

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SCRATCH GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PEMBELAJARAN PKN SD DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Arum Pramulia Anggraini¹, Devi Damayani², Dinta Adelia Putri³
arum.2021406405001@student.umpri.ac.id¹, devi.2021406405003@student.umpri.ac.id²,
dinta.2021406405042@student.umpri.ac.id³
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang tidak menarik dan efektif. Dalam hal ini, penggunaan media digital khususnya game edukasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk siswa. Game edukasi Scratch Game ini dirancang dengan mempertimbangkan kognitif piaget, sehingga konten dan mekanisme game sesuai dengan dengan kemampuan siswa. Metode pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil uji coba menunjukkan bahwa game edukasi Scratch Game efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Panjerejo pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PKN. Pembelajaran dengan menggunakan media digital seperti game edukasi Scratch Game yang mana guru menampilkan pembelajaran dengan berbantuan game online, dengan begitu efektivitas penggunaan game ini dapat meningkatkan nilai hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PKN.
Kata Kunci: Game Edukasi, Scratch Game, Hak dan Kewajiban.

Abstract

Improving learning outcomes for elementary school student is a major focus in Indonesian education, however in reality, many students have not yet achieved. This is caused by various factors, one of which is unattractive and ineffective teaching methods. This research aims to develop an educational game Scratch Game to improve the learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Panjerejo in the subject of Rights and Obligations in Civic Education (PKN) learning. This Scratch Game educational game is designed based on Piaget's Cognitive Development theory, so that the content and game mechanisms are in accordance with the abilities of the learners. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. The results of the study show that the Scratch Game educational game is effective in improving the learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Panjerejo in the subject of Rights and Obligations in Civic Education (PKN) learning. This is evidenced by the increase in student learning outcomes after using the Scratch Game educational game. This research contributes to the development of attractive and effective learning media to improve student learning outcomes.

Keywords: Educational Games, Scratch Game, Learning Outcomes, Rights and Obligations.

PENDAHULUAN

Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar menjadi fokus utama dalam dunia Pendidikan Indonesia. Upaya ini penting untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang optimal. Masih terdapat kesenjangan yang

signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa di berbagai daerah. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ujian nasional, banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan kurikulum minimum, dan masih tingginya angka putus sekolah.

Kondisi ini menjadi keprihatinan Bersama dan mendorong berbagai pihak untuk mencari solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu digarisbawahi bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai akademik, tetapi juga mencakup perkembangan karakter, social, dan emosional siswa.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat belajar siswa, rendahnya motivasi belajar, dan metode belajar yang tidak tepat. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, seperti latar belakang ekonomi dan Pendidikan orang tua, serta faktor sekolah, seperti kurangnya saran dan prasarana, mutu guru yang belum memadai, dan kurikulum yang belum berpihak pada siswa.

Rendahnya hasil belajar juga karena terdapat kesenjangan yang signifikan dalam pencapaian belajar antara siswa di berbagai daerah di Indonesia. Siswa di daerah perkotaan umumnya memiliki pencapaian belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa di daerah pedesaan. Kesenjangan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti akses terhadap Pendidikan yang berkualitas, ketersediaan guru yang berkualitas, dan kondisi social ekonomi keluarga. Kondisi ini perlu mendapat perhatian serius dari semua pihak terkait, karena rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar akan berakibat fatal bagi masa depan bangsa.

Di UPT SD Negeri 2 Panjerejo khususnya di kelas III, guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan ketidakmampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Serta kurang melek dalam teknologi yang ada. Metode yang digunakan pada saat pembelajaran hanya metode ceramah saja yang menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif. Sedangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tidak menjadikan kelas menjadi tidak kondusif yaitu inovasi guru dalam proses pembelajaran seperti didukungnya media pembelajaran yang dijadikan supaya pembelajaran yang lebih menarik.

Penyebab masalah di SD Negeri 2 Panjerejo ini mutu guru yang belum memadai, yaitu umur guru yang sudah tua menjadi alasan kenapa pembelajaran di dalam kelas tidak menarik dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Umur guru yang sudah tergolong tua yang menyebabkan penggunaan media khususnya media digital tidak dapat digunakan karena guru kurang melek teknologi. Sedangkan sarana dan prasarana nya sangat menunjang untuk guru menggunakan media digital.

Dalam hal ini, penggunaan media digital khususnya game edukasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak-anak. Anak-anak pada dasarnya memiliki kecenderungan untuk bermain game. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya waktu yang mereka habiskan untuk bermain game. Fenomena ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan menggunakan game edukasi.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Model

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dilakukan pada hari senin, 20 Mei 2024 di SD Negeri 2 Pajerejo. Kami meminta izin kepada kepala sekolah sembari memberikan surat izin melakukan implementasi dari kampus pada tanggal 18 Mei 2024. Bapak Supriyono, M.Pd.I selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Panjerejo mempersilahkan kami untuk memasuki kelas III dan melakukan implementasi Game Edukasi Scratch Game tersebut. Kami di arahkan oleh wali kelas dan Guru TU yaitu Pak Windhu dan Bu Reni untuk mengisi kelas dari Pukul 08.00 sampai 09.10.

Adapun tahapan yang kami lakukan saat implementasi Game Edukasi Scratch Game ialah sebagai berikut.

1. Implementasi media di kelas III

Hal yang pertama kami lakukan ialah perkenalan dengan murid. Setelah ini kami menanyakan apakah sudah mempelajari materi hak dan kewajiban, dan jawaban para siswa belum kemudian kami memberikan apersepsi terkait hak dan kewajiban. Setelah memberikan apersepsi kami menampilkan Game Edukasi di proyektor dan para siswa menyimak.

Setelah melihat kami memanggil 2 orang siswa untuk maju ke depan untuk mencoba Game tersebut. Dengan membaca dan kami berikan apersepsi siswa tadi bisa menjawab 4 dari 5 soal yang tersedia. Setelah itu kita jelaskan bahwa Game ini dapat kalian belajar di mana saja, di rumah menggunakan Handphone dan lain-lain.

2. Memberikan LKPD

Setelah pengimplementasian kami memberikan LKPD yang berbentuk gambar kegiatan di sekolah, para siswa di kelompokkan menjadi 6. Sesuai intruksi yang kami berikan para siswa menjawab di kertas LKPD dengan melihat gambar apakah gambar itu sesuai dengan hak atau kewajiban. Setelah siswa selesai mengerjakan kami membacakan jawaban dengan menanyakan satu per satu gambar ini apa dan termasuk hak atau kewajiban, jawaban para siswa beragam ada yang menjawab hak dan kewajiban. Setelah penilaian hanya 2 kelompok yang jawabannya benar semua.

3. Memberikan lembar angket kepada siswa

Setelah mengerjakan LKPD kami membagikan lembar angket untuk para siswa mengisi angket. Angket tersebut berisi dari 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban; 1: Sangat Kurang Baik; 2: Kurang Baik; 3: Cukup; 4: Baik; 5: Sangat Baik.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, mereka merasa senang belajar menggunakan media ini karena bagus, menarik, dan gambarnya lucu, serta mudah dipahami. Tetapi ada juga yang tidak merasa menarik dalam menayangan Game Edukasi. Menurut mereka, penggunaan media belajar adalah pengalaman baru dalam belajar Dimana Game Edukasi tersebut memiliki gambar dan tulisan yang menarik. Sehingga media ini dapat membantu siswa kelas III tersebut dalam memahami materi Hak dan Kewajiban.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengimplementasian Game Edukasi Scratch Game dapat disimpulkan bahwa media ini dapat dengan baik memotivasi dan menarik siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan materi Hak dan Kewajiban tersebut tersampaikan dengan jelas dan menarik. Selain itu, media ini dapat meningkatkan efektivitas dan kinerja mengajar guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Nasution, Mariam. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Jurnal Logaritma* Vol 06. No. 02.
- Milsan & Wewe. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal of Education Tachnology*. Vol.2 (2) pp. 65-69.
- Oktaviana, Dwi. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Vol.8, No 2.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif Rahman, Ridwan & Tresnawati, Dewi. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. Hal. 185
- Arif Wibisono, Wijayanto, Ika Menarianti, Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Bebas Android, ISBN 978-602-14020-5-4, Universitas PGRI Semarang, 2017.hal. 393-394
- Abadi, Rizky Gita. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar*.
- Irsa, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linier Congruent Method (Lcm)." *Informatika Global* Vlo 6 No. 1 Desember 2015.
- Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG. SKRIPSI. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
- Gunawan, Heri. (2021). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.