

**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI CES DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV UPT SPF
SDN LARIANG BANGI I KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**CITRA ELFIA SAPUTRI
4519103003**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI CES DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV UPT SPF
SDN LARIANG BANGI I KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

UNIVERSITAS

BOSOWA

**CITRA ELFIA SAPUTRI
4519103003**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

SKRIPSI

PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI CES DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV UPT SPF
SDN LARIANG BANGI I KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

CITRA ELFIA SAPUTRI
4519103003

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada tanggal 23 Februari 2023

Menyetujui:

Pembimbing I


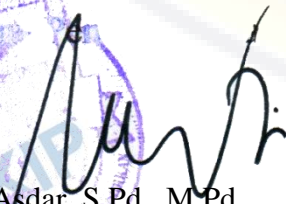
Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906098803

Pembimbing II

Ahmad Swandi, S.Pd., M.Si.P
NIDN. 0917019301


Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sasra



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Elfia Saputri

NIM : 4519103003

Judul Skripsi : Pemanfaatan Game Edukasi CES Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi I Kota Makassar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 02 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Citra Elfia Saputri

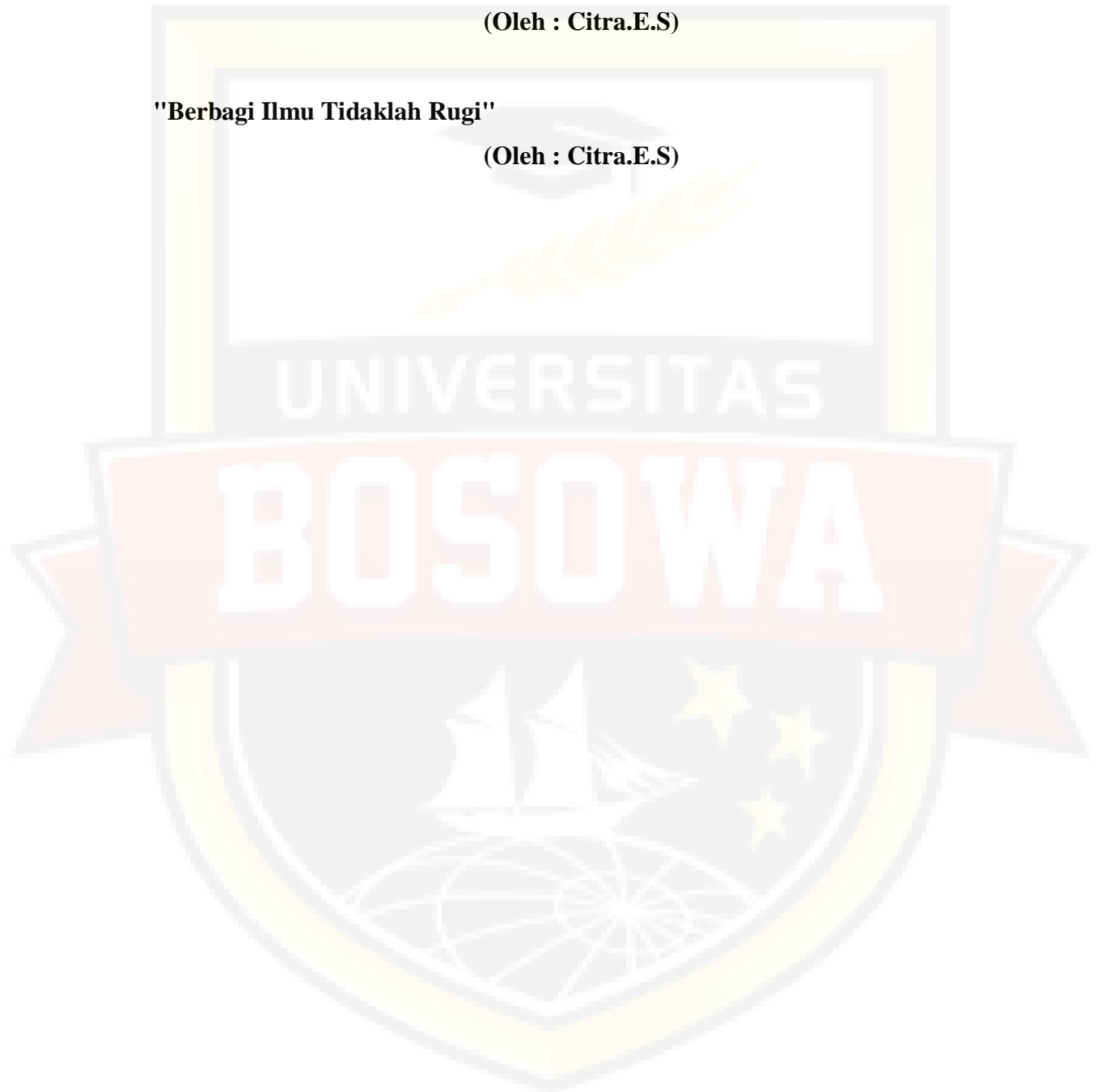
MOTTO

"Jadilah Terdidik Sebelum Mendidik"

(Oleh : Citra.E.S)

"Berbagi Ilmu Tidaklah Rugi"

(Oleh : Citra.E.S)



ABSTRAK

Citra Elfia Saputri. 2023. Pemanfaatan *Game* Edukasi CES Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Susalti Nur Arsyad dan Ahmad Swandi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*, yaitu pemberian tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media *Game* Edukasi CES. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 21 orang. Penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan angket yang dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis uji hipotesis *paired sampel t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = -11,612$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,72913$. Selain itu juga berdasarkan dengan nilai *mean* yang didapatkan pada nilai *pretest* yaitu 49,86 dan *posttest* yaitu 80,24 hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai *mean* dari kedua data subjek penelitian. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan berupa media *game* edukasi CES terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat manfaat positif antara media *game* edukasi CES terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Game* Edukasi CES, Hasil belajar siswa

ABSTRACT

Citra Elfia Saputri. 2023. Utilization of CES Educational Games in Improving Learning Outcomes of Class IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. Skripsi of Primary School Teacher Education Programme, Faculty of Education and Letters, University of Bosowa. Supervised by Susalti Nur Arsyad and Ahmad Swandi.

This research was conducted with the objective of knowing the use of the CES educational game media to improve student learning outcomes in class IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. This type of research is experimental research one group pretest and posttest, which is before treatment, then giving tutoring after the treatment using CES Education Game media. The sample of this research was 21 grade IV students. The research was conducted in 5 meetings. The data collection technique used in this study was the test technique and questionnaires which were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics. The results of the research showed that there were benefits of using CES educational media for increasing learning achievement of Science for class IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. This can be seen based on result of the analysis of the *paired sample t-test* hypothesis test which is the calculated t value is greater = 11,017 than t table = 1,72913. Apart from that, based on average from *pretest* is 49,86 and *posttest* increase is 80,25, there are increase in the average from the two data at research subject. Based on the research result can be concluded there is have significant before and after conducted treatment it is CES education game to result of students studies. Therefore can be concluded was have positive impact for education game of media CES to result by student studies.

Keywords: CES educational game, student learning outcomes

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah wa syukurillah. Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt. Karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Salawat dan salam tidak lupa dikirimkan kepada Nabiyullah, Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau yang tetap istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Game Edukasi CES Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Batara Surya, ST.,M.Si, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Bapak Dr. Asdar, S.Pd.,M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu A. Vivit Angreani, S.Pd.,M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu Dr. Hj. St. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Dr. Burhan,

S.Pd., M.Pd., yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Dosen Pembimbing I, Ibu Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd. dan Dosen Pembimbing II, Bapak Ahmad Swandi, S.Pd., M.Si.P., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Ibu Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si dan Dosen Penguji II, Ibu Asti Dwiyanti S.H., M.H yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu, Bapak, dan keluarga besar atas dukungan moral dan moril mulai dari buaian hingga saat ini.

Semoga Allah Swt, membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan. Wassalam.

Makassar, 02 Februari 2023

Penulis

Citra Elfia Saputri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. <i>Game</i> Edukasi CES	9
a. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	9

b. Media Pembelajaran Digital	10
c. CES	11
d. <i>Gdevelop</i>	13
e. Manfaat <i>Game</i> Edukasi	14
f. <i>Flowchart</i>	15
2. Hasil Belajar	16
3. Karakteristik Siswa SD Kelas IV	18
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	22
D. Hipotesis	23
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	47
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA 54

LAMPIRAN..... 56

RIWAYAT HIDUP100

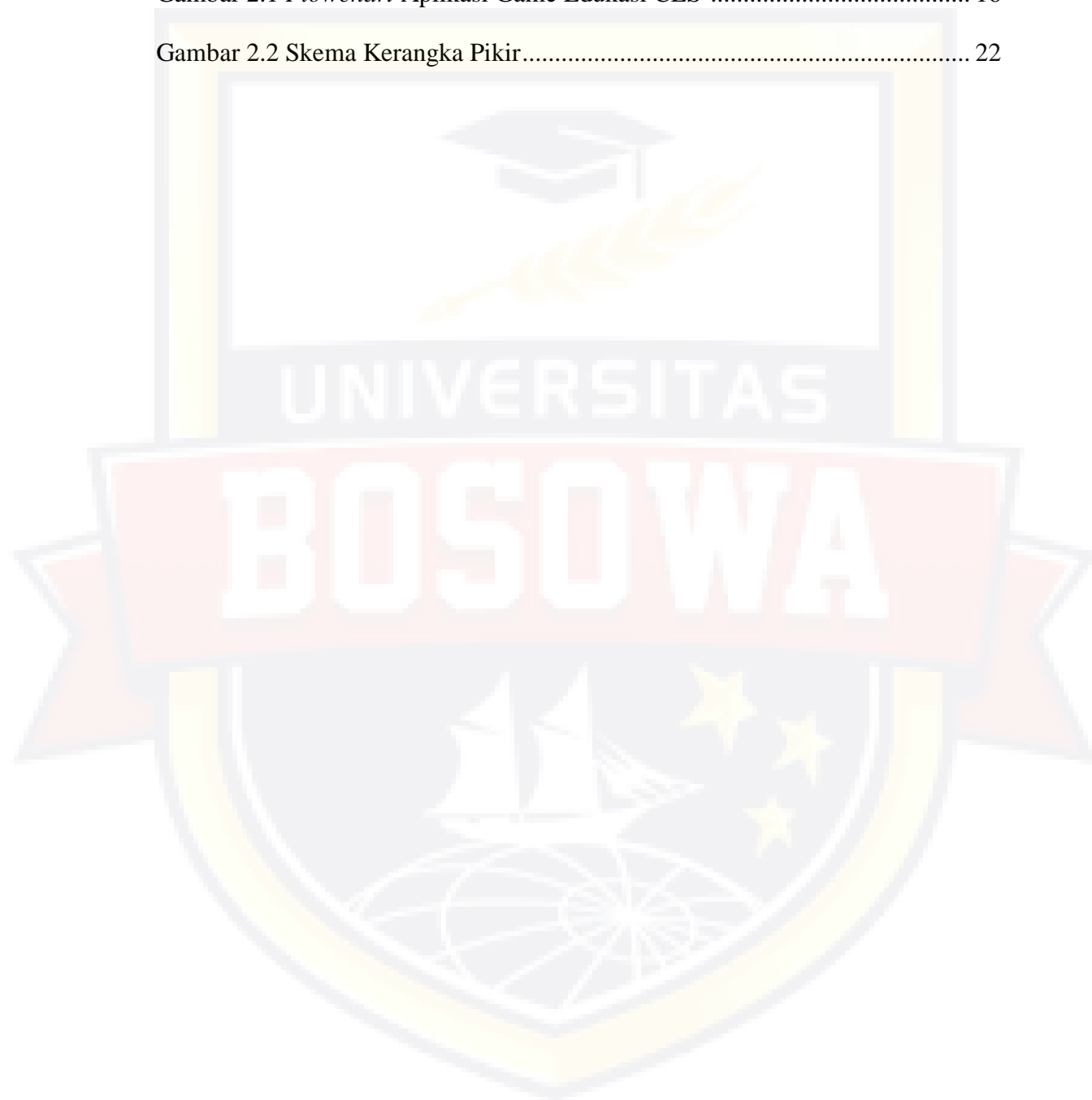


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Populasi Kelas IV	25
Tabel 3.3 Kategori Angket.....	29
Tabel 3.4 Kategori Standar Penilaian.....	30
Tabel 3.5 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar	30
Tabel 3.6 Skor N-Gain	33
Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil <i>Pretest</i>	35
Tabel 4.2 Nilai <i>Pretest</i> IPAS Siswa	35
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	36
Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil <i>Postets</i>	36
Tabel 4.5 Nilai <i>Posttest</i> IPAS Siswa	37
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	38
Tabel 4.7 Perbedaan Skor Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
Tabel 4.8 Analisis Angket Respon Guru	40
Tabel 4.9 Analisis Angket Respon Siswa	41
Tabel 4.10 Deskripsi Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.11 Deskripsi Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttetst</i>	45
Tabel 4.13 Nilai N-Gain	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Game Edukasi CES	16
Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir.....	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran	59
Lampiran 2 Tes Pretes dan Posttest	68
Lampiran 3 Angket Respon Guru	77
Lampiran 4 Angket Resposn Siswa	81
Lampiran 5 Analisis Data Normalitas.....	85
Lampiran 6 Analisis Data Homogenitas	87
Lampiran 7 Analisis Data Hipotesis	89
Lampiran 8 Administrasi dan Persuratan.....	91
Lampiran 9 Dokumentasi Pembelajaran	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak pernah terlepas dari manusia dimana manusia membutuhkan ilmu pengetahuan untuk bertahan hidup. Pendidikan membuat manusia yang awalnya tidak tahu menjadi tahu banyak hal. Kehidupan manusia tidak lepas dari pendidikan, karena manusia diciptakan bukan sekedar untuk hidup, tetapi ada tujuan yang lebih mulia dari sekedar hidup yang mesti diwujudkan dan itu memerlukan ilmu yang diperoleh melalui pendidikan (Pilang & Muchlis, 2013). Hal itulah yang menjadi perbedaan hakiki antara manusia dan makhluk lain yang membuat manusia lebih unggul dan mulia.

Manusia Indonesia yang seutuhnya yang menjadi titik puncak pencapaian tujuan pendidikan nasional sebagai proses mewujudkan manusia yang seutuhnya, hal ini merupakan harapan dan dambaan semua masyarakat, namun nyatanya masih jauh dari apa yang diharapkan. Pendidikan diartikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus-menerus kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana didalam kurikulum merdeka menyatukan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, sehingga membuat siswa merasa bosan dengan materi yang bertumpuk belum lagi perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat membuat siswa menjadi kecanduan terhadap teknologi. Ada yang pernah mengungkapkan “Jika siswa pernah membaca satu buku untuk satu hal, seharusnya seorang guru pernah

membaca sepuluh buku tentang satu hal itu”. Pada waktu itu guru dianggap sebagai fitur yang tahu segalanya sehingga siswa menjadikannya sebagai sumber informasi satu-satunya didalam kelas. Penggunaan paling banyak adalah permainan *game* yang didominasi oleh kalangan pelajar, dimana pada tahun 2016 terdapat 6,5 juta pengguna *game* dan mengalami peningkatan secara drastis tiap tahun (Susanti et al., 2018). Siswa lebih banyak menghabiskan waktu depan ponsel pintar mereka, memainkan berbagai macam *game* sampai berjam-jam, sedangkan untuk belajar, hanya beberapa jam saja mereka sudah merasa bosan dan ingin segera mengakhiri pelajarannya, belum lagi pada usia sekolah dasar yang memang mereka lebih banyak bermain dan mereka lebih suka belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Hurlock (2013) mengemukakan bahwa anak usia sekolah dasar terutama di usia 10-12 tahun lebih memahami dan masih suka bermain atau belajar sambil bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Susanti et al., 2018).

Era sekarang adalah era revolusi industri 4.0, dunia pendidikan/pembelajaran juga terbawa arus kedunia digital. Manusia dituntut untuk memiliki daya pikir yang lebih cepat, akurat, efisien dan efektif agar mampu memprediksi, mengantisipasi, serta beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Untuk bisa beradaptasi dengan teknologi, teknologi harus dimanfaatkan dalam berbagai aspek, bukan hanya untuk hal-hal yang bersifat industri dan sebagainya tetapi juga dalam ranah pendidikan, seperti media dalam menyalurkan atau mentransferkan

ilmu pengetahuan kepada siswa, seperti penggunaan gambar, video edukasi, aplikasi belajar dan sebagainya. Ini menjadi tantangan bagi guru-guru yang lahir pada era sebelum era digital ini karena ada kompetensi baru yang harus dimiliki oleh guru untuk menghadapi anak-anak milenial. Guru harus melek teknologi komunikasi dan informasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan institusi pendidikan yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswanya menghadapi kehidupannya di masa depan, dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, masih ada berbagai masalah dalam pembelajaran di sekolah, diantaranya yaitu siswa kurang menguasai materi yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas.

Pada studi awal yang dilakukan peneliti di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 terdapat hampir semua siswa memiliki *handphone* dan sebagian besar juga sering memainkan *game* yang tidak memiliki muatan edukasi, dan juga kurangnya pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran digital. Media pembelajaran sangat diperlukan guru, guna untuk membantu penyampaian suatu materi pelajaran, seperti yang dikemukakan Sadiman (2008) bahwa “media pembelajaran adalah perantara atau penyampai pesan yang akan disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan” (h.6). Perkembangan media pembelajaran berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologinya menurut Seels & Glasgow (1990)

dibedakan menjadi dua kategori luas, yakni media teknologi mutakhir dan media teknologi tradisional. Media berbasis mikroprosesor termasuk dalam kategori media teknologi mutakhir, salah satu contohnya yaitu permainan komputer (Arsyad, 2002, p.33).

Tedjasaputra (2001) "*Game* edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan" (h.81-85). *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan siswa menjadi aktif. Kandungan yang ada dalam *game* tersebut, gabungan dari beberapa elemen seperti grafik, animasi, teks, bunyi dan video menjadi rangsangan agar menarik perhatian dan minat anak terhadap pelajaran yang disampaikan. Anak dapat melihat, mendengar, mengamati, dan berinteraksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, *tools* dan navigasi lainnya yang terdapat pada program *game* tersebut.

Game edukasi merupakan *game* yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain sesuai dengan yang dikemukakan oleh Henry (2010) bahwa *game* edukasi pada dasarnya mengacu pada isi dan tujuan *game* itu sendiri, bukan termasuk dalam *genre* (jenis) *game* yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar. Oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dapat memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajarannya.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, siswa yang merasa bosan dalam belajar IPAS serta siswa yang kecanduan terhadap teknologi atau

kecanduan *game*, dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti halnya pada pelajaran IPAS membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajarannya. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan anak menjadi aktif dalam belajar. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk memanfaatkan seperangkat aplikasi yang diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Game* Edukasi CES dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV”.

B. Identifikasi Masalah

Globalisasi menggiring persepsi manusia kepada kecenderungan yang menurut semua hal bersifat efektif dan efisien, dimana semua harus serba mudah dan cepat. Hal ini memang sangat membantu memudahkan aktivitas manusia, akan tetapi semua hal selalu memiliki sisi positif maupun negatif. Tuntutan keefektifan dan efisiensi membawa manusia pada persepsi yang terlalu menggampangkan sesuatu dan terlalu bergantung pada segala penemuan dan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang merupakan dampak dari globalisasi itu sendiri. Dalam dunia pendidikan teknologi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, untuk terus berinovasi dari teknologi tersebut, menyediakan media pembelajaran yang membangun daya tarik siswa untuk terus belajar dan memotifasi siswa untuk belajar hal yang baru dengan media yang ada yang sudah disediakan.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, hingga bisa ditemukan sebagian permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa
2. Kurang memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital dalam mata pelajaran IPAS
3. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* yang tidak mengedukasi
4. Kurangnya persediaan media pembelajaran IPAS

C. Batasan Masalah

Segala fenomena dan permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan merupakan bukti nyata bahwa kualitas pendidikan dimasa sekarang mengalami kemunduran. Hal ini terlihat dari sikap atau perilaku siswa yang masih belum bisa memanfaatkan teknologi dengan baik. Terlebih lagi dengan adanya berbagai *game* yang tidak memberikan edukasi sama sekali untuk siswa. Oleh karena itu, diperlukan permainan atau *game* yang lebih mengedukasi dalam upaya menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana penerapan *game*

edukasi CES dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi kalangan mahasiswa dan tenaga pengajar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsi pemikiran bagi pihak-pihak yang bergelut dalam dunia pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai kontribusi pemikiran untuk mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *game* edukasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.
- b. Bagi guru: penelitian ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam mengajarkan pembelajaran IPAS.
- c. Bagi sekolah: penelitian ini diharapkan mampu membawa dampak yang positif yang signifikan bagi kemajuan kualitas pembelajaran IPAS

disekolah.

- d. Bagi peneliti selanjutnya: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian pada aspek serupa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game* Edukasi CES

a. Pengertian *Game* Edukasi

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan siswa untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, *game* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang dalam daya motorik, afeksi, kognitif, spiritual, dan keseimbangan sehingga mencerdaskan kemampuan otak siswa (Ramadhan et al., 2015). Penggunaan *game* dalam proses pembelajaran saat ini telah banyak mengadaptasi sistem komputer atau digital dalam mengembangkan *game* agar tampilannya lebih menarik dan interkatif.

Game edukasi adalah sebuah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis *game*. *Game* edukasi merupakan sebuah aplikasi dari pengembangan *software game* yang dioperasikan menggunakan komputer. Dalam mendesain materi pembelajaran membutuhkan *software* yang diinstal pada komputer atau *pc*. *Game* edukasi yang berbasis digital ini memiliki keunggulan dari fitur-fiturnya yang sudah dilengkapi dengan animasi, audio, teks, video, sehingga materi pembelajaran yang dikembangkan lewat *game* edukasi lebih menarik dan juga interaktif.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir, termaksud untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah dan bertujuan untuk kecerdasan bagi para siswa. Elemen-elemen *game* edukasi berbasis pada konsep pendidikan dasar yang menggabungkan unsur-unsur, yakni kreativitas, menyenangkan, petualang, motivasi, bermain, keterampilan, bebas, mendidik, mandiri. *Game* edukasi bisa digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar agar tidak jenuh dan dapat dilakukan dalam suasana santai. Dengan mengemas materi pembelajaran kedalam bentuk *game*, diharapkan belajar bisa lebih menarik dan menyenangkan.

b. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah salah satu komponen kegiatan belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat besar dalam terciptanya suatu keberhasilan kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2006). Dalam hal ini juga media pembelajaran digunakan guru sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan siswa mengenai materi yang diajarkan. Apabila komunikasi siswa dengan guru tidak tersambung atau sulit dipahami oleh siswa maka kegiatan belajar mengajar akan kurang efektif.

Menurut Gagne (Sadiman et al., 2010) media pembelajaran yaitu beragam jenis bagian yang ada pada lingkungan siswa yang bisa merangsang dalam sebuah proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (Sadiman, et al., 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam

penyajian informasi dan mendorong siswa dalam proses belajar, contohnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai. Media pembelajaran adalah sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar sebuah informasi oleh pengirim untuk penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa maka timbul sebuah proses belajar (Sadiman, et al., 2010).

Sesuai dengan pemaparan definisi media pembelajaran digital diatas, jadi media pembelajaran digital merupakan sebuah benda nyata yang berbentuk digital yang dimanfaatkan guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

c. CES

CES merupakan seperangkat media pembelajaran berbasis IT yang diinovasikan dalam bentuk aplikasi *game* yang memuat edukasi untuk siswa, bukan sekedar *game* yang memberikan hiburan dan mengisi waktu luang semata yang tidak mengedukasi siswa. *Game* yang dibuat oleh peneliti memiliki konten pendidikan dikenal dengan istilah *game* edukasi. Aplikasi CES yang peneliti manfaatkan sebagai media pembelajaran memanfaatkan perkembangan teknologi ke arah yang lebih positif dan produktif. CES berisi kegiatan pembelajaran siswa berupa instruksi, materi pembelajaran, dan soal-soal yang telah disusun sedemikian rupa yang tidak terlepas dari unsur edukasi.

Dalam pemanfaatan aplikasi *game* edukasi CES terdapat fitur-fitur atau menu-menu yang mendukung jalannya aplikasi, sebagai berikut:

- 1) Menu utama, pada menu utama ini terdapat penjelasan tentang sasaran *game* yaitu diperuntukan untuk kelas IV SD, kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam *game* edukasi yaitu kurikulum merdeka belajar, bab berapa yang dibahas dalam *game* tersebut, pada menu utama ini juga terdapat tombol *start* atau mulai berpetualangan yang menuju ke *game* 1, serta ada tanda atau tombol X, dimana tombol ini berfungsi untuk keluar dari permainan.
- 2) *Game* 1, pada *game* 1 terdapat pembahasan secara singkat, padat dan jelas, mengenai materi yang dipelajari yang berpedoman pada buku kurikulum merdeka belajar. Pada *game* 1 terdapat petualangan, jika pemain bertemu dengan kunci maka pemain akan dibawa kemateri yang mengharuskan pemain untuk belajar terlebih dahulu.
- 3) *Game* 2, pada *game* 2 juga terdapat beberapa materi tambahan dari *game* 1, pada setiap *game* terdapat musuh, ada musuh bergerak dan musuh yang diam, ketika pemain bersentuhan dengan musuh maka nyawanya akan berkurang, yang sebelumnya nyawa tersebut berjumlah tiga dan akan berkurang satu persatu, dan kalau nyawanya sudah habis maka permainan akan berakhir.
- 4) *Game* 3, pada *game* 3 terdapat beberapa soal untuk mengetahui seberapa penguasaan materi yang sudah dipelajari pemain pada *game* 1 dan 2 sebelumnya, jika pemain sudah melewati *game* 3 maka berakhir juga permainannya dan akan keluar sebagai pemenang.

d. *Gdevelop*

Gdevelop adalah mesin membuat permainan sumber terbuka lintas *platform*, yang didesain dan mudah untuk di pahami untuk pemula sekalipun. *Gdevelop* termasuk perangkat lunak sumber terbuka dan gratis, tersedia untuk pembuatan semua jenis *game* 2D, yang dapat diekspor untuk platform web (HTML5), dan untuk platform asli (*windows*, GNU/Linux, dan Mac OS). Perangkat lunak ini tidak mengharuskan penggunanya untuk memiliki pengetahuan dalam bahasa pemrograman tertentu. *Gdevelop* semua logika permainan dibangun melalui antarmuka grafis yang *intuitif* yang kuat yang didasarkan pada kontrol kejadian.

Florian Rival adalah pengembang pertama *Gdevelop* yang diluncurkan pada tahun 2008. Situs *web* resmi proyek ini adalah www.compilgames.net yang dimungkinkan untuk mengunduh *Gdevelop* untuk sistem operasi *Windows* dan *Ubuntu* untuk *Mac OS*, masih berada dalam tahap pengembangan dan belum di rilis hingga sekarang. *Gdevelop* ini digunakan untuk membuat video *game*, yang didalam terdapat berbagai elemen-elemen utama yakni *objects*, *sprites*, *scenes*, *events*, dan *automatisms*. Masing-masing elemen ini memiliki fungsi khusus dalam proses pembuatan *game* dan memungkinkan untuk menentukan logika, mekanika, estetika, dan cerita *game*.

- 1) *Objects* (objek) adalah blok bangunan dari *game*. Di *Gdevelop* semua elemen yang membentuk pemandangan dianggap sebagai objek. Beberapa tidak terlihat, seperti *keyboard*, dan lainnya terlihat, seperti karakter, latar belakang, teks atau lainnya. Setiap objek memiliki beberapa properti, seperti posisi, ukuran, dan lapisan.

- 2) *Sprites*: apakah objek grafis yang menampilkan gambar statis atau animasi, yang terdiri dari beberapa gambar. Bergantung pada keadaan objek, mereka dapat diatur oleh animasi yang berbeda berdiri, berlari, hancur, atau bergantung pada arah objek bergerak maju mundur.
- 2) *Scenes* (adegan): di sinilah anda menentukan konfigurasi spesies elemen, dimana anda akan diperlihatkan tindakan yang akan dikembangkan dalam *game*. Adegan dapat dibentuk oleh beberapa lapisan dimana anda memiliki berbagai elemen grafis, seperti latar belakang, karakter, platform, bilah status (HUD).
- 3) *Event*: permainan ini diaktifkan ketika anda memenuhi kondisi tertentu yang ditetapkan dalam pemrograman *game* yang menuntutnya tindakan tertentu dilakukan. Sebagai contoh, sebuah objek dapat bergerak.
- 4) *Automatisms*: seperangkat properti yang dapat dirancang untuk suatu objek untuk memiliki perilaku tertentu. Ada berbagai jenis: *platform*, gerakan sumbu X dan Y, gerakan objek yang dapat diseret, pencarian jalan, dan lainnya *automatisms* memfasilitasi proses pembuatan *game*, dan menyelesaikan proses pemrograman perilaku karakter, sesuai dengan interaksi pengguna dengan *game*.

e. Manfaat *Game* Edukasi CES

Secara umum manfaat dari *game* edukasi CES antara lain:

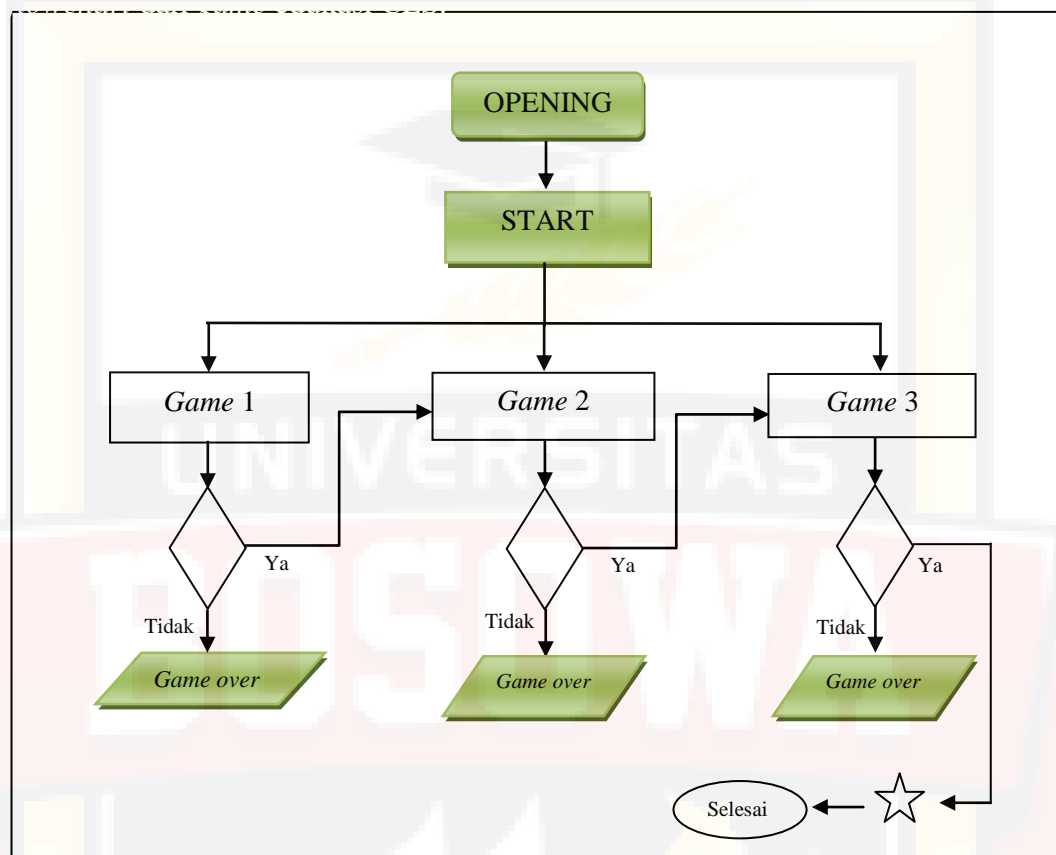
1. Melatih kedisiplinan siswa untuk menjawab soal atau kuis yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

2. Membiasakan sifat jujur pada diri siswa dalam menjawab soal atau kuis pada *game* edukasi CES.
3. Melatih kemandirian siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sendiri.
4. Meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar IPAS
5. Meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan mempercayakan siswa melaksanakan proses pembelajaran secara mandiri.
6. Membiasakan pemanfaatan teknologi dalam ranah pendidikan.
7. Komunikatif, dimana dengan adanya penyampaian materi dari *game* bisa dimengerti oleh siswa.
8. Memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS.
9. Lebih efisien waktu dan tenaga dimana pendidik atau guru lebih efisien menggunakan waktu dan tenaganya.
10. Membuat pembelajaran IPAS lebih menarik bagi siswa dan lebih jelas diajarkan karena sudah terstruktur dari materi, contoh, hingga soal latihan,
11. Meningkatkan hasil belajar IPAS siswa

f. Flowchart

Flowchart disebut sebagai diagram alir atau rangkaian yang berisi simbol-simbol yang menjelaskan isi dari sebuah proses alur kerja dari sebuah sistem, seperti contohnya *website* aplikasi dan sebagainya. Dalam *flowchart game* edukasi

ini berisi alur dari *game* edukasi CES. Berikut ini akan ditampilkan *flowchart* dari *game* edukasi CES.



Gambar 2.1 *Flowchart* Aplikasi *Game* Edukasi CES.

2. Hasil Belajar

Sudjana (2013) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah penilaian atau evaluasi sebagai alat penentu tercapai atau tidaknya dari tujuan pendidikan atau pembelajaran” (h. 111). Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalamannya.

Tujuan pembelajaran yaitu suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan, jadi siswa yang berhasil belajar adalah siswa yang sudah mampu mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah, 2011, p. 35)

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar” (Dimiyati & Mudjono, 2006, h. 3-4). Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar sedangkan dari segi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Sanjaya (2010, p. 228-229) Hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Dikatakan positif itu dikarenakan ada penambahan sikap atau perilaku dari yang sebelumnya.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disintesisikan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir atau hasil akhir dari segala proses pembelajaran yang akan terus diingat dan disimpan dalam jangka waktu yang tidak bisa ditentukan karena efek dari pelajaran atau proses yang diulang-ulang. Benjamin S. Bloom (1956) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut (Dimiyanti & Mudjono, 2006, p. 26-27):

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya, mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk sesuatu pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

3. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Pendidikan dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang lamanya Sembilan tahun diselenggarakan selama enam tahun di sekolah. Kurikulum pendidikan dasar disusun dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa, sesuai dengan lingkungan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.

Pada umumnya siswa kelas IV Sekolah Dasar berumur 9/10 tahun. Pada usia ini disebut masa kanak-kanak akhir yaitu anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah bergaul dengan banyak orang-orang diluar rumah seperti teman bermain sekitar rumah dan teman sekolah sehingga diharapkan anak dapat menguasai dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya supaya dapat diterima dengan baik oleh lingkungannya.

Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir adalah (a) belajar ketrampilan fisik yang diperlukan untuk bermain; (b) sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri; (c) belajar bergaul dengan teman sebaya. (d) mulai mengembangkan peran social pria dan wanita; (e) mengembangkan ketrampilan dasar membaca, menulis dan berhitung; (f) mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari; (g) mengembangkan kata batin, moral dan skala

nilai; (h) mengembangkan sikap terhadap kelompok social dan lembaga;
 (i) mencapai kebebasan pribadi (Rita Eka Izzaty et al., 2008, p. 103-104).

Terdapat dua fase dalam masa kanak-kanak akhir, yaitu (1) masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun-9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1,2 dan 3 Sekolah Dasar. (2) masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun sampai 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4,5 dan 6 Sekolah Dasar.

Adapun ciri-ciri anak kelas-kelas rendah Sekolah Dasar adalah (a) ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah; (b) suka memuji diri sendiri; (c) kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting; (d) suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya; (e) suka meremehkan orang lain. Kemudian ciri-ciri khas anak masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar adalah (1) perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari; (2) ingin tahu, ingin belajar dan realistis; (3) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus; (4) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah; (5) anak-suka membentuk kelompok sebaya atau peer group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya (Rita Eka Izzaty et al., 2008, p. 116-117).

Dalam teori perkembangan Piaget masa kelas-kelas Sekolah Dasar disebut masa operasional konkret yang berkisar umur 7 atau 8 tahun sampai umur 11 atau 12 tahun. Menurut Piaget dalam (Budiningsih, 2005, h. 38- 39) “anak-anak dalam tahapan operasional konkret memiliki ciri-ciri kognitif yang dapat digambarkan sebagai berikut”:

- a) Anak sudah menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai dengan adanya reversible (dapat dibalik) dan kekekalan. Artinya anak sudah dapat berfikir secara logis, tetapi hanya untuk yang bersifat benda-benda yang konkret; b) Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena anak sudah dapat berfikir dengan model “kemungkinan” dalam melakukan kegiatan tertentu ; c) Anak sudah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah (ordering problem) ; d) Anak sudah tidak memusatkan diri pada

karakteristik perseptual didalamnya; e) Anak masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, Erwin, and Farida Istianah (2017) dalam artikelnya yang berjudul "Pengaruh penggunaan media *game* edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji *t-test* pertama pada kolom t , diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan kedua pada kolom $sig(\text{two-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian pada uji gain ternormalisasi diketahui signifikansi pengaruh dari penggunaan media *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media video, dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol termasuk dalam kategori interpretasi rendah sedangkan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori interpretasi sedang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Ratih, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi (2017) dengan judul "Penggunaan multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi dalam pembelajaran layak untuk

digunakan, praktis, efektif, dan menarik bagi peserta didik. Hasil tersebut ditunjukkan dari hasil rata-rata yang diperoleh dari persentase kelayakan materi dan kelayakan media dari ahli materi dan ahli media adalah sebesar 79,64% dengan tingkat kriteria kelayakan “layak”. Penilaian kepraktisan dari guru dan siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,87% dengan tingkat kriteria kepraktisan “sangat praktis” dan penilaian kemenarikan yang diperoleh dari guru dan siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,72% dengan tingkat kriteria kemenarikan “sangat menarik”.

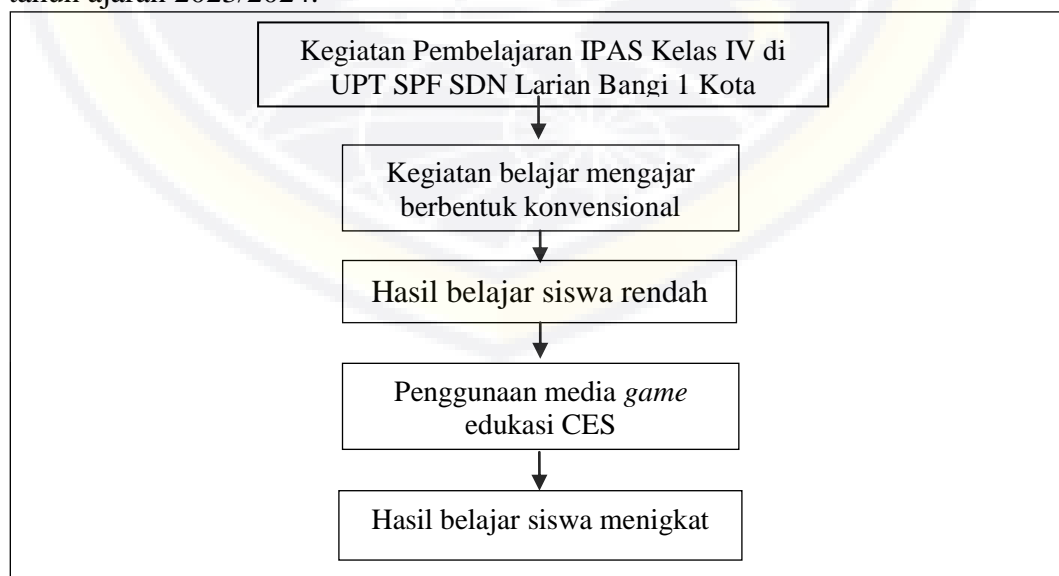
3. Penelitian yang dilakukan oleh Frisda D Ramadhani (2022) yang mengembangkan *game* edukasi yang berbasis *powerpoint* untuk mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi yang berbasis *powrpoint* berhasil dikembangkan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dias dan kawan-kawan (2021) yang merancang *game* edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia yang menggunakan aplikasi *construct 2* berbasis android.
5. Penelitian Damayanti dan kawan-kawan (2022) yang mengenalkan hewan langka berbasis *android* menggunakan aplikasi *construct 2*.

Berdasarkan kelima penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang menggunakan aplikasi *Gdevelop* dalam pembuatan *game* edukasi, serta belum ada yang meneliti tentang IPAS, untuk itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi *Gdevelop* sebagai *software* dalam mengembangkan materi pelajaran IPAS melalui *game* edukasi.

C. Kerangka Pikir

Dalam kurikulum merdeka belajar, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diwujudkan apabila dalam proses pembelajaran siswa mampu fokus dan berkonsentrasi penuh pada materi yang disampaikan oleh guru, akan tetapi realita yang menunjukkan bahwa tidak sedikit siswa kesulitan untuk fokus dan berkonsentrasi yang mengakibatkan hasil belajar siswa cenderung rendah jika dibandingkan siswa yang mampu memaksimalkan tingkat fokus dan konsentrasinya.

Berdasarkan masalah diatas dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1. Pemanfaatan *game* edukasi CES merupakan suatu strategi yang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran, melakukan sesuatu yang kreatif untuk menarik minat siswa yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut merupakan bagan kerangka berpikir pemanfaatan *game* edukasi CES dalam IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar tahun ajaran 2023/2024.



Gambar 2.2 Skema Kerangka pikir

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor internal yang berupa lingkungan dan eksternal yang berupa kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk penggunaan media pembelajaran, hasil belajar siswa dilihat dari pemberian tes yang berupa tes sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan pemberian tes yang sama setelah diberikan perlakuan (*posttests*), yang berupa perlakuan yang dimaksud disini adalah pemberian *game* edukasi CES sebagai media pembelajaran digital.

D. Hipotesis

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan strategi yang tepat, terbukti meningkatkan hasil belajar dilihat dari tingginya perhatian siswa. Keadaan aktif dan menyenangkan tidak cukup jika pembelajaran tidak efektif dan tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sesuai dengan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian dapat diuji. Agar mempermudah dalam analisis data, maka perumusan hipotesis adalah:

1. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat pemanfaatan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.
2. Hipotesis alternatif (H_1): Terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental design one group pretest-posttest*. Alasan pemilihan *Pre-eksperimental design one group pretest-posttest* sebagai desain pada penelitian ini, karena peneliti ingin membandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, tujuan untuk mengukur pemanfaat media *game* edukasi CES.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

$O_1 \quad X \quad O_2$

Sumber : Asdar (31:2018)

Keterangan:

- O_1 : Tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan
- X : Perlakuan diberikan dengan menggunakan media *game* edukasi CES
- O_2 : Tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah diberi perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar yang berlokasi di jalan gunung latimojong, adapun pemilihan lokasi penelitian dilakukan karena peneliti sudah melakukan observasi awal sehingga menjadikan

tempat untuk penelitian. Adapun waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang menjadi fokus perhatian dari calon peneliti (Arikunto dalam Nurhardianti, 2014:31). Fokus penelitian tersebut adalah komponen yang mendapat kesempatan untuk diteliti. Berdasarkan batasan tersebut, yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 yang terdiri dari empat kelas. Adapun data siswa sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

No.	Nama Kelas	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki-laki
1.	IV A	14	7
2.	IV B	7	16
3.	IV C	18	3
4.	IV D	9	11
Jumlah		48	37

Sumber Data Absen Siswa

2. Sampel

Sampel pada penelitian menggunakan teknik *probability sampling* atau disebut juga random sampling, dimana subjek penelitiannya ditentukan secara acak dengan sistem pelemparan dadu nama yang keluar yang akan dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian. Berdasarkan itu, sampel yang digunakan yakni seluruh siswa di kelas IVA. Alasan menggunakan teknik *probability sampling*

karena seluruh populasi di kelas IV memiliki karakteristik siswa yang heterogen, khususnya pada kemampuan siswa, dimana nilai rata-rata untuk seluruh siswa kelas IV sama. Hal ini yang menjadi alasan peneliti memilih teknik tersebut.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Peneliti ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y). Adapun rinciannya sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *game* edukasi CES.
- b. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk menelaah dan menegaskan mengenai judul penelitian “Pemanfaatan *Game* Edukasi CES dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar”.

- a. *Game* edukasi CES adalah seperangkat aplikasi *game* edukasi yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar sambil bermain sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

- b. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dapat dilihat dan diukur melalui pengetahuan. Dengan tanda terjadinya peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini, dibutuhkan untuk mengumpulkan data yang ada di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab pertama. Teknik analisis merupakan cara mengolah data menjadi informasi sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Berikut ini merupakan terknik analisis data kuantitatif yakni:

1. Angket

Angket atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Angket merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Adapun hal yang dinilai dari angket adalah tentang bagaimana sikap siswa dan guru pada saat penerapan media pembelajaran *game* edukasi CES pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penggunaan metode ini untuk mengukur dan melihat bagaimana respon guru dan siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *game* edukasi CES.

2. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat

yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pemanfaat *game* edukasi CES terhadap hasil belajar siswa. tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

b. *Posttest*

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data penelitian yakni analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Adapun teknik dalam mengelolah data deskriptif dan data inferensial, sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

a. Angket

Analisis data angket aktivitas guru dan siswa yang digunakan adalah analisis persentase. Pedoman angket dilakukan dalam bentuk skala deskriptif yaitu skor 5 jika deskreptor dilakukan dengan sangat baik, skor 4 jika deskreptor dilakukan baik, Skor 3 jika deskreptor dilakukan cukup baik, skor 2 jika deskreptor dilakukan kurang baik dan untuk skor 1 jika deskreptor dilakukan sangat kurang baik (Hartati, 2013 : 41). Selanjutnya, kita dapat menghitung persentase dari masing-masing deskreptor dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase setiap deskreptor} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Penentuan nilai persentasi observasi sikap siswa dilakukan dengan menggunakan kelima ketegori, yakni:

Tabel 3.3 Kategori Angket

Penilaian	Kategori
0 – 25%	Sangat kurang
26 – 45%	Kurang
46 – 69%	Cukup
70 – 85%	Baik
86 – 100%	Sangat baik

Sumber : Sudjana (2011)

b. Tes

Keberhasilan bahan ajar dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari tes yang dilakukan. Hasil pekerjaan siswa pada tes tersebut masing-masing diberi skor sesuai dengan pedoman kemampuan pembelajaran IPAS. Kemudian skor yang diperoleh oleh siswa diubah menjadi nilai menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategori Standar Penilaian

Tingkat Penguasaan	Kategori
0 – 69	Sangat Rendah
70 – 74	Rendah
75 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Sugiono (2011)

Data yang diperoleh kemudian digambarkan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. *Game* edukasi dikatakan efektif apabila nilai yang didapatkan siswa yang mengikuti tes pembelajaran IPAS memiliki persentase tingkat penguasaan dengan kategori sedang atau tinggi.

Dalam menentukan keberhasilan pembelajaran menggunakan standar penentuan ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan sistem nilai standar KKM yang telah ditetapkan. Adapun standar ketuntasan nilai KKM yang dijadikan acuan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)

Skor	Kategori
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

Sumber : Panduan penentuan KKM IPAS 2023

2. Analisis Data Inferensial

Analisis data inferensial dilakukan sebagai syarat utama sebelum melakukan uji hipotesis. Data tes yang digunakan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu setelah data melewati uji prasyarat selanjutnya data tes bisa dilakukan uji

hipotesis. Adapun uji prasyaratan yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi suatu data tersebut. Selanjutnya apabila hasilnya normal maka teknik analisis statistik parametris dapat digunakan. Apabila data tidak normal maka menggunakan statistik non parametrik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program *SPSS for windows 21.0* Dengan asumsi bahwa apabila nilai z hitung $>$ dari z tabel, maka data tersebut berdistribusi normal. Adapun nilai signifikansi yang dipakai oleh peneliti adalah 0,05, artinya bahwa apabila z hitung $>$ 0,05 maka data terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya varians-variens dua buah distribusi. Olah data pada uji homogenitas ini menggunakan bantuan *SPSS for windows 21.0*, melalui uji *one way ANOVA* dengan kriteria pengujiannya yaitu jika angka signifikansi yang diperoleh ≤ 0.05 maka data yang diperoleh dinyatakan tidak homogen. Namun apabila signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$ maka data yang diperoleh dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Sesuai dengan desain penelitian awal bahwa data harus berdistribusi normal maka analisis yang digunakan adalah dengan statistik parametris dengan menggunakan uji t-test. Menurut Sugiyono (2007) “t-test ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel independen bila datanya berbentuk interval atau ratio” (h. 138). Adapun dalam penelitian ini memakai uji hipotesis *paired sample t-test* untuk melihat pengaruh terhadap kedua variabel tes. Alasan memilih *paired sampel t-test* sebagai uji hipotesis karena jenis penelitian ini adalah *one group pretest and posttest* dimana hanya ada 1 subjek penelitian dengan dua sampel yang diuji cobakan, yakni sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun asumsi dasar dari *paired sampel t-test* adalah apabila $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya bahwa jika H_1 diterima maka ada pengaruh terhadap variabel yang diteliti dan sebaliknya jika H_0 yang diterima. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 5% dapat dilihat melalui harga t di t_{tabel} .

d. Analisis Gain

Setelah itu dilakukan uji gain untuk memberikan gambaran peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada setiap topik pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Menghitung gain menggunakan rumus sebagai berikut:

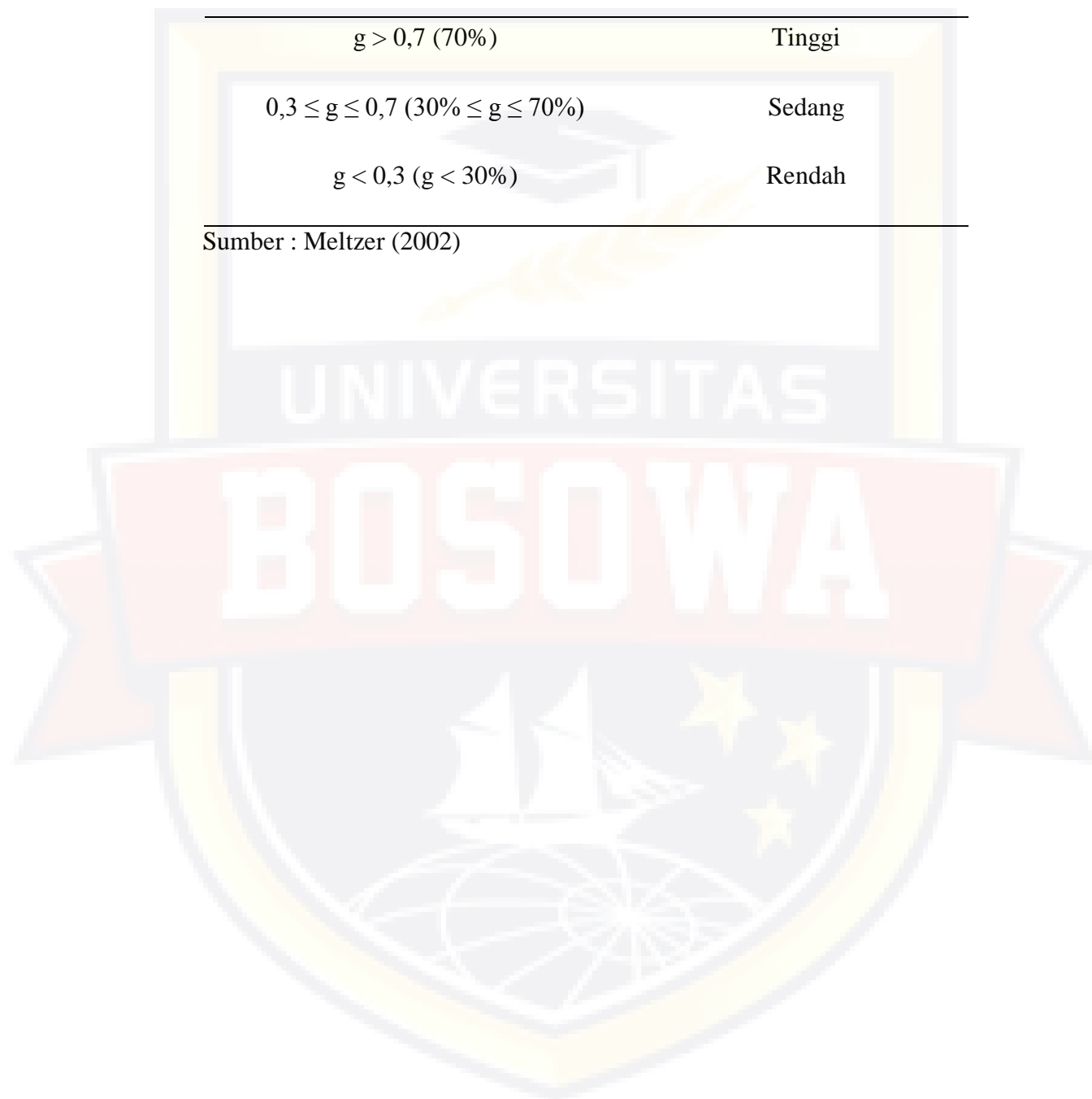
$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori perolehan nilai gain adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$ (70%)	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$ (30% \leq g \leq 70%)	Sedang
$g < 0,3$ (g < 30%)	Rendah

Sumber : Meltzer (2002)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan pada bulan Januari. Penelitian ini disetujui menggunakan kelas IVA sebagai subjek *pre-experiment* dengan penggunaan *game* edukasi CES pada pelajaran IPAS. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPAS dengan pemanfaatan *game* edukasi CES pada siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Adapun data yang dikumpulkan berupa hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest*, angket respon guru dan siswa. Data-data yang digunakan ini bertujuan untuk melihat dan mengukur pemanfaatan media *game* edukasi CES pada pembelajaran IPAS SD kelas IV.

a. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan variabel (Y) yang menentukan apakah pemanfaatan media *game* edukasi CES memiliki dampak positif pada perubahan hasil berupa pengetahuan. Adapun data yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 15 soal dengan dua tahap yakni *pretest* dan *posttest*. Berikut ini deskripsi dari kedua tahap sebagai berikut:

1) Deskripsi Hasil Belajar IPAS Sebelum Penggunaan Media *Game* Edukasi
CES Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Data hasil belajar IPAS sebelum perlakuan pada kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Statistik Skor Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV

Statistik	Nilai Statistik
Rata –rata	49,86
Varians	92,729
Standar Deviasi	9,630
Skor Tertinggi	67
Skor Terendah	33
Rentang Skor	34

Sumber : Data olah lampiran 2

Pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar sebelum menggunakan media *game* edukasi CES adalah 49,86 dengan nilai varians 92,729 dimana varians untuk melihat rata-rata semua nilai dalam kumpulan data dan standar deviasi 9,630 digunakan untuk melihat penilaian yang tepat dari penyebaran data. Adapun skor yang dicapai oleh siswa tersebut yakni skor terendah 33 dan skor tertinggi 67 dengan rentang skor 34. Data yang terkumpul ditabulasikan ke dalam distribusi frekuensi data sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai *Pretest* IPAS Siswa Kelas IV

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
0-69	21	100	Sangat rendah
70-74	0	-	Rendah
75-79	0	-	Sedang
80-89	0	-	Tinggi
90-100	0	-	Sangat tinggi
Total	21	100	

Sumber : Data olah lampiran 2

Berdasarkan data pada tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 21 orang siswa dengan nilai 0-69 dan persentase 100%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan media *game* edukasi CES tergolong sangat rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	21	100
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	0	0
Jumlah		21	100

Sumber : Data olah lampiran 2

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana tidak ada satupun siswa yang tuntas.

2) Deskripsi Hasil Belajar IPAS Sesudah Penggunaan Media *Game* Edukasi CES Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Adapun data hasil belajar kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar setelah menggunakan media *game* edukasi CES sebagai berikut :

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV

Statistik	Nilai Statistik
Rata –rata	80,24
Varians	72,690
Standar Deviasi	8,526
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	67
Rentang Skor	26

Sumber : Data olah lampiran 2

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar sesudah menggunakan media *game* edukasi CES adalah 80,24 dengan nilai varians 72,690 dan standar deviasi 8,526. Adapun skor yang dicapai oleh siswa tersebut yakni skor terendah 67 dan skor tertinggi 93 dengan rentang skor 26. Data yang terkumpul ditabulasikan ke dalam distribusi frekuensi data sebagai berikut :

Tabel 4.5 Nilai *Posttest* IPAS Siswa Kelas IV

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase %	Kategori Hasil Belajar
0-69	2	9,5	Sangat Rendah
70-74	6	28,6	Rendah
75-79	6	28,5	Sedang
80-89	3	14,3	Tinggi
90-100	4	19,0	Sangat Tinggi
Total	21	100	

Sumber : Data olah lampiran 2

Berdasarkan data pada tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 2 orang siswa dengan nilai 0-69 dan persentase 9,5%, rendah sebanyak 6 orang siswa dengan nilai 70-74 dan persentase 28,6% , tinggi sebanyak 6 orang siswa dengan nilai 75-79 dan persentase 28,6%, dan juga sebanyak 3 orang siswa dengan nilai 80-89 dan persentase 14,3%, dan sangat tinggi sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 19,0. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi sesudah menggunakan media *game* edukasi CES pada mata pelajaran IPAS tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	2	9,5
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	19	90,5
Jumlah		21	100

Sumber : Data olah lampiran 2

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh KKM yang sudah ditetapkan yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) dimana sebanyak 19 orang siswa dengan persentase 90,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bani 1 telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Hal ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media *game* edukasi CES yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari segi prestasi baik penguasaan materi maupun pemahaman akan materi yang disajikan lewat media *game* edukasi CES yang dikembangkan oleh peneliti.

3) Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa pada IPAS Kelas IVA UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Untuk memberikan gambaran perbedaan skor nilai tes kemampuan awal dan akhir hasil belajar IPAS Kelas IVA UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

Berikut disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* IPAS siswa kelas IVA sebagai berikut:

Tabel 4.7 Perbedaan Skor Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* IPAS

No	Skor	Kategori	Frekuensi	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	$0 \leq x < 69$	Sangat Rendah	21	2
2.	$70 \leq x < 74$	Rendah	-	6
3.	$75 \leq x < 79$	Sedang	-	-
4.	$80 \leq x < 89$	Tinggi	-	9
5.	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	-	4
Rerata			49,86	80,24

Sumber : Data olah lampiran 2

Pada tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa dari 21 siswa kelas IVA SD diketahui bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* sebesar 49,86 sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* sebesar 80,24 dikonversi ke dalam 5 kategori diatas, maka skor rata-rata hasil belajar IPAS Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar sebelum diajar dan seduah diajar menggunakan media *game* edukasi CES pada *pretest* berada pada kategori sangat rendah sedangkan pada *posttest* berada pada kategori Tinggi.

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Data angket yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua bagian, yakni angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon guru diberikan untuk mendapatkan informasi dari guru mengenai media *game* edukasi CES. Sedangkan data respon siswa diambil guna untuk menilai kepraktisan bahan ajar ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan kebahasaan.

1) Deskripsi Angket Respon Guru terhadap penggunaan Media *Game* Edukasi CES IPAS

Angket respon guru terdiri dari 15 pertanyaan dimana setiap aspek pertanyaan diukur dengan menggunakan skala likert, adapun data angketnya sebagai berikut :

Tabel 4.8 Analisis Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1	Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa	4
2	Media dapat mengatasi batas ruang kelas	4
3	Penampilan media secara keseluruhan dapat dipahami	4
4	Bahasa yang digunakan dalam media dapat dipahami	4
5	Penyajian bahan ajar yang digunakan dalam media tersusun secara sistematis	4
6	Bahan ajar dalam media mudah di pahami	4
7	Penggunaan bahasa dalam media jelas dan mudah	4
8	Jenis media pembelajaran dalam <i>game</i> edukasi bervariasi	4
9	<i>Game</i> edukasi berbeda dari bahan ajar yang biasanya	4
10	<i>Game</i> edukasi melatih siswa memperkaya pengetahuan Siswa	4
11	<i>Game</i> edukasi akan memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapat dalam bentuk lisan atau tulisan	4
12	<i>Game</i> edukasi memudahkan siswa dalam memperoleh materi	4
13	<i>Game</i> edukasi yang ada di dalam media menarik	4
14	<i>Game</i> edukasi memudahkan siswa dalam memahami materi Belajar	4
15	Penggunaan <i>game</i> edukasi memudahkan bagi siswa	4
Rerata Persentase		80%

Sumber : Data olah lampiran 3

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa guru mata pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1, setelah dilakukanya kegiatan pembelajaran yang mernggunakan media *game* edukasi CES diperoleh rerata skor 80% yang berarti bahwa respon guru tersebut berada pada kategori praktis artinya penggunaan media *game* edukasi CES dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

2) Deskripsi Angket Respon Siswa terhadap penggunaan Media *Game* Edukasi CES IPAS

Data angket respon siswa ini diberikan kepada responden sebanyak 21 orang siswa. Adapun data angket respon siswa sebagai berikut :

Tabel 4.9 Analisis Angket Respon Siswa

No	Aspek	Kriteria	Rerata Persentase %
1.	Kualitas Isi	Media <i>game</i> edukasi CES dapat dipahami dengan mudah	85
		Media <i>game</i> edukasi CES disampaikan dengan jelas	90,5
		Media <i>game</i> edukasi CES pembelajaran berbentuk <i>game</i> tidak mengandung hal negatif bagi saya	88
2.	Rasa senang	Saya dapat mengulangi materi pembelajaran yang saya inginkan	83
		Saya merasa senang menggunakan media <i>game</i> edukasi CES pada mata pelajaran IPAS	88
		Saya tidak merasa bosan dengan menggunakan media <i>game</i> edukasi CES	87
3.	Materi	Materi yang diberikan mudah dipahami	87
		Bahan ajar yang digunakan <i>game</i> edukasi CES	82
		Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja	81
		Rumusan materi pembelajaran jelas dan terarah	82
		Bahasa yang digunakan mudah di pahami	80
		Materi jelas dan terstruktur	82
Rerata persentase			84%

Sumber: Data olah lampiran 3

Berdasarkan hasil respon siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh rerata skor 84% yang berarti bahwa respon siswa berada pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi CES sangat praktis dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Data Inferensial

Data-data yang digunakan dalam menentukan hipotesis penelitian terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat ini data hasil tes belajar diolah terlebih dahulu, uji dilakukan sebagai syarat utama sebelum menentukan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, uji selanjutnya menggunakan statistika parametrik akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal menggunakan statistika non parametrik. Suatu distribusi data dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$. Uji normalitas ini menggunakan bantuan *SPSS 21*. Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS siswa. Hasil penghitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* IPAS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* IPAS Kelas IV

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.182	21	.069	.918	21	.078
Posttest	.183	21	.065	.901	21	.037

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data olah lampiran 4a

Data hasil uji normalitas pada tabel 4.10 menggunakan rumus uji normalitas uji normalitas *by* Shapiro-Wilk dikarenakan sampel pada penelitian ini berjumlah kurang dari 30 sampel. Berdasarkan tabel tersebut diatas, bahwa hasil belajar IPAS untuk *pretest* dan *posttest* adalah memiliki perbedaan nilai signifikansi. Data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$. Tabel diatas menyimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan taraf signifikansi antara *pretest* dan *posttest* yakni $0,65 > 0,05$ dan $0,37 > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran sampel atau mengetahui apakah data homogen atau tidak. Taraf signifikansi yang digunakan untuk menentukan homogenitas data adalah 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka distribusi data homogen. Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS siswa. Hasil penghitungan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* IPAS adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* IPAS Kelas IV

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Nilai IPAS Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.285	1	40	.597

Sumber : Data olah lampiran 4c

Data hasil uji homogenitas pada tabel 4.11 menggunakan rumus uji *one way ANOVA*, menyatakan bahwa hasil belajar IPAS untuk *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang berbeda. Adapun nilai signifikansi yang didapatkan berdasarkan olah data melalui *SPSS 21.0* bahwa nilai sig. 0,597. Dari hasil pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data yang diperoleh dinyatakan homogen. Tabel diatas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* homogeny dengan taraf signifikansi adalah $0,597 > 0,05$. Kesimpulannya data hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis. Uji

hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sampel t-test*. Adapun alasan peneliti memiliki menggunakan uji *paired t-test* dikarenakan sampel pada penelitian hanya menggunakan 1 kelas, sehingga yang menjadi perbandingannya hanya nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *paired sampel t-test* digunakan untuk menguji apakah terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1. Uji ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 21.0*.

Adapun tahap pengujian hipotesis sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁: Terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1

H₀: Tidak terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1

- 2) Menentukan dasar pengambilan keputusan

- a) Berdasarkan signifikan

- i. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed) > 0,05, maka H₁ ditolak dan H₀ diterima
- ii. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed) < 0,05, maka H₁ diterima dan H₀ ditolak

- b) Berdasarkan t_{hitung}

- i. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H₁ diterima dan H₀ ditolak (ada pengaruh yang signifikan)

- ii. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima (tidak ada pengaruh yang signifikan).

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1

Tabel 4.12 Uji Hipotesis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV

Paired Samples Test										
		Paired Differences				95% Confidence		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Interval of the Difference					
Pair 1					Lower	Upper				
	Pretest –	-								
	Posttest	30.3	11.989	2.616	-35.838	-24.923	-11.612	20	.000	

81

Sumber : Data olah lampiran 3

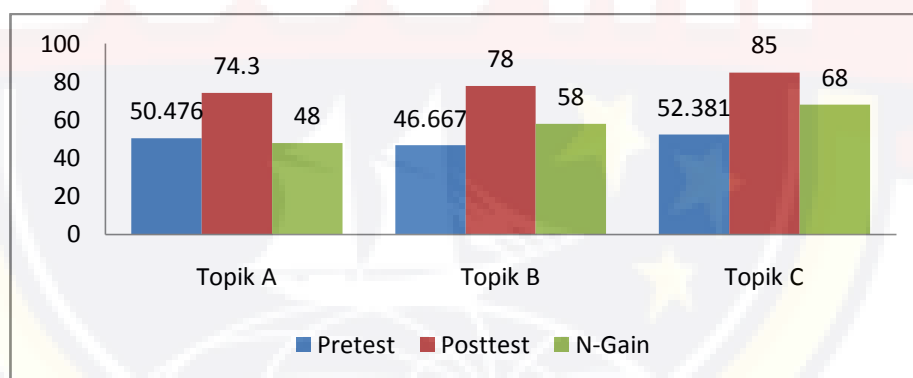
Dari tabel 4.9 *Output* uji t-test hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *game* edukasi CES, terlebih dahulu harus ditentukan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus $db = N - k$. Karena jumlah sampel (N) yang diteliti adalah 21 peserta didik, maka $db = 21 - 2 = 19$. Nilai db 19 pada taraf signifikansi 5% yang telah dirumuskan di $t_{tabel} = 1.72913$. Berdasarkan nilai-nilai t ini dapat dituliskan $t_{hitung} (-11,612) > t_{tabel} (1,72913)$, ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan jika dilihat dari nilai signifikansi 2-tailed diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan disimpulkan perhitungan yang dilakukan menggunakan program *SPSS 21.0* dengan rumus t-test menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “terdapat

manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT UPT SPF SDN Lariang Bangi 1.

d. Analisis Gain

Analisis gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada setiap topik pembelajaran. Nilai N-Gain $> 0,7$ (70%) memiliki kategori tinggi, nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ ($30\% \leq g \leq 70\%$) memiliki kategori sedang, sedangkan $g < 0,3$ ($g < 30\%$) masuk dalam kategori rendah. Selanjutnya hasil N-Gain pada pelajaran IPAS. BAB V, cerita tentang daerahku, topik A. Seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu, topik B. Daerahku dan kekayaan alamnya, topik C. Masyarakat di daerahku, dikategorikan berdasarkan nilai N-Gain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13 Nilai N-Gain Topik A, Topik B, Topik C



Sumber : Data oleh lampiran 3

Berdasarkan Tabel 4.13 diatas, mengacu pada nilai N-Gain dan tabel *output* deskriptif tersebut menunjukkan nilai N-Gain skor untuk topik A yang diperoleh dari 21 siswa adalah 48% dari $30\% \leq g \leq 70\%$ dengan nilai *pretest* 50,476 dan *posttest* 74,3 termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada topik B nilai *pretest* 46,667 dan *posttest* 78 dengan nilai N-Gain 58% dari $30\% \leq g \leq$

7% sehingga topik B masuk dalam kategori sedang dan pada topik C dengan nilai *pretest* 52,381 dan *posttest* 85 sehingga topik C N-Gain sebesar 68% dari $30\% \leq g \leq 70\%$ kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat manfaat media game edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 .

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *game* edukasi CES dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada permulaan penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir pertanyaan. Setelah itu, memberikan perlakuan pada kelas yang dijadikan subjek yaitu dengan menerapkan media *game* edukasi CES. Terakhir, pemberian tes akhir atau evaluasi (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan, kemudian membandingkan hasilnya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan bahwa variabel media *game* edukasi CES memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi I. Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terhadulu, diantara adalah penelitian dari Wijayanto, Erwin & Farida Istianah (2017) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *game* edukasi terhadap

hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Ratih, Herawati, & Dedi tentang Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, menemukan bahwa penggunaan variabel *game* edukasi dalam pembelajaran layak untuk digunakan, praktis, efektif, dan menarik bagi peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Frisda D Ramadhani (2022) yang mengembangkan *game* edukasi yang berbasis *powerpoint* untuk mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar, diketahui bahwa *game* edukasi yang berbasis *powerpoint* berhasil dikembangkan.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah pada ranah pemahaman dan penguasaan materi. Penguasaan materi diukur dengan menggunakan tes evaluasi (*posttest*) setelah siswa menjalani proses belajar mengajar dan hasilnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 70. Apabila hasil dari *posttest* tersebut lebih besar atau sama dengan KKM, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut telah menguasai materi yang diajarkan minimal sama dengan angka minimumnya. Selain itu juga untuk menilai apakah media *game* edukasi memiliki tampilan desain yang menarik baik dari segi isi materi maupun animasi yang ditampilkan dalam media *game* edukasi CES yang dikembangkan, peneliti membagikan angket berupa respon siswa dan guru terhadap media *game* edukasi CES yang dikembangkan. Data hasil angket ini merupakan data tambahan untuk menunjukkan kelayakan dari media *game* edukasi CES yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Adapun hasil angket respon guru dan siswa ditentukan

berdasarkan kategori kepraktisan yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa media *game* edukasi CES efektif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Media *Game* Edukasi CES

Hasil analisis deskriptif dapat dilihat bahwa penggunaan media *game* edukasi CES kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 tergolong praktis dan mudah diterapkan baik dari segi pembelajaran dan juga dapat memudahkan pemahaman pengetahuan siswa dari segi materi yang diajarkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan data angket respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi CES pada pelajaran IPAS. Berdasarkan jawaban dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa, menunjukkan rata-rata skor angket berada pada kategori praktis dan sangat praktis. Dimana skor rerata persentase angket guru berada pada kategori praktis dan skor rerata persentase siswa berada pada kategori sangat praktis. Hal ini berarti bahwa penggunaan media *game* edukasi CES dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS. Selain itu juga, media *game* edukasi CES dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

2. Hasil Belajar

Data hasil belajar diolah dengan menggunakan analisis deskriptif, dimana dapat dilihat bahwa penggunaan media *game* edukasi CES IPAS kelas IV di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 tergolong tinggi berdasarkan kategori tingkat penguasaan materi. Berdasarkan hasil analisis data bahwa rerata hasil belajar

sesudah diberikan perlakuan masuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu juga, jika dilihat dari nilai KKM yang paling tinggi ialah 70 sedangkan skor maksimum atau nilai tertinggi yang didapatkan oleh 4 orang siswa masuk dalam kategori sangat tinggi dengan dan nilai terendah atau skor minimum masuk dalam kategori sangat rendah yang didapatkan oleh 2 orang siswa, dimana jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan menunjukkan hasil tingkat signifikan yang tinggi. Hasil belajar pada penelitian ini diukur dengan tujuan untuk melihat perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman saat dilakukan perlakuan apakah memiliki dampak pada proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2010).

3. Pengaruh Pemanfaatan Media *Game* Edukasi CES Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis *paired sampel t-test* melalui *SPSS 21.0* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa media *game* edukasi CES memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Selain itu juga jika dilihat dari nilai signifikansi dengan syarat apabila nilai signifikansi atau $sig.(2-tailed) < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan. Dari hasil olah data diketahui bahwa nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0,000 artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan asumsi bahwa signifikansi atau $sig.(2-tailed) = 0,000 < taraf\ signifikan\ yang\ ditetapkan\ peneliti = 0,05$.

Media *game* edukasi CES menjadi salah satu faktor yang meningkatkan

hasil belajar. Media *game* edukasi CES sangat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media *game* edukasi CES yang menarik akan membuat murid lebih semangat dalam belajar sehingga hal ini akan berdampak langsung pada tingkat pahaman dan penguasaan siswa pada materi pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga siswa mengalami situasi yang lebih berwarna dan terkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media *game* edukasi CES.

Selama pelaksanaan penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1, ditemukan temuan serta kendala lainnya yang dapat mempengaruhi variabel penelitian dimana media pembelajaran sangat penting digunakan didalam kegiatan belajar mengajar, selain untuk menunjang proses pembelajaran juga sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan dan penguasaan materi pada siswa. Untuk itu guru perlu menyiapkan media pembelajaran sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Guru harus mengembangkan kesadaran dan memiliki niatan untuk dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dengan cara menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran disetiap proses pembelajaran yang dilakukannya. Karena tugas seorang guru bukan sekedar mengajarkan peserta didik tetapi juga harus menghayati tanggung jawabnya sebagai guru untuk menciptakan kualitas dari siswanya, baik dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Semuanya ini dilakukan semata untuk menciptakan kualitas pendidikan kearah yang lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang diperoleh di sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar, dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat manfaat media *game* edukasi CES terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IVA UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis uji hipotesis *paired sampel t-test* diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Selain itu juga berdasarkan dengan nilai *mean* yang didapatkan pada nilai *pretest* masuk dalam kategori sangat rendah dan *posttest* masuk dalam kategori tinggi hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai *mean* dari kedua data subjek penelitian. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan berupa media *game* edukasi CES terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat manfaat positif antara media *game* edukasi CES terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaian hasil belajar dengan memanfaatkan game edukasi CES dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal.
2. Sebaiknya guru memperbanyak referensi materi terkait dengan materi yang akan disampaikan, terlihat sekarang sudah ada dukungan internet yang dapat mengakses semua materi yang relevan sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. Perencanaan penelitian yang selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu yang lebih matang sehingga faktor-faktor hambatan dapat diminimalisir.



UNIVERSITAS
BOSOWA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arief S Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya publishing.
- Correa, J. D. C. (2015). *Digitopolis II: creation of video games GDevelop*. Jose David Cuartas Correa.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Damayanti, Damayanti, Muhammad Fadil Akbar, and Heni Sulistiani. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7.2 (2020): 275-282
- Dias, Lidya Lexeltri, Jhon Einstein, and GerlanApriandy Manu. "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 4.1 (2021): 27-34.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Meltzer, David E. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics: A possible inhidden Variablei in Diagnostic pretest scores*. Ames: Department of physics and Astronomy, Iowa State University
- Pilang, Abd Rahman & Muchlis. 2013. *Etika Profesi Keguruan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Ramadhani, F. (2022). Game Edukasi Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan ...*, 2(1), 2.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta :
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta : Grasido
- Uno, B. Hamzah. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wijayanto, Erwin, and Farida Istianah. "Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.3 (2017): 254411.
- Wulandari, Ratih, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi. "Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2.8 (2017): 1024-1029.
- Wina Sanjaya. 2010. *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistika dalam Penelitian Psikolgi dan Pendidikan*. Malang : Umm Press.

The logo of Universitas BDU is a shield-shaped emblem. The top section is a white rectangle containing a black graduation cap and a golden wheat stalk. Below this is a dark grey horizontal bar with the word "UNIVERSITAS" in white capital letters. The bottom section of the shield is dark blue, featuring a white sailing ship on the left, three yellow stars on the right, and a white geometric pattern at the bottom. The entire shield is outlined in yellow and has a pink ribbon-like banner across its middle.

UNIVERSITAS

LAMPIRAN

MODUL AJAR

MODUL AJAR			
A.		INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	:	Citra Elfia Saputri	
Institusi	:	UPT SPF SDN Lariang Bangi 1	
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	
Topik/Bab V	:	Cerita Tentang Daerahku Topik A : Seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu? Topik B : Daerahku dan kekayaan alamnya Topik C : Masyarakat di daerahku	
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)	Semester : 2 (Genap)
Fase /Kelas	:	A/IV (Empat)	Alokasi Waktu : 17 JP
Tahun Pelajaran	:	2023/2024	Jumlah pertemuan : 5 Pertemuan
Model Pembelajaran	:	Tatap Muka	
Metode Pembelajaran	:	Tanya jawab, diskusi, penggunaan <i>game</i> edukasi CES dan penugasan	
Model Pembelajaran	:	Keterampilan Proses (Process Skill)	
Target Peserta Didik	:	Peserta Didik Reguler/Tipikal	
Karakteristik PD	:	Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
Jumlah Peserta Didik	:	Jumlah yang disarankan 22 – 30 peserta didik	
Profil Pelajar Pancasila	:	<ul style="list-style-type: none"> • Menalar kritis : memperoleh dan memproses informasi dan gagasan • Mandiri : Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya • Kreatif : Menghasilkan karya dan gagasan yang orisinal 	
Sarana & Prasarana	:	Komputer/laptop, HP, proyektor, jaringan internet, <i>game</i> edukasi CES	
B.		Komponen Inti	
1.	Capaian Pembelajaran		
	Di akhir fase ini, peserta didik mengamati dan menjelaskan sejarah dan kerajaan yang ada di tempat tinggal mereka, seperti kerajaan yang ada di tempat tinggal mereka, pada tahun berapa kemunculan negara tersebut, pusat kekuasaannya, nama raja, serta peninggalan bersejarah pada masa kerajaan tersebut. <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada didaerah tempat tinggalnya. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan 		

	<p>kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. • Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya • Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. • Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal • Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal.
3.	Tujuan Pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik membandingkan daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. • Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya • Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga penggalan sejarah daerah tempat tinggalnya • Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya • Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. • Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. • Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya • Peserta didik dapat mengidentifikasi dari dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. • Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.
4.	Pemahaman Bermakna
	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. • Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal

5.	Pertanyaan Pemantik
	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah terdapat perkembangan sejarah di daerah tempat tinggal kalian? • Apakah terdapat kekayaan alam di daerah kalian? • Apakah ada pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggal kalian?
6.	Asesmen
	<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen Diagnostik Menyebutkan perkembangan sejarah di daerah tempat tinggal • Asesmen Formatif Menjelaskan perkembangan sejarah di daerah tempat tinggal • Asesmen Sumatif Peserta didik mengidentifikasi, apakah terdapat perkembangan sejarah di daerah tempat tinggal
7.	Kegiatan Pembelajaran
	Pertemuan 1
	A. Kegiatan Awal (10 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengkondisikan kelas dan melakukan absensi • Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran yang dipimpin oleh peserta didik • Peneliti memperkenalkan diri dan berkenalan dengan peserta didik
	B. Kegiatan Inti (60 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagikan lembar <i>pretest</i> • Peneliti memberikan penjelasan bahwa pelajaran hari ini menggunakan media pembelajaran digital yang berupa <i>game</i> edukasi yang diberi nama CES • Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran • Peserta didik memainkan <i>game</i> edukasi CES topik A • Peserta didik yang berhasil menyelesaikan <i>game</i> akan ada soal dan harus dijawab didepan teman-temannya
	C. Kegiatan Penutup (10 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan • Peneliti memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari • Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari • Peserta didik menyimak penjelasan peneliti tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik
	Pertemuan 2
	A. Kegiatan Awal (10 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengkondisikan kelas dan melakukan absensi • Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran yang

	<p>dipimpin oleh peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran
	<p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memainkan <i>game</i> edukasi CES melanjutkan topik A • Peserta didik yang berhasil menyelesaikan <i>game</i> akan ada soal dan harus dijawab didepan teman-temannya • Peneliti berdiskusi bersama siswa mengenai soal dan jawaban
	<p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan • Peneliti memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari • Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari • Peserta didik menyimak penjelasan peneliti tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik
	<p>Pertemuan 3</p>
	<p>A. Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengkondisikan kelas dan melakukan absensi • Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh peserta didik • Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran
	<p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memainkan <i>game</i> edukasi CES topik B • Peserta didik yang berhasil menyelesaikan <i>game</i> akan ada soal dan harus dijawab didepan teman-temannya • Peneliti berdiskusi bersama siswa mengenai soal dan jawaban
	<p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan • Peneliti memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari • Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari • Peserta didik menyimak penjelasan peneliti tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik
	<p>Pertemuan 4</p>
	<p>A. Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengkondisikan kelas dan melakukan absensi • Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran yang

	<p>dipimpin oleh peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran
	<p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memainkan <i>game</i> edukasi CES melanjutkan topik B • Peserta didik yang berhasil menyelesaikan <i>game</i> akan ada soal dan harus dijawab didepan teman-temannya • Peneliti berdiskusi bersama siswa mengenai soal dan jawaban
	<p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan • Peneliti memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari • Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari • Peserta didik menyimak penjelasan peneliti tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya <p>Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik</p>
	<p>Pertemuan 5</p>
	<p>A. Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengkondisikan kelas dan melakukan absensi • Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh peserta didik • Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran
	<p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memainkan <i>game</i> edukasi CES topik C • Peserta didik yang berhasil menyelesaikan <i>game</i> akan ada soal dan harus dijawab didepan teman-temannya • Peneliti berdiskusi bersama siswa mengenai soal dan jawaban • Peneliti membagikan lembar <i>posttest</i> • Peneliti membagikan lembar angket respon siswa
	<p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilakukan • Peneliti memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari • Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik

	selanjutnya Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama yang dipimpin peserta didik
D.	Lampiran
	<i>Game</i> edukasi CES
	Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
	Angket respon siswa
	Daftar Pustaka Fitri, Amalia dkk. (2021). Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Makassar, 23 Januari 2023

Mengetahui:

Guru kelas IV A

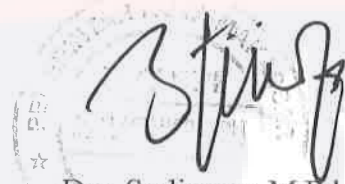


Citra Elfia Saputri
NIM 4519103003




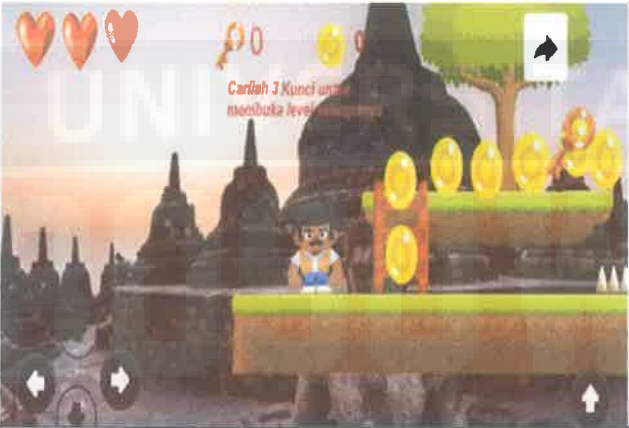

Melda, S. Pd
NIP. 19940726 201903 1 010


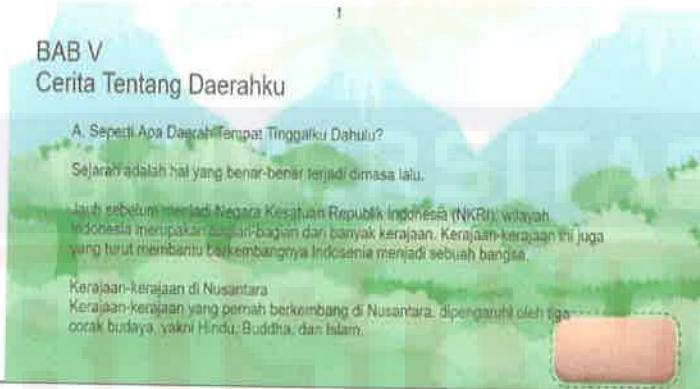

Kepala UPT SPF SDN Lariang Bangi 1



Drs. Sudirman, M.Pd
NIP. 19650216 198411 1 001

Lampiran 1b Isi Materi IPAS di Media *game* edukasi CES

No.	Tampilan Media Game Edukasi CES	Keterangan
1		Tampilan depan <i>game</i> CES
2		Tampilan cara bermain <i>game</i>
3		Tampilan cara bermain <i>game</i>

4		<p>Tampilan skor setelah menyelesaikan tantangan saat bermain <i>game</i></p>
5	 <p>BAB V Cerita Tentang Daerahku</p> <p>A. Seperti Apa Daerah/Tempat Tinggalku Dahulu?</p> <p>Sejarah adalah hal yang benar-benar terjadi dimasa lalu.</p> <p>Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), wilayah Indonesia merupakan bagian-bagian dari banyak kerajaan. Kerajaan-kerajaan ini juga yang turut membantu berkembangnya Indonesia menjadi sebuah bangsa.</p> <p>Kerajaan-kerajaan di Nusantara Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara, dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni Hindu, Buddha, dan Islam.</p>	<p>Tampilan isi materi pembelajaran IPAS</p>
6	 <p>Anak Pemberani</p> <p>Ceritakan sejarah kerajaan, para raja, serta peninggalannya pada daerah kalian</p>	<p>Tampilan kuis materi pembelajaran IPAS</p>

Lampiran 2 Pretest dan Posttest

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Ainun Mahya	40	73
2.	Andi Ramadani Rhera	47	73
3.	Ahmad Zaini Nggiu	47	80
4.	Alika Raya Mulia	53	87
5.	Alya Farah Syaiful	33	73
6.	Alysa Syafiqah	53	93
7.	Ahmad Chaikal Rustam	53	80
8.	April Anggeri N	67	80
9.	Amming Sarul	40	87
10.	Adrian Pratama Acmad	53	67
11.	Aidha Andana	67	73
12.	Chrysblessme Dactwonesixmon	47	73
13.	Clara Chandra Susanto	53	67
14.	Dzakira	40	73
15.	Fitra Aditya Ramadhan	47	80
16.	Fadilah Azzahra	40	93
17.	Inayah Fatiatu Rahman	53	80
18.	Jihan Qistina Lauzan	60	87
19.	Lila Pricila	47	93
20.	Muhammad Ammar Safwan	40	80
21.	Rezky Febrianti Putri	67	93

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		49.86	80.24
Std. Error of Mean		2.101	1.860
Median		47.00	80.00
Mode		53	73 ^a
Std. Deviation		9.630	8.526
Variance		92.729	72.690
Range		34	26
Minimum		33	67
Maximum		67	93
Sum		1047	1685

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	4.8	4.8	4.8
	40	5	23.8	23.8	28.6
	47	5	23.8	23.8	52.4
	53	6	28.6	28.6	81.0
	60	1	4.8	4.8	85.7
	67	3	14.3	14.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	2	9.5	9.5	9.5
	73	6	28.6	28.6	38.1
	80	6	28.6	28.6	66.7
	87	3	14.3	14.3	81.0
	93	4	19.0	19.0	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

$$6 \quad 15 \times 100 = 40$$

Nama : Muhammad Ammar Saifurrah

Kelas : V

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
 - a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
2. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
 - a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
4. Pencampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
 - a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi
5. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
 - a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
6. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
 - a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Sriwijaya
 - d. Gowa
7. Salah satu kerajaan bercorak Islam adalah...
 - a. Sriwijaya
 - b. Kutai
 - c. Aceh
 - d. Kalingga

X 8. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...

- a. Cerpen
- ~~X~~ b. Dongeng
- c. Cerita
- d. Sejarah

l 9. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...

- a. Masjid
- b. Batu
- c. Kaligrafi
- ~~X~~ d. Candi

X 10. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...

- a. Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
- b. Ibrahim
- c. Mansur
- ~~X~~ d. Sultan Zaenal Abbidin

l 11. Kerajaan Gowa berasal dari...

- a. Ternate
- b. Tidore
- c. Maluku
- ~~X~~ d. Makassar, Sulawesi Selatan

l 12. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...

- ~~X~~ a. Benteng ujung pandang, makam sultan hasanunddin
- b. Istana
- c. Masjid
- d. Keraton

X 13. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...

- a. Masjid
- b. Keraton
- c. Candi
- ~~X~~ d. Arca

X 14. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...

- a. Akulturasi
- b. Asimisasi
- ~~X~~ c. Artikulasi
- d. Akutansi

l 15. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...

- a. 1000 Masehi
- b. 600 Masehi
- ~~X~~ c. 1600 Masehi
- d. 6100 Masehi

Nama : Muhammad ammar Safwan

Kelas : V

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
 - a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
2. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
 - a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
4. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
 - a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
5. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
6. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...
 - a. Masjid
 - b. Batu
 - c. Kaligrafi
 - d. Candi
7. Percampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
 - a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi

8. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...
- a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Artikulasi
 - d. Akutansi
9. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...
- a. Cerpen
 - b. Dongeng
 - c. Cerita
 - d. Sejarah
10. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...
- a. Masjid
 - b. Keraton
 - c. Candi
 - d. Arca
11. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
- a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Sriwijaya
 - d. Gowa
12. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...
- a. Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
 - b. Ibrahim
 - c. Mansur
 - d. Sultan Zaenal Abbidin
13. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...
- a. 1000 Masehi
 - b. 600 Masehi
 - c. 1600 Masehi
 - d. 6100 Masehi
14. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...
- a. Benteng ujung pandang, makam sultan hasanunddin
 - b. Istana
 - c. Masjid
 - d. Keraton
15. Kerajaan Gowa berasal dari...
- a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Maluku
 - d. Makassar, Sulawesi Selatan

$$7 \cdot 15 \times 100 = 47$$

Nama : LILIA PRISILLO

Kelas : 4A

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
 - a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
- X 2. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
 - a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
- 1 3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
- X 4. Pencampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
 - a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi
- X 5. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
 - a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
- 1 6. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
 - a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Sriwijaya
 - d. Gowa
- 1 7. Salah satu kerajaan bercorak Islam adalah...
 - a. Sriwijaya
 - b. Kutai
 - c. Aceh
 - d. Kalingga

8. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...
- Cerpen
 - Dongeng
 - Cerita
 - Sejarah
9. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...
- Masjid
 - Batu
 - Kaligrafi
 - Candi
10. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...
- Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
 - Ibrahim
 - Mansur
 - Sultan Zaenal Abbidin
11. Kerajaan Gowa berasal dari...
- Ternate
 - Tidore
 - Maluku
 - Makassar, Sulawesi Selatan
12. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...
- Benteng ujung pandang, makam sultan hasanunddin
 - Istana
 - Masjid
 - Keraton
13. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...
- Masjid
 - Keraton
 - Candi
 - Arca
14. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...
- Akulturasi
 - Asimirasi
 - Artikulasi
 - Akutansi
15. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...
- 1000 Masehi
 - 600 Masehi
 - 1600 Masehi
 - 6100 Masehi

Nama : ILLA PRISILLO

Kelas : 41A

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
 - a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
2. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
 - a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
4. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
 - a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
5. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
- X 6. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...
 - a. Masjid
 - b. Batu
 - c. Kaligrafi
 - d. Candi
7. Percampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
 - a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi

8. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...
- Akulturasasi
 - Asimilasi
 - Artikulasi
 - Akutansi
9. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...
- Cerpen
 - Dongeng
 - Cerita
 - Sejarah
10. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...
- Masjid
 - Keraton
 - Candi
 - Arca
11. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
- Ternate
 - Tidore
 - Sriwijaya
 - Gowa
12. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...
- Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
 - Ibrahim
 - Mansur
 - Sultan Zaenal Abbidin
13. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...
- 1000 Masehi
 - 600 Masehi
 - 1600 Masehi
 - 6100 Masehi
14. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...
- Benteng ujung pandang, makam sultan hasanunddin
 - Istana
 - Masjid
 - Keraton
15. Kerajaan Gowa berasal dari...
- Ternate
 - Tidore
 - Maluku
 - Makassar, Sulawesi Selatan

$$6 : 5 \times 100 = 40$$

Nama : AINUR MAHYA

Kelas : A A

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
 - a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
- X 2. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
 - a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
 - a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
- X 4. Pencampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
 - a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi
- X 5. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
 - a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
- X 6. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
 - a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Sriwijaya
 - d. Gowa
- X 7. Salah satu kerajaan bercorak Islam adalah...
 - a. Sriwijaya
 - b. Kutai
 - c. Aceh
 - d. Kalingga

- X 8. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...
- Cerpen
 - Dongeng
 - Cerita
 - Sejarah
- Q 9. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...
- Masjid
 - Batu
 - Kaligrafi
 - Candi
- X 10. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...
- Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
 - Ibrahim
 - Mansur
 - Sultan Zaenal Abidin
- Q 11. Kerajaan Gowa berasal dari...
- Ternate
 - Tidore
 - Maluku
 - Makassar, Sulawesi Selatan
- Q 12. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...
- Benteng ujung pandang, makam sultan hasanuddin
 - Istana
 - Masjid
 - Keraton
- X 13. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...
- Masjid
 - Keraton
 - Candi
 - Arca
- X 14. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...
- Akulturas
 - Asimisasi
 - Artikulasi
 - Akutansi
- Q 15. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...
- 1000 Masehi
 - 600 Masehi
 - 1600 Masehi
 - 6100 Masehi

Nama : Aihun MAHYA

Kelas : 4A

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

- Q1. Tiga corak budaya di Indonesia yaitu...
- a. Hindu, Buddha, Dan Islam
 - b. Hindu, buddha, dan china
 - c. Hindu, Buddha, Dan Waisak
 - d. Hindu, Buddha, Dan Kristen
- Q2. Salah satu kerajaan bercorak Hindu adalah...
- a. Kediri
 - b. Sriwijaya
 - c. Samudra pasai
 - d. Demak
- Q3. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
- a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
- X4. Salah satu kerajaan bercorak Buddha adalah...
- a. Kalingga
 - b. Sriwijaya
 - c. Singosari
 - d. Maja pahit
- Q5. Salah satu peninggalan masa kerajaan Islam adalah...
- a. Arsa
 - b. Candi
 - c. Masjid
 - d. Bahasa dan tulisan
- X6. Salah satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha adalah...
- a. Masjid
 - b. Batu
 - c. Kaligrafi
 - d. Candi
- X7. Percampuran dua kebudayaan atau lebih adalah...
- a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Akutansi
 - d. Artikulasi

8. Penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru adalah...
- a. Akulturasi
 - b. Asimilasi
 - c. Artikulasi
 - d. Akutansi

9. Hal yang benar-benar terjadi di masa lalu disebut...
- a. Cerpen
 - b. Dongeng
 - c. Cerita
 - d. Sejarah

10. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat pemerintahan adalah...
- a. Masjid
 - b. Keraton
 - c. Candi
 - d. Arca

11. Kerajaan bercorak Islam yang ada di Makassar, Sulawesi Selatan adalah...
- a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Sriwijaya
 - d. Gowa

12. Nama raja pada kerajaan Gowa adalah...
- a. Sultn Alauddin; Muhammad Said; Sultan Hasanuddin
 - b. Ibrahim
 - c. Mansur
 - d. Sultan Zaenal Abbidin

13. Pada tahun berapa kemunculan kerajaan Gowa...
- a. 1000 Masehi
 - b. 600 Masehi
 - c. 1600 Masehi
 - d. 6100 Masehi

14. Peninggalan sejarah dari kerajaan Gowa adalah...
- a. Benteng ujung pandang, makam sultan hasanunddin
 - b. Istana
 - c. Masjid
 - d. Keraton

15. Kerajaan Gowa berasal dari...
- a. Ternate
 - b. Tidore
 - c. Maluku
 - d. Makassar, Sulawesi Selatan

Lampiran 3a Analisis Data Angket Respon Guru dan Siswa

I. Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Angket Siswa											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Ainun Mahya	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
2.	Andi Ramadani Rhera	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4
3.	Ahmad Zaini Nggju	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
4.	Alika Raya Mulia	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
5.	Alya Farah Syaiful	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
6.	Alysa Syafiqah	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Ahmad Chaikal Rustam	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8.	April Anggeri N	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
9.	Amming Sarul	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4
10.	Adrian Pratama Acmad	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
11.	Aidha Andana	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5
12.	Chrysblessme Dactwonesixmon	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13.	Clara Chandra Susanto	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
14.	Dzakira	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
15.	Fitra Aditya Ramadhan	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
16.	Fadilah Azzahra	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
17.	Inayah Fatiyah Rahman	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18.	Jihan Qistina Lauzan	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
19.	Lila Pricila	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
20.	Muhammad Ammar Safwan	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
21.	Rezky Febrianti Putri	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		$\Sigma =$ 85	$\Sigma =$ 90,5	$\Sigma =$ 88	$\Sigma =$ 83	$\Sigma =$ 88	$\Sigma =$ 87	$\Sigma =$ 87	$\Sigma =$ 87	$\Sigma =$ 82	$\Sigma =$ 81	$\Sigma =$ 80	$\Sigma =$ 82

Angket Respon siswa

Nama : ALYSA SYAFIQAH

Mata Pelajaran : IPAS

A. Petunjuk

1. Bacalah angket respon ini dengan teliti
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian anda

SKB (Sangat Kurang Baik) : 1

KB (Kurang Baik) : 2

C (Cukup) : 3

B (Baik) : 4

SB (Sangat Baik) : 5

3. Hanya diperkenankan memilih satu nilai saja

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		SKB	KB	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah					✓
2	Bahan ajar <i>game</i> edukasi disampaikan dengan jelas					✓
3	Bahan ajar pembelajaran berbentuk <i>game</i> edukasi tidak mengandung hal negatif bagi saya				✓	
4	Saya dapat mengulangi materi pembelajaran yang saya inginkan				✓	
5	Saya merasa senang menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi pada mata pelajaran IPAS				✓	
6	Saya tidak merasa bosan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi				✓	
7	Materi yang diberikan mudah dipahami				✓	
8	Bahan ajar yang digunakan <i>game</i> edukasi				✓	
9	Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja				✓	
10	Rumusan materi pembelajaran jelas dan terarah				✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah di pahami				✓	
12	Materi jelas dan terstruktur				✓	

Angket Respon siswa

Nama : Rezky Febrianti Putri

Mata Pelajaran : IPAS

A. Petunjuk

1. Bacalah angket respon ini dengan teliti
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian anda

SKB (Sangat Kurang Baik) : 1

KB (Kurang Baik) : 2

C (Cukup) : 3

B (Baik) : 4

SB (Sangat Baik) : 5

3. Hanya diperkenankan memilih satu nilai saja

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		SKB	KB	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah					✓
2	Bahan ajar <i>game</i> edukasi disampaikan dengan jelas					✓
3	Bahan ajar pembelajaran berbentuk <i>game</i> edukasi tidak mengandung hal negatif bagi saya					✓
4	Saya dapat mengulangi materi pembelajaran yang saya inginkan				✓	
5	Saya merasa senang menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi pada mata pelajaran IPAS					✓
6	Saya tidak merasa bosan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi				✓	
7	Materi yang diberikan mudah dipahami				✓	
8	Bahan ajar yang digunakan <i>game</i> edukasi				✓	
9	Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja				✓	
10	Rumusan materi pembelajaran jelas dan terarah				✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah di pahami				✓	
12	Materi jelas dan terstruktur				✓	

Angket Respon siswa

Nama : LILA PRISILA

Mata Pelajaran : IPS

A. Petunjuk

1. Bacalah angket respon ini dengan teliti
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian anda

SKB (Sangat Kurang Baik) : 1

KB (Kurang Baik) : 2

C (Cukup) : 3

B (Baik) : 4

SB (Sangat Baik) : 5

3. Hanya diperkenankan memilih satu nilai saja

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		SKB	KB	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi dapat dipahami dengan mudah				✓	
2	Bahan ajar <i>game</i> edukasi disampaikan dengan jelas				✓	
3	Bahan ajar pembelajaran berbentuk <i>game</i> edukasi tidak mengandung hal negatif bagi saya					✓
4	Saya dapat mengulangi materi pembelajaran yang saya inginkan				✓	
5	Saya merasa senang menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi pada mata pelajaran IPAS					✓
6	Saya tidak merasa bosan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>game</i> edukasi					✓
7	Materi yang diberikan mudah dipahami				✓	
8	Bahan ajar yang digunakan <i>game</i> edukasi					✓
9	Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja				✓	
10	Rumusan materi pembelajaran jelas dan terarah				✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah di pahami				✓	
12	Materi jelas dan terstruktur				✓	

II. Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1	Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa	4
2	Media dapat mengatasi batas ruang kelas	4
3	Penampilan media secara keseluruhan dapat dipahami	4
4	Bahasa yang digunakan dalam media dapat dipahami	4
5	Penyajian bahan ajar yang digunakan dalam media tersusun secara sistematis	4
6	Bahan ajar dalam media mudah di pahami	4
7	Penggunaan bahasa dalam media jelas dan mudah	4
8	Jenis media pembelajaran dalam <i>game</i> edukasi bervariasi	4
9	<i>Game</i> edukasi berbeda dari bahan ajar yang biasanya	4
10	<i>Game</i> edukasi melatih siswa memperkaya pengetahuan Siswa	4
11	<i>Game</i> edukasi akan memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapat dalam bentuk lisan atau tulisan	4
12	<i>Game</i> edukasi memudahkan siswa dalam memperoleh materi	4
13	<i>Game</i> edukasi yang ada di dalam media menarik	4
14	<i>Game</i> edukasi memudahkan siswa dalam memahami materi Belajar	4
15	Penggunaan <i>game</i> edukasi memudahkan bagi siswa	4
Rata-rata		4
Rerata Persentase		80%

Angket Respon Guru

Nama : MELDA, S.Pd

Mata Pelajaran : IPAS

A. Petunjuk

1. Bacalah angket respon ini dengan teliti
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian anda

SKB (Sangat Kurang Baik) : 1

KB (Kurang Baik) : 2

C (Cukup) : 3

B (Baik) : 4

SB (Sangat Baik) : 5

3. Hanya diperkenankan memilih satu nilai saja

B. Penilaian

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		SKB	KB	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1	Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa				✓	
2	Media dapat mengatasi batas ruang kelas				✓	
3	Penampilan media secara keseluruhan dapat dipahami				✓	
4	Bahasa yang digunakan dalam media dapat dipahami				✓	
5	Penyajian bahan ajar yang digunakan dalam media tersusun secara sistematis				✓	
6	Bahan ajar dalam media mudah di pahami				✓	
7	Penggunaan bahasa dalam media jelas dan mudah				✓	
8	Jenis media pembelajaran dalam <i>game</i> edukasi bervariasi				✓	
9	<i>Game</i> edukasi berbeda dari bahan ajar yang biasanya				✓	
10	<i>Game</i> edukasi melatih siswa memperkaya pengetahuan siswa				✓	
11	<i>Game</i> edukasi akan memudahkan siswa dalam				✓	

	menyampaikan pendapat dalam bentuk lisan atau tulisan					
12	Game edukasi memudahkan siswa dalam memperoleh materi				✓	
13	Game edukasi yang ada di dalam media menarik				✓	
14	Game edukasi memudahkan siswa dalam memahami materi belajar				✓	
15	Penggunaan game edukasi memudahkan bagi siswa				✓	



Lampiran 4a Analisis Data Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%
Posttest	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%

Descriptives

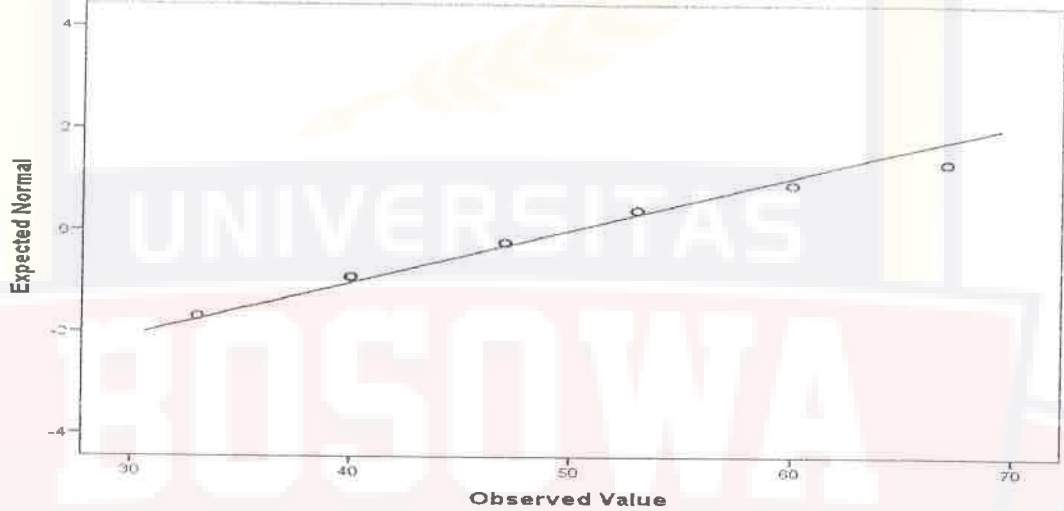
		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	49.86	2.101	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45.47	
		Upper Bound	54.24	
	5% Trimmed Mean	49.82		
	Median	47.00		
	Variance	92.729		
	Std. Deviation	9.630		
	Minimum	33		
	Maximum	67		
	Range	34		
	Interquartile Range	13		
	Skewness	.411	.501	
	Kurtosis	-.378	.972	
	Posttest	Mean	80.24	1.860
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	76.36	
		Upper Bound	84.12	
5% Trimmed Mean		80.26		
Median		80.00		
Variance		72.690		
Std. Deviation		8.526		
Minimum		67		
Maximum		93		
Range		26		
Interquartile Range		14		
Skewness		.207	.501	
Kurtosis		-1.077	.972	

Tests of Normality

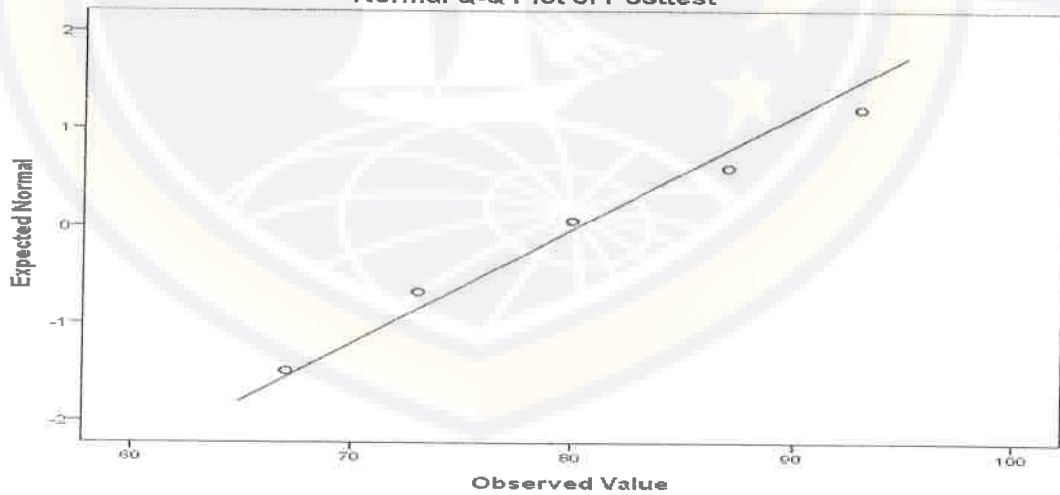
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.182	21	.069	.918	21	.078
Posttest	.183	21	.065	.901	21	.037

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of Pretest

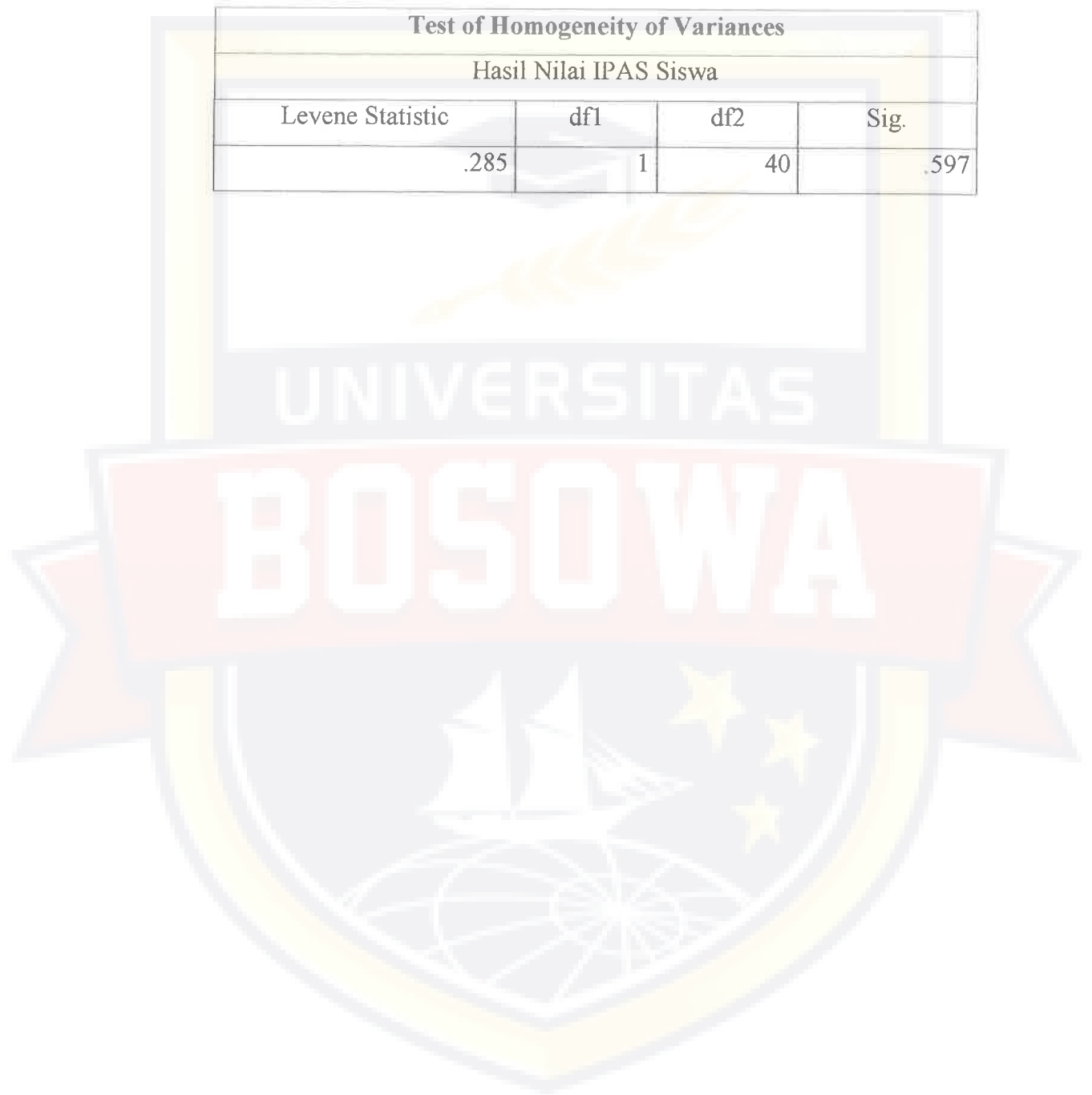


Normal Q-Q Plot of Posttest



Lampiran Analisis Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Nilai IPAS Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.285	1	40	.597



Lampiran Analisis Data Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.86	21	9.630	2.101
	Posttest	80.24	21	8.526	1.860

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	21	.132	.568

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-30.381	11.989	2.616	-35.838	-24.923	-11.612	20	.000



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.030/FKIP/Unibos/I /2023

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1 KOTA MAKASSAR
di –
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Citra Elfia Saputri
NIM : 4519103003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Pemanfaatan *Game* Edukasi CES Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 20 Januari 2023

Dekan,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.

NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SD NEGERI LARIANG BANGI I

Alamat : Jln. Gunung Latimojong No. 73 Kec. Makassar Kota Makassar Email



NPSN : 40307268

NSS : 101196005181

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 421.2/235/UPT.SPF-LB.I/MKS/II/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Drs. Sudirman, M.Pd**
NIP : 19650216 198411 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IV b
Jabatan : Kepala UPT SPF SDN Lariangbangi I

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Citra Elfia Saputri**
Nim : 4519103003
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Bosowa
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Telah melaksanakan penelitian di Kelas IV/a UPT SPF SDN Lariangbangi I Sejak **Tanggal 20 Januari 2023 sampai tanggal 03 Februari 2023** dalam rangka penyelesaian Studi Program SI, dengan Judul Penelitian **“Pemanfaatan Game Edukasi CES Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN. Lariang bangi I Kota Makassar”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 06 Februari 2023
Kepala,
UPT SPF SDN Lariang bangi I

Drs. Sudirman, M.Pd
Pangkat. Pembina Tk.I
NIP. 19650216 198411 1 001

Lampiran 3 Foto Kegiatan Penelitian



Kegiatan pembagian pretes





UNIVERSITAS





Kegiatan Pembelajaran Hari Pertama





RIWAYAT HIDUP



Citra Elfia Saputri, lahir di Lasi Kilo, Desa Lasi Kecamatan Kilo Kabupaten Dompu (NTB) pada tanggal 15 November 1999. Anak ketiga dari empat bersaudara. Ayahnya bernama Sulaiman Abdullah dan ibunya bernama St. Maryam. Penulis memulai pendidikannya di SDN 02 Kilo pada tahun 2005 dan tamat pada tahun 2011. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan pada jenjang pertama pada tahun 2011 dan tamat pada tahun 2014 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Kilo kabupaten Dompu. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 01 Kilo kabupaten Dompu pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2017. Penulis melanjutkan pendidikannya di salah satu perguruan tinggi yang ada di Makassar yaitu Universitas Bosowa Makassar dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), diterima sebagai Mahasiswa Universitas Bosowa pada tahun 2019 dan tamat pada tahun 2023.

Berkat Rahmat Allah Yang Maha Kuasa, iringan doa dari orangtua, saudara, teman-teman, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah. Perjuangan penulis dalam mengikuti perkuliahan di perguruan tinggi Universitas Bosowa Makassar, dapat berhasil menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *game* edukasi CES Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.