

# Kemampuan Pemahaman Siswa Studi Kasus Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi SIMARUN

Civic Education Perspective Journal

Vol. 3 No. 3 (2023)



online-journal.unja.ac.id/cepj/index



Faguma<sup>1</sup>, Dona Sariyani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Jambi, Indonesia

*Corresponding Author* : gumafaguma@gmail.com

---

## Article Info

*Article history:*

*Received:* 21 – 09 - 2022

*Revised :* 28 – 05 - 2023

*Accepted:* 14 – 09 - 2023

## Kata Kunci:

*Game Edukasi*

*Simarun*

*Kemampuan.*

*Memahami*

*Materi*

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan variabel X dalam hal ini game edukasi simarun terhadap variabel y yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini mengadopsi desain penelitian kuantitatif eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 kali tahap, yaitu tahap pra-lapangan pada bulan Januari tahun 2022, tahap pekerjaan lapangan pada bulan April tahun 2022 s/d bulan Mei tahun 2022 dan tahap analisis data pada bulan Juni tahun 2022. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII B dan VIII D yang berjumlah 54 Siswa sebagai perwakilan dari populasi keseluruhan siswa kelas VIII. Hasil penelitian ini didapati nilai rata rata kelas eksperimen atau kelas yang diterapkan game edukasi simarun sebesar 6,52 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran biasa didapati nilai rata rata sebesar 2,85 sehingga dapat disimpulkan rata rata nilai eksperimen 3,67 lebih besar dari kelas kontrol artinya kenaikan nilai setelah diterapkannya game edukasi simarun pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol dan berdasarkan perhitungan paired sample t-test menggunakan SPSS21 didapati sig (2 tailed) = 0,00 artinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan data bersignifikan atau terdapat perbedaan peningkatan skor yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini memiliki hasil yang dapat disimpulkan yaitu setelah diterapkannya media pembelajaran simarun pada kelas eksperimen atau kelas VIII B yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan game edukasi simarun terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn pada kelas VIII SMPN 11 Muaro Jambi

---

## Keywords:

*Educational Games*

*Simarun*

*Ability.*

*Understanding*

*Material*

## Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was a significant effect of the application of variable X in this case the Simarun educational game on variable y, namely students' ability to understand the material. This study adopted an experimental quantitative research design. This study was carried out in 3 stages, namely the pre-field stage in January 2022, the field work stage in April 2022 to May 2022 and the data analysis stage in June 2022. The sample in this study was class VIII B and VIII D totaling 54 students as representatives of the total population of class VIII students. The results of this study found that the average value of the experimental class or the class that implemented the simarun educational game was 6.52 while the control class that used ordinary learning media had an average value of 2.85 so it can be concluded that the average experimental value of 3.67 is greater than the control class, meaning that the increase in value after the implementation of the simarun educational game in the experimental class is greater than the control class and based on the calculation of the paired sample t-test using SPSS21, sig (2 tailed) = 0.00 means that it is less than 0.05, so it can be concluded that the data is significant or there is a significant difference in the increase in scores between the experimental class and the control class. This study has results that can be concluded, namely after the implementation of the simarun learning media in the experimental class or class VIII B, it can be concluded that there is an effect of the application of the simarun educational game on students' ability to understand PPKn material in class VIII of SMPN 11 Muaro Jambi

## Pendahuluan

PPKn mencakup tiga aspek yang sangat penting bagi guru agar siswa menjadi insan yang baik, yaitu pengetahuan kewarganegaraan, meliputi pengetahuan hukum, moralitas dan politik, teori dan konsep, keterampilan kewarganegaraan, dan lain-lain. kemampuan dan kepedulian terhadap keberadaan bangsa dan negara, karakter kewarganegaraan yang merupakan sifat-sifat kepribadian negara yang harus dilihat dari wataknya, karakter masyarakat ini penting dalam mata pelajaran kewarganegaraan (Muchtaron, 2012).

Siswa merupakan pribadi yang unik, keunikan tersebut dilihat karena setiap peserta didik memiliki keahlian diri dan peluang yang berbeda beda dari tiap individunya. Setiap pribadi tidak memiliki potensi diri dan kemampuan yang sama. Dengan demikian menjadi tantangan bagi pendidik dalam mehamami siswanya. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2016) ada tiga karakteristik media pembelajaran, yaitu yang pertama adalah kemampuan untuk menyimpan, merawat suatu informasi yang membutuhkan waktu lebih lama dapat tersampaikan kepada siswa dalam waktu singkat yang disebut dengan ciri manipulatif, dan ketiga, memungkinkan media untuk mencerminkan suatu kejadian kepada beberapa siswa secara bersamaan melalui ruang, dan memiliki rangsangan pengalaman yang tepat dari peristiwa tersebut, yang disebut karakteristik distribusi.

Game edukasi simarun merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yang berbasis game edukasi, simarun diambil dari singkatan segilima tata urutan peraturan perundang undangan yang penulis ambil dari penelitian terdahulu oleh (Sari and Listyaningsih, 2020) Walaupun simarun merupakan kepanjangan dari segilima tata urutan peraturan perundang undangan ,bukan berarti game ini hanya bisa dimainkan pada materi tersebut saja akan tetapi bisa dimainkan pada semua materi pelajaran PPKn.

Memahami materi merupakan hal penting yang menjadi tujuan dasar terwujudnya keberhasilan dalam pembelajaran (Santoso and Wuryandani, 2020; Nadya and Santoso, 2022). Pemberian materi oleh guru kepada siswa tidak hanya bersifat hapalan namun siswa harus memahami konsep dari materi tersebut,dengan berhasilnya memhamai materi maka siswa dengan mudah dapat menjelaskan,merangkum,merumuskan sesuatu. PPKn merupakan mata pelajaran yang berisikan materi yang bersifat penjelasan yang mana penjelasan tersebut saling berkaitan. Terkait hal ini peneliti melakukan observasi awal kepada 168 siswa kelas VIII SMPN 11 Muaro Jambi didapati 40% dari 168 siswa kurang memhami materi materi PPKn, untuk lebih lengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Memahami Materi Pembelajaran PPKn**

No	Indikator Kemampuan Memahami Materi	Jumlah Skor Per-Kelas							%	Predikat
		VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E	VIII F	VIII G		
1.	Mampu Menjelaskan materi	52	42	48	47	44	46	45	46	Kurang Memahami
2.	Mampu Menguraikan materi	45	49	50	43	43	41	45	39	Kurang Memahami
3.	Mampu Merumuskan materi	39	39	44	38	33	35	39	38	Kurang Memahami
4.	Mampu Merangkum materi	39	39	38	33	34	32	35	36	Kurang Memahami
5.	Mampu Menyimpulkan materi	36	42	39	32	34	34	33	36	Kurang Memahami
6.	Mampu Menerangkan materi	38	40	39	36	34	37	33	37	Kurang Memahami
	<b>Jumlah</b>				<b>1.664</b>					
	<b>Rata-rata</b>				<b>40</b>					<b>Kurang Memahami</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat rata-rata keseluruhan 168 siswa adalah 40% dikategorikan kurang memahami materi. Hal itu menjadi dasar pentingnya inovasi dalam melaksanakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemahaman materi dari para siswa. Melalui media game beredukasi merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh para guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi dari para siswa.

## Metode

Penelitian kuantitatif memiliki banyak jenis diantaranya penelitian kuantitatif eksperimen oleh karenanya dalam penelitian ini penulis memilih desain penelitian kuantitatif eksperimental. Metode penelitian kuantitatif eksperimental adalah studi yang mengukur kausalitas atau mengukur pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain dalam penelitian eksperimen ini menggunakan *Quasi Experimental Design*.

Prasetyo (2018: 162) menyatakan bahwa desain penelitian ini hampir mirip dengan jenis penelitian eksperimen klasik, tetapi membantu penulis untuk melihat sebab akibat dari berbagai situasi yang ada. Penelitian ini merupakan varian dari penelitian eksperimen klasik. Desain tersebut memiliki kelompok kontrol, namun

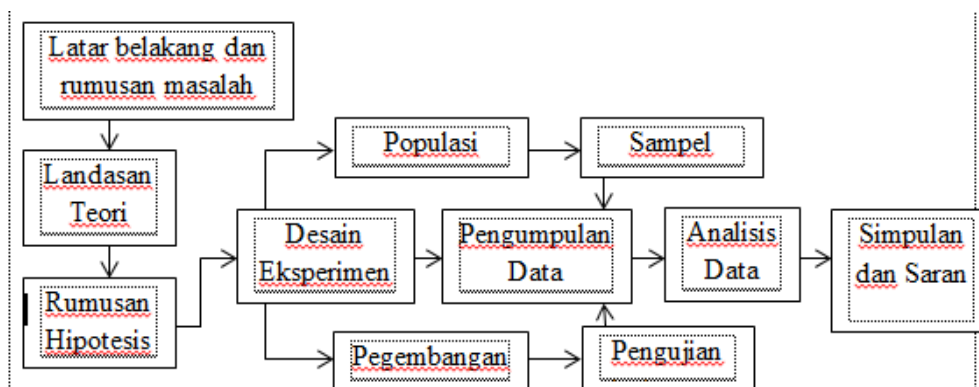
tidak sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Meskipun demikian, desain ini lebih unggul dari desain pra-eksperimen.

Desain Quasi Experimental yang diterapkan oleh penulis yaitu desain Nonequivalent Control Group. Desain ini hampir mirip dengan pretest-posttes control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. (Sugiyono, 2018: 111, 120 dan 122). Desain penelitian Nonequivalent Control Group Design adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Desain Penelitian.**

.Kelompok.	.Awal.	.Perlakuan.	.Akhir.
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Penelitian kuantitatif eksperimen memiliki langkah-langkah seperti dalam bagan berikut:



Dilakukan di kelas eksperimen sebanyak 3 kali percobaan, kelas eksperimen pertama melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kedua media pembelajaran berbasis game edukasi Simarun diterapkan selama proses pembelajaran, dan sesi ketiga dilakukan setelah pengukuran atau post-test. Pada resensi ini, kelas yang diperiksa dalam resensi ini adalah kelas VIII B yang terdiri dari 27 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII D, yang terdiri dari 27 siswa sebagai kelas kontrol. Alasan penetapan kelas yaitu didasari kesamaan data atau homogenitas kedua data kelas tersebut yang diambil saat melakukan pretest atau tes kemampuan awal dan juga didasari karena kesamaan jumlah siswa kedua kelas tersebut.

Pengambilan sampel ini didasari pendapat (Suharsimi Arikunto, 2013), jika populasi kurang dari 100 orang maka semua populasi dijadikan subjek namun jika lebih dari 100 orang maka diambil 20-25% lebih. Kedua kelas tersebut jumlahnya

adalah 54 artinya 32% dari jumlah populasi yang berjumlah 168 artinya 54 siswa dapat dijadikan sampel penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Penerapan game edukasi simarun pada saat pembelajaran di kelas eksperimen (VIII B) diterapkan kepada siswa dan siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Lalu pada kelas kontrol (VIII D) Game edukasi simarun tidak diperlakukan di kelas ini hanya menggunakan media pembelajaran biasa dan peserta didik mengikuti pembelajaran seperti biasa. Penerapan game edukasi simarun dideskripsikan sebagai berikut langkah pertama yaitu penulis membagikan pretest kepada siswa itu dilakukan pada pertemuan pertama lalu penulis menerapkan media pembelajaran game edukasi dengan membagi siswa kelas VIII B yang berjumlah 27 siswa menjadi 5 kelompok, 3 kelompok terdiri dari 5 orang dan 2 kelompok terdiri dari 6 orang.

Kemudian semua siswa duduk mengelilingi papan main simarun yang sudah terbagi menjadi 5 sisi, siswa duduk berkelompok lalu perwakilan kelompok diundi yang menguncang dadu lebih dulu. Setelah ditentukan kelompok mana yang duluan menguncang dadu maka dilihat hasil dadu yang mereka kuncang. Dadu tersebut terdiri dari 2 peluang yaitu 1 dan 2 sehingga membuat siswa mendapatkan kartu soal atau kartu materi. Kelompok yang paling cepat sampai digaruis finish adalah kelompok yang paling cepat dan berhasil menjawab soal dan kelompok itulah yang menjadi pemenangnya. Selanjutnya kelompok yang menang diberikan point nilai. Penerapan game edukasi simarun ini dilakukan sebanyak 4 kali dan pemberian posttest setelah game edukasi ini diterapkan pada pertemuan ke empat.

Berdasarkan hasil uji t pada kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, didapati hasil rata rata pretest yaitu sebesar 12,15 dan hasil rata rata posttest 18,67 sehingga terdapat peningkatannya sebesar 6,52. Selanjutnya didapati hasil sig(2 tailed) = 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan pada skor nilai kemampuan siswa dalam memahami materi kelompok eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi SIMARUN. Game edukasi SIMARUN merupakan media pembelajaran yang bisa diterapkan didalam kelas.

Berdasarkan hasil uji t pada kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, didapati hasil rata rata pretest yaitu sebesar 15,52 dan hasil rata rata posttest 18,37 sehingga terdapat peningkatannya sebesar 2,85. Selanjutnya didapati hasil sig(2 tailed) = 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan pada skor nilai kemampuan siswa dalam memahami materi kelompok kontrol.

Pada kelas kontrol ini diterapkan media pembelajaran seperti biasa yaitu papan tulis, spidol dan buku paket yang ada. Penulis menjelaskan materi dengan

menggunakan media tersebut diatas. Sebelum penulis mengajar terlebih dahulu awal pertemuan penulis membagikan *pretest* lalu pada pertemuan kedua setelah penulis mengajar menggunakan media biasa penulis membagikan *posttest*

Berdasarkan hasil uji t *posttest* pada kelas eksperimen didapati nilai rata rata sebesar 18,67 dan rata rata pada kelas kontrol sebesar 18,37 Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa rata rata hasil kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn di kelas eksperimen lebih 0,30 lebih tinggi dari kelas kontrol dan berdasarkan uji t menggunakan SPSS21 perhitungan *paired sample t-test* menggunakan SPSS21 didapati hasil sig (2 tailed) = 0,00 artinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan data bersignifikan atau terdapat perbedaan peningkatan skor yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uji hipotetsis *independent t test* didapati nilai rata rata kelas eksperimen atau kelas yang diterapkan game edukasi simarun sebesar 6,52 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran biasa didapati nilai rata rata sebesar 2,85 sehingga dapat disimpulkan rata rata nilai eksperimen 3,67 lebih besar dari kelas kontrol artinya kenaikan nilai setelah diterapkannya game edukasi simarun pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol dan berdasarkan perhitungan *paired sample t-test* menggunakan SPSS21 didapati sig (2 tailed) = 0,00 artinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan data bersignifikan atau terdapat perbedaan peningkatan skor yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **Simpulan**

Terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan media game edukasi simarun dan dengan menggunakan media pembelajaran biasa pada siswa kelas VIII SMPN 11 Muaro Jambi. Hal yang menyebabkan media pembelajaran game edukasi SIMARUN mendapatkan rata rata yang lebih tinggi karena siswa dituntut untuk aktif dan belajar mengingat materi karena game edukasi ini berisikan materi dan soal. Sedangkan menggunakan media pembelajaran biasa hanya membuat pembelajaran tefokus pada guru dan cenderung membosankan. Berdasarkan hasil uji t *posttest* pada kelas eksperimen didapati nilai rata rata sebesar 18,67 dan rata rata pada kelas kontrol sebesar 18,37 Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi SIMARUN berpengaruh terhadap kemampuan memahami materi PPKn siswa kelas VIII SMPN 11 Muaro Jambi. Berdasarkan perhitungan diketahui kenaikan skor atau nilai pada kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi SIMARUN yaitu sebesar 6,52 sedangkan pada kelas kontrol memiliki jumlah kenaikan sebesar 2,85 sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa kenaikan skor kemampuan siswa dalam memahami materi pada kelas eksperimen lebih tinggi 3,67 dibanding dengan kelas kontrol.

## Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Teori Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Muchtarom, M. (2012). Strategi penguatan nilai-nilai Pancasila melalui inovasi pembelajaran PKn berorientasi civic knowledge, civic disposition, dan civic skill di perguruan tinggi. *Pkn Progresif*, 7(2), 158897.
- Prasetyo, B. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Rohayati, Y., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33–43.
- Nadya, L. and Santoso, R. (2022) 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Sebuah Action Research', *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), pp. 37–50.
- Santoso, R. and Wuryandani, W. (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman', *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), pp. 229–248. doi:<https://doi.org/10.22146/jkn.56926>.
- Sari, W. N., & Listyaningsih, L. (2020). PENGEMBANGAN GAME SIMARUN (SEGILIMA LINGKARAN MAKNA PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN SMP NEGERI 29 SURABAYA. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(3), 917–931.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.