



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME
BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SD NEGERI 106832 SUKA MANDI HULU
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF DIGITAL GAME-BASED LEARNING
MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE
IPS SUBJECT FOR GRADE IV AT STATE
ELEMENTARY SCHOOL 106832 SUKA
MANDI HULU ACADEMIC
YEAR 2024/2025***

Angelina Parhusip⁽¹⁾, Ulfa Sari Rezeki⁽²⁾, Srie Faizah Lisnasari^(3), 1)2)3)
Universitas Quality⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾angelinaparhusip9@gmail.com,
⁽²⁾ulfahsari6@gmail.com, ⁽³⁾faizahsrie2502@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang muncul, yaitu rendahnya nilai yang diperoleh siswa disebabkan oleh terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media Digital Game Based Learning. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran Digital Game Based Learning memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, di mana dilakukan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada kelas kontrol, sementara pada kelas eksperimen, dilakukan pretest dan kemudian tes akhir (posttest). Teknik pengumpulan data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana tingkat ketuntasan belajar di kelas eksperimen mencapai 85,5%, sementara di kelas kontrol hanya 73,71%. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan dari penggunaan media Digital Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Game Based Learning, Hasil Belajar



ABSTRACT

This study began with the problems that arose, namely the low grades obtained by students due to the limited variety of learning media used by teachers. To overcome this, the researcher chose to use Digital Game Based Learning media. The purpose of this study was to determine whether Digital Game Based Learning media had an influence on student learning outcomes in science learning in grade IV of SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu. The method used in this study was a quantitative method with a quasi-experimental approach. The research design applied was the Pretest-Posttest Control Group Design, where an initial test (pretest) and a final test (posttest) were carried out in the control class, while in the experimental class, a pretest and then a final test (posttest) were carried out. Data collection techniques encompass normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed a significant difference between the experimental class and the control class, where the level of learning completion in the experimental class reached 85.5%, while in the control class it was only 73.71%. Based on these findings, In conclusion, we reject the null hypothesis (H_0) and accept the alternative hypothesis (H_a). This indicates that the use of Digital Game Based Learning media has a significant impact on the learning outcomes of fourth-grade students in Science at SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu.

Keywords: Digital Game-Based Learning Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang mendorong siswa aktif mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual, religiusitas, kontrol diri, karakter, intelektualitas, moral yang baik, serta berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan definisi ini, proses pembelajaran di lingkungan sekolah menjadi aspek krusial karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan sistem pendidikan. Sistem pendidikan akan berjalan efektif ketika semua komponen pendidikan beroperasi secara maksimal. Dalam konteks ini, guru memegang peranan sentral dalam pengembangan pendidikan, terutama dalam sistem pendidikan formal di sekolah. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kesuksesan siswa dalam pencapaian hasil belajar di sekolah sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dikelola oleh guru. Pendidikan akan mencapai hasil optimal ketika guru memiliki kompetensi mengajar yang memadai dalam melaksanakan tugasnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu, proses pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan LKS. Dalam konteks ini, guru cenderung lebih dominan dibandingkan siswa karena penggunaan media tersebut berfokus pada aktivitas guru, sehingga siswa tampak kurang aktif dan mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi terbatas dan konsentrasi belajar mereka menurun. Selain itu, observasi penelitian juga mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV tergolong



rendah, terbukti dari hasil ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada nilai 75, dengan indikator keberhasilan 70% dari jumlah siswa. Dari total 20 siswa, distribusi nilai adalah sebagai berikut: 2 siswa memperoleh nilai 80, 5 siswa memperoleh nilai 70, 8 siswa memperoleh nilai 60, 4 siswa memperoleh nilai 50, dan 1 siswa memperoleh nilai 40.

Dengan menerapkan strategi Game Based Learning, siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar mereka. Selain itu, Game Based Learning juga berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Melalui penerapan metode ini, siswa dapat secara langsung memperdalam pemahamannya terhadap materi pelajaran. Pemahaman konsep yang baik sangat penting agar siswa mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang tepat dan sistematis. Selanjutnya, Game Based Learning terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman konsep mereka. Hal ini terjadi karena pendekatan berbasis permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, mengadopsi pendekatan quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan menggunakan desain pretest dan posttest group design. Metode quasi eksperimen merupakan metodologi penelitian yang diterapkan untuk mengidentifikasi efek dari perlakuan tertentu. Pemilihan desain ini didasari oleh kondisi di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dapat diseleksi secara random. Dalam rancangan penelitian ini, perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan tanpa melalui proses randomisasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Sebelum pemberian perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest. Pretest berfungsi sebagai evaluasi awal untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan intervensi. Sementara itu, posttest berperan sebagai evaluasi akhir yang diadministrasikan untuk memperoleh data hasil perlakuan dari kelompok eksperimen, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rata-Rata Nilai Pre Test Kelas IV A dan IV B

Kelas	Rata-rata Nilai
Kelas Eksperimen IV A	59,37
Kelas Kontrol IV B	63,28

Hasil Rata-Rata Nilai Post Test Kelas IV A dan IV B

Kelas	Rata-rata Nilai
IV A	85,5
IV B	73,71

Tabel Homogenitas Kelas eksperimen

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	59.375	85.25
Variance	108.5166667	67.66666667
Observations	16	16
df	15	15
F	1.603694581	
P(F<=f) one-tail	0.18527055	
F Critical one-tail	2.403447071	

Tabel Homogenitas Kelas kontrol

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	63.28571429	71.71428571
Variance	72.83516484	249.7582418

Observations	14	14
Df	13	13
F	0.291622668	
P(F<=f) one-tail	0.017133267	
F Critical one-tail	0.388059098	

**Tabel Uji-t**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>variabel 1</i>	<i>variabel 2</i>
Mean	85,06667	71,07692
Variance	71,92381	264,4103
Observations	15	13
Pooled Variance	160,7637	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	26	
t Stat	2,91175	
P(T<=t) one-tail	0,003642	
t Critical one-tail	1,705618	
P(T<=t) two-tail	0,007284	
t Critical two-tail	2,055529	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu T.A 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar tanpa menggunakan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025 memperoleh 71,71.
2. Hasil belajar menggunakan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025 memperoleh 85,25.
3. Ada Pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran yang diberikan Digital Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- AGUSTINI, N. (2023). pengaruh media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi virus sman 1 boyan tanjung (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Cheng, Y. M., Lou, S. J., Kuo, S. H., & Shih, R. C. (2013). Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game- based learning to environmental education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1).
- Hamalik, O. (2020). Psikologi belajar dan mengajar
- Larasati, P. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Damar Kurung Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).



- Maulydina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2019). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Munawaroh, K. (2021). peningkatan keterampilan menyimak dan menelaah teks narasi menggunakan media zoom siswa kelas vii smpn 01 semarang semester genap tahun pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Prasetya, D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *Tekno*, 20(2), 45-50.
- Pratiwi, A., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N., Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rahman, K. (2014). Pengembangan Kurikulum Terintegrasi DI Sekolah/Madrasah. *J- PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sardiman, A. M. (2019). Interaksi dan motivasi belajar mengajar.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning teori, riset dan praktik.
- Sunhaji, D. (2015). Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.
- Zuhroh, N. (2020). pengaruh brand experience terhadap brand loyalty pada penggunaan produk kosmetik lip cream merek pixy (Studi Kasus Pada Mahasiswi FEB UMPRI) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu)