

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN PKN DI
SD INPRES PERUMNAS I KECRAPPOCINI, KOTA MAKASSAR**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN PKN DI
SD INPRES PERUMNAS I KECRAPPOCINI, KOTA MAKASSAR**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2023



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Perumnas I Kecamatan Rappocini

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : NIRA MAGFIRA RAUF
NIM : 105401121218
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Juli 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Sugati., M.Pd.

Dr. Abdul Aziz., S.Pd., M.Pd.

Diketahui,
Dekan FKIP

Ketua Prodi PGSD

Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NIDN. 0901107602

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT
MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nira Magfira Rauf

Nim : 105401121218

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Sd Inpres Perumnas I Kecrappocini, Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan

Nira Magfira Rauf



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT
MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nira Magfira Rauf

Nim : 105401121218

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini,saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2023

Yang Membuat Perjanjian,

Nira Magfira Rauf

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Dan jangan sekali-kali kamu mengatakan tentang sesuatu: “sesungguhnya aku akan mengerjakan ini besok pagi. Kecuali (dengan menyebut): “insyaAllah”. (Q.S Al-Kahfi: 23-24

Selama Ada Niat dan Keyakinan Semua Akan Jadi Mungkin



Persembahan:

Kupersembahkan karyaku ini buat: Kedua orang tuaku, saudara(i) ku,seluruh keluargaku, juga sahabat-sahabat yang telah membantu dengan do'a dan tindakan dalam mendukung penulis mencapai sebuah tujuan.

ABSTRAK

Nira Magfira Rauf. 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di SD Inpres Perumnas I Kec rappocini, Kota Makassar”. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing I Andi Sugiati Dan Pembimbing Abdul Azis.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN di SD Inpres Perumnas I Kecamatan Rappoini Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dengan jenis penelitian true experimental design di kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdiri dari 190 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas kontrol 18 siswa dan kelas eksperimen 18 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi, dan instrument hasil belajar siswa.

Dalam uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistik yaitu uji-t. Dihasilkan pada data pretest kelas eksperimen dan Kontrol terlihat bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 6,81 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data pretest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1. Hal yang sama pula ditunjukkan pada uji t pada data posttest yang menunjukkan bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 19,39 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data posttest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1. Jadi model pembelajaran game interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar PKN, Media Pembelajaran game Interaktif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Maha Penyayang dan Pengasih, berkat rahmat kesehatan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di SD Inpres Perumnas I Kec Rappocini, Kota Makassar”. Shalawat serta salam tak lupa dilantukan kepada Rasulullah yang telah menunjukkan jalan ke zaman yang penuh hidayah ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk menyelesaikan skripsi ini selesai dengan baik dan benar agar dapat bermanfaat di kemudian hari. Berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Abd Rauf Tahir dan Ibu Irfa Aeni sebagai kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa dan bantuan kepada peneliti.
2. Keluarga tercinta khususnya Sukardiansyah yang senantiasa memberikan doa, dan bantuan kepada peneliti.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat vii terlaksana.
5. Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang penuh perhatian dalam membimbing dan memfasilitasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
6. Ibu Dr. Andi Sugiati, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang dengan ikhlas, sabar, dan tulus memberi arahan serta saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Abdul Azis, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas, sabar, dan tulus memberi arahan serta saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Makassar khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pembimbingan selama perkuliahan sehingga penulis dapat sampai pada tahap ini.
9. Teman seperjuangan seluruh angkatan 2018 terkhusus kelas 2018 G yang selalu setia berbagi canda dan tawa serta motivasi dan kebersamaannya selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Kebersamaan ini akan menjadi sebuah cerita indah yang tidak akan bisa terlupakan.
10. Teman-teman mahasiswa PLP dasar SD Malengkeri 2 , PLP Lanjutan SD Negeri Minasaupa dan mahasiswa P2K SD Negeri 01 Barru, terima kasih atas segala dukungan dan motivasi yang luar biasa.

Makassar, 01 Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS.....	5
A. Kajian Pustaka.....	5
B. Kerangka Pikir	30
C. Hipotesis Penelitian.....	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Dan Desain Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian	33

C. Waktu dan Lokasi Penelitian	34
D. Populasi Dan Sampel.....	34
E. Prosedur penelitian.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Karakteristik Responden.....	43
2. Statistik Deskriptif dan hasil belajar.....	46
3. Statistik Inferensial	48
B. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	33
Tabel 3. 2	Jumlah Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas 1.....	35
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	35
Tabel 3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	38
Tabel 4.1	Responden Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4.2	Responden Kelas Kontrol	43
Tabel 4.3	Hasil Observasi	44
Tabel 4.4	Hasil Observasi	46
Tabel 4.5	Data Skor Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	47
Tabel 4.6	Data Skor Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen	49
Tabel 4.7	Tabel distribusi frekuensi hasil nilai postest kelas kontrol.....	50
Tabel 4.8	Perbedaan hasil nilai pretest dan postest	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Penggunaan wordwall	17
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan wordwall	18
Gambar 2. 3 Langkah-langkah Penggunaan wordwall	18
Gambar 2. 4 Langkah-langkah Penggunaan wordwall	18
Gambar 2. 5 Langkah-langkah Penggunaan wordwall	19
Gambar 2.6 Bagan kerangka pikir	30



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesuksesan suatu proses pembelajaran tidak terlepas oleh faktor-faktor pendukung, seperti lingkungan belajar, sumber belajar, keterampilan guru, motivasi siswa hingga ketersediaan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar memberikan ruang tersendiri baik bagi guru maupun bagi siswa.

Menurut Al Fuad (2016) faktor yang paling mempengaruhi minat belajar siswa adalah adanya keinginan dari siswa, perhatian dari orang tua, perhatian yang diberikan guru dan juga lingkungan sekitar siswa tersebut

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam peningkatan kualitas proses belajar-mengajar yang mendukung tercapainya prestasi belajar yang maksimal. Penelitian Hakim (2017) tentang Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu sangat diperlukan agar pembelajaran menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.

Sedangkan penelitian Rosidah, dkk (2022) tentang Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

Hidayat, dkk (2020) berpendapat bahwa Perkembangan pendidikan saat ini sangatlah cepat khususnya perkembangan pendidikan digital di Indonesia. Teknologi digital bisa digunakan sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan adanya teknologi tersebut kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari bahan ajar.

Dalam proses pembelajarannya pengajar bisa menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media – media seperti proyektor, audio visual, pengembangan game education. Salah satu penerapannya yaitu menciptakan pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan interaktif. Itulah pentingnya teknologi digital yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena pendidikan tersebut memiliki tujuan tertentu, seperti menanamkan nilai – nilai ideologi Pancasila.

Menurut Damri (2020) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya kewajiban dan hak warga Negara.

Setiap hal yang di kerjakan mestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Penelitian Gawise, dkk (2022) menunjukkan bahwa peranan media pembelajaran dalam penguatan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas, Penyebaran informasi secara meluas, merata, cepat, seragam dan terintegritas, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai dengan yang dimaksud atau yang diinginkan, Teknologi dapat menyajikan secara logis ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proporsi materi pelajaran, Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi, maka dapat mengatasi sikap pasif siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Perumnas 1, pada pembelajaran PKn guru hanya menggunakan metode ceramah. Dan ada beberapa factor yang mempengaruhi hasil belajar murid yaitu: kurangnya minat belajar, penggunaan media pembelajaran, dan murid merasa jenuh. Bila penggunaan media berjalan dengan baik, maka mutu pendidikan di tingkatkan sekolah dasar dapat dipacu atau di tingkatkan.

Bila penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar berjalan baik, maka mutu pendidikan di tingkatkan sekolah dasar dapat dipacu atau ditingkatkan. Untuk itulah, masalah media pembelajaran perlu dikaji dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan solusi yang dapat membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

Berdasarkan penguraian masalah tersebut maka perlu dikaji lebih mendalam masalah: “Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di SD Inpres Perumnas I Kec Rappocini, Kota Makassar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok masalah yang disampaikan pada latar belakang, maka peneliti mencoba mengajukan dalam bentuk pertanyaan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di SD Inpres Perumnas I Kec Rappocini Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Untuk lebih terarah persoalan yang ada di rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah : untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN di SD Inpres Perumnas I KecRappoini Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- b. Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti, khususnya dalam membuat laporan penelitian tindakan kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi murid
Dapat memberikan motivasi bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar di sekolah.
- b. Bagi guru
Sebagai masukan bagi guru untuk dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif.
- c. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang berharga terhadap upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap murid yang diharapkan.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN TINDAKAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Kata media berasal dari bahasa latin yakni Medius yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Menurut (Mahnun, 2012). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan

Menurut Wibawanto, 2017 mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat di artikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat-alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat di terima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafanao, 2018 berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepenerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar.

Dari pengertian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan proses belajar-mengajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

Dalam bidang komunikasi, istilah *media* sering dilekatkan bersama dengan kata *massa*, seperti kata media massa, *mass media*, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, Internet. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, *media* menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Misalnya, media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran bahasa mediasi komputer, *media pembelajaran* dan sebagainya.

Dalam pandangan sederhana, banyak orang yang berpendapat bahwa sekalipun berbagai media canggih telah dirancang dengan segala karakteristiknya untuk kebutuhan pembelajaran, tetapi selama instruktur, guru, tutor, atau pengajar tidak dapat berfungsi sebagaimana seharusnya tidak akan memberikan dampak yang berarti pada prestasi peserta didik. Sebaliknya, walaupun hanya

menggunakan media sederhana seperti buku teks, kapur tulis, dan instruktur itu sendiri sebagai media, prestasi peserta didik tetap dapat ditingkatkan. Hampir sama dengan pandangan tradisional tersebut. Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, dan konferensi video interaktif.

b. Istilah-Istilah Pada Media Pembelajaran sebagai berikut:

1. *Sensory mode*: alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
2. *Channel of communication*: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya).
3. *Type of Stimulus*: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).
4. *Media*: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti tulisan, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya)

Sekalipun terdapat pandangan yang cenderung membedakan istilah-istilah di atas, tetapi banyak juga yang berpendapat bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua komponen istilah tersebut. Dengan demikian

yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah peralatan fisik apa saja (bahan cetak, teks, objek nyata, audio, visual, video, Internet, dan berbagai media interaktif didesain secara terencana dan sistematis untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan maksud menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien.

Dari definisi tersebut, semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

c. Peran Media Pembelajaran

Peran penggunaan media sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut (Umar, 2013) peran media pembelajaran yang bersifat sebagaibahan ajar antara lain:

1. Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.
2. Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru.

3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat. Memberikan pengalamannya yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan siswa.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut Jauhari (2018) adalah media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian, kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran Umar (2013) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Primasari (2014) berpendapat bahwa Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. Fungsi media dalam pembelajaran secara keseluruhan yaitu mempermudah, memperjelas, serta sebagai alat dan bahan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dengan mudah memahami isi materi pembelajaran dan menumbuhkan rasa semangat belajar bagi siswa.

e. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran disekolah haruslah tepat sasaran. Dalam arti bahwa pengguna media harus tepat jenisnya dan penggunaannya. Ciri-Ciri Media Pembelajaran Supranoto (2017) mengungkapkan tiga ciri media sebagai petunjuk mengapa media digunakan serta apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

Ciri yang dimaksud yaitu 1) Ciri fiksatif (*fixative property*) yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu kejadian atau objek. 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar timelapserecording. 3) Ciri distributif (*distributive property*) yaitu ciri tersebut dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Hasibuan (2016) sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan software, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada media visual dan audio.

- 4) Media pendidikan mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recorder.
- 7) Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan ciri-ciri dari media pembelajaran tersebut, maka dapat diartikan sebagai suatu sarana yang mampu digunakan untuk menyalurkan informasi dalam bentuk audio, visual, dan audio visual, berupa software maupun hardware untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran.

f. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar peserta didik jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Media yang telah dipilih secara tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin, sesuai dengan prinsip-prinsip pemanfaatan media.

Media dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru mempertimbangkan media mana yang akan digunakan seperti yang diungkapkan Jailani & Hamid (2016) antara lain: 1) Ketersediaan sumber tempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. 2) Untuk membeli atau memproduksi sendiri telah tersedia dana dan tenaga. 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan

ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimanajaya dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa. 4) Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampak mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanyadapat digunakan sekali pakai. Prastya (2016) mengemukakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media untuk pembelajaran, sebagai berikut:

1. Biaya murah.
2. Kesesuaian media pembelajaran dengan metode yang digunakan oleh guru.
3. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.
4. Pertimbangan praktis.
5. Ketersediaan media pembelajaran tersebut.
6. Tujuan, Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.
7. Efektifitas, Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan dan yang paling sesuai, yang dirumuskan dalam pembelajaran.
8. Kemampuan guru dan siswa.

2. Game Interaktif

a. Pengertian Game Interaktif

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif

apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi murid agar tertarik dalam belajar.

Bahkan banyak murid yang menyalah gunakan perkembangan game, seakan-akan game berpengaruh penting didalam aktifitas siswa. Banyak siswa yang kurang fokus terhadap mata pelajaran, kebanyakan mereka membahas dan memainkan game. Dengan kedudukan game sebagai media penghibur, game berpengaruh penting terhadap konsentrasi pembelajaran, karena tidak lepas dari hakikat seorang siswa yang sering memainkan game, dan kebanyakan siswa sering memainkan game yang tidak mendidik.

Prestasi belajar murid di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Kesulitan siswa dalam pemahaman materi terindikasikan dari beberapa faktor yang memungkinkan siswa kurang berkonsentrasi dalam penangkapan informasi itu sendiri. Akibatnya, murid kurang termotivasi mengikuti pembelajaran bahkan cenderung tidak mengikuti materi yang diberikan.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang, ada yang kalah, biasanya dalam konteks serius atau refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu **ter.aktif**. Adjektiva (kata sifat): (1) bersifat saling melakukan aksi antara hubungan, dan salingaktif. (2) istilah komputer dan terminal atau antara komputer dan komputer.

Jadi game interaktif adalah kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi permainan atau game komputer, dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, maupun edukasi yang interaktif. Kelompok game interaktif bukan di dominasi hanya sebagai hiburan tetapi juga alat bantu pembelajaran atau edukasi.

Adapun beberapa kriteria game interaktif yaitu berbasis elektronik, bersifat menyenangkan (*fun*) dan memiliki unsur kompetisi, memberikan feedback/interaksi kepada pemain, baik antar pemain atau pemain dengan alat, memiliki tujuan atau membawa satu atau lebih konten atau muatan pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, entertainment, promosi produk (*advertisement*) sampai kepada pesan yang destruktif.

b. Game Interaktif Berbasis Web Wordwall

Dalam proses penelitian ini menggunakan media pembelajaran game interaktif berbasis Web Wordwall.

1. Pengertian Media Wordwall

Aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variative, yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Aplikasi wordwall dapat diakses oleh peserta didik secara individual dalam menggunakannya atau dengan bimbingan guru. Aplikasi wordwall ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online.

Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran online, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Wordwall dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Di antara beberapa jenis Template ini termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis.

Menurut Sherianto, (dalam Nissa & Renoningtyas, 2021: 2857) Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.

Sedangkan Halik, (dalam Nissa & Renoningtyas, 2021: 2857) berpendapat bahwa media pembelajaran Wordwall juga dikenal sebagai web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan.

Puspa ardini, 2019 (Arimbawa, 2021) menyatakan bahwa wordwall merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui wordwall ini.

Dalam Penelitian Fidyah, dkk (2021) Menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan

media game interaktif *wordwall* sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan web aplikasi untuk membuat game berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.

2. Kelebihan Aplikasi Wordwall

- a) Dapat memberikan system pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- b) Dalam pengaksesan aplikasi wordwall dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- c) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Kekurangan aplikasi wordwall :

- a) Dalam pembuatan aplikasi wordwall ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- c) Tidak semua template permainan bisa digunakan karena diantaranya ada yang tidak gratis sehingga jika ingin menggunakan harus melakukan pembayaran terlebih dahulu
- d) Jika tidak mempunyai akses internet/ kuota maka tidak dapat membuka aplikasi wordwall.

Dalam penggunaannya aplikasi ini siswa harus dengan bimbingan guru dan orang tua, media ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam materi yang diberikan guru. Wordwall merupakan aplikasi yang bertujuan untuk sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat evaluasi.

4. Langkah-langkah untuk menggunakan Wordwall

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi Wordwall adalah sebagai berikut:

- a) Seperti pada aplikasi lainnya langkah awal yang harus dilakukan untuk menggunakan aplikasi ini adalah dengan mendaftar atau membuat akun. Untuk membuat akun *Wordwall* bisa dengan mengakses <https://wordwall.net> kemudian melengkapi data yang tertera di dalamnya.

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Penggunaan wordwall



Sumber <https://wordwall.net>

- b) Pengguna bisa langsung sign in menggunakan Google atau menuliskan email dan *password*, setelah itu menekan tombol *sign in* dan selanjutnya pengguna akan diarahkan ke menu utama dari aplikasi ini.

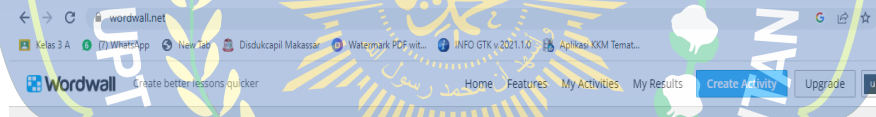
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan wordwall



Sumber <https://wordwall.net>

- c) Pilihlah *create activity*, Setelah itu pilihlah salah satu template game yang ada sesuai dengan bentuk kreasi yang ingin dibuat. Tuliskan judul dan deskripsi permainan yang ingin dibuat.

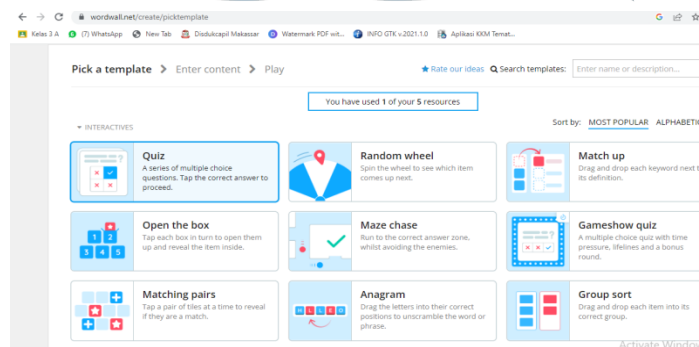
Gambar 2. 3 Langkah-langkah Penggunaan wordwall



Sumber <https://wordwall.net>

- d) Menuliskan konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan,

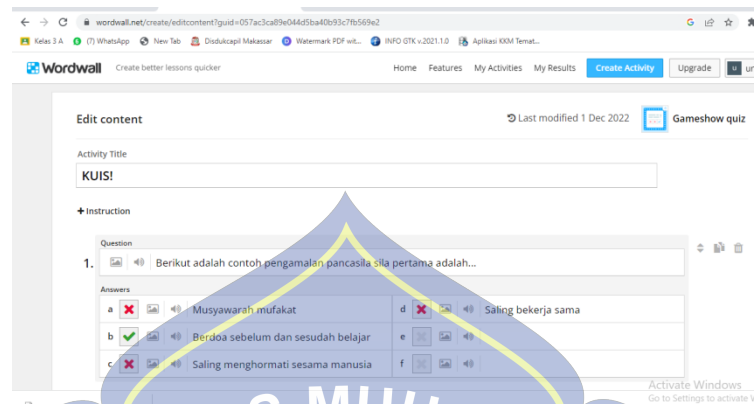
Gambar 2. 4 Langkah-langkah Penggunaan wordwall



Sumber <https://wordwall.net>

e) Langkah terakhir pilih done, jika sudah selesai membuat game.

Gambar 2. 5 Langkah-langkah Penggunaan wordwall



Sumber <https://wordwall.net>

4. Hakekat Belajar

1. Pembelajaran PKN

Seperti yang kita ketahui, setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dimana terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriotis dan lain sebagainya yang pada saat itu menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Manusia dianugerahi akal untuk berpikir hingga akhirnya dengan nalar itu melahirkan pendidikan yang bermakna. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan

salahsatu pendidikan yang harus disampaikan karena erat keitannya dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial yang hidup berbangsa dan bernegara khususnya di Indonesia. Esensi dari pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik sesuai konstitusi yang berlaku. Untuk itu, membentuk karakter bukanlah satu hal yang mudah.

Untuk itu, perlu diberikan pendidikan kewarganegaraan sejak dasar yaitu di Sekolah Dasar agar apa yang disampaikan melekat menjadi karakter saat tumbuh dewasa. Tujuan dilakukannya penelitian ini selain untuk mengetahui hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD) juga untuk mengetahui fungsi dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan diberikan agar tercipta konsep yang terstruktur dalam memberikan pendidikan yang sejak di jenjang dasar.

Menurut Syam Norman (2011) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. Sedangkan Mardalena, (2012) berpendapat bahwa hakikat PKn di SD adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Pengertian Pendidikan menurut para ahli adalah Pendidikan Undang-Undang sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Pendidikan adalah 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, Negara.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pendidikan PKN juga memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di setiap jenjang pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Saidurrahman (2018) Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat

Sedangkan menurut Aziz Wahab (2011), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang mengajarkan kebangsaan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Menurut Madiung (2018) Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Peran guru untuk membekali dan mengembangkan nilai sikap dan moral pada diri siswa di sekolah dasar tentu sangat diperlukan. Namun pengembangan nilai sikap dan moral pada diri siswa mustahil untuk dicapai apa bila siswa tidak memahami konsep-konsep tentang nilai dan moral itu sendiri.

Konsep tentang nilai sikap dan moral sesungguhnya telah termuat di dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn fokus terhadap terbentuknya warga negara yang paham dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang terampil, cerdas serta berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Undang-Undang yang sesuai dengan Pendidikan Kewarganegaraan Sistem Pendidikan Nasional merupakan mata ajaran wajib bagi seluruh peserta didik di semua jalur dan jenjang Pendidikan formal. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Civis Education juga seyogyanya diberikan kepada setiap warga negara Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-citabersama.

Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar siswa pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu factor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan factor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya

Perubahan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang undang No. 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bera khlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Salah satu langkah dalam penyusunan kurikulum 2013 adalah penataan ulang PKn menjadi PPKn, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Mengubah nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
- 2) Menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Mengkoordinasi KI-KD dan indikator PPKn secara nasional dengan memperkuat nilai moral dan Pancasila, nilai dan norma UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi (pengetahuan Kewarganegaraan, sikap Kewarganegaraan, keterampilan Kewarganegaraan, keteguhan Kewarganegaraan, komitmen Kewarganegaraan, kompetensi Kewarganegaraan).
- 4) Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh.
- 5) Mengembangkan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn.

- 6) Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh.
- 7) Mengembangkan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn.

Rumusan di atas menegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan mampu membentuk peserta didik untuk memiliki wawasan kebangsaan, kesadaran bernegara dan optimalisasi pembentukan karakter dalam kehidupan bersama, serta sikap dan perilaku cinta tanah air yang bertanggung-jawab. Muatan materi yang terdapat dalam kurikulum PPKn diharapkan mampu menanamkan kesadaran pada setiap individu untuk tertib dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penanaman kesadaran tersebut salah satu bentuknya dapat diwujudkan melalui pendidikan politik dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di dalamnya memuat materi pendidikan politik, seperti penyadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Harapannya pemberian materi tersebut dapat menjadi bekal bagi siswa supaya dapat menjadi warga negara yang baik dalam berbangsa dan bernegara.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berarti sebagai akhir atau evaluasi dari proses pembelajaran yang dilaksanakan dan dibentuk dalam soal soal tes yang berkaitan dengan sebuah materi, sehingga siswa mampu menyelesaikan soal-soal dengan baik.

Ahmad Susanto (2012:5) menyatakan bahwa hasil belajar, yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hamalik (2013:155) berpendapat bahwa hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Dimiyati dan Mudjion dalam Nasrah (2021:11) hasil belajar adalah hasil interaksi antara suatu tindakan belajar dan tindak mengajar. Dalam hal ini, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa dari proses kegiatan belajar mengajar yang diakhiri dengan proses evaluasi.

Susanto (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh seseorang setelah menempuh pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan pencapaian akhir yang dimiliki seseorang setelah melakukan kegiatan belajar mengajar.

Ahmad Susanto (2019) mengatakan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang dimaksudkan adalah kemampuan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar.

Suhendri, H. (Kristianto, 2019) menyatakan hasil belajar adalah puncak dari kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan tingkah laku (psikomotor) yang berkesinambungan dan dinamis serta dapat diukur atau diamati.

Hasil belajar dalam proses pembelajaran yang tinggi sangatlah diperlukan dalam setiap mata pelajaran termasuk dengan mata pelajaran PKN. Ketuntasan hasil belajar dapat menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil belajar seorang siswa tergantung pada apa yang telah diketahuinya.

Disamping itu, cerminan hasil belajar juga akan sangat berkaitan dengan konsep-konsep serta tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi pelajar itu dengan bahan yang dipelajarinya. Masalahnya dari sejumlah siswa. Hasil belajar yang mereka peroleh belum memperlihatkan apa yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh anak dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi dari setiap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan hasil belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar, Sebagai Berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmani dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

4. Prinsip-Prinsip Belajar

Beberapa prinsip-prinsip belajar yaitu: pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku; kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik

yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar; ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Beberapa prinsip belajar yaitu keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan. Prinsip pengulangan menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar. Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apa bila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu adanya perubahan perilaku yang merupakan proses yang berlangsung secara kontinyu, merupakan sebuah yang bermanfaat untuk kehidupannya di masyarakat kelak.

5. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Kegiatan belajar yang terjadi pada siswa dapat diamati sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam kegiatan belajar siswa dibimbing untuk adanya perubahan perilaku setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga tujuan belajar akan dapat dicapai secara maksimal.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa (*interen*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

1. Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan serta kebiasaan siswa.
2. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikis, dan kondisi sosial. Oleh karena itu, kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan. Faktor eksternal juga sangat berpengaruh terhadap peserta didik yaitu pada lingkungan sekitar peserta didik, misalnya variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, iklim, tempat belajar, suasana lingkungan dan budaya belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu semua faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti: kecerdasan, minat, bakat, kesehatan jasmani, kesehatan rohani dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang

berasal dari luar diri siswa baik di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam proses belajar harus memperhatikan kemampuan internal siswa didukung oleh situasi yang terjadi dari luar diri siswa. Agar tercipta situasi eksternal yang bervariasi untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal siswa.

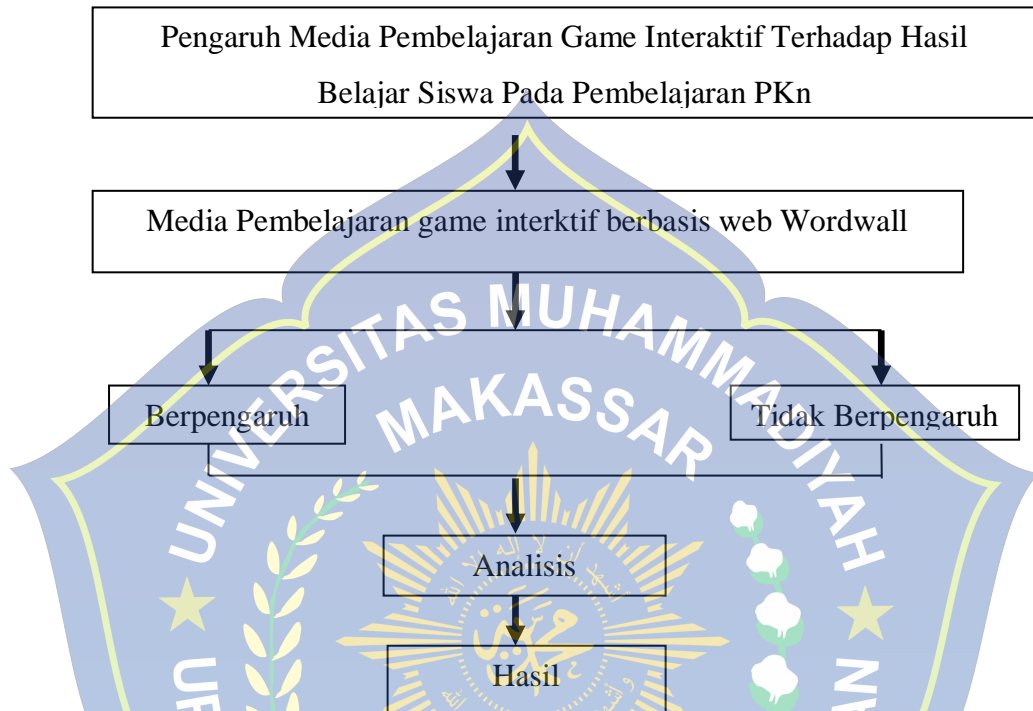
B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang digunakan seorang guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional, selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang dan bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa kurang memahami materi, yang diberikan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat dan tidak termotivasi dalam belajar karena media yang digunakan seorang guru tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses belajar dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media *game* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing-masing.

Untuk memahami bagaimana penggunaan fasilitas dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut:

2.1 Bagan kerangka pikir



C. Definisi Operasional Variabel

1. Media pembelajaran game interaktif adalah media pembelajaran yang menggunakan game interaktif yang bertujuan merangsang kreatif. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.
2. Hasil belajar PKN adalah skor yang diperoleh peserta didik pada ranah pengetahuan meliputi penerapan, analisis, dan sintesis dalam proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: ada pengaruh hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran sistem pengisian di SD Inpres Perumnas 1.

Kriteria penguasaan

$H_0 = H_i$

= $H_0 > H_i$ = efektif

= $H_0 < H_i$ = tidak efektif



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari dilakukannya perlakuan. Suharsimi Arikunto (2011) Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan. Pada penelitian ini termasuk eksperimen semu (quasi experimental), karena pada desain tersebut mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran Game interaktif sebagai kelas eksperimen dan kelas yang kedua yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	O ₁	O ₂
K	O ₃	O ₃

Sumber Sugiyono (2019)

Keterangan:

E : kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif

K :kelompok siswa yang menggunakan media pembelajarankonvensional
(model/peraga)

X : perlakuan/treatment (penerapan media pembelajaran game interaktif)

- :penerapan media pembelajaran konvensional (model/peraga)

O₁ : pre-test kelas eksperimen

O₂ : post-test kelas eksperimen

O₃ : pre-test kelas kontrol

O₄ :post-test kelas control

B. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau penyebab berubahannya variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Model pembelajaran Game Interaktif .
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar PKn siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD Inpres Perumnas I Kec Rapoocini, kota Makassar.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Perumnas I Makassar dengan jumlah 197 murid, yang di antaranya terdapat sample yaitu murid kelas kontrol dan murid kelas eksperimen.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas 1

NO	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas 1	28	20	48
2	Kelas II	17	21	38
3	Kelas III	19	19	38
4	Kelas IV	13	7	20
5	Kelas V	19	17	36
6	Kelas VI	8	9	17
Jumlah				197

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini berjumlah 36 orang, diantaranya 18 orang dari kelas kontrol dan 18 orang dari kelas eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel Random sampling dengan cara undian yang keluar sebagai sample.

Tabel 3.3 Sampel

NO	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V (kelaseksperimen)	7	11	18
2	V (KelasKontrol)	10	9	18
Jumlah				36

Sumber: Tata Usaha SD Inpres Perumnas I Tahun 2022

E. Prosedur penelitian

Adapun tahap-tahap atau prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Tahap persiapan

- a. Observasi ke sekolah SD untuk melihat hasil belajar PKN peserta didik dan pokok bahasan yang dipelajari.
 - b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi persiapan rencana pembelajaran
- ### 2. Tahap pelaksanaan
- Tahap pelaksanaan atau tindakan diberikan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran game interaktif pada kelas eksperimen
- ### 3. Tahap akhir
- Setelah seluruh kegiatan pengajaran dilaksanakan maka dilakukan analisis dari data-data yang telah diperoleh.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:102). Salah satu tujuan dibuatnya instrument penelitian adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap dan akurat mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis:

1. Instrumen Lembar Pengamatan Observasi

Lembar observasi merupakan alat pengumpul data yang dibuat karena dibutuhkan untuk mendapatkan data dari variabel dalam suatu penelitian. Lembar observasi pada dasarnya dibuat karena teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi untuk mendapatkan data pada penelitian yang dilakukan.

2. Instrumen tes hasil belajar siswa.

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik. dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok menurut Arikunto (2012: 46). Cara pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu diadakan uji tes dan melihat hasilnya, apakah ada perbedaan hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak menggunakan media.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu analisis data mengenai hasil pre-test dan hasil post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian analisis data mengenai pengaruh media Pembelajaran gameinteraktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD INP Perumnas I Kec Rappocini, Kota Makassar.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol serta pencapaian aktivitas siswa.

Skor rata-rata diperoleh dari persamaan berikut:

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

Sumber: Supardi (2017)

Dimana:

x = skor rata-rata

x_i = skor perolehan

n = jumlah data

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Sumber: Supardi (2017)

Menentukan koefisien variabel menggunakan rumus:

$$KV = \frac{S}{\bar{x}}$$

Dimana:

KV = koefisien varians

S = standar deviasi

XBar = rata-rata sampel

Tabel 3. 4 Kategorisasi Standar Penilaian Hasil Belajar

Nilai murid	Kategori
$0 \leq X < 65$	Kurang
$65 \leq X < 79$	Cukup
$79 \leq X < 85$	Baik
$85 \leq X < 100$	Sangat Baik

2. Statistik inferensial

Analisis statistic inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis inferensial digunakan pada statistic parametrik dan non parametrik. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t. Sebelum pengujian, hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasayarat, yakni uji normalitas, dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan terhadap hasil belajar PKN peserta didik di kelas yang menggunakan media Pembelajaran game interaktif. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

$$x_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Sumber: Supardi (2017)

Dimana:

X^2 Hitung = nilai chi-kuadrat

k = panjang kuadrat

O_i = frekuensi hasil pengamatan

E_i = frekuensi harapan

Kriteria pengujian:

Data berdistribusi normal bila x^2_{Hitung} lebih kecil dari x^2 tabel dimana diperoleh dari daftar (x^2) dengan $dk = (k-1)$ pada taraf signifikansi = 0,05.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dan data homogeny atau berbeda, untuk keperluan ini dapat dicari dengan persamaan sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Sumber: Supardi (2017)

Nilai yang diperoleh dari rumus diatas dinyatakan sebagai f_{Hitung} . Selanjutnya nilai f_{tabel} diperoleh dari daftar distribusi F dengan penyebut dan pembilang $dk = (n - 1)$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kedua kelas dikatakan memiliki data yang homogeny apabila $f_{hitung} < f_{tabel}$

c. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan dari rata-rata. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variens) tersebut sama atau berbeda. Penggunaan Uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Sumber: Supardi (2017)

Dengan nilai S diperoleh rumus dibawah ini :

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 + 2}}$$

Dimana :

T = nilai pada tabel distribusi t

\bar{x}_1 = skor rata-rata pada kelas eksperimen

\bar{x}_2 = skor rata-rata pada kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

s_1^2 = varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

d. Uji Hipotesis

Adapun hipotesis yang akan di uji dengan statistic dalam penelitian ini adalah:

$$\begin{cases} H_0 : \mu_1 = \mu_2 \\ H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \end{cases}$$

Dengan:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

:tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKN yang signifikan antara yang diajar secara konvensional pada murid SD Inpres Perumnas

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

: terdapat perbedaan hasil belajar PKN yang signifikan antara yang diajar menggunakan media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1

μ_1

: Skor rata-rata hasil belajar PKN siswa kelas V SD yang diajar menggunakan media pembelajaran game interaktif

μ_2

: skor rata-rata hasil belajar PKN siswa kelas V SD yang diajar secara konvensional. Jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ - terletak di taraf tersebut maka H_0 diterima dan jika H_1 diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data penelitian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden

a) Responden Kelas Eksperimen

Adapun karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Responden Kelas Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN		
JenisKelamin	Frequency	Percent
LAKI LAKI	7	38.9
PEREMPUAN	11	61.1
Total	18	100.0

Berdasarkan tabel diatas, bahwa jumlah responden pada kelas eksperimen berjumlah 18 orang, dengan 38,9% atau 7 orang berjenis kelamin laki-laki dan 61,1% lainnya atau 11 orang berjenis kelamin perempuan.

b) Responden Kelas Kontrol

Adapun karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelas control dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Responden Kelas Kontrol

KELAS KONTROL		
JenisKelamin	Frequency	Percent
LAKI LAKI	12	66.7
PEREMPUAN	6	33.3
Total	18	100.0

Berdasarkan tabel diatas, bahwa jumlah responden pada kelas control berjumlah 18 orang, dengan 66,7 % atau 12 orang berjenis kelamin laki-laki dan 33,3% lainnya atau 6 orang berjenis kelamin perempuan

C) Instrumen Hasil Observasi

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap guru kelas V, berikut adalah jabaran hasil Observasi:

Tabel 4.3 Hasil Observasi

No	Kegiatan	terlaksana	Tidak terlaksana
1	Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa.	√	
2	Guru mengkondisikan kelas agar siap menerima materi pembelajaran.	√	
3	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Kemudian guru menekankan pentingnya berdoa sebelum melaksanakan aktivitas	√	
4	Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan belajar siswa	√	
5	Guru melakukan kegiatan apersepsi	√	
6	Siswa menyimak materi bacaan menelaah sosial budaya Indonesia	√	
7	Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan pancingan	√	
8	Siswa membentuk kelompok	√	
9	Siswa dengan pasangannya mengemukakan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan Sosial Budaya	√	
10	Guru membagikan LKPD kepada siswa	√	
11	Siswa dapat merumuskan hipotesis	√	

	tentang Sosial Budaya Indonesia		
12	Guru menggunakan media game interaktif	√	
13	Guru menjelaskan mengenai media pembelajaran game interaktif	√	
14	Guru membimbing siswa menggunakan web wordwall quis	√	
15	Guru membagikan link web wordwall quis	√	
16.	Siswa mencoba mengerjakan quis wordwall	√	
17	Guru memperlihatkan peringkat hasil quis wordwall	√	
18.	Guru bersama siswa mengoreksi hasil quis wordwall	√	
19.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya	√	
20	Guru memberikan refleksi kepada siswa	√	
21	Guru menutup pembelajaran dengan salam	√	

2. Statistik Deskriptif Dan Hasil Belajar

a. Hasil Belajar *Pretest*

Tabel 4.4 Data Skor Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Pretest		
No.	Eksperimen	Kontrol
1	70	65
2	75	65
3	75	65
4	75	70
5	75	70
6	75	70
7	75	70
8	80	75
9	80	75
10	80	75
11	80	75
12	80	75
13	84	75
14	84	75
15	85	80
16	86	80
17	86	80
18	86	84
Mean	79,5	73,5555556
Median	80	75
Mode	75	75
Standard Deviation	4,913965692	5,52238463
Variance	24,14705882	30,496732
Sum	1431	1324

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa nilai pada data pre-test menunjukkan rata-rata pada kelas control sebesar 73,56 dengan jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 1.324. Sedangkan pada kelas eksperimen, rata-rata nilai siswa sebesar 79,5 dengan jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 1.431

b. Hasil Belajar *Postest*

Tabel 4.5 Data Skor Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	POST TES Nilai Berdasarkan Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
1	75	60
2	80	60
3	80	60
4	80	65
5	80	65
6	80	65
7	80	65
8	85	70
9	85	70
10	85	70
11	85	70
12	85	70
13	90	70
14	90	70
15	90	75
16	90	75
17	90	75
18	90	75
Mean	84,44444444	68,33333333
Median	85	70
Mode	80	70
Standard Deviation	4,816909214	5,144957554
Variance	23,20261438	26,47058824
Sum	1520	1230

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, diketahui rata-rata nilai pada data posttest siswa di kelompok control adalah sebesar 68,33 dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 1.230. sedangkan pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai siswa sebesar 84,4 dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 1.520.

3. Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Proses uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Chi Kuadrat. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai Chi Kuadrat hitung dengan nilai Chi Kuadrat tabel. Jika Chi Kuadrat hitung lebih kecil daripada Chi Kuadrat tabel, berarti distribusi data adalah normal. Jika Chi Kuadrat hitung lebih besar daripada Chi Kuadrat tabel, berarti distribusi data tidak normal

1) Normalitas Hasil Belajar Pretest

Menentukan banyaknya kelas

$$k = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

$$k = 1 + 3,3 \text{ Log } (36)$$

$$k = 5,1 = 5$$

Maka banyaknya kelas adalah 5

Menentukan Range

$$r = \text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}$$

$$r = 65 - 86$$

$$r = 21$$

Maka range adalah 30

2) Menentukan Lebar Kelas

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{r}{k} = \frac{21}{6} = 3,4 \approx 3$$

Maka lebar kelas adalah 3.

Berdasarkan nilai-nilai diatas, maka dihasilkan tabel distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar posttest kelas control adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 tabel distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar posttest kelas kontrol

No.	Interval	Fo	Xi	F0.Xi
1	65-68	3	66,5	199,5
2	69-72	5	70,5	352,5
3	73-76	13	74,5	968,5
4	77-80	8	78,5	628
5	81-84	3	82,5	247,5
6	85-88	4	86,5	346
Jumlah		18		2742

Dari Tabel diatas dapat dihitung:

$$X_{bar} = \sum_{i=1}^6 \frac{F_o \cdot X_i}{F_o}$$

$$X_{bar} = \frac{2.742}{36}$$

$$X_{bar} = 76,167$$

Sehingga dihasilkan:

Tabel 4.7 tabel distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar posttest kelas kontrol

No.	Interval	Fo	Xi	Fo.Xi	$X_i - X_{bar}$	$F_o(X_i - X_{bar})^2$
1	65-68	3	66,5	199,5	-9,667	280,353
2	69-72	5	70,5	352,5	-5,667	160,574
3	73-76	13	74,5	968,5	-1,667	36,1256
4	77-80	8	78,5	628	2,333	43,5431
5	81-84	3	82,5	247,5	6,333	120,321
6	85-88	4	86,5	346	10,333	427,084
Jumlah		18		2742		1068

Dari tabel diatas,

Diketahui:

$$Varians = \frac{(\sum_{i=1}^6 F_i (X_i - X_{bar})^2)}{\sum_{i=1}^6 F_i}$$

$$= \frac{1.068}{36}$$

$$= 29,67$$

Karena standar deviasi merupakan hasil akar dari varians, jadi nilai standar deviasi yaitu $= \sqrt{29,67} = 5,44$ Sehingga dapat di tentukan nilai χ^2_{Hitung} seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.8 nilai standar deviasi

Interval	tepi bawah	tepi atas	Z Tepi Bawah	Z Tepi Atas	Luas 0-Z Tepi Bawah	Luas 0-Z Tepi Atas	Selisih Luas 0-Z
65-68	64,5	68,5	-2,1447	-1,4094	0,4838	0,4192	0,0646
69-72	68,5	72,5	-1,4094	-0,6741	0,4192	0,2486	0,1706
73-76	72,5	76,5	-0,6741	0,06121	0,2486	0,0239	0,2247
77-80	76,5	80,5	0,06121	0,79651	0,0239	0,2852	0,2613
81-84	80,5	84,5	0,79651	1,5318	0,2852	0,437	0,1518
85-88	84,5	88,5	1,5318	2,2671	0,437	0,4881	0,0511

Karena $E_i = \frac{\text{Selisih Luas 0-Z}}{n}$, $O_i = F_i$ dan $\chi^2_{Hitung} = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$, maka :

E_i	O_i	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
2,3256	3	0,45482	0,19557
6,1416	5	1,30325	0,2122
8,0892	13	24,116	2,98125
9,4068	8	1,97909	0,21039
5,4648	3	6,07524	1,1117
1,8396	4	4,66733	2,53714
Jumlah	18		7,24826

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai $\chi^2_{Hitung} = 7,24826$.

Sedangkan χ^2_{Tabel} , dengan $dk=6-1=5$, berdasarkan tabel distribusi *Chi – Square* adalah sebesar 11,07. Karena $\chi^2_{Hitung} < \chi^2_{Tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pre-test kelas eksperimen dan control terdistribusi dengan normal.

2) Normalitas Hasil Belajar Postest

Menentukan banyaknya kelas

$$k = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

$$k = 1 + 3,3 \text{ Log } (36)$$

$$k = 5,1 = 5$$

Maka banyaknya kelas adalah 5

Menentukan Range

$$r = \text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}$$

$$r = 90 - 60$$

$$r = 30$$

Maka range adalah 30

3) Menentukan Lebar Kelas

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{r}{k} = \frac{30}{6} = 5$$

Maka lebar kelas adalah 3.

Berdasarkan nilai-nilai diatas, maka dihasilkan tabel distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar post test kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar post test kelas eksperimen

No.	Interval	Fo	Xi	Fo . Xi
1	60-65	7	62,5	437,5
2	66-71	7	68,5	479,5
3	72-77	5	74,5	372,5
4	78-83	6	80,5	483
5	84-89	5	86,5	432,5
6	90-95	6	92,5	555
Jumlah		18		2760

Dari Tabel diatas dapat dihitung:

$$X_{bar} = \sum_{i=1}^6 \frac{F_o \cdot Xi}{F_o}$$

$$X_{bar} = \frac{2.760}{36}$$

$$X_{bar} = 76,67$$

Sehingga dihasilkan:

Tabel 4.9 distribusi frekuensi berdasarkan interval untuk nilai hasil belajar post test kelas eksperimen

No	Interval	Fo	Xi	Fo . Xi	Xi - X _{bar}	Fo (Xi - X _{bar}) ²
1	60-65	7	62,5	437,5	-14,17	1405,52
2	66-71	7	68,5	479,5	-8,17	467,242
3	72-77	5	74,5	372,5	-2,17	23,5445
4	78-83	6	80,5	483	3,83	88,0134
5	84-89	5	86,5	432,5	9,83	483,145
6	90-95	6	92,5	555	15,83	1503,53
Jumlah		18		2760		3.971

Dari tabel diatas,

Diketahui:

$$Varians = \frac{(\sum_{x=1}^6 F_i (X_i - X_{bar})^2)}{\sum_{i=1}^6 F_i}$$

$$= \frac{3.971}{36}$$

$$= 110,30$$

Karena standar deviasi merupakan hasil akar dari varians, jadi nilai standar deviasi yaitu = $\sqrt{110,30} = 10,50$

Sehingga dapat tentukan nilai χ^2_{hitung} seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.10 nilai standar deviasi

Interval	tepi bawah	tepi atas	Z Tepi Bawah	Z Tepi Atas	Luas 0-Z Tepi Bawah	Luas 0-Z Tepi Atas	Selisih Luas 0-Z
60-65	59,5	65,5	-1,6352	-1,0638	0,4484	0,3554	0,093
66-71	65,5	71,5	-1,0638	-0,4924	0,3554	0,1879	0,1675
72-77	71,5	77,5	-0,4924	0,07905	0,1879	0,0279	0,16
78-83	77,5	83,5	0,07905	0,65048	0,0279	0,2422	0,2143
84-89	83,5	89,5	0,65048	1,2219	0,2422	0,3888	0,1466
90-95	89,5	95,5	1,2219	1,79333	0,3888	0,4633	0,0745

Karena $E_i = \frac{\text{Selisih Luas } 0-Z}{n}$, $O_i = F_i$ dan $\chi_{\text{Hitung}}^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$, maka :

E_i	O_i	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
3,348	7	13,3371	3,9836
6,03	7	0,9409	0,15604
5,76	5	0,5776	0,10028
7,7148	6	2,94054	0,38116
5,2776	5	0,07706	0,0146
2,682	6	11,0091	4,10482
Jumlah	18		8,74049

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai $\chi_{\text{Hitung}}^2 = 8,740$.

Sedangkan χ_{Tabel}^2 , dengan $dk=6-1=5$, berdasarkan tabel distribusi *Chi - Square* adalah sebesar 11,07. Karena $\chi_{\text{Hitung}}^2 < \chi_{\text{Tabel}}^2$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar postest kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi dengan normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homo genitas varian data. Adapun rincian perhitungan varian masing-masing data terdapat pada lampiran. Uji ini juga untuk menentukan rumus yang akan digunakan dalam uji t.

Uji ini dilakukan dengan rumus:

$$F_{Hitung} = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians kecil}}$$

Kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika F_{Hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} berarti varian data adalah homogen
2. Jika F_{Hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} berarti varian data tidak homogen

Berikut ini adalah perhitungan nilai F pada data Pretest:

$$F_{Hitung} = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians kecil}}$$

$$F_{Hitung} = \frac{30,49}{24,17} = 1,26$$

Sedangkan perhitungan nilai F pada data posttest:

$$F_{Hitung} = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians kecil}}$$

$$F_{Hitung} = \frac{26,47}{23,202} = 1,14$$

Diketahui nilai F_{Tabel} dari kedua F_{Hitung} diatas dengan nilai $f=18-1=17$, berdasarkan tabel distribusi F adalah sebesar 2,271. Sehingga, karena kedua $F_{Hitung} > F_{Tabel}$ maka kedua data tersebut memiliki varians yang homogen.

c. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan dari rata-rata. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variens) tersebut sama atau berbeda.

Penggunaan Uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{|\bar{X}_1 - \bar{X}_2|}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Adapun hasil uji t pada data pretest yaitu:

$$t = \frac{|\bar{X}_1 - \bar{X}_2|}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{|73,56 - 79,5|}{\sqrt{\frac{(18-1)30,49 + (18-1)24,14}{18+18-2} \left(\frac{1}{18} + \frac{1}{18}\right)}}$$

$$t = \frac{5,94}{\sqrt{\frac{(18-1)30,49 + (18-1)24,14}{18+18-2} \left(\frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{5,94}{\sqrt{27,315 \left(\frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{5,94}{\sqrt{0,7587}}$$

$$t = \frac{5,94}{0,871}$$

$$t = 6,81$$

Sedangkan hasil uji t pada data posttest yaitu:

$$t = \frac{|\bar{X}_1 - \bar{X}_2|}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{|68,33 - 84,44|}{\sqrt{\frac{(18-1)26,47 + (18-1)23,202}{18+18-2} \left(\frac{1}{18} + \frac{1}{18}\right)}}$$

$$t = \frac{16,11}{\sqrt{\frac{(18-1)26,47 + (18-1)23,202}{18+18-2} \left(\frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{16,11}{\sqrt{24,836 \left(\frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{16,11}{\sqrt{0,689}}$$

$$t = \frac{16,11}{0,83}$$

$$t = 19,39$$

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran dari dugaan awal yang telah di tentukan. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah

1. H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKN yang signifikan antara yang diajar secara konvensional pada murid SD Inpres Perumnas 1.
2. H_1 : terdapat perbedaan hasil belajar PKN yang signifikan antara yang diajar menggunakan media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1.

Sedangkan, kriteria yang digunakan adalah :

1. Jika $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak
2. Jika $T_{Hitung} < T_{Tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Diketahui nilai T_{Tabel} dari kedua data diatas, pre test dan post test memiliki nilai T_{Tabel} dengan $df=34$ dan taraf signifikan 5% adalah sebesar 2,0322. Berdasarkan hal diatas, terlihat bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 6,81 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data pretest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1.

Sedangkan pada data post test, terlihat bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 19,39 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data posttest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpres perumnas 1.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh metode pembelajaran penggunaan game interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Peneliti melakukan pembagian kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok control adalah kelas yang tidak menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan metode game interaktif dan kelompok eksperimen adalah kelas yang menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan metode game interaktif. Dengan menggunakan 36 total sampel penelitian yang merupakan siswa SD InpresPerumnas I, dihasilkan perbedaan nilai masing-masing kelas dengan data pada saat pretest dan posttest yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.11 perbedan hasil nilai pretest dan posttest

Kelompok	Kelas		Perubahan
	Pretest	Posttest	
Kontrol	73,55	68,33	-5,22
Eksperimen	79,5	84,44	4,94

Dari tabel diatas, dapat diketahui pada kelompok control kelas pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 73,55 dan pada saat kelas posttest rata-rata nilai siswa menjadi 68,33. Hal ini menunjukkan terjadi penurunan rata-rata nilai siswa kelompok yang tidak menerima perlakuan berupa metode pembelajaran game interaktif sebesar 5,22. Sedangkan pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai siswa pada saat pretest adalah sebesar 79,5 dan pada

saat post test sebesar 84,44. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa metode belajar game interaktif sebesar 4,94. Dari adanya penurunan nilai pada kelas kontrol dan peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa akan dapat menangkap dan memahami materi apabila diberikan perlakuan metode pembelajaran game interaktif, sehingga menunjukkan nilai yang tinggi pada kelas posttest dibandingkan dengan kelas yang tidak menerima perlakuan yang justru terjadi penurunan nilai.

Perubahan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol dan eksperimen dijelaskan dengan nilai pada hasil uji t, uji t merupakan uji beda antara kelas pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol serta kelas postes pada kelompok eksperimen dan kontrol. Dihasilkan pada data pretest kelas eksperimen dan kontrol Berdasarkan hal diatas, terlihat bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 6,81 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data pretest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpresperumnas 1. Hal yang sama pula ditunjukkan pada uji t pada data posttest yang menunjukkan bahwa nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 19,39 > 2,0322$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan eksperimen pada data posttest sebelum mengikuti pelajaran media pembelajaran game interaktif dan yang diajar secara konvensional pada murid kelas V SD Inpresperumnas 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori mengenai manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang merupakan kelas siswa yang menerima perlakuan metode pembelajaran game interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional, bahkan hal buruk yang terjadi adalah terjadi penurunan nilai kelompok kontrol pada kelas postes. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode game interaktif membuat siswa lebih dapat mengingat dan memahami materi dengan baik. Berdasarkan hal tersebut teori fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Umar (2013) tercapai pada penelitian ini, bahwa fungsi Media Pembelajaran adalah membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eva Betty Simanjuntak, Nurul Fadhilah Ananda (2018) dalam *jurnal Guru Kita (JGK)*. Vol 2 (3) Juni 2018, hlm. 14-20. Diketahui peningkatan hasil tes pada kelas control termasuk kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen termasuk

dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media game interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sejalan dengan rumusan masalah dan hasil penelitian pada bab IV, adapun kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran game interaktif dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas I. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan hipotesis penelitian yang menunjukkan bahwa $T_{Hitung} > T_{Tabel} = 19,39 > 2,0322$ yaitu terdapat pengaruh antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran game interaktif dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional pada matapelajaran Pendidikan kewarganegaraan terhadap siswa kelas V SD Inpres Perumnas I.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah diperoleh, saran yang dapat disampaikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif akan memudahkan siswa untuk belajar karena dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Menggunakan media pembelajaran game interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa juga lebih menarik



DAFTAR PUSTAKA

- A.I. Nadia Dkk (2022) *Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Arif Sofianto, 2016, *Permainan Anak Masa Kini dan Kontribusinya Pada Pendidikan Karakter Anak*. Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Tengah
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arimbawa. (2021). *Penerapan Word Wall Game Quiz Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi*. Indonesian Journal of Educational Development, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Aryun Nailun Nasikhah, 2016, *Pengembangan Game Education Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*: Semarang
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhari, 2015. *Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Agustus 2015 Vol. 16, No. 1, 43-60.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-RuMedia.
- Batubara Hamdan Husein, M.Pd.I. 2014. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damri, M. P., Putra, F. E., & Kom, M. I. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan*. Prenada Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Effendi.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).

- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65. Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156-162.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba.
- Ina Magdalena, dkk. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. *Jurnal Pendidikan dan Sains* Volume 2, Nomor 3, Desember 2020; 418-430
- Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. *Jurnal Piwulang*, 127. J.R. Dias,
- Jailani, M.S., & Hamid A. (2016) *Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI))*. *Nadwa-Jurnal Pendidikan Islam*. 10(2), 175-192.
- Kristianto, Y. (2019). *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(11), 1428-1443.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makassar: Celebes Media Perkasa
- Muhammad Yaumi, 2017, *Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama*, Universitas Muhammadiyah Pare-Pare
- Mahnun, 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012
- Mardalena, SR (2012). Penerapan Pendekatan Kontektual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn

kelas V C SDN 2 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012. (Skripsi) Lampung:
Universitas Lampu

- N Hasibuan .(2016). *implementasi media pembelajaran*. jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id
- Nissa, S. F., &Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*,3(5),2854–2860.
- Prastya, Agus (2016). *Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru*. In: Temu Ilmiah Nasional Guru VIII Tahun 2016:
- Pujiriyanto. (2013). *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*.Yogyakarta:UNYPress
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).
- Saidurrahman. (2018). *Pendidikan KewarganegaraanNKRI Harga Mati*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Supranoto (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information, Communicationand Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2 Sekampung*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Susanto, H. (2013). *Pembelajaran PKn Di SD*. 1. Retrievedfromhttps://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pe_mbelajaran-pkn-di-sd/amp/
- Syam Norman. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran*.

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

Umar. 2013. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal. Tarbawiyah Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013.

Wahab, Abdul Aziz (2011). *Teori Dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung; Alfabeta

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur:Penerbit Cerdas Ulet Kreati





PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SD INPRES PERUMNAS I
2. Nomor Pokok Sekolah Nasional : 40307535
3. Jenjang Pendidikan : SD
4. Status Sekolah : Negeri
5. Alamat Sekolah : Jl. Bonto Dg. Ngirate No. 78
6. RT/RW : 1 / 1
7. Dusun : Bonto Makkio
8. Desa Kelurahan : Bonto Makkio
9. Kecamatan : Kec. Rappocini
10. Kabupaten : Kota Makassar
11. Provinsi : Prov. Sulawesi Selatan
12. Kode Pos : 90222
13. Lokasi Geografis : Lintang -5 Bujur 119
14. Akreditasi : A
15. Kurikulum : Kurikulum 2013
16. Kepala Sekolah : ROSDIANA, S.Pd
17. Operator Data Akademik : NUR ALFIAH ANGGUN
18. Nomor Telepon : 0411866339
19. Email : sdiperumnas1@gmail.com

VISI & MISI UPT SPF SD INPRES PERUMNAS 1

VISI

“Mewujudkan Peserta Didik Yang Unggul, Cerdas, Berpengetahuan, Berkarakter, Peduli Lingkungan”

MISI

1. Menciptakan Proses Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan
2. Meningkatkan Mutu Lulusan Yang Berdaya Saing Tinggi
3. Mengembangkan Kepribadian Siswa Yang Berkarakter Bangsa
4. Menerapkan Lingkungan Sekolah Yang Clean Dan Green Serta Indah Dan Sehat
5. Menerapkan Manajemen Partisipasi Warga Sekolah Dan Masyarakat Menuju Lingkungan Sekolah Yang “Bersinar Terang” (Bersih, Indah, Asri, Rindang, Tertib, Aman, Nyaman, Dan Tenang)
6. Menjadikan Sekolah Praktek Pengelolaan Kepedulian Lingkungan
7. Melaksanakan Kegiatan Pelestarian Lingkungan Hidup.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : UPT SPF SD INPRES PERUMNAS 1
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Sub tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
Pembelajaran ke- : 6
Fokus Pembelajaran : PPKn
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 kali Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menelaah keberagamansosial budaya masyarakat	3.3.1 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat;
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial	4.3.1 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat;

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca, siswa memahami keberagaman sosial budaya masyarakat.
3. Dengan berikrar, siswa dapat menerapkan sikap dalam keragaman agama dan budaya dengan penuh kepedulian.
4. Dengan cerita, siswa dapat menentukan sikap yang baik dalam keragaman masyarakat dengan penuh kepedulian..
5. Dengan media pembelajaran game interaktif,dapat meningkatkan hasil belajar murid

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan mengenai Keberagaman sosial dan budaya
2. menyebutkan upaya-upaya pelestarian kebudayaan nasional

3. Teks Penjelasan perilaku yang tepat dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran: Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, dan post test.

F. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V Tema 7: Peristiwa dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Media Wordwall
3. LKPD
4. Teks Bacaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas agar siswa siap untuk belajar 4. Peserta didik melakukan Permainan Tembak Dor (Ice Breaking). 5. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 6. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 9. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 	10 menit

<p>Kegiatan inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa menyimak materi bacaan tentang menelaah keberagaman sosial budaya indonesia 2. Siswa membuat peta pikiran berdasarkan bacaan yang berjudul menelaah keberagaman sosial budaya indonesia. 3. Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan pancingan: Apakah kalian pernah melihat upacara adat di daerah kalian? Apa tujuan dari upacara tersebut? Dan apa saja kegiatan yang dilakukan selama upacara adat berlangsung? 	<p>35 menit</p>
<p>Merumuskan Masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara mandiri, siswa mencari penyelesaian masalah dari cerita mengenai sikap dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya dalam masyarakat. 2. Guru memberikan waktu bagi siswa untuk menanggapi cerita sesuai dengan pendapatnya. 3. Guru membentuk kelompok 4. Guru membagikan LKPD (hipotesis awal) 5. Bersama teman kelompok, siswa memecahkan masalah dengan mencari informasi mengenai bentuk kerjasama dalam keberagaman, manfaat kerja sama dalam keberagaman, indahnya kebersamaan dalam keberagaman, cara menyikapi keberagaman, dan cara menjaga kebersamaan. 6. Siswa dapat merumuskan hipotesis tentang keberagaman sosial dan budaya 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. \ 	<p>15 menit</p>

	<p>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	
--	---	--

Pertemuan 2

Kegiatan	Tahapan	Diskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengkondisikan kelas agar siap menerima materi pembelajaran. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Kemudian guru menekankan pentingnya berdoa sebelum melaksanakan aktivitas. 4. Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan belajar siswa. 5. Guru memberi ice breaking dengan mengajak siswa bersama-sama menyanyikan lagu “disini senang disana senang” 6. Guru kembali merefleksi pembelajaran sebelumnya dengan hubungannya pada pembelajaran hari ini 	10 menit
Inti	<p>Merancang percobaan</p> <p>Melakukan percobaan</p> <p>Penarikan kesimpulan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyiapkan handpone 2. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai cara mengakses web wordwall 3. Siswa mengakses web wordwall melalui link yang telah dibagikan oleh guru 4. Guru membimbing siswa untuk mengingat kembali materi dan LKPD yang telah di simpulkan mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat 5. Dengan penuh semangat, siswa menjawab quis wordwall 6. Siswa menyimpulkan pendapat mengenai 	

		kegiatan keberagaman sosial budaya masyarakat 7. Guru dan siswa mengoreksi hasil jawaban pada quis wordwall 8. Guru memberi siswa kesempatan untuk bertanya	
penutup		1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran 2. Guru membenarkan kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan oleh siswa 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa teman temannya. (religius) 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Post test
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja

Makassar, 3 Maret 2022

Guru Kelas 5 ,

Peneliti

Irfa Aeni, S.Pd.

Nira Magfira Rauf

NIP. 19700650199402 2002

NIM: 105401121218

Mengetahui

Kepala Sekolah UPT SPF SD INPRES

PERUMANAS 1,

Rosdiana, S.Pd

NIP. 19721230199595 2001

INSTRUMEN OBSERVASI AWAL WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan
1	Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1?
2	Media Pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran?
3	Apakah setelah menggunakan media pembelajaran, hasil belajar siswa meningkat?
4	Masalah apa yang sering muncul dalam proses belajar mengajar
5	Menurut ibu, apakah media pembelajaran game interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

No	Jawaban
1	Hasil belajar siswa masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM.
2	Dalam pembelajaran seperti biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan media buku.
3	Menurut saya, pasti meningkat karena siswa akan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang baru
4	Masalah yang sering muncul biasanya adalah sulitnya membuat siswa semangat dalam belajar, dan sulitnya membuat siswa fokus.
5	Dengan menggunakan game quis tersebut siswa akan belajar dengan menyenangkan dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya

SOAL POST-TEST

SOAL EVALUASI (POST-TEST)

1. Sikap dalam menghadapi teman yang mempunyai budaya yang berbeda adalah..
 - a. Memilih teman yang memiliki budaya yang sama
 - b. Mengikuti budaya teman
 - c. Saling menghargai dan menghormati
2. Arti semboyan “Bhineka Tunggal Ika” adalah...
 - a. Berbeda-beda tetap satu juga
 - b. Walaupun berbeda tetap satu
 - c. Meskipun satu tetapi budayanya berbeda
 - d. Meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu juga
3. Berikut yang bukan merupakan unsur kebudayaan adalah...
 - a. Bahasa
 - b. Kesenian
 - c. Mata pencaharian
 - d. Pengalaman hidup
4. Sikap yang harus dikembangkan dalam masyarakat yang beragam seperti Indonesia adalah
 - a. Berteman dengan teman yang memiliki suku yang sama
 - b. Memandang budaya sendiri lebih baik dari budaya lain
 - c. Menolak menonton pagelaran budaya dari suku lain
 - d. Saling menghargai perbedaan dalam keberagaman
5. Dalam kehidupan masyarakat yang beraneka ragam, maka sikap yang perlu kita kembangkan adalah
 - a. Pantang menyerah
 - b. Tangguh
 - c. Menghormati
 - d. Mengacuhkan
6. Bila keputusan dalam suatu musyawarah telah tercapai sikap kita yang paling tepat sebaiknya adalah....

- a. Mengakui dan menerima dalam batas tertentu
- b. Melaksanakan dengan penuh tanggung jawab
- c. Berusaha memahami dan mengakuinya
- d. Menghafalkan untuk kemudian dibacakan

7. Gambar di bawah ini menunjukkan bahwa di dalam masyarakat Indonesia terdapat....



- a. Keragaman religi
 - b. Keragaman pakaian adat
 - c. Keragaman pakaian adat
 - d. Keragaman tempat beribadah
8. Mengenakan pakaian adat dari daerah masing-masing merupakan keragaman yang menunjukkan adanya perbedaan
- a. Suku
 - b. Kegemaran
 - c. Jenis kelamin
 - d. Agama
9. Riska dan Nina berasal dari daerah yang berbeda. Riska berasal dari daerah yang bentang alamnya berupa pegunungan. Nina berasal dari daerah pesisir pantai. Keduanya memiliki kebiasaan dan budaya yang berbeda. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara keduanya adalah
- a. Ras asal
 - b. Lingkungan geografis
 - c. Latar belakang sejarah
 - d. Perbedaan kepercayaan
10. Perhatikan ragam perbedaan berikut ini!

- (1) Warna kulit
- (2) Jenis rambut
- (3) Pakaian adat
- (4) Upacara pernikahan

Ragam perbedaan fisik ditunjukkan pada nomor

- a. (1) dan (2) c. (2) dan (3)
- b. (1) dan (3) d. (2) dan (4)

11. Berikut ini merupakan contoh kebudayaan lokal yang telah diangkat menjadi kebudayaan nasional adalah

- a. Pakaian adat batik c. Rumah adat honai
- b. Upacara ngaben d. Tari tradisional seudati

12. Segala kebudayaan yang dimiliki oleh Negara Indonesia disebut kebudayaan ...

- a. Lokal c. nasional
- b. Asing d. daerah

13. Perhatikan kegiatan berikut ini!

- (1). Saling membantu untuk mengganggu teman.
- (2) Gotong-royong mendirikan pos kamling
- (3) Kerja bakti membersihkan selokan.
- (4) Bekerja sama saat ujian

Kegiatan yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan ditunjukkan pada nomor ..

- a. (1) dan (2) c. (2) dan (3)
- b. (1) dan (3) d. (2) dan (4)

14. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- (1) Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri.
- (2) Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat.
- (3) Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek.
- (4) Meningkatkan interaksi tanpa mempermasalahkan perbedaan

Sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia ditunjukkan pada ..

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

15. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa

- a. Indonesia
- b. Melayu
- c. Sunda
- d. Jawa

16. Berikut ini yang merupakan sikap menghargai keragaman di sekolah adalah

- a. bermain dengan semua teman
- b. memilih teman bermain berbeda agama
- c. bertengkar dengan teman
- d. memusuhi teman yang berbeda agama

17. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab banyaknya suku di Indonesia adalah ...

- a. perbedaan lingkungan geografis
- b. pemimpin Negara sejarah
- c. perbedaan agama atau kepercayaan
- d. perbedaan latar belakang

18. Tarian khas dari daerah Nia adalah tari gambyong, Tarian khas dari daerah Budi adalah tari topeng. Perbedaan tersebut patut kita

- a. abaikan
- b. permalukan
- c. banggakan
- d. tinggalkan

19. Segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal, budi dan rasa manusia disebut...

- a. Karsa
- b. Budaya
- c. adat
- d. suku

20. Indonesia terdiri atas berbagai suku, oleh karena itu kita harus memupuk rasa

- a. persatuan
- b. permusuhan
- c. persaingan
- d. perpecahan

DAFTAR HADIR SISWA KELAS KONTROL

No	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Muh Rahmat			
2	Muh Faezah Dwi Febrian			
3	Resky Ramadan			
4	Muh Alkautsar			
5	Muh Fatir			
6	Muh Praditya Pratama			
7	Muh Hasburrahman. H			
8	Muh Raffly Affan			
9	Muh Sadly Supriansyah			
10	Naifah Mutmainnah			
11	Najwa Musdalifah. T			
12	Sari			
13	Zdulfiansyah			
14	Zalza Akilah Nur Ramadani			
15	Resky Naizar			
16	Ellizabet Jessica. P			
17	Sifa Akilah			
18	Denova			

P
O
S
T
T
E
S
T

DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Muh Rahmat			
2	Muh Faezah Dwi Febrian			
3	Resky Ramadan			
4	Muh Alkautsar			
5	Muh Fatir			
6	Muh Praditya Pratama			
7	Muh Hasburrahman. H			
8	Muh Raffly Affan			
9	Muh Sadly Supriansyah			
10	Naifah Mutmainnah			
11	Najwa Musdalifah. T			
12	Sari			
13	Zdulfiansyah			
14	Zalza Akilah Nur Ramadani			
15	Resky Naizar			
16	Ellizabet Jessica. P			
17	Sifa Akilah			
18	Denova			

**P
O
S
T
T**

				E
				S
				T



Hasil Belajar Pretest

Pretest		
No.	Eksperimen	Kontrol
1	70	65
2	75	65
3	75	65
4	75	70
5	75	70
6	75	70
7	75	70
8	80	75
9	80	75
10	80	75
11	80	75
12	80	75
13	84	75
14	84	75
15	85	80
16	86	80
17	86	80
18	86	84
Mean	79,5	73,5555556
Median	80	75
Mode	75	75
Standard Deviation	4,913965692	5,52238463
Variance	24,14705882	30,496732
Sum	1431	1324

HASIL BELAJAR POST TES

No.	POST TES Nilai Berdasarkan Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
1	75	60
2	80	60
3	80	60
4	80	65
5	80	65
6	80	65
7	80	65
8	85	70
9	85	70
10	85	70
11	85	70
12	85	70
13	90	70
14	90	70
15	90	75
16	90	75
17	90	75
18	90	75
Mean	84,44444444	68,33333333
Median	85	70
Mode	80	70
Standard Deviation	4,816909214	5,144957554
Variance	23,20261438	26,47058824
Sum	1520	1230

Bersama teman kelompok carilah informasi berikut ini!

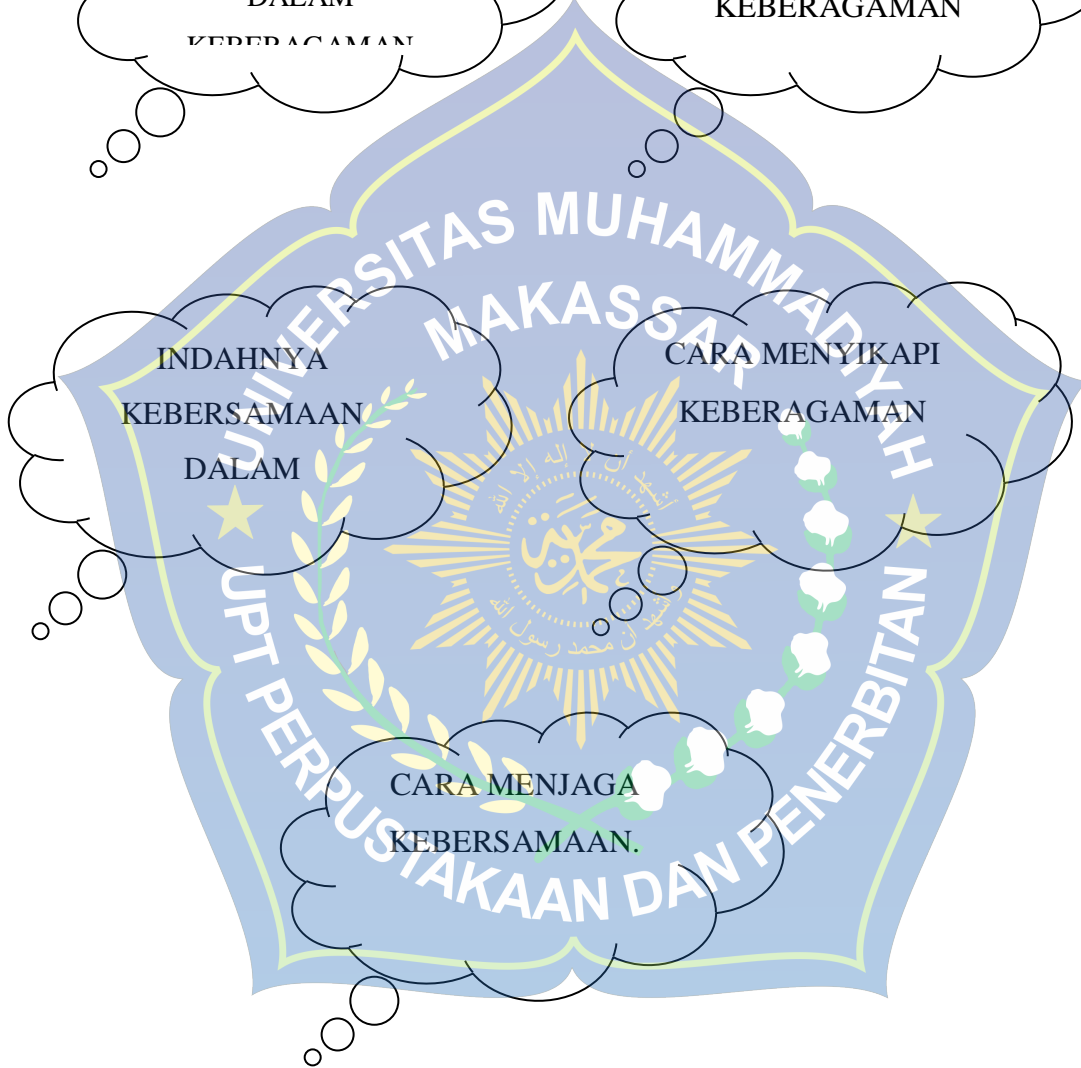
BENTUK
KERJASAMA
DALAM
KEBERAGAMAN

MANFAAT KERJA
SAMA DALAM
KEBERAGAMAN

INDAHNYA
KEBERSAMAAN
DALAM

CARA MENYIKAPI
KEBERAGAMAN

CARA MENJAGA
KEBERSAMAAN.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 863588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nim Magfira Rauf

Nim : 105401121218

Program studi : PGSD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Angka Batas
1	Bab 1	10%	10%
2	Bab 2	10%	25%
3	Bab 3	5%	10%
4	Bab 4	3%	10%
5	Bab 5	4%	5%

Diryatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Dengan surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 20 Juli 2021

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,

Abdul Wahid M.P.
No. 264691

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail: perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Nira Magfira Rauf

105401121218

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Jul-2023 08:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2134302992

File name: bab_1_nira.docx (17.36K)

Word count: 670

Character count: 4586

BAB II Nira Magfira Rauf

105401121218

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Jul-2023 08:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 2134303376

File name: BAB_II_nira.docx (671.79K)

Word count: 4864

Character count: 32785

BAB III Nira Magfira Rauf

105401121218

by Tahap Tutup

Submission date: 21-Jul-2023 08:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 2134303614

File name: bab_III_nira.docx (28.99K)

Word count: 1169

Character count: 6899

BAB IV Nira Magfira Rauf

105401121218

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Jul-2023 08:25AM (UTC+0700)

Submission ID: 2134304128

File name: bab_IV_nira.docx (51.71K)

Word count: 2645

Character count: 15608

BAB V Nira Magfira Rauf

105401121218

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Jul-2023 08:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2134304355

File name: bab_V_nira.docx (16.79K)

Word count: 191

Character count: 1284

RIWAYAT HIDUP



NIRA MAGFIRA RAUF. Lahir di Makassar, 22 Juni 2000 anak ketiga pasangan ayahanda Abd. Rauf dan Ibunda Irfa Aeni dari lima bersaudara. Peneliti memulai pendidikan formal jenjang sekolah dasar pada tahun 2006 di SD Inpres Perumnas 1 pada tahun 2012 peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 40 Makassar lalu tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMKN 0 1 Makassar kemudian pindah dan lulus di SMK Negeri 01 Makassar tahun 2018 melanjutkan pendidikan jenjang perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan jurusan pendidikan guru sekolah dasar program Strata 1 (S1). Berkat nikmat kesehatan dan kesempatan serta kerja keras yang teriris oleh doa yang terbatas, penulis dapat menyelesaikan studi dengan karya ilmiah yang berjudul "Penggunaan Media pembelajaran game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pkn di sd inpres perumnas 1 kecamatan rappocini kota makassar".

