

**PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN “SI BOLANG”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Sunarti, Selly Rahmawati, dan SetiaWardani
FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
e-mail:bunartisadja@gmail.com**

Abstrak: Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis game yang menarik dan mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar dengan media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Hasil pengembangan divalidasi oleh pakar media dan IT, sedangkan validasi materi dan tes evaluasi game dilakukan oleh ahli materi bahasa Indonesia dan Pkn. Instrumen pengumpulan data yang dipakai adalah angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial yaitu *Mann-Whitney U-Test*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Pengembangan media game yang menarik dilakukan dengan mengembangkan design game petualangan si Bolang. (2) Tidak ada perbedaan signifikan prestasi belajar dengan media *game* dan gambar. (3) Ada perbedaan signifikan motivasi belajar dengan media *game* dan gambar. (4) Media *game* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan media gambar.

Kata Kunci: *game petualangan “Si Bolang”, prestasi hasil belajar, motivasi belajar*

**DEVELOPING A GAME CALLED “PETUALANGAN SI BOLANG” AS
THE THEMATIC LEARNING MEDIA TO IMPROVE
THE FIFTH GRADE STUDENTS’ MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT**

Abstract: This study was aimed to develop an interesting game-based teaching media and to find out the difference in the motivation and learning achievement of the students taught using the media. This study used the research and development model. The product was validated by a media and IT expert, while the validation of the materials and the evaluation of the game was done by content experts at Indonesian and Civic education. The instruments used were questionnaires and tests. The data were analyzed using the inferential statistical analysis, that Mann-Whitney U-Test. The findings showed that (1) the development of an interesting game media was carried out by developing a game called “Petualangan si Bolang”; (2) There was no significant difference in the learning achievement of the students taught using a game and those taught using pictures; (3) There was no significant difference in the learning motivation of the students taught using a game and those taught using pictures; (4) the game media was more effective to improve the learning motivation than the picture media.

Keywords: *game “Petualangan Si Bolang”, students’ learning achievement, students’ motivation*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran Sekolah Dasar (SD) yang sesuai dengan Kurikulum 2013 mulai dilaksanakan serentak pada seluruh SD di Yogyakarta tahun ini. Kurikulum tahun 2013 mengakomodasi keseimbangan antara *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap,

keterampilan, dan pengetahuan. Kompetensi dikembangkan melalui pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Peserta didik tidak be-

lajar konsep dasar secara parsial, namun pembelajarannya memberikan makna yang utuh seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Titik berat Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan (memresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran. Adapun objek yang menjadi pembelajaran dalam penataan dan penyempurnaan Kurikulum 2013 menekankan pada fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Melalui pendekatan itu diharapkan peserta didik memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

Pada era globalisasi ini kehidupan manusia diseluruh penjuru negara menyatu tanpa mengenal batas-batas fisik, geografi, dan sosial. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di masa depan akan menjadi hal yang sangat penting. Untuk itu, pengenalan TIK sedini mungkin pada siswa merupakan hal yang penting dilakukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Namun, konsep pembelajaran tematik di SD ternyata masih kurang memanfaatkan TIK. Berdasarkan hasil observasi di beberapa SD negeri dan swasta di Kota Yogyakarta, hampir semua guru menerapkan Kurikulum 2013 mengacu pada buku tematik Kurikulum 2013 dimana dalam buku tersebut tidak ada pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Penerapan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan TIK belum dilakukan oleh guru-guru SD Kota Yogyakarta karena guru-guru masih beradaptasi untuk melaksanakan pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Guru berasumsi bahwa buku tematik SD merupakan acuan satu-satunya dalam melaksanakan pembelajaran. Padahal dalam Kurikulum 2013 pemanfaatan model belajar dan media pembelajaran yang kreatif sangat dianjurkan untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Pada penerapan Kurikulum 2013 guru sebagai fasilitator dapat merancang pembelajaran tematik di SD berbasis TIK supaya dalam mempelajari Tema menjadi lebih menyenangkan,

mudah dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari Tema. Aplikasi pembelajaran berbasis TIK tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif.

Dalam penggunaannya TIK, Sudjana dan Rivai (2005:44) mengemukakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran berbantuan komputer, yaitu (1) model latihan dan praktik (*drill and practice*), (2) model tutorial (*tutorials*), (3) model penemuan (*problem solving*), (4) model simulasi (*simulations*), dan (5) model permainan (*games*).

Suryabrata (2006:297) mengemukakan bahwa prestasi dapat didefinisikan sebagai nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Jadi, prestasi adalah hasil usaha siswa selama masa tertentu melakukan kegiatan.

Purwanto (2010:107) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah (a) faktor dari dalam diri individu, yang terdiri dari faktor fisiologis, dan faktor psikologis. Faktor fisiologis adalah kondisi jasmani, dan kondisi panca indera, sedangkan faktor psikologis yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif, (b) faktor dari luar individu, yang terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, sarana, administrasi, dan manajemen.

Berdasarkan teori di atas, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi prestasi siswa. Media pembelajaran termasuk dalam faktor dari luar individu yaitu faktor instrumental.

Motivasi menurut Hamzah (2006:1) adalah dorongan yang ada dalam diri individu yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Perbuatan atau tindakan seseorang berdasarkan pada motivasi tertentu dan bertujuan sesuai dengan motivasi yang mendasari tindakan tersebut. Sardiman (2003:87) membagi motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari dalam

diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Rohani (1990: 12) mengemukakan “secara umum siswa akan terangsang untuk belajar apabila ia melihat bahwa situasi pelajaran cenderung sesuai dengan minatnya”.

Berdasarkan paparan di atas, motivasi belajar adalah dorongan yang ada dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar ini dapat ditingkatkan dengan perangsang dari luar, yaitu dengan membuat situasi pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2010: 3). Sumantri (2001:154) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan paparan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat berfungsi untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Dewasa ini anak-anak terutama di perkotaan sangat menyukai permainan yang modern seperti video game, playstation, dan game online. Anggra (2008: vii) mengemukakan, game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Teknologi memang sangat cepat berkembang, tetapi secanggih apapun alat atau perangkat yang kita pegang, kebaikan atau keburukannya memang tergantung penggunaannya. Hal yang sama juga berlaku dengan game. Game juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa SD.

Seels & Glasgow (1990:181-183) mengemukakan bahwa apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, pengelompokan berbagai jenis media dibagi ke dalam dua kategori luas,

yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Dalam pilihan media teknologi mutakhir terdapat media berbasis mikroprosesor. Salah satu contohnya adalah permainan komputer atau Game Edukasi. Hurd dan Jenuings (2009: 5). Game Edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. Game harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Atas dasar pemikiran diatas, pengembangan sebuah *game animation* sebagai media pembelajaran tematik yang menarik bagi siswa sangat penting dilakukan. Penelitian pengembangan ini berjudul Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD

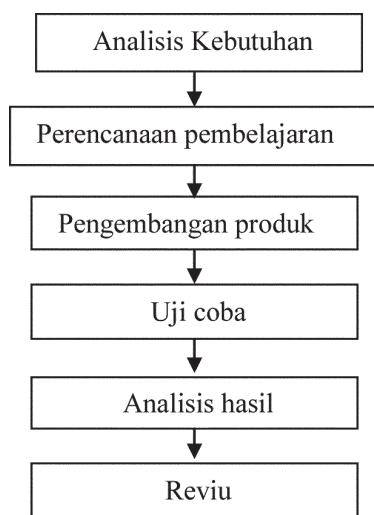
Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam memanfaatkan TIK pada pembelajaran tematik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*), yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Secara garis besar, model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.

Berdasarkan model tersebut, langkah-langkah pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD adalah (a) analisis kebutuhan, untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan terkait pentingnya pengembangan media; (b) perencanaan pembelajaran, untuk membuat rancangan pembuatan media; (c) pengembangan produk, untuk melakukan pembuatan media berdasarkan desain pembelajaran yang telah dibuat; (d) uji coba produk, untuk mengetahui efektivitas dan perbedaan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran dengan media game petu-

alangan Si Bolang. Uji coba produk dilakukan di kelas V A SD se-Kecamatan Kasihan; (e) analisis hasil, dilakukan dengan uji efektivitas, yaitu uji statistik dengan bantuan program SPSS; (f) revidi, untuk mereview perangkat pembelajaran tersebut kemudian merevisi jika ada masukan dan saran yang diperoleh.



Gambar 1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Media

Hasil pengembangan kemudian divalidasi oleh pakar desain game dilakukan oleh ahli media dan IT, sedangkan validasi materi dan tes evaluasi game dilakukan oleh ahli materi bahasa Indonesia dan materi PKn.

Desain uji coba yang digunakan adalah desain eksperimen, yaitu membandingkan kelompok yang menggunakan media game petualangan si Bolang dan kelompok yang menggunakan media gambar. Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015.

Instrumen penelitian ini adalah angket dan tes. Angket motivasi untuk menilai efektivitas media, yaitu dengan membandingkan tingkat motivasi siswa dengan menggunakan media gambar dan tingkat motivasi dengan menggunakan media game petualangan si Bolang. Tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar tematik dengan menggunakan media gambar dan dengan menggunakan media game petualangan si Bolang. Tes untuk pembelajaran tematik ini terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk ini adalah dengan menggunakan uji hipotesis dengan teknik analisis kuantitatif statistik inferensial. Uji prasyarat dilakukan untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan, yaitu apakah dengan uji statistik parametrik atau uji statistik nonparametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis kebutuhan di lapangan memberikan berbagai informasi yang relevan tentang perlunya pengembangan media pembelajaran tematik. Pengumpulan informasi dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas V. Media pembelajaran dua dimensi dan alat-alat peraga 3 Dimensi (3D) cukup memenuhi, namun penggunaannya masih perlu dioptimalkan karena sebagian guru kurang mampu mengoperasikan. Faktanya, guru-guru telah menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang inovatif dengan menggunakan media pembelajaran dan komputer dan ada jatah untuk menggunakan laboratorium.

Permasalahan yang lain adalah sekolah-sekolah tersebut memiliki guru-guru yang inovatif dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan metode maupun media, termasuk menggunakan media komputer dalam pembelajaran. Namun, penggunaan komputer pada kedua SD tersebut hanya berupa pembelajaran berbantuan komputer dengan model tutorial dan model praktik penggunaan komputer. Pemanfaatan komputer tersebut juga belum efektif untuk meningkatkan prestasi dan motivasi siswa.

Informasi tersebut digunakan untuk penentuan langkah selanjutnya, yaitu perencanaan pembelajaran untuk membuat rancangan pembuatan media berbasis *game education*. Tema yang dipilih adalah tema Sejarah Peradaban Indonesia subtema Kerajaan Islam di Indonesia. Tema tersebut dipilih karena memiliki cukup banyak teori sehingga akan lebih menarik bila pembelajarannya menggunakan media *game education*. Materi yang dikembangkan adalah Sejarah Peradaban Kerajaan Islam.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk, yaitu tahap untuk melakukan

pembuatan media berdasarkan desain pembelajaran yang telah dibuat. Desain Media Pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

Desain Awal Media Pembelajaran

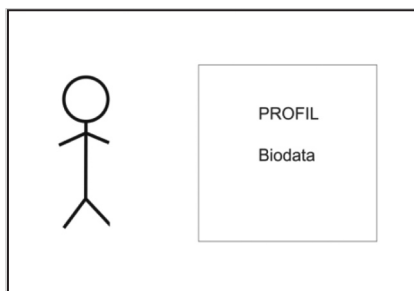
Desain awal media merupakan halaman awal/sampul/cover dari media pembelajaran. Desain cover dibuat menyesuaikan dengan tujuan dan menyesuaikan dengan calon pengguna (*user*) dari media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.1. Desain Awal Media

Desain Tampilan Pengenalan Tokoh

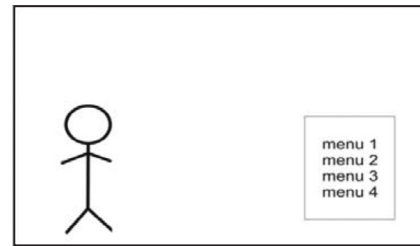
Pada halaman ini, selain tokoh Bolang akan dikenalkan beberapa tokoh yang berperan utama pada masing-masing kerajaan Islam di Indonesia dan tokoh penjajah baik dari Belanda, Portugis maupun Inggris.



Gambar 4.2. Desain Tampilan Pengenalan Tokoh

Desain Tampilan Home

Pada halaman ini, user akan diberikan beberapa pilihan menu yang akan mengantarkan mereka pada halaman yang mereka inginkan.



Gambar 4.3. Desain Tampilan Home

Desain Peta Petualangan

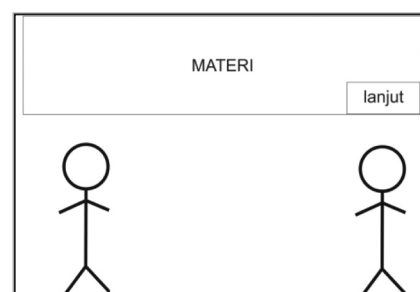
Pada halaman ini, user akan diajak oleh si Bolang berpetualang sesuai dengan peta yang ada untuk menunjukkan letak dan sejarah dari Kerajaan Islam di Indonesia diantaranya Pulau Sumatra (Samudra Pasai, Kasultanaan Aceh), Pulau Jawa (Kasultanan Pajang, Kasultanan Banten, Mataram Kuno, Mataram, Demak) dan Pulau Sulawesi (Kerajaan Makasar)



Gambar 4.4. Desain Peta Petualangan

Desain Tampilan Materi

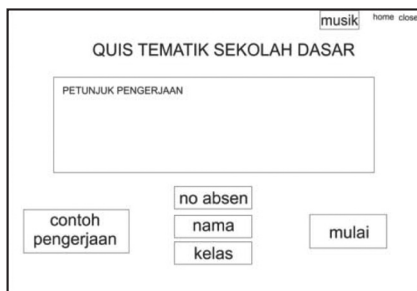
Pada halaman ini, user akan diberikan materi berupa tulisan dan audio yang disediakan menyesuaikan dengan materi yang dipilih (materi dari 8 Kerajaan Islam di Indonesia) dan menyesuaikan dengan rute si Bolang dalam melakukan petualangan. Pada halaman ini ada 2 tokoh yang melakukan adegan peperangan yaitu si Bolang dan tokoh penjajah.



Gambar 4.5. Desain Tampilan Materi

Desain Tampilan Home Evaluasi/Quis

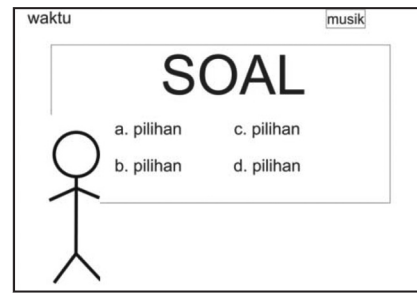
Setelah user diberikan materi seputar Kerajaan Islam di Indonesia, untuk mengetahui seberapa mampukah media pembelajaran digunakan sebagai pengganti guru dalam menerangkan materi, diadakan evaluasi. Evaluasi ada 2 macam soal yaitu soal tentang Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan soal tentang Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum user memasuki Halaman evaluasi, terlebih dahulu user disuguhi halaman yang awal/*home* yang user/pemakai harus mengisi/inputkan data terlebih dahulu, data yang harus diisi antara lain no absen, nama dan kelas. Apabila dirasa user belum paham untuk melakukan evaluasi, maka media ini menyediakan fasilitas yang berupa tutorial atau petunjuk penggunaan saat mengerjakan evaluasi



Gambar 4.6. Desain Tampilan Home Evaluasi

Desain Tampilan Soal

Halaman ini berisi soal/evaluasi yang diberikan kepada user setelah mendengarkan/membaca materi. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda, setiap soal diberikan waktu 2 menit untuk user menjawab, apabila dalam waktu 2 menit user belum bisa menjawab, maka dengan sendirinya sistem akan memindah ke soal berikutnya. Akan tetapi, jika user telah menjawab soal tersebut, maka tombol akan berubah menjadi *next*/selanjutnya. Jadi, evaluasi ini digunakan selain mengasah daya ingat siswa, juga untuk mengasah kecepatan, serta keterampilan siswa dalam menjawab dan menggunakan TIK.



Gambar 4.7. Desain Tampilan Soal

Desain Tampilan Hasil

Halaman ini merupakan hal yang paling ditunggu oleh user/siswa, karena halaman ini memberikan informasi berupa nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi yang telah dilakukan. Pada halaman ini disediakan 3 menu yang lain yaitu kunci jawaban, jawaban dari evaluasi yang telah dilakukan (*history*) dan mengulangi evaluasi.



Gambar 4.8. Desain Tampilan Hasil

Desain Tampilan Jawaban

Pada halaman ini menyediakan histori dari jawaban yang telah dilakukan pada evaluasi sebelumnya. Hal ini untuk mengetahui di mana letak kesalahan.



Gambar 4.9. Desain Tampilan Jawaban

Desain Tampilan Kunci Jawaban

Pada halaman ini media menyediakan kunci jawaban dari soal yang digunakan sebagai

evaluasi, hal ini untuk memudahkan user/siswa untuk belajar mandiri.



Gambar 4.10. Desain Tampilan Kunci Jawaban

Validasi desain game yang dilakukan oleh para ahli adalah dengan menggunakan angket dengan rentang skor 1 sampai 5. Penilaian ahli materi Bahasa Indonesia dan tes Bahasa Indonesia rata-rata adalah 4,67 (*sangat baik*), penilaian ahli materi PKn rata-rata 4,68 (*sangat baik*), penilaian ahli media/IT rata-rata 4,60 (*sangat baik*).

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, respon siswa, dan untuk mengetahui efektivitas media game petualangan si Bolang untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa rata-rata skor ketertarikan siswa terhadap media game petualangan si Bolang pada uji coba perseorangan adalah 4,1 dan uji coba lapangan 4,15. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, rata-rata skor ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan pedoman konversi nilai skala 5 tergolong kriteria *sangat menarik*. Dari hasil uji coba lapangan, rata-rata ketuntasan belajar 90%, tergolong kriteria *sangat baik*.

Tahap analisis keefektifan produk dilakukan dengan melakukan uji hipotesis: (1) efek media game terhadap prestasi belajar, (2) efek media game terhadap motivasi belajar. Sebelum

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	media	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	media gambar	.122	43	.108	.976	43	.510
	media game petualangan si bolang	.160	44	.006	.881	44	.000
nilai	media gambar	.158	43	.009	.903	43	.002
	media game petualangan si bolang	.125	44	.083	.926	44	.008

a. Lilliefors Significance Correction

pengujian hipotesis dalam penelitian, dilakukan uji prasyarat, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Data motivasi siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar memiliki nilai signifikansi $>0,05$ berarti data berdistribusi **normal**, sedangkan data motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media game petualangan si Bolang $< 0,05$, berarti data berdistribusi **tidak normal**. Data nilai dengan menggunakan media gambar $< 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal. Untuk data nilai dengan menggunakan media game petualangan si Bolang $> 0,05$ berarti data berdistribusi **normal**. Di pihak lain, dalam uji homogenitas, terlihat bahwa semua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelompok yang homogen (Tabel 2).

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
prestasi	.002	1	85	.962
motivasi	.009	1	85	.073

Berdasarkan uji prasyarat, kedua data homogen namun tidak normal sehingga teknik analisis yang digunakan adalah nonparametrik. Jenis uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik nonparametrik *Mann-whitney u-test*. Rangkuman output *Mann-Whitney Test* prestasi dan motivasi belajar pada kelas yang diajar dengan media *game* dan media gambar ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Mann-Whitney Test

	prestasi	motivasi
Mann-Whitney U	816.000	80.000
Wilcoxon W	1806.000	1026.000
Z	-1.118	-7.378
Asymp. Sig. (2-tailed)	.263	.000

Nilai signifikansi prestasi ini $>$ dari 0,05 sehingga H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media game petualangan si Bolang.

Pada pengujian hipotesis kedua, nilai signifikansi motivasi adalah 0,000. Nilai tersebut $<$ 0,05 sehingga H_0 ditolak, berarti ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan media gambar dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan media game petualangan si Bolang. Berdasarkan analisis deskriptif dapat terlihat bahwa mean motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar adalah 24,67, sedangkan mean motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media game petualangan si Bolang adalah 33,32. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media game petualangan si Bolang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan media gambar.

Setelah tahap analisis tersebut maka selanjutnya dilakukan tahap review. Media game petualangan si Bolang menunjukkan perbedaan motivasi jika dibandingkan dengan media gambar. Hal tersebut karena media petualangan si Bolang memiliki konsep game dengan design acara petualangan si Bolang yang memang sudah terbukti menarik bagi siswa SD. Selain itu, konsep pembelajaran dengan media game komputer merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa menjadi sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sementara itu, media game petualang si Bolang ini masih kurang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar. Media game tidak menunjukkan perbedaan dengan media gambar dalam aspek peningkatan prestasi. Media game petualangan si Bolang dengan media gambar memiliki karakteristik yang sama yaitu media visual, sehingga tidak terdapat perbedaan prestasi ketika menggunakan media gambar maupun media game petualangan si Bolang. Selain itu, tes untuk kelas eksperimen langsung dilakukan pada komputer sehingga siswa banyak yang terburu-buru menjawab tanpa memperhatikan soal dengan seksama. Untuk itu, dalam penelitian yang selanjutnya tes evaluasi prestasi tidak dimasukkan dalam program game, namun dapat diteskan secara tertulis.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan bahwa Media game petualangan si Bolang menunjukkan perbedaan motivasi jika dibandingkan dengan media gambar. Namun, media game petualangan si Bolang tidak menunjukkan perbedaan dengan media gambar dalam aspek peningkatan prestasi. Jadi, game petualangan si Bolang efektif dalam meningkatkan motivasi, namun tidak berpengaruh terhadap peningkatan prestasi siswa.

Dalam penelitian-penelitian lain tentang game komputer juga dikemukakan bahwa game komputer dalam pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian Chun-Ming Hung, Iwen Huang dan Gwo-Jen (2014) juga menemukan bahwa model pembelajaran game berbasis *e book* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar, *self efficacy* dan motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian Papastergiou (2009) Penggunaan game dalam pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi. Liao dkk (2011) juga menemukan bahwa game komputer memiliki efek positif terhadap motivasi siswa dalam praktek aritmatika. Virvous dkk (2005) juga menemukan bahwa penggabungan game software dengan pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi siswa. Hasil penelitian Tuzun, Yilmaz-Soylu, Karakus, Inal, & Kiziklaya (2009) permainan komputer pendidikan efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik pembelajaran geografi melalui. Selain itu, mereka fokus untuk mendapatkan nilai mengalami penurunan dan lebih mandiri saat turut berpartisipasi. Pengaruh game komputer terhadap motivasi tersebut karena game tersebut menyajikan eksplorasi, interaksi, dan kolaborasi, dan bermakna.

Sedangkan pengaruh game komputer terhadap peningkatan prestasi menurut Ke (2009) dari 89 studi dan menemukan bahwa dari 65 studi efektivitas game edukasi, 34 memiliki hasil positif, 17 dicampur, 12 tidak memiliki perbedaan, dan 1 melaporkan bahwa instruksi tradisional lebih efektif daripada instruksi berbasis game. Hasil studi Huizenga dkk (2009) menemukan bahwa siswa yang bermain dengan *mobile games* mencapai nilai yang lebih tinggi dalam tes pengetahuan dari pada siswa yang menerima serangkai-

an pelajaran berbasis proyek reguler. Berdasarkan hasil penelitian Ching-Huei Chen, Kuan-Chieh Wang and Yu-Hsuan Lin Chen (2015), pembelajaran berbasis permainan komputer mendorong siswa untuk mengeksplorasi konsep ilmu secara eksplisit dan penuh kesadaran.

Hays (2005) menyimpulkan bahwa game dapat efektif, tetapi penelitian tidak mendukung bahwa mereka lebih efektif daripada metode pembelajaran lainnya yang dirancang dengan baik, terutama karena penelitian empiris terfragmentasi, dengan berbagai jenis permainan dan tugas, dan isu-isu metodologis. Sementara game bisa efektif, namun hasil tersebut tidak boleh digeneralisasi untuk semua instruksi, dengan berbagai jenis permainan dan peserta didik. Ke (2009) menemukan bahwa game komputer dalam pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil tes kognitif atau kesadaran metakognitif namun berpengaruh terhadap peningkatan sikap yang lebih positif terhadap matematika.

Hamalik (2001:50) mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Di pihak lain, Sardiman (2007: 73-75) mengemukakan bahwa motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Slameto (2010: 54-71) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar adalah (1) faktor intrinsik yaitu kesehatan, perhatian, minat, dan bakat; (2) faktor ekstrinsik meliputi metode mengajar alat pelajaran, dan kondisi lingkungan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran game Petualangan si Bolang dan media visual. Hal tersebut berarti pembelajaran menggunakan media pembelajaran game Petualangan si Bolang men-

imbulkan dorongan belajar yang lebih terhadap siswa dibandingkan dengan media visual. Media pembelajaran yang menarik, akan mempengaruhi faktor intrinsik siswa yaitu perhatian dan minat siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran game Petualangan si Bolang dapat menimbulkan perhatian dan minat yang lebih dibandingkan dengan media visual. Hal tersebut karena media pembelajaran game Petualangan si Bolang dapat menampilkan animasi dua dimensi dan menu yang interaktif. Media pembelajaran game Petualangan si Bolang dapat menyerupai video klip yang dapat dirangkai dengan suara. Hal tersebut tentu menimbulkan perhatian dan minat yang lebih pada siswa dibandingkan dengan media visual.

Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu faktor ekstrinsik dalam peningkatan motivasi belajar yaitu termasuk alat pelajaran. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jadi media pembelajaran game Petualangan si Bolang merupakan alat pelajaran yang lebih lengkap dan tepat dibandingkan dengan media visual karena media pembelajaran game petualangan si bolang dapat digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Penggunaan media pembelajaran game Petualangan si Bolang sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman yang konkrit. Pemanfaatan media belajar game Petualangan si Bolang berbasis makromedia flash, guru dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Media pembelajaran game Petualangan si Bolang merupakan alat pelajaran yang lebih jelas, lengkap dan tepat dibandingkan dengan media visual. Jadi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, media pembelajaran game Petualangan si Bolang lebih memotivasi siswa untuk belajar dibandingkan dengan media visual.

Namun, berdasarkan hasil penelitian di atas, media game Petualangan si Bolang tidak berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar. Muhibin Syah (2011) menyatakan bahwa prestasi merupakan kemampuan nyata seseorang sebagai hasil dari melakukan atau usaha kegiatan tertentu dan dapat diukur hasilnya atau tingkat keberhasilan-

an siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game Petualangan si Bolang tidak berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut karena prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Media pembelajaran sebenarnya termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi, yaitu faktor instrumental belajar. Namun, media pembelajaran game Petualangan si Bolang tidak menunjukkan perbedaan dengan media visual dalam aspek peningkatan prestasi. Hal tersebut dikarenakan karakteristik media pembelajaran game Petualangan si Bolang memiliki karakteristik yang hampir sama yaitu menampilkan gambar. Sehingga tidak terdapat perbedaan prestasi ketika menggunakan media visual maupun media pembelajaran game Petualangan si Bolang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan media pembelajaran berbasis *game education* yang sesuai dengan tema Sejarah Peradaban Indonesia subtema Kerajaan Islam di Indonesia dan menarik bagi siswa kelas V SD adalah game dengan design petualangan si Bolang. Perancangan dan pengembangan media game petualangan si Bolang dalam pembelajaran tematik kelas VA SD se-Kecamatan Kasihan Bantul dilakukan melalui 6 tahap, yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan pembelajaran, pengembangan produk media, uji coba produk, analisis hasil, review.
2. Berdasarkan analisis data dengan uji *Mann-Whitney U-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan prestasi belajar antara siswa yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015, dengan nilai signifikansi = 0,263
3. Berdasarkan analisis data dengan uji *Mann-Whitney U-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan motivasi belajar antara

siswa yang diajar dengan menggunakan media petualangan Si Bolang dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015, dengan nilai signifikansi = 0,000. Media game petualangan si Bolang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan media gambar. Hal tersebut dapat dilihat dari mean motivasi dengan menggunakan media game petualangan si Bolang yaitu 33,32, sedangkan mean motivasi dengan menggunakan media gambar yaitu 24,67.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Yogyakarta khususnya LPPM, kepala sekolah, guru dan siswa SD Muhammadiyah Ambarbinangun dan SDN 2 Padokan, mahasiswa yang telah ikut membantu penelitian ini, serta redaktur dan reviewer Jurnal *Cakrawala Pendidikan* yang telah memuat hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra, 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Azhar, Arsyd. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Chen, C.-H., Wang, K.-C., & Lin, Y.-H. 2015. The Comparison of Solitary and Collaborative Modes of Game-Based Learning on Students' Science Learning and Motivation. *Educational Technology & Society*, 18 (2), 237-248.
- Chun-Ming Hung, Iwen Huang & Gwo-Jen Hwang. 2014. "Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Self-Efficacy, Motivation, Anxiety, and Achievements in Learning Mathematics". *Journal of Computers in Education*, 1(2), 151-166.

- Hamzah, B Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hays, R. T. 2005. "The Effectiveness of Instructional Games: a Literature Review and Discussion". *Naval Air Warfare Center Training Systems Division*, 1–63.
- Huizenga, J., Admiraal, W. Akkerman, S., & Dam, G. T. 2009. "Mobile Game-Based Learning in Secondary Education: Engagement, Motivation and Learning in a Mobile City Game". *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(4), 332-344.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Mulyani, Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Ngalim, Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, 2006, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Papastergiou, Marina. 2009. Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1–12. doi:10.1016/j.compedu.2008.06.004.
- Rohani, Ahmad. 1990. *Pengolahan dan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta.
- Sardiman, A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Seels & Glasgow. 1990. *Exercises in Instructional Design*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Liao, C. C. Y., Chen, Z. H., Cheng, H. N. H., Chen, F. C., & Chan, T. W. 2011. "My-mini-Pet: A Handheld Pet-Nurturing Game to Engage Students in Arithmetic Practices". *Journal of Computer Assisted Learning*, 27,76-89.
- Virvov, M., Katsionis, G., & Manos, K. 2005. "Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness". *Educational Technology & Society*, 8(2), 54-65.
- Tuzun, H., Yilmaz-Soylu, M., Karakus, T., Inal, Y., & Kizilkaya, G. 2009. "The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in Geography Learning". *Computers & Education*, 52, 68-77.