



PENGARUH MINI GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KOTA SUKABUMI

Suciati Lestari¹, Isma Nastiti Maharani², Heni Wulandari³

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

E-mail: suciaalstri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan mini game terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simdig di kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen non-equivalent design. Penelitian ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen dan kelas X OTKP sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan mini game, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Masing-masing diberikan pretest dan posttest. Hasil pengolahan data menunjukkan perhitungan nilai rata-rata posttest dari kelas eksperimen sebesar 80,68, sedangkan kelas kontrol 72,95. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar kelompok yang menggunakan mini game dengan kelompok yang tidak menggunakan mini game. Hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan mini game nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan mini game.

Kata kunci: Pengaruh, Mini Game, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to find out whether there is an influence of the use of mini games on student learning outcomes in simdig subjects in class X at SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi City. This study used quasi-experimental non-equivalent design methods. This study involved 2 classes, namely class X TKJ as an experimental class and class X OTKP as a control class. Experimental classes are treated using mini games, as well as control classes using conventional learning. They are given pretest and posttest, respectively. The results of data processing showed the calculation of the average posttest value of the experimental class of 80.68, while the control class was 72.95. The conclusion of the study results is that there is a significant difference between the learning outcomes of groups that use mini games and groups that do not use mini games. The learning outcomes of the group of students who used the mini game scored higher compared to the group of students who did not.

Keywords: Influence, Mini Game, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Abad ke-21 telah membentuk paradigma baru untuk masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi, sehingga mengakibatkan adanya transformasi dalam jangka cepat dan kompleks. Dunia pendidikan Indonesia saat ini diperkirakan belum cukup mencapai titik keberhasilan yang diinginkan. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan berbelit-belit sehingga tidak gampang dalam menanganinya (Sulfasyah, & Arifin, (2016).

Pendidikan adalah sebuah pengkajian aktivitas untuk mengembangkan kemampuan

seseorang supaya memiliki kekuatan intelektual, religiositas, pengelolaan diri, karakter, kecerdasan, kepribadian luhur, dan kemampuan yang dimiliki, masyarakat dan bangsa. 2003 (UU No.20 Tahun 2005 tentang SISDIKNAS). Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984: 252) Pembelajaran adalah sebuah proses kodifikasi menuju transformasi dalam mewujudkan harapan bersama. Belajar adalah pekerjaan yang melibatkan dua unsur yakni tubuh dan jiwa. Belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi mulai sering digunakan di era pandemi. Teknologi informasi merupakan



suatu aspek penting dalam membangun sistem untuk membangun data, termasuk menangani, mengatur, menyimpan data dalam berbagai bentuk untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Darmawan (2012:33).

Di era endemi saat ini, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi bertambah pesat. Teknologi informasi merupakan cakupan sebuah sistem untuk mengelola data, termasuk mengolah, mengambil, merakit, dan menyimpannya dengan berbagai bentuk untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, Darmawan (2012: 33). Belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi mulai sering digunakan di era pandemi ini.

Ramadhan, dkk (2019) mendefinisikan *Game* pembelajaran merupakan suatu alat instrumendalam pembelajaran menggunakan komputer dan digunakan sebagai sistem perangkat dalam proses pembelajaran. Vitianingsih (2016) *Game* yang bersifat pembelajaran dapat menjadi sebuah edukasi dalam menyampaikain materi pembelajaran. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mengasyikan. Salah satu kelebihan game pembelajaran dari pembelajaran konvensional, yaitu dari penggambaran dari sebuah permasalahan yang ada. Maslani (2016) berpendapat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang positif dengan menggunakan *game* dalam kegiatan belajar mengajar.

Mini *game* berbasis aplikasi *quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan oleh guru sebagai bahan atau alat dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki banyak jenis kuis dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini

juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif pada proses belajarnya. *Quizizz* dapat dipakai oleh pengajar dan para murid dengan menggunakan *gadget, notebook, computer* ataupun *laptop* (Solikh. 2020: 2).

Dari hasil interview dan pengamatan yangdilakukan, di sekolah SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi menghasilkan informasi bahwa masih ada proses dalam mengevaluasi pembelajaran menggunakan metode yang konvensional, sehingga membuat siswanya merasa jenuh, bosan, dan kurang aktif, sehingga membuat hasil belajar siswa rendah, baik nilai tes harian maupun tes ujian semester, serta nilai rata-rata yang diperoleh berada di bawah KKM. Selain itu, banyak juga guru yang belum familiar dengan media pembelajaran online atau perangkat yang bisa digunakan sebagai media untuk mengevaluasi pembelajaran.

Mini game berbasis aplikasi permainan *quizizz*, dapat di jadikan sebagai bahan dalam mengevaluasi siswa dalam menilai pemahaman siswa selama proses belajar. Evaluasi dari pembelajaran yang seperti biasanya dilaksanakan dapat membuat siswa menjadi monoton ketika evaluasi dilakukan menggunakan teks yang dibacakan oleh guru di hadapan siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya memberikan evaluasi dengan memanfaatkan dan menggunakan media-media pembelajaran yang bervariasi serta kreatif agar pembelajaran akan lebih menarik diberikan kepada siswa. (Citra, 2020: 269).

TINJAUAN PUSTAKA

Media Mini Game

Sardiman & dkk (2003:6) Media adalah kumpulan seperangkat sistem sarana fisik yang memuat pesan penting yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat memudahkan proses



pembelajaran, memudahkan proses interaksi antara guru dengan siswa sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar yang baik bagi siswa tersebut.

Mini game adalah salah satu substitusi alat yang menjadi tolak ukur yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Dalam kasus ini peneliti menggunakan media mini game dengan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *quizizz* adalah program berbasis kuis yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar. *quizizz* mempunyai banyak jenis kuis dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif ada proses belajarnya. *Quizizz* dapat dipakai oleh pegajar dan juga para murid dengan menggunakan gadget, notebook, komputer ataupun laptop. (Solikah, 2020: 2), sedangkan pada penjelasan *quizizz* yang dikemukakan oleh Citra, (2020: 269) adalah sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas lebih inoatif dan saling aktif.

Belajar dan Hasil Belajar

Garrett (Sagala, 2006:13), belajar adalah suatu metode yang terjadi dalam kurun waktu yang cukup lama melalui pelatihan dan pengalaman yang berbeda dalam diri dan cara untuk bereaksi terhadap sesuatu Stimulan khusus. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran merupakan proses atau aktivitas yang mengubah perilaku individu yang perlu kamu ketahui setelah mendapatkan pelajaran dan pengalaman adalah tentunya dengan adanya perubahan ke arah yang lebih positif,

seperti contoh sebelumnya. Untuk mencapai titik yang lebih baik dalam proses pembelajaran ini perlunya prosedur yang sistematis dalam waktu yang lama dan dalam proses untuk mempelajarinya.

Sudjana (2005:22) mengungkapkan hasil belajar merupakan daya yang telah dimiliki oleh seseorang setelah ia mengalami proses pembelajaran yang cukup panjang. Dimiyati dan Mudjiono (2006:200), “evaluasi hasil belajar” merupakan sebuah proses yang menentukan nilai siswa yang belajar melalui kegiatan. Berdasarkan pentingnya evaluasi mempelajari hasil, tujuan utamanya adalah mencari derajat keberhasilan diterima atau tidaknya nilai dari siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu, tingkat keberhasilan penilaian hasil belajar dapat diketahui melalui skala nilai yang berupa huruf, simbol atau angka.

Pengaruh Mini Game terhadap Hasil Belajar

Pembelajaran menggunakan media adalah semua sarana yang menunjang proses pembelajaran, dan pengaruh media pembelajaran adalah daya yang timbul dari alat alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yang ikut serta dalam membentuk watak, kepercayaan, maupun perbuatan siswa, Arsyad dalam Daryanto (2011:23). Media pembelajaran harus memberikan pengaruh yang baik dalam proses pembelajarannya, agar dalam proses pembelajaran bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Beberapa pengaruh media pembelajaran, diantaranya:

- a. Peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar.
- b. Siswa dapat cepat memahami materi yang disampaikan guru.



- c. Siswa selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.
- e. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
- f. Mampu meningkatkan hasil belajar

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* merupakan suatu eksperimen semu yang pada penelitiannya memiliki kelompok kontrol dan sampel tidak dipilih secara random, Sugiyono (2013:114). Penelitian *quasi experimental design* bertujuan untuk melihat suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Ciri-ciri dalam penelitian *quasi eksperimental design* yaitu adanya percobaan atau trial. Percobaan atau trial ini biasanya berbentuk perbuatan atau intervensi terhadap suatu kelompok variabel tidak sebenarnya kepada objek yang diberi eksperimen, dengan terdapatnya perlakuan tersebut diharapkan dapat terjadi perubahan atau pengaruh terhadap varians yang lain.

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret 2022 sampai dengan Juni 2022 yang bertempat di SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Design penelitian menggunakan design *non-equivalent group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota. Teknik pengumpulan sample menggunakan *cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen dan kelas X OTKP sebagai kelas kontrol sebanyak 44 siswa. Kelompok kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan mini game, sedangkan kelompok kelas kontrol diberi

perlakuan pembelajaran menggunakan *google form*.

Pengumpulan data penelitian menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah dipilih sebelumnya sesuai kriteria analisis uji instrumen, meliputi validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Tes dilakukan sebanyak dua kali yakni tes awal menggunakan pretest dan tes akhir menggunakan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada data hasil pretest dilakukan uji homogenitas menggunakan uji varians. Selain itu, posttest dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil akhir tes dalam proses pembelajaran setelah menggunakan mini game.

Analisis data yang dilakukan meliputi analisis uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normalitas data guna menentukan uji statistik dalam uji hipotesis. Uji homogenitas digunakan untuk uji lanjut statistika parametrik yang digunakan jika data terdistribusi normal. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui rata-rata pengaruh penggunaan mini game terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian berupa deskripsi data pre-test dan post-test. Hasil pre-test kelas eksperimen dan kontrol pada materi presentasi video dapat dilihat dalam tabel 1 berikut:



Tabel 1

Hasil Pretest kelas Eksperimen dan Kontrol

Komponen	Hasil Pretest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	22	22
Nilai tertinggi	60	55
Nilai terendah	30	23
Rata-rata	43,63	41,81
Standar Deviasi	7,58	7,64

Berdasarkan output data pada tabel 1, dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen (43,63) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (41,81). Nilai rata-rata kedua kelas di atas masih berkategori rendah karena di bawah KKM. Secara garis besar kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama. Hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol pada materi presentasi video dapat dilihat dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2

Hasil Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol

Komponen	Hasil Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	22	22
Nilai tertinggi	90	85
Nilai terendah	70	60
Rata-rata	80,68	72,95
Standar Deviasi	5,62	6,48

Berdasarkan data hasil post-test pada tabel 2 di atas, didapatkan data nilai rata-rata kelas eksperimen (80,68) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (72,95). Hasil ini tentunya menunjukkan bahwa kedua kelas sama-sama

mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan. Namun, peningkatan yang dialami kedua kelas cenderung kontras.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada ke 2 kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji tes Kolomogorov-sminov SPSS 26.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kolmogorov-Smimov	Pretest	Posttest
Statistic	0,139	0,239
df	22	22
Sig	0,200	0,004
Shapiro-Wilk	Pretest	Posttest
Statistic	0,957	0,906
df	22	22
Sig	0,425	0,040

Tabel 4. Uji Normalitas kelas Kontrol

Kolmogorov-Smimov	Pretest	Posttest
Statistic	0,179	0,176
df	22	22
Sig	0,066	0,076
Shapiro-Wilk	Pretest	Posttest
Statistic	0,945	0,946
df	22	22
Sig	0,253	0,0257



Berdasarkan nilai (Sig) untuk semua data uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dikategorikan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Uji Homogenitas Post

Leave statistic	df1	df2	Sig.
1.001	1	42	0,323

Berdasarkan data tabel 4, dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,323. Nilai tersebut tentunya lebih tinggi dari 0,05. Ini membuktikan bahwa data output tersebut dikategorikan hoomogen.

Uji Hipotesis

Tabel 6. Uji Hipotesis Independent Sample T Test

	Post	Equal Variances asumed	Equal variances not asumed
F		1,001	
Sig.		0,323	
t		4,222	4,222
df		42	41,182
Sig. (2-Tailed)	(2-	0,000	0,000

Berdasarkan data output tabel 6, dapat diketahui nilai signifikansi (2-tailed) yakni 0,000 yang artinya nilai 0,000 lebih rendah dari 0,05. Terdapat perbedaan hasil pembelajaran simdig pada materi presentasi video yang menggunakan mini game dan yang tidak menggunakan mini game.

Pembahasan

Dari hasil analisis dan pengolahan data uji, dapat diketahui bahwa penggunaan mini game menunjukkan hasil belajar di kelas

eksperimen nilainya melebihi kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simdig materi presentasi video pada kelas X di SMK muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Kesimpulannya adalah penggunaan mini game terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Muhamadiyah 1 Kota Sukabumi berpengaruh terhadap proses pembelajaran. selain itu, mini game memberikan akibat yang positif terhadap pembelajaran siswa disekolah. Lalu, mini game dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan mini game sebagai pembelajaran dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan mini game. Dimana hasil belajar siswa yang menggunakan mini game dalam pembelajaran nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan mini game. Selain itu, mini game juga mampu meningkatkan keaktifan serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 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.



- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252), tersedia online: <https://ruangguruku.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/2022/20/05/>
- Maslani. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Melalui Permainan (Game) Rangking 1 Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama Di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Vol. 6, No.2.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019) *Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android*. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*. 07(1), 108-119.
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- A.M, Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Solikhah, H. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. BAPALA, 7(3).
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. 2016. *Komersialisasi pendidikan*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Vitianingsih, A.V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal INFORM Vol. 1, No.1, ISSN: 2502-3470.

