu, jika pengguna memilih opsi jawaban yang salah, permainan tebak gambar memiliki konsekuensi berupa pengurangan titik. (Zaibon dan Shiratuddin, 2010).

Game tebak gambar memiliki beberapa kekuatan dan kelemahan. Arif (2008) menjelaskan beberapa kekuatan dan kelemahan dari *game* tebak gambar: Kelebihan ;1) gambar bersifat konkrit, dapat menekankan materi pelajaran lebih dari media audio. 2) permainan *game* tebak gambar yang dapat digunakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. 3) Permainan *game* tebak gambar dapat mendorong batas-batas pengamatan visual. Kesalahpahaman pengguna dapat dikurangi dengan memperjelas masalah pada gambar yang ditampilkan dalam permainan *game* tebak gambar. 4) Permainan *game* tebak gambar mudah dipahami oleh siapa saja. Kekurangan : media visual yang digunakan dalam permainan tebak-tebakan hanya untuk penggunaan individu dan tidak untuk kelompok besar; gambar yang digunakan hanya menekankan persepsi melihat.

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen yang ada di buku Sugiyono (2016 : 76) dengan *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design* yang membandingkan minat pada observasi sebelum dan observasi sesudah penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar. Penelitian ini dilakukan di lokasi di SD St. Yosef Sidikalang yang beralamat di Jl. Merga Silima No. 18 Kota Sidikalang Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Kelas yang dipilih adalah kelas I SD. Waktu penelitian selama satu minggu mulai hari Senin, 19 September 2022 sampai 26 September 2022. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas I-A dan I-B SD St. Yosef Sidikalang TP. 2022/2023, dimana kelas I-A sebagai kelas kontrol dan kelas I-B sebagai kelas eksperimen.

Desain dalam penelitian ini dengan melaksanakan *pretest* kepada kelas *experiment* yaitu kelas yang akan diterapkannya media dalam pembelajaran dan kelas *control* yang diajar secara konvensional tanpa media *game* tebak gambar.. *Pretest* dilakukan sebelum *treatment* kepada siswa. *Pretest* dilakukan untuk mendapat data minat belajar awal siswa. Dan hasil dari *treatment* media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar yang diberikan peneliti akan

melakukan posstest. Desain penelitian yang akan dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut :

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas control	O ₁	-	O ₂
Kelas eksperiment	O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan; O₁ : Pretest yang diberikan sebelum penerapan media ; O₂ : Posttest yang diberikan setelah diberikan penerapan media ; X₁ : Perlakuan berupa penerapan media. Penulis membagikan kuesioner untuk mengetahui minat belajar siswa berdasarkan indikator minat yang telah ditetapkan. Kemudian penilisan melakukan pengolahan dan perhitungan dari posttest dan pretest (O₂ - O₁). Data yang telah tersusun dan diolah, kemudian dihitung untuk mengetahui kebenaran hipotesis dan besarnya pengaruh media. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Ketika dilakukan pretest diperoleh nilai rata-rata dari kuesioner yang diisi oleh orangtua siswa. Dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata sebanyak 22,15. Sedangkan di kelas eksperimen memperoleh sebanyak 22,85. Setelah dilaksanakan penggunaan media selama seminggu di kelas eksperiment, seminggu juga di kelas kontrol namun tanpa media. Telah dilihat perbedaan minat siswa. Terlihat semangat dan keaktifan siswa kelas eksperiment lebih menonjol dibandingkan dengan kelas kontrol yang medianya masih konvensional.

Siswa kelas eksperiment menjadi lebih aktif karena anak – anak suka melihat gambar-gambar, suka melakukan tantangan yang ada pada game yaitu meningkatkan level permainan. Jadi dengan media siswa mudah memahami materi Pancasila. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya minat siswa sesudah diterapkannya media pada kelas eksperiment dan dapat juga dilihat dari kemampuan siswa kelas kontrol yang tidak terlalu bertambah karena tidak menggunakan media. Meningkatnya minat siswa setelah dilakukannya perlakuan dilihat dari hasil posttest di kelas eksperiment dan kelas kontrol.

Posttest dilakukan pada kelas kontrol dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa. Begitu juga dengan kelas eksperiment dilakukan posttest dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa. Posttest berjumlah 8 pernyataan. Soal posttest dikelas kontrol sama dengan soal di kelas kontrol.

Ketika dilakukan posttest di peroleh nilai rata-rata dari soal yang dikerjakan oleh siswa. Dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata sebanyak 22,85. Sedangkan dikelas eksperimen memperoleh sebanyak 34,74. Setelah dilakukan penggunaan media di SD St. Yosef Sidikalang pada kelas I terlihat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperiment. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari Hasil analisis nilai skor rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan di kelas kontrol juga kelas eksperiment terlihat kenaikan nilai yang diperoleh siswa. Dimana di kelas kontrol naik rata-rata sebanyak 4,21 dan nilai rata-rata kelas ekperiment sebanyak 11,88 Sedangkan selisih rata-rata setelah perlakuan antara kelas eksperiment dan kelas kontrol sebanyak 7,68.

Selanjutnya untuk melihat besarnya perbandingan anantara kelas eksperiment dan kelas kontrol dan hipotesis mana yang diterima akan dilakukan dengan uji “t. Tapi sebelum itu wajib melakukukan uji prasayarat sebelum uji hipotesis yaitu uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Setelah dilakukan pengolahan data menggunakan rumus chi square di peroleh nilai normalitas pre test kelas kontrol adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $0,15 < 0,05$. Nilai

nilai normalitas pre test kelas eksperiment adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $0,19 < 0,05$. nilai normalitas post test kelas kontrol adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $0,15 < 0,05$. nilai normalitas pre test kelas eksperimen adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $0,20 < 0,05$. Dimana keputusan normal atau tidaknya. Menurut Muhidin (2017 : 40) apabila nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data dikatakan normal. Sebaliknya jika nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data dikatakan tidak normal. Maka nilai keempat data dinyatakan normal dan dapat di lanjutkan untuk uji parametrik.

Selanjutnya setelah uji normalitas, ada satu lagi uji prasyarat yang harus di uji yaitu uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji homogenitasnya menggunakan uji fisher dengan ketentuan. Menurut Zarksyi apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dikatakan homogenitas. Setelah data di olah dan di peroleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu, $1,87 < 2,51$ untuk pretest dan $1,50 < 2,51$ untuk postes. Dapat disimpulkan kedua data merupakan data yang homogen. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya dilakukan uji “t” untuk melihat penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn materi Pancasila. Pengaruh media dilihat dari perbandingan kelas eksperiment dan kelas kontrol. Perbandingan dicari dengan menguji nilai “t” pada nilai posttest siswa di kelas kontrol dan eksperimen.

Dalam penelitian ini telah dilakukan uji “t” Dimana $n = 34$ $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,047$. Dan $t_{tabel(\alpha/2)} = 2,004$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel(\alpha/2)}$ yaitu, $4,430 > 2,004$. Sesuai yang di utarakan Siregar (2013 :178) “tolak h_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel(\alpha/2)}$ dimana $t_{tabel(\alpha/2)}$ didapat dari tabel t pada taraf signifikasi $\alpha 0,05$ ” maka h_0 ditolak.

Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas penerapan media dengan kelas konvensional setelah penerapan media diberi perlakuan di kelas I B SD St. Yosef Sidikalang. Ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I B SD St. Yosef Sidikalang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan hasil pengamatan peneliti bahwa penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar dapat mengurangi penggunaan *gadget* untuk *game* yang kurang bermanfaat. Hal tersebut juga dapat dilihat dari foto-foto dokumentasi yang tercantum pada lampiran. Dokumentasi tersebut memperlihatkan anak lebih tertarik, semangat, dan senang dalam menggunakan media tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Berdasarkan analisis data diperoleh hasil normalitas saat pretest di kelas konvensional 0,159 dan pretest di kelas eksperiment 0,195. Hasil normalitas posttest di kelas konvensional 0,156 dan posttest di kelas eksperiment 0,202 sehingga data dapat dinyatakan normal dan dapat dipakai sebagai uji parametric; 2) Homogenitas posttest pada kelas konvensional yaitu 1.872 dan posttest pada kelas eksperiment 1.150 sehingga data dapat dinyatakan homogenitas dan dapat menguji hipotesis dua sample independen; 3) Hasil uji Ttes yaitu 3.047 dengan F_{tabel} 2,004 sehingga H_0 ditolak. Maka hipotesis yang diterima adalah H_a : penerapan media *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar Pancasila dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn materi Pancasila di kelas I- B SD St. Yosef Sidikalang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: 1) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* tebak gambar diharapkan dapat diterapkan untuk pembelajaran PPKn materi Pancasila, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.; 2) Mengingat hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk menerapkan dan mengembangkan media tersebut dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang mendatang; 3) Perlunya

penambahan evaluasi soal yang lebih beragam; 4) Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SD St. Yosef Sidikalang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmadi, Abu.2009. *Psikologi Sosial*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Akbarul, Arif. 2013.*24 Jam Pintar Pemrograman Android*.Yogyakarta: CV Andi.
- Arsyad, Azhar. 2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bimo, Walgito.2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi.
- Cepi, Riana.2009.*Media Pembelajaran Sekolah Dasar*.Bandung:UPI PRESS.
- Cogan, J.J.1998.*Citizenship Education for the 21st Century*.London:Kogan Page.
- Djaali.2008.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (Software Penampung Kreativitas, Inovasi dan Imajinasi bagi Game Designer)*.Yogyakarta:CV ANDI.
- Pemerintah Republik Indonesia.2013. *Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.Jakarta:Sekretariat Negara.
- Sanjaya,Wina.2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar.2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*.Jakarta:Prenadamedia Group.
- Slameto.2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zarkasyi.2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*.Bandung : Refika Aditama