



PEMANFAATAN GAME EDUKASI BERBASIS MOBILE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Darman¹*)

¹Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia
Email: darman@umkendari.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan game edukasi berbasis mobile. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan spiral. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, 6 SMP Negeri 10 Kendari Kabupaten Kota Kendari dengan jumlah 20 orang siswa. Adapun faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu: 1) Faktor Siswa, untuk melihat tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ketika guru pemanfaatan game edukasi berbasis mobile, 2) Faktor Guru, untuk melihat kemampuan guru dalam pemanfaatan game edukasi berbasis mobile. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menganalisis hasil tes siklus dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar. Siswa dikatakan berhasil jika secara klasikal dari hasil analisis penilaian berdasarkan konversi nilai menunjukkan pencapaian nilai minimal 75% dari indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil Penelitian setelah dilakukan pengamatan diperoleh hasil belajar siswa siklus I sebanyak 50% (10 orang) siswa memiliki nilai > 75 dan meningkat pada siklus ke- II sebanyak 85% (17 orang) siswa memiliki > 75. Dengan demikian prestasi belajar siswa meningkat 15% pada siklus I dan siklus II 50% dengan pemanfaatan game edukasi berbasis mobile.

Kata kunci: game edukasi; hasil belajar siswa; mobile.

UTILIZATION OF MOBILE-BASED EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES

Abstract

The purpose of this study was to describe the improvement of student learning outcomes through the use of mobile-based educational games. The method used in this research is classroom action research (CAR) which is reflective, participatory, collaborative, and spiral. The subjects of this study were all students of class VII, 6 SMP Negeri 10 Kendari, Kendari City Regency with a total of 20 students. The factors studied in this study, namely: 1) Student Factor, to see the level of activeness and student learning achievement in learning when the teacher uses mobile-based educational games, 2) Teacher Factor, to see the teacher's ability to use mobile-based educational games. The indicator of success in this study is by analyzing the results of the cycle test using the criteria for learning completeness. Students are said to be successful if classically from the results of the assessment analysis based on the conversion of values, they show the achievement of a minimum score of 75% of the learning indicators that have been set. The results of the study after observations were made that 50% of the students' learning outcomes in the first cycle (10 students) had scores > 75 and increased in the second cycle as many as 85% (17 people) students had > 75. Thus, student achievement increased by 15% in cycle I and cycle II 50% with the use of mobile-based educational games.

Keywords: educational games; student learning outcomes; mobile.

Submitted: 24 Oktober 2022	Reviewed: 5 Desember 2022	Accepted: 5 Januari 2023	Published: 18 Januari 2023
-------------------------------	------------------------------	-----------------------------	-------------------------------

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan telah bergeser dari paradigma lama (*teacher-oriented*) ke paradigma baru (*student-oriented* dan *integrated*) yang dengan sendirinya memerlukan perubahan pola pendekatan pembelajaran, yang pada gilirannya menuntut perubahan-perubahan pada berbagai aspek pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi.

Guru sangat memerlukan media pembelajaran guna membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang fundamental dari bagian sistem pembelajaran (Salim, et al., 2020). Media pembelajaran digunakan sebagai perangsang belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Darman et al., 2021). Media pembelajaran terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Karena media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan tingkah laku yang kemudian disebut proses belajar. Menurut (Lestari, 2013) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan pada diri orang yang belajar dalam bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Hal serupa dijelaskan oleh (Saputra, 2019) bahwa luaran dari proses belajar adalah adanya perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun menyangkut nilai dan sikap (Afektif). Demi meningkatkan hasil belajar siswa guru memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensinya sehingga memiliki kecakapan (kognitif, afektif dan psikomotor) yang berwujud *life skill* untuk bekal hidup dan penghidupannya. Dari perspektif siswa, karena kebiasaan menjadi penonton di dalam kelas, tidak menjadi pemain, mereka berposisi sebagai pihak yang pasif menerima apa pun yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut dipandang sebagai wujud kelemahan pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah saat ini. Oleh karena itu untuk menyikapi hal tersebut perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran sebagai respons terhadap gejala melemahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran tersebut.

Upaya perubahan proses pembelajaran yang pada gilirannya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilihat dari tiga unsur yang paling menentukan kualitas keluaran pembelajaran, yaitu guru, siswa, dan media pembelajaran. Guru sesuai dengan fungsinya bertugas mengoptimalkan kemampuan siswa dalam belajar dengan siapa yang disebut mengajar sedangkan siswa merupakan subjek pembelajar sebagai pelaku utama dalam pembelajaran, dan media pembelajaran memegang peranan yang paling besar terhadap determinan proses dan hasil belajar siswa. Peranan media pembelajaran menyangkut keseluruhan aspek termasuk pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran.

Dewasa ini muncul berbagai macam game yang mengusung tema edukasi. Game edukasi adalah *game* yang didalamnya terdapat unsur-unsur edukasi dan pembelajaran (Pramuditya et al., 2017). Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan Pendidikan

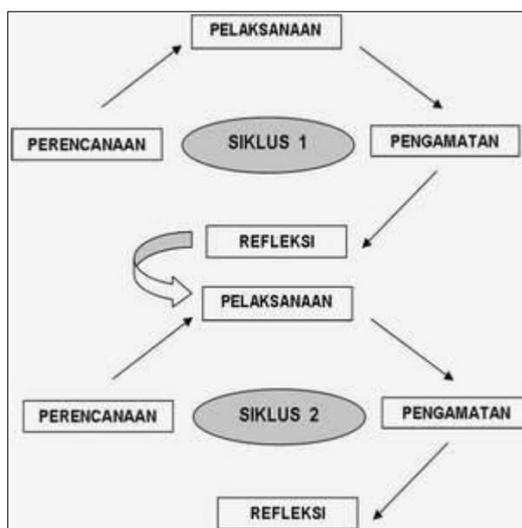
(Ramadhan et al., 2015). Game edukasi adalah media baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran yang cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga akan lebih aktif untuk belajar. Didalam game edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio, video yang dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan (Wijiyanto & Istianah, 2017).

Apabila ditinjau dari pemanfaatannya, game edukasi sangat penting untuk menunjang minat belajar pada anak. Media pembelajaran yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran dinilai sangat monoton sehingga anak kurang memiliki minat untuk belajar dan guru mengajar masih menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Sebagaimana yang terjadi di SMP Negeri 10 Kendari dari hasil observasi ditemukan data presentasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VII.6, nilai rata-rata yang di peroleh adalah 67,55%. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa di peroleh 35% dari standar KKM 75%. Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih kurang belum memenuhi nilai KKM 75%. Dari beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian (Citra & Rosy, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Hartanti, 2019) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan permasalahan yaitu pemanfaatan game edukasi berbasis mobile untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan game edukasi berbasis mobile untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan spiral, bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, dan kompetensi atau situasi pembelajaran. PTK yaitu suatu kegiatan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktik atau situasi nyata dalam harapan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, 6 SMP Negeri 10 Kendari dengan jumlah 20 orang siswa. Adapun faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu: 1) Faktor Siswa, untuk melihat tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ketika guru memanfaatkan game edukasi berbasis mobile. 2) Faktor Guru, untuk melihat kemampuan guru dalam menerapkan game edukasi berbasis mobile. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menganalisis hasil tes siklus dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar. Siswa dikatakan berhasil jika secara klasikal dari hasil analisis penilaian berdasarkan konversi nilai menunjukkan pencapaian nilai minimal 75%, Aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa mencapai penguasaan dari indikator 75% dari indikator pembelajaran yang telah di tetapkan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model John Elliot

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ragam cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi pelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang dilakukan (Widoretno et al., 2021) menunjukkan bahwa dengan menggunakan game edukasi sangat efektif apabila digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, serta memberikan dampak positif berupa meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Timbulnya dorongan dalam motivasi peserta didik untuk lebih mengetahui sesuatu dan mengarahkan minat peserta didik untuk belajar sehingga mereka akan lebih sungguh-sungguh dalam belajar dan dirinya akan termotivasi agar tercapai prestasi belajar yang baik.

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai prosedur penelitian. Proses pelaksanaan skenario pembelajaran aktivitas guru dan siswa pada siklus I yang dilakukan pada pertemuan pertama mencapai 40% Pada guru dan 44,44% pada siswa. Proses pelaksanaan aktivitas guru yang 40% ditentukan dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran; guru menyajikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis game; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas; media yang di sajikan menggunakan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis game memudahkan guru dalam menyajikan materi yang diajarkan; materi yang dibawakan guru melalui media memudahkan siswa memahami materi pelajaran; guru memberikan tugas pada setiap akhir pembelajaran kepada siswa. sementara hasil aktivitas siswa yang 44,44% ditentukan oleh siswa yang memperhatikan penjelasan guru; Siswa menunjukkan sikap antusias ketika guru membuka materi dengan mempersilahkan siswa menggunakan media; Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru; Siswa mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran guru belum aktif berdialog dengan siswa untuk merangsang aktivitas siswa dan pada akhir pembelajaran guru tidak menyimpulkan materi pelajaran sehingga siswa belum mampu mengungkapkan pemikirannya tentang materi yang diajarkan dan siswa juga belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan sebagian besar siswa tidak mengerjakan tugas. Beberapa inilah yang menjadi penyebab kurangnya pencapaian aktivitas guru dan siswa di pertemuan pertama.

Pertemuan kedua, proses pelaksanaan skenario pembelajaran aktivitas guru dan siswa mencapai 53,33 % pada guru dan 66,67% pada siswa. proses pelaksanaan aktivitas guru yang 53,33% ditentukan oleh guru menyampaikan tujuan pembelajaran; guru mengawasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran; Dalam memulai pembelajaran apakah guru menyajikan materi sebagai pengantar; Ketika menyajikan pembelajaran apakah guru menggunakan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis game; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas; media yang di sajikan menggunakan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis game memudahkan guru dalam menyajikan materi yang di ajarkan; materi yang dibawakan guru melalui media memudahkan siswa memahami materi pelajaran; guru memberikan tugas pada setiap akhir pembelajaran kepada siswa; sementara hasil aktivitas pada siswa yang 66,67% di dapat dari: Siswa mendengar atau memberikan perhatian penuh pada penjelasan materi dan tujuan pembelajaran; Siswa memperhatikan guru dalam pemberian motivasi; Siswa menunjukkan sikap antusias ketika guru 48 membuka materi dengan mempersilahkan siswa menggunakan media; Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru; Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; Siswa mengerjakan tugas yang diberikan.

Ada beberapa yang belum nampak guru seharusnya memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan di ajarkan dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran dan menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dipelajari serta guru seharusnya guru memulai pembelajaran dengan menayangkan menggunakan LCD untuk memudahkan dalam pemahaman siswa dalam penggunaan media. Dan dalam proses pembelajaran guru belum aktif berdialog dengan siswa untuk merangsang aktivitas siswa. guru juga tidak memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan, guru juga tidak menyimpulkan materi pelajaran, serta siswa belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Masih banyak siswa yang belum mengerjakan tugas yang diberikan. Belum terealisasinya semua komponen skenario pembelajaran, menyebabkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa hanya mencapai 53,33 % pada guru dan siswa mencapai 66,67%. Hasil observasi ini mempengaruhi perolehan nilai hasil belajar siswa, dimana dari 20 siswa hanya 10 orang saja yang memperoleh nilai > 75. Perolehan nilai hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan belajar pada siklus I hanya 50% siswa yang memperoleh nilai minimal 75 dengan rata-rata 72,35%. Rendahnya nilai siswa pada siklus I disebabkan beberapa hal, diantaranya karena siswa belum terbiasa dengan pemanfaatan game edukasi berbasis mobile, Selain itu juga disebabkan karena belum terlaksananya semua komponen dalam skenario pembelajaran.

Dalam hal ini penelitian dilanjutkan pada siklus II karena belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa pada siklus II sudah semakin baik, ini terlihat dari hasil yang dicapai pada pertemuan pertama yaitu sebesar 73, 33% pada guru dan siswa mencapai 77,78%. Pencapaian aktivitas guru yang 73,33% ditentukan oleh: guru menyampaikan tujuan pembelajaran; pemberian apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan di ajarkan dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran sudah mulai terlihat; guru mengawasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran; guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dipelajari; guru menyajikan materi sebagai pengantar; dalam menyajikan pembelajaran guru memanfaatkan game edukasi berbasis mobile; guru aktif berdialog dengan siswa untuk merangsang aktifitas siswa; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas; media yang di sajikan memanfaatkan game edukasi berbasis mobile memudahkan guru dalam menyajikan materi yang di ajarkan; materi yang dibawakan guru melalui media memudahkan siswa memahami materi pelajaran; guru memberikan tugas pada setiap akhir pembelajaran kepada siswa.

Sementara hasil observasi aktivitas siswa yang 77,78% ditentukan dari: Siswa mendengar atau memberikan perhatian penuh pada penjelasan materi dan tujuan pembelajaran; Siswa memperhatikan guru dalam pemberian motivasi; Siswa menunjukkan sikap antusias ketika guru membuka materi dengan mempersilahkan siswa menggunakan media; Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru; Siswa dapat menjawab 50 pertanyaan yang diberikan oleh guru; Ketika diberikan tes, siswa antusias mengerjakannya; Siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Hal yang belum nampak pada pertemuan ini guru tidak memulai pembelajaran dengan menayangkan menggunakan LCD, dan dalam setiap akhir tatap muka guru tidak memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana daya serap siswa terhadap materi yang di ajarkan serta Pada akhir pelajaran guru tidak juga menyimpulkan materi pelajaran. Siswa juga belum merespons apersepsi yang diberikan oleh guru. Komponen dalam skenario pembelajaran belum terlaksana sepenuhnya meski sudah diadakan revisi terhadap media yang digunakan sehingga hasil observasi pada guru hanya sebesar 73,33% dan siswa sebesar 77,78% dan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pertemuan kedua, proses pelaksanaan skenario pembelajaran aktivitas guru dan siswa pada siklus II ini sangat baik mencapai 80% untuk guru dan siswa mencapai 88,89%. Pencapaian aktivitas guru yang 80% ditentukan oleh: guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan di ajarkan dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran; guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran; guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dipelajari; guru menyampaikan tujuan pembelajaran; Dalam memulai pembelajaran apakah guru menyajikan materi sebagai pengantar; Ketika menyajikan pembelajaran guru memanfaatkan game edukasi berbasis mobile; dalam proses pembelajaran guru aktif berdialog dengan siswa untuk merangsang aktivitas siswa; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas; media yang di sajikan memanfaatkan game edukasi berbasis mobile memudahkan guru dalam menyajikan materi yang di ajarkan; materi yang dibawakan guru melalui media memudahkan siswa memahami materi pelajaran; dalam setiap akhir tatap muka guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana daya serap siswa terhadap materi yang di ajarkan; guru memberikan tugas pada setiap akhir pembelajaran kepada siswa. pertemuan kedua ini guru tidak menyimpulkan materi dan juga walaupun apersepsi sudah dilakukan oleh guru tapi siswa kurang merespon karena siswa cenderung sibuk sendiri dengan urusannya masing-masing untuk mempersiapkan proses belajar mengajar. Namun hal itu tidak menyurutkan antusias dan semangat siswa untuk belajar alhasil nilai hasil belajar siswa siklus II ini meningkat menjadi 17 orang siswa yang mendapat nilai minimal 75 atau 85% Hasil observasi aktivitas guru dan siswa sudah mencapai indikator kinerja untuk keberhasilan proses pelaksanaan skenario pembelajaran oleh siswa dan guru.

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan awal hingga sampai dengan siklus II terjadi perubahan sikap pada siswa yaitu siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar sehingga nilai hasil belajar menjadi meningkat Setelah siklus II, nilai siswa menunjukkan peningkatan menjadi 85% siswa telah memperoleh nilai minimal 70 dan secara rata-rata juga meningkat menjadi 79,50; dalam hal ini berarti telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai yang diharapkan yakni 80% dan pada siswa 88,89%. 52 Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas VII.6 SMP Negeri 10 Kendari dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran berbasis Game.

Model game edukasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah game edukasi berupa problem solving. Game ini memiliki kemampuan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar, Game ini berupa materi pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP. Didalam Game ini tidak jauh beda dengan game-game yang sudah ada, dimana didalamnya terdapat level

permainan dan disetiap level memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Siswa harus dapat menyelesaikan tantangan yang dihadapi lalu masuk dalam materi pembelajaran. Evaluasi akhir setiap pertemuan juga dibuat dalam bentuk game, sehingga siswa memiliki tantangan tersendiri untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan diatas diketahui bahwa game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu. Hal ini sejalan dengan penelitian (Widoretno et al., 2021) menunjukkan bahwa dengan menggunakan game edukasi sangat efektif apabila digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas, serta memberikan dampak positif berupa meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan lain diungkapkan oleh (Fithri & Setiawan, 2017) bahwa membuat penggunaannya memperoleh pengetahuan lebih banyak dan menambah jumlah pola belajar. Game edukasi disertai desain, animasi dan variasi warna yang atraktif membuat menarik untuk digunakan (Rahman & Tresnawati, 2016).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dua siklus dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.6 dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan game edukasi berbasis mobile Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, pada tahun sebelumnya ketika menggunakan media pembelajaran konvensional hanya sebesar 35% atau sebanyak 7 orang siswa yang memperoleh nilai > 75. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di peroleh hasil belajar siswa siklus I sebanyak 50% (10 orang) siswa memiliki nilai > 75 dan meningkat pada siklus ke- II sebanyak 85% (17 orang) siswa memiliki > 75. Dengan demikian prestasi belajar siswa meningkat 15% pada siklus I dan siklus II 50% melalui media memanfaatkan game edukasi berbasis mobile.

Setelah melaksanakan penelitian dan melihat hasil yang didapat maka peneliti menyarankan sebagai berikut: Kepada para guru diharapkan dapat menerapkan pemanfaatan game edukasi berbasis mobile, Kepada para peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis game edukasi lainnya yang dapat membangkitkan minat dan kreativitas siswa untuk belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Darman, D., Asrul, A., & Saputra, H. N. (2021). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Ditinjau Dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 64-68. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v1i2.21>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 78-85.

- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115-125. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84. <http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2016). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (Lcg) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(2), 27-32.
- Salim, S., Ikman, I., Suhar, S., Kodirun, K., Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Dalam Pembelajaran SMK. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336-344. <https://doi.org/10.31316/jbm.v2i2.655>
- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif Dalam Pembelajaran Kimia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 278-299.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (PRO-TRAPENAS)*, 287-295.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 338-447.

How to cite:

Darman, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 46-53. DOI: <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v3i1.79>