

GAME HAGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Ita Kurnia¹, Tera Noviantiningtyas², Qonita Nur Rohmania³

itakurnia@unpkediri.ac.id¹, teranovianti14@gmail.com²,

qonitanurrohmania@gmail.com³

PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri¹

PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri²

Biologi, FKIP, UN PGRI Kediri³

Abstrak: Indonesia saat ini menghadapi revolusi industri 4.0. Hal ini berpengaruh pada era pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mutlak dibutuhkan dalam proses pembelajaran, *Hago* merupakan salah satunya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan cara meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD) melalui media pembelajaran *game online* (*Hago*). Penelitian ini bertempat di SDN Gogorante Kabupaten Kediri dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Dalam pengumpulan data menggunakan 5 langkah yaitu identifikasi variabel penelitian, identifikasi variabel penelitian, teknik dan pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, validasi soal, dan teknik analisis data. Berdasarkan pada hasil uji coba, didapatkan nilai dengan skor minimal 50 dan skor maksimal adalah 90 dengan rata-rata nilai siswa yaitu 74,80 yang sudah di atas KKM yaitu 70. Simpulan dari hasil uji coba yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *game* daring *Hago* ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa serta layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *game online*, *hago*.

HAGO GAME AS A LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: Indonesia is currently facing an industrial revolution 4.0. This affects the education era which is characterized by the use of digital technology in the learning process. The use of technology-based learning media is absolutely necessary in the learning process, *Hago* is one of them. The purpose of this study was to determine the effectiveness of how to improve student learning outcomes in Elementary Schools (SD)

Ita, Tera, Qonita. Game Hago Sebagai Media...

through online game learning media (Hago). This research took place at SDN Gogorante Kediri Regency with the research subjects were fourth grade students. In collecting data using 5 steps, namely identification of research variables, identification of research variables, research techniques and approaches, data collection techniques, question validation, and data analysis techniques. Based on the results of the trial, a minimum score of 50 and a maximum score of 90 was obtained with an average student score of 74.80 which was already above the KKM of 70. The conclusion from the trial results is that the use of learning media based on Hago online games has influence on student learning outcomes and is suitable for use as a learning medium.

Keywords: *hago, online game, learning media.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan dan menciptakan karakter serta kehidupan bangsa yang memiliki martabat sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa (UU no. 20 tahun 2003). Hal ini terlihat dari adanya pembaharuan undang undang, sistem pendidikan nasional, kurikulum, peningkatan profesionalitas dan kesejahteraan guru, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan, dan mengupayakan standarisasi pendidikan nasional (Mughtar, 2010). Oleh karena itu, pemerintah selalu berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kualitas dalam pendidikan juga dapat dilihat pada sarana dan prasarana yang dimiliki apalagi zaman sekarang yang semuanya tentang teknologi. Menurut Daryanto dalam Nurjannah, bahwa sarana dalam pendidikan dibagi menjadi tiga jenis apabila dilihat dalam proses pembelajaran yaitu buku, media pembelajaran, pensil, buku tulis, dll. Proses pembelajaran di kelas menjadi menarik atau tidak salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah bentuk bahan ajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Prastowo dalam Saputra (2017), bahwa mutu pembelajaran menjadi rendah ketika guru terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar tersebut secara inovatif. Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berkualitas perlu didukung dengan adanya

Ita, Tera, Qonita. *Game Hago* Sebagai Media...

bahan ajar yang berkualitas pula, dalam arti bahan ajar tersebut dapat mempermudah guru mengajarkan materi, mempermudah siswa memahami materi, mudah digunakan, dan bahan ajar tersebut dapat menarik minat siswa belajar.

Hasil observasi Putra (2018), yang dilakukan di SDN Gondanglegi 2 Nganjuk menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang mengembangkan dan kurang menarik dalam pemberian materi sehingga siswa menjadi lebih bosan dan mengantuk. Kurang menarik dalam pemberian materi ini disebabkan karena guru selalu menggunakan media yang konvensional bukan interaktif yang sangat menunjang kualitas proses pembelajaran. Guru banyak menggunakan media hanya berupa buku saja, interaksi gurupun kurang terhadap siswa.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat bagi siswa. Media diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Apalagi dalam memahami materi pelajaran di kurikulum sekarang yaitu kurikulum 2013. Dimana metode pembelajarannya berbasis tematik yang mengaitkan antara pelajaran satu dengan pelajaran yang lain. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pemberian materi. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* atau *AECT* dalam Tafonao (2018), bahwa media dapat digunakan dalam memberikan dan mendapatkan suatu informasi. Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Pada zaman sekarang, banyak yang menggunakan teknologi namun dalam menggunakannya terdapat kekurangan atau dampak negatif apabila tidak dipergunakan dengan baik.

Contoh dalam penggunaan teknologi yaitu siswa lebih tertarik dalam bermain *online* dari pada harus belajar. Hal ini dikuatkan oleh hasil survey yang dilakukan Ligagame (komunitas pemain *game online* terbesar di Indonesia) yang dilakukan pada tahun 2015. Dalam survey yang dilakukan pada komunitas *gamers* dan non *gamers* secara acak pada keluarga muda yang memiliki anak berusia 5—12 tahun. Hasilnya sekitar 70—80% anak mereka sedang bermain *online* baik *Facebook* maupun permainan dari *iPad* (<http://www.ligagame.com>). Penelitian lain yang dilakukan Melani (2009) menunjukkan *game online* mempunyai dampak negatif yaitu anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif daripada anak yang tidak bermain *game online*. Keberadaan *game* yang selama ini dianggap sebagai

Ita, Tera, Qonita. *Game Hago* Sebagai Media...

pengganggu belajar siswa dan menjadikan siswa melupakan tugasnya yang lain, maka perlu adanya inovasi untuk mengubah anggapan tersebut dengan mengkolaborasikan antara pembelajaran dengan *game* yang digemari siswa. Dari kolaborasi yang harmonis akan dirasakan manfaat yang lebih dari produk inovasi tersebut dalam dunia pendidikan, khususnya media pembelajaran yang digunakan di saat proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, *game online* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digemari oleh siswa.

Media pembelajaran *Hago* bisa dimainkan sendiri maupun kelompok. Dalam *game online* ini terdapat permainan yang bisa memberikan edukatif pada siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *game Hago* dapat mendukung siswa untuk berfikir, berbicara kemudian menuliskan berkenaan dengan suatu topik. Media pembelajaran *game online Hago* adalah media pembelajaran yang dimulai dari alur berfikir melalui bahan (menyimak, mencari permasalahan, dan alternatif solusi), selanjutnya berbicara dengan melakukan diskusi, presentasi, dan terakhir menulis dengan membuat laporan hasil diskusi maupun presentasi. *Hago* dijadikan media pembelajaran sekolah dasar pada kelas empat semester pertama. Salah satu contoh mata pelajaran yang ditemukan dalam *game Hago* dijadikan media mata pelajaran matematika. Di mana di dalam matematika terutama sekolah dasar kelas empat mengajarkan tentang operasi bilangan bulat yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Dalam *Hago* ada permainan ular tangga dan congklak yang mengajarkan hal tersebut. Selain itu, *game Hago* juga mengajarkan cara berpikir menyelesaikan masalah, selalu tenang menghadapi sesuatu, mengajarkan hal kalah, dan menang. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dirumuskan sebuah judul karya tulis ilmiah” *Game Hago* sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar”.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian menggunakan media aplikasi game telah banyak digunakan, diantaranya Devi Astri Nawangnugraeni (2015). Judul: *Game* Edukasi Android sebagai Fasilitas Pengenalan Bilangan untuk Siswa Usia Dini 2015. Hasil penelitian: Nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen adalah 33, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol adalah 34. Hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen adalah 85 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 66.

Ita, Tera, Qonita. Game Hago Sebagai Media...

Hasil rata-rata nilai uji Gain pada kelompok eksperimen adalah 0,77 termasuk pada kategori tinggi sedangkan hasil rata-rata nilai Gain pada kelompok kontrol adalah 0,48 termasuk kategori sedang.

3. Tujuan Penulisan

- a. Mendeskripsikan penggunaan game Hago untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
- b. Mendeskripsikan efektivitas game Hago untuk media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Objek Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah di SDN Gogorante Kabupaten Kediri dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Objek pada penelitian ini adalah materi tentang pengetahuan umum dalam *game Betul* atau *Salah* di aplikasi game *Hago*.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Identifikasi Variabel

Variabel independen atau yang disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi ataupun menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Berikut variabel-variabel pada penelitian ini:

- 1) Variabel Bebas berupa Media pembelajaran berbasis *audio visual* berupa aplikasi *game Hago*.
- 2) Variabel Terikat berupa hasil belajar materi pengetahuan umum.
- 3) Indikator dari variabel berupa hasil *pre-test* dan *s*.

b. Teknik dan Pendekatan Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimental yang disesuaikan dengan kondisi buatan (*artificial condition*) dan diatur oleh si peneliti. Sementara itu, pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif untuk meneliti dan menguji sampel maupun populasi tertentu. Pendekatan kuantitatif memudahkan peneliti untuk menganalisis dan menafsirkan hasil data yang sudah diperoleh menggunakan statistika.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan soal yang diberikan kepada siswa dan meliputi 2 langkah. Langkah yang pertama adalah siswa diberikan soal *pre-test* untuk menguji kemampuan awal siswa dan setelah itu diberikan soal *post-test* untuk menguji kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game Hago*. Materi yang digunakan adalah materi pengetahuan umum. Pengujian berupa tes bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *game Hago*.

d. Validasi Soal

Uji validitas instrumen bertujuan untuk memverifikasi instrumen pada setiap item soal yang akan digunakan untuk pengumpulan data siswa. Uji validitas instrumen akan diujikan pada soal yang akan diberikan kepada siswa pada perlakuan pertama yaitu sebelum penggunaan media dan juga setelah perlakuan kedua yaitu setelah penggunaan media berupa aplikasi *game Hago*.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode berupa statistik deskriptif untuk mengetahui hasil belajar siswa pada soal *pre-test* dan juga soal *post-test* pada materi pengetahuan umum. Untuk melihat hasil dan juga pengaruh penggunaan aplikasi *game Hago* maka dilakukan pengujian berupa Uji T untuk sampel berpasangan. Syarat dari Uji T harus memenuhi tahapan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki fungsi untuk melihat dan juga menentukan data yang dikumpulkan sudah berdistribusi normal. Data yang memiliki angka lebih dari 30 ($n > 30$), dapat dinyatakan sudah berdistribusi normal. Sementara itu, data yang memiliki angka kurang dari 30 ($n < 30$), dinyatakan tidak berdistribusi normal. Untuk memastikan apakah data benar-benar berdistribusi normal, maka dapat melakukan pengujian statistik normalitas. Contoh pengujian yang dapat digunakan adalah Kolmogorov Smirnov.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel dalam penelitian bersifat homogen atau tidak. Pada uji homogenitas apabila $F_{hitung} < F_{table}$ dengan taraf signifikan 5%, maka dapat dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan aplikasi komputer yaitu SPSS dengan jenis pengujiannya adalah uji *Levene statistics*. Langkah-langkah pengujian homogenitas adalah:

- a) Masukkan data variable dan susun dalam satu kolom, setelah itu masukkan variabel kedua lalu susun mulai baris kosong setelah kolom variabel pertama.
 - b) Buatlah pengkodean untuk kelas yang akan diuji kan, dengan cara buat variabel baru setelah itu berikan label pada setiap variabel (label 1 untuk variable satu dan label 2 untuk variable kedua).
 - c) Mulai hitung dengan uji levene menggunakan spss dengan memilih menu setelah itu pilih *analyze*, pilih *compare means*, dan terakhir pilih *one-way anova*.
 - d) Masukan variable yang akan diuji homogenitasnya pada variable *item list* dan masukkan kode kelas pada bagian faktor.
 - e) Aktifkan *homogeneity of varians* pada menu *options* lalu klik ok sebanyak dua kali.
 - f) Apabila nilai uji levene statistic $> 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa variasi datanya bersifat homogen.
- ## 3) Uji Beda (Uji T-Test)

Setelah data terkumpul, maka akan dilakukan uji beda (Uji T-Test) yang digunakan untuk testing signifikansi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Sebelum Perlakuan (Pre-Test)

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang melaksanakan pembelajaran tanpa media *game Hago* memperoleh hasil belajar yang rendah dengan skor terendah adalah 40 serta rata-rata nilai yang diperoleh dibawah

Ita, Tera, Qonita. *Game Hago* Sebagai Media...

KKM (70) yaitu 60. Terdapat 30 siswa dimana 9 siswa mendapatkan nilai sebesar 60 dengan persentase 30%, 13 siswa mendapatkan nilai sebesar 50 dengan persentase 43%, 7 siswa mendapatkan nilai sebesar 48 dengan persentase 24%, serta 1 siswa mendapatkan nilai sebesar 40 dengan persentase 3%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu perencanaan dalam penyusunan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran agar pembelajaran dapat berhasil dan tujuan tercapai. Pemilihan media pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan serta materi yang akan diberikan agar efektif dalam penyampaian materi ke siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran dan penguasaan materi siswa.

2. Hasil Setelah Perlakuan (*Post-Test*)

Setelah pemberian perlakuan berupa siswa yang diajarkan menggunakan media berupa *game Hago*, terlihat hasil belajar siswa yang meningkat daripada sebelum diberikan perlakuan. Siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media *game Hago* memperoleh hasil belajar dengan skor terendah adalah 50 serta nilai diatas KKM (70) yaitu 90, 80, dan 70 dengan rata-rata nilai yaitu 74,80. Diketahui dari 30 siswa terdapat 9 siswa mendapatkan nilai 90 dengan persentase 30%, 8 siswa mendapatkan nilai 80 dengan persentase 27%, 10 siswa mendapatkan nilai 70 dengan persentase 33%, 2 siswa mendapatkan nilai 60 dengan persentase 7% serta 1 siswa mendapatkan nilai 50 dengan persentase 3%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil perlakuan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana hasil yang didapatkan lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media berupa *game Hago*.

3. Penggunaan *Game Hago* sebagai Media Pembelajaran

Setelah pengambilan data dan pengujian, terbukti bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media *game Hago* mendapatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan media *game Hago*. Penggunaan media *game Hago* membantu Siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang berdampak pada motivasi belajar serta hasil belajar mereka. Melalui gamifikasi mampu menjadikan proses pembelajaran yang seru

Ita, Tera, Qonita. *Game Hago* Sebagai Media...

bagi siswa serta memudahkan dalam memahami materi sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan mudah.

4. Keefektivitas *Game Hago* sebagai Media Pembelajaran

Dari hasil pengujian pada perlakuan pertama yaitu siswa yang diajarkan tanpa media *game Hago* serta pada perlakuan kedua yaitu siswa yang diajarkan menggunakan media *game Hago*, terlihat hasil yang lebih baik pada perlakuan kedua daripada perlakuan pertama. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *game Hago* sangat efektif digunakan pada siswa sekolah dasar kelas 4.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Perkembangan informasi dan teknologi memunculkan berbagai media pembelajaran, misalnya *game Hago*. *Game Hago* memiliki banyak kelebihan yaitu mudah, fleksibel, dan interaktif. Format penyampaian *Game Hago* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah *Game Hago* yang bermuatan *game* edukasi. Dengan mengintegrasikan media yang bermuatan *game* ke dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa yang meningkat.

2. Saran

Selama ini terdapat banyak *game online* yang banyak memberikan unsur negatif di dalamnya untuk itu orang tua harus mendampingi anak agar tidak melakukan hal yang negatif. Selain itu bagi guru *game online* yang bisa digunakan untuk edukasi maka bisa digunakan untuk proses pembelajaran dengan menyesuaikan materinya. Bagi pengembang media hendaknya dalam mengembangkan multimedia interaktif memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran agar konten yang ada dalam multimedia dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

E. DAFTAR RUJUKAN

Ita, Tera, Qonita. *Game Hago Sebagai Media...*

Dewi, Ghea Putrifatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Berbasis Micromedia Flash*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta press.

Hananta, Wisnu. 2018. *Rendahnya Kualitas Sarana Fisik Pendidikan di Indonesia*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Press.

Melani, Devita. 2009. *Studi kasus tentang pengaruh game online pada agresivitas remaja di Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Unair.

Nawangnugraeni, Devi Astri. 2015. *Game Edukasi Android Sebagai Fasilitas Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Nurjannah. *Artikel Fasilitas Belajar Untuk Menunjang Proses Pembelajaran*.

Pamungkas Bian Dwi. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Mata Pelajaran TIK Semester Genap pada Siswa Kelas X SMA*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Putra, Santya Bima. 2018. *Pengembangan Media Papan Tempel pada Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi Diterbitkan Terbatas. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Press.

Saputra, H. J., Faizah, N. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1.

Suciadi, Eka Rizki. 2018. *Pengaruh Media Torso terhadap Kemampuan Menjelaskan Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan dan Manusia serta Cara Memelihara Kesehatan Alat Gerak Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Ngadisuko 3 Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi Diterbitkan Terbatas. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Press.

Ita, Tera, Qonita. Game Hago Sebagai Media...

Sulistiyorini, Tutut. 2018. *Mendeteksi Kemampuan Matematika Siswa SMP Kelas VII Berdasarkan Pola Sidik Jari*. Skripsi Diterbitkan Terbatas. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Press.

Kusumaningrum, Triana. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di Sma Negeri 2 Klaten*. Skripsi Diterbitkan Terbatas. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. SIPUU SETKAB di <http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>. Diakses online pada tanggal 20 Januari 2021.