



**PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

*IMPLEMENTATION OF ARCHIPELAGO CULTURE MARBEL EDUCATIONAL GAMES TO
IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING SOCIAL STUDIES
MATERIALS OF CULTURAL DIVERSITY IN INDONESIA*

Fitriani Anis Fuadah

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: fitrianianisfuadah16@upi.edu

ABSTRAK

Pembelajaran IPS memuat materi tentang keragaman budaya, Generasi muda sejak dini di Sekolah Dasar perlu diperkenalkan akan keragaman budaya bangsanya sendiri. Pada kenyataannya peneliti menemukan masalah yakni kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV yang menunjukkan banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Sehingga, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satunya game edukasi Marbel Budaya Nusantara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan hasil belajar siswa menggunakan game edukasi Marbel Budaya Nusantara. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Penggung sebanyak 40 siswa. Telah dilaksanakan 3 siklus dengan metode penelitian yang dipakai yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar kerja kelompok, dan lembar tes formatif. Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes formatif siswa pada siklus I mendapat nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase sebesar 55%, kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dengan persentase sebesar 62,5%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan persentase sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan game edukasi Marbel Budaya Nusantara.

Kata Kunci: Game Edukasi, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Social studies learning contains material about cultural diversity. The young generation from an early age in elementary school needs to be introduced to the cultural diversity of their own nation. In fact, the researchers found a problem, namely the lack of student learning outcomes in social studies learning on cultural diversity in Indonesia in grade IV which showed that many students whose grades did not reach the KKM. Thus, an interesting and interactive learning media is needed. One of them is the educational game Marbel Budaya Nusantara. The purpose of this study was to determine the application and student learning outcomes using the educational game Marbel Budaya Nusantara. The research was conducted on fourth grade students of SD Negeri Penggung as many as 40 students. Three cycles have been carried out with the research method used, namely classroom action research (CAR). The instruments used were teacher observation sheets, student observation sheets, group work sheets, and formative test sheets. In the results of the study, it was seen that there was an increase in student learning outcomes as indicated by the results of the formative test students in cycle I got an average score of 67 with a percentage of 55%, then in cycle II an average score was obtained of 74.5 with a percentage of 62, 5%. Whereas in cycle III an average value of 83 was obtained with a percentage of 92.5%. This shows that there is an increase in the acquisition of student learning outcomes by implementing the educational game Marbel Budaya Nusantara.

Keywords: Educational Games, Learning Outcomes, IPS Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu tindakan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang

diperoleh baik dari institusi resmi maupun tidak resmi untuk memperoleh manusia yang mempunyai kualitas. Supaya kualitas yang



diinginkan bisa terpenuhi, dibutuhkan penetapan arah pendidikan yang benar. Arah pendidikan yang akan menentukan kesuksesan dalam cara penciptaan manusia yang bermutu, dengan tidak meninggalkan kontribusi dari pembentuk lain dalam pendidikan.

Arah pendidikan yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud di sini adalah kecerdasan umum yang memiliki arti lebih luas, bukan hanya kecerdasan yang merujuk pada kecerdasan intelektual.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. IPS seperti mata pelajaran lainnya merupakan bidang studi yang memiliki banyak topik untuk dijelajahi. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial berdasarkan kehidupan/sejarah masa lalu, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan administrasi publik. Dengan mempelajari IPS, makna nilai karakter dapat diintegrasikan dengan bahan ajar. IPS sangat penting diajarkan kepada siswa karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup di lingkungan masyarakat (Afandi, R. 2011).

Pembelajaran IPS memuat materi tentang keragaman budaya, karena keragaman budaya merupakan bagian dari sejarah bangsa Indonesia yang harus dilestarikan dan dilindungi. Dari seluruh keragaman budaya yang membentuk 34 provinsi di Indonesia itu terdiri dari pakaian, rumah adat, senjata, alat musik serta makanan khas daerah.

Proses belajar mengajar (PBM) memegang peranan penting. Tiga unsur penting yang terlibat dalam proses belajar mengajar, yaitu guru, murid (siswa) dan bahan ajar (Dimati, 2006: 54). Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah

pemanfaatan sumber belajar yang kurang optimal. Dalam proses belajar mengajar sebagian besar guru masih menggunakan metode klasikal yaitu metode pengajaran yang lebih berorientasi pada guru sehingga siswa merasa bosan, mengantuk dan pasif serta hanya menulis materi di buku pelajaran.

Peneliti melakukan pengamatan selama PPL di SD Negeri Penggung, di mana rata-rata guru ketika pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional/ceramah. Penyebabnya adalah kurangnya kualitas guru dan alat bantu yang telah disediakan kurang mendukung yaitu hanya tersedia satu buah proyektor. Dan pemasangan proyektor di sana memerlukan waktu yang lama. Dilanjutkan sesi wawancara dengan guru kelas IV yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Guru belum pernah menerapkan alat interaktif selama mengajar, dan nilai IPS pada Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas IV tergolong rendah. Nilai rata-ratanya adalah 66,5 masih di bawah nilai KKM sekolah sebesar 70.

Penyebabnya karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah kurang menarik, sulit untuk dipahami, banyak hafalan, dan media pembelajaran hanya mengandalkan buku paket atau LKS tematik yang kurang menarik, sehingga siswa malas membaca serta metode pengajarannya yang masih didominasi dengan metode konvensional. Metode konvensional dapat disebut dengan metode pembelajaran tradisional yang sejak dahulu digunakan untuk alat komunikasi guru dengan siswa, di mana terdiri dari ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Djamarah, 2010: 97).

Dari permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat mengembangkan minat dalam belajar tentang



keragaman budaya di Indonesia. Di zaman teknologi informasi yang berkembang pesat, media *game* edukasi dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Melalui *game* edukasi siswa lebih termotivasi selama pembelajaran, dengan bertukar pikiran dan interaksi satu sama lain siswa akan mudah menyampaikan pemikirannya. Menurut Asghari (2013) *game* mempunyai dampak baik pada pembelajaran karena permainan memberi siswa pengalaman langsung saat mereka terlibat. Dari penelitian McLaren (2017) dijelaskan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat memahami dengan baik materi sehingga masalah terselesaikan setelah menggunakan *game* edukasi.

Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah Marbel Budaya Nusantara. Marbel atau Mari Belajar Bersama termasuk serial aplikasi belajar dan bermain untuk anak. Marbel memiliki banyak jenis *game* seperti Marbel Angka, Marbel Hijaiyah, Marbel Belajar Buah, Marbel Belajar Tubuh dan masih banyak lainnya. *Game* Marbel Budaya Nusantara ini merupakan *game* online yang di dalamnya memuat materi keragaman budaya mulai dari pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata, alat musik, dan makanan daerah. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Wilda Yanti (2019) dengan menggunakan *game* Marbel Belajar Shalat terhadap prestasi belajar PAI di SD Negeri 03 Bermani Ilir, Kabupaten Kepahiang yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan sebesar 5% setelah menerapkan *game* tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan judul “Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya

Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia”.

TINJAUAN PUSTAKA

Game Edukasi

Game edukasi ialah suatu aktivitas yang menyenangkan dan alat bantu pendidikan yang mendidik (Ismail dalam Najikhah, 2015: 29). Menurut Rachman (2017), *game* edukasi merupakan *game* yang dirancang dan dibuat guna mengajarkan individu mengenai suatu topik tertentu dan membantu orang lain belajar keterampilan seraya bermain.

Game edukasi berisi pendidikan, unsur belajar, dan permainan komputer yang bermanfaat menarik minat siswa pada materi pembelajaran yang disajikan (Prensky, 2012: 90).

Oleh karena itu, kesimpulannya ialah *game* edukasi merupakan sebuah media yang diterapkan pada kegiatan belajar di sekolah dan meningkatkan perhatian siswa untuk belajar.

Marbel Budaya Nusantara

Marbel Budaya Nusantara adalah aplikasi edukasi untuk anak mengenal tentang kekayaan budaya nusantara. Educa Studio (2020) menjelaskan bahwa Marbel merupakan media edukasi yang menolong anak-anak mempelajari budaya Indonesia. *Game* ini dibuat oleh Educa Studio dan dirilis pada tanggal 27 Juni 2013. Marbel artinya "mari belajar sambil bermain" adalah rangkaian aplikasi belajar dan bermain interaktif dalam bahasa Indonesia untuk anak-anak. Marbel sudah memiliki lebih dari 300 seri aplikasi yang digunakan oleh lebih dari 40 juta anak Indonesia, seperti Marbel Belajar Shalat, Marbel Membaca, Marbel Belajar Angka, Marbel Warna, dan lain-lain.



Konten dan materi permainan interaktif dalam Marbel Budaya Nusantara antara lain: belajar tentang rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, senjata tradisional daerah, dan makanan daerah.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka (W. S. Winkel dalam buku Psikologi Pengajaran, 1996: 82). Menurut Hamalik (2015) hasil belajar merupakan unsur tindakan, pandangan, makna dan perilaku, serta penguasaan dan kecakapan.

Dari kedua kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa makna hasil belajar terletak pada perubahan yang nyata pada perilaku siswa setelah proses pendidikan dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi antara dua orang atau lebih dalam suatu kegiatan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang mencakup perpaduan dua aspek, yaitu: pengajaran yang berfokus pada apa yang harus dilakukan siswa dan pengajaran yang berfokus pada apa yang harus dilakukan guru sebagai guru kelas. Kedua aspek ini akan berinteraksi secara terpadu menjadi suatu kegiatan dalam proses interaksi guru-siswa, siswa-siswa dalam proses pembelajaran.

Mengikuti alur tingkah laku belajar (*behavioristik*), guru berusaha membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menciptakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mengartikan pembelajaran sebagai bagaimana guru membiarkan siswa berpikir untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang dipelajarinya (Darsono, 2012: 24). Humanis menggambarkan pembelajaran

sebagai pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran dan cara belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi, 2004: 9).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah digunakan di Indonesia sejak tahun 1975, bersamaan dengan istilah bahasa Inggris “social studies”. Berkenaan dengan ilmu-ilmu sosial, menurut Norma Mackenzie, 1975 (dalam Sardjiyo, 2007: 22) menyatakan bahwa ilmu-ilmu sosial adalah semua bidang pengetahuan yang berkaitan dengan orang-orang dalam konteks sosial atau ilmiahnya, dan mempelajari studi tentang orang dan anggota masyarakat. IPS sebagai salah satu bidang studi memiliki ruang lingkup pembahasan yang cukup luas. Bidang yang dibahas mencakup gejala dan masalah yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.

Dari gejala dan masalah sosial yang dikaji dapat dilihat bahwa IPS merupakan bidang penelitian yang menggali, menganalisis gejala dan masalah sosial dalam masyarakat, serta menyelidiki aspek lain dari kehidupan masing-masing (Sardjiyo, 2007). Dengan demikian, IPS memiliki karakteristik yang sama dengan sosiologi, bersifat praktis dan interdisipliner dan diajarkan dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi.

Keragaman Budaya

Keragaman berasal dari kata ragam yang berarti tingkah laku, ulah jenis, tipe. Dalam KBBI keragaman berarti berbagai hal dan perihal jenis hal. Kebudayaan adalah produk pemikiran, akal budi dan kreativitas manusia, serta merupakan hasil hubungan antara anggota masyarakat dan antara masyarakat dan alam. Sedangkan kebudayaan adalah kegiatan yang dihasilkan dari



pemikiran manusia, seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat.

Menurut Edward B. Taylor dalam bukunya *Primitive Culture*, kebudayaan adalah keragaman yang mengandung pengetahuan dan kebiasaan yang diperoleh orang sebagai anggota masyarakat. Sementara itu, Koentjaraningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai manusia seutuhnya yang bercirikan perilaku terarah yang berasal dari hasil belajar dan terorganisasi dalam kehidupan bermasyarakat (Sukidin, dkk 2003: 4-5).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang biasa disebut *Classroom Action Research*. Menurut Suyanto, 1997: 4 (dalam Basrowi & Suwandi, 2008: 26). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu penelitian yang bersifat spontan dengan melakukan perbuatan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Ketiga siklus tersebut merupakan langkah tindakan yang merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh penulis untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia menggunakan media *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.

Prosedur dalam penelitian ini setiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan

Awalnya peneliti melakukan wawancara, sekaligus menyamakan persepsi dan berdiskusi terlebih dahulu dengan guru tentang pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara. Setelah itu, peneliti dengan guru kelas berdiskusi mengenai waktu pelaksanaan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran, membuat lembar observasi, lembar kerja kelompok dan soal tes formatif.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Pada tahap ini, guru melakukan peran sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan diaplikasikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran yang dilakukan secara tiga tahap, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setelah guru melakukan pengajaran, maka siswa mengerjakan tes formatif dan peneliti melihat apakah sudah sesuai dengan lembar observasi yang direncanakan. Adapun siklus yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan selama 2 x 35 menit. Jika siklus I belum tercapai maka dilakukan perbaikan-perbaikan dari hasil refleksi dari siklus I tersebut yang akan digunakan sebagai bahan untuk melaksanakan siklus II.

b. Siklus II

Pada siklus II pembelajaran dilakukan selama 2 x 35 menit. Jika siklus II belum tercapai maka dilakukan perbaikan-



perbaikan dari hasil refleksi dari siklus II tersebut yang akan digunakan sebagai bahan untuk melaksanakan siklus III.

c. Siklus III

Pada siklus III pembelajaran dilakukan selama 2 x 35 menit. Siklus III dilakukan dengan memperhatikan perbaikan dari hasil refleksi siklus I dan II.

3. Observasi Tindakan

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Pengamatan dilakukan untuk mengamati siswa dan guru.

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang terjadi dan dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Memeriksa kelengkapan data yang terkumpul selama proses tindakan.
- b. Mendiskusikan dan pengumpulan data antara guru dan peneliti berupa hasil pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, dll.
- c. Penyusunan rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran dengan berdasar pada analisis data dari proses dalam tindakan sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dan menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan menggunakan

tiga siklus. Sebelum melakukan kegiatan siklus tindakan penelitian, peneliti melakukan tindakan pra siklus untuk mengetahui keadaan dan kondisi hasil belajar siswa kelas IV di sekolah tersebut. Berikut penjelasan dari hasil penelitian beberapa siklus.

Berdasarkan tahap analisis data yang dilaksanakan oleh peneliti setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul. Hasil data yang telah diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil dari analisis aktivitas guru, hasil analisis aktivitas siswa, dan hasil kerja kelompok serta hasil dari tes formatif pada kegiatan siklus I, II dan siklus III.

1. Adapun hasil observasi dari aktivitas guru pada kegiatan siklus I dapat diperoleh nilai persentase yaitu 70%, siklus II diperoleh nilai persentase yaitu 90%, sedangkan perolehan nilai presentase pada kegiatan siklus III yaitu 100%. Dengan perolehan nilai yang didapat pada lembar observasi aktivitas guru dapat menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan niat semangat anak didik dalam proses pembelajaran.
2. Hasil perolehan aktivitas siswa pada kegiatan siklus I mendapatkan nilai rata-rata 51,5, dengan nilai persentase yaitu 51,5%, lalu pada kegiatan siklus II nilai rata-ratanya 70,5 dengan nilai persentasenya 70,5%, sedangkan kegiatan siklus III mendapatkan nilai rata-rata 85,5 dan nilai persentasenya 85,5%. Dengan perolehan nilai yang didapat dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.
3. Hasil lembar kerja kelompok pada kegiatan siklus I memperoleh skor rata-rata yaitu 73 dan persentase tuntas KKM 70%, kemudian perolehan skor rata-rata pada



kegiatan siklus II yaitu 84 dengan persentase tuntas KKM 80%, sedangkan kegiatan siklus III memperoleh skor rata-rata 87,5 dengan persentase tuntas yaitu 100%. Dengan perolehan nilai dapat dilihat adanya peningkatan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.

- Adapun hasil perolehan data hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar soal tes formatif. Pada kegiatan siklus I mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase lulus KKM sebesar 55%, kemudian pada kegiatan siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dengan persentase lulus KKM sebesar 62,5%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan persentase lulus KKM sebesar 92,5%. Hal ini dapat dilihat menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perolehan nilai hasil belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.

Hasil analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dapat dilihat dari siklus I, siklus II, dan siklus III telah menunjukkan adanya aktivitas guru, aktivitas siswa, kerja kelompok, dan tes formatif yang sudah dikerjakan siswa. Adapun data yang diperoleh pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

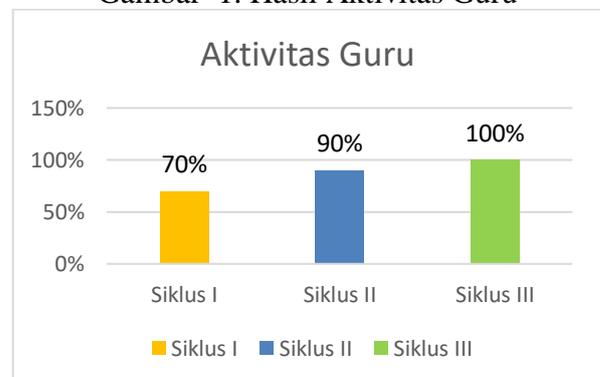
Lembar observasi ini peneliti gunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Setelah diamati dan diperoleh nilainya kemudian peneliti refleksikan nilai yang didapat untuk melakukan peningkatan pada kegiatan selanjutnya. Adapun hasil dari observasi pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 1.Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru

Skor Aktivitas	Persentase	Peningkatan
Siklus I	70%	20%
Siklus II	90%	10%
Siklus III	100%	

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa dari 10 indikator aktivitas guru yang diamati hanya 7 indikator yang terlaksana pada siklus I dengan nilai persentase 70 %, kemudian pada siklus II dari 10 indikator aktivitas guru, meningkat menjadi 9 indikator yang terlaksana dengan nilai persentase 90% sedangkan pada kegiatan siklus III nilai yang diperoleh meningkat dengan nilai persentase 100% dikarenakan dari semua indikator yang diamati terlaksana dengan baik pada siklus III. Peningkatan itu terlihat dari adanya peningkatan 20% dari siklus I ke siklus II, lalu meningkat 10% dari siklus II ke siklus III pada mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara. Adapun persentase yang dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 1. Hasil Aktivitas Guru



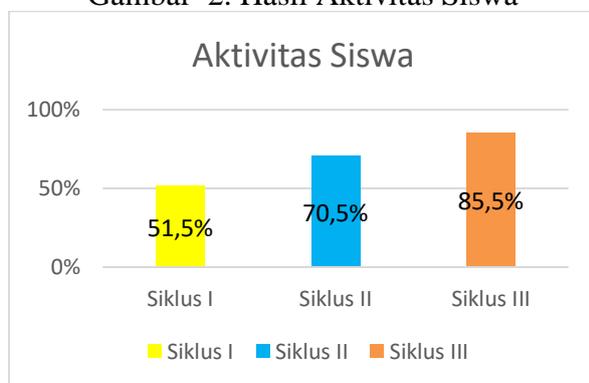


Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa
Skor Aktivitas Persentase Peningkatan

Skor Aktivitas	Persentase	Peningkatan
Siklus I	51,5%	19%
Siklus II	70,5%	15%
Siklus III	85,5%	

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa pada siklus I dengan nilai persentase 51,5%, pada kegiatan siklus II nilai yang diperoleh meningkat dengan nilai presentase 70,5%, dan pada siklus III meningkat dengan nilai persentase sebesar 85,5%. Peningkatan itu terlihat dari adanya peningkatan nilai pada siklus II sebesar 19% dari siklus I dan siklus III 14% dari siklus II. Adapun persentase yang dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas siswa pada kegiatan siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 2. Hasil Aktivitas Siswa



2. Tes

Lembar tes ini yang digunakan dalam penelitian yaitu soal tes kerja kelompok dan soal tes formatif pada siklus I, II, dan III agar dapat mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya dengan menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara. Adapun hasil tes yang telah diperoleh oleh siswa pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

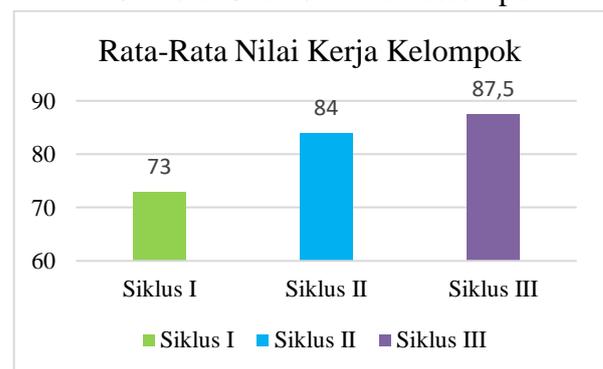
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Nilai Kerja Kelompok

Tes Kerja Kelompok	Nilai Rata-Rata	Peningkatan
Siklus I	73	11
Siklus II	84	3,5
Siklus III	87,5	

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata kelompok siswa mencapai peningkatan dengan cukup baik. Pada kegiatan siklus I nilai rata-rata kelompok siswa sebesar 73, sedangkan pada kegiatan siklus II nilai rata-rata kelompok siswa sebesar 84, kemudian pada siklus III nilai rata-rata kelompok siswa sebesar 87,5 sehingga meningkat dengan baik.

Adapun persentase yang dapat dilihat dari nilai kelompok dengan penerapan game edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri Penggung dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 3. Hasil Nilai Kelompok



Sumber: Data Hasil Penelitian 2023



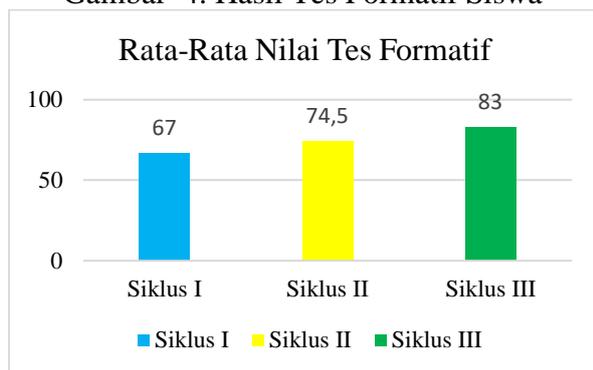
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa

Tes Formatif	Nilai Rata-Rata	Peningkatan
Siklus I	67	7,5
Siklus II	74,5	8,5
Siklus III	83	

Berdasarkan pada tabel 4 dapat dilihat dengan perolehan hasil tes formatif siswa pada kegiatan siklus I, siklus II, dan siklus III terjadinya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat diketahui dengan hasil peningkatan rata-rata skor pada soal tes formatif siklus I ke siklus II sebesar 7,5. Sedangkan pada lembar soal tes formatif siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 8,5.

Adapun presentase yang dapat dilihat dari hasil skor perolehan tes formatif hasil belajar siswa dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 4. Hasil Tes Formatif Siswa



Sumber: Data Hasil Penelitian 2023

Dari Gambar 4 dapat dilihat adanya peningkatan tes formatif hasil belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara pada pembelajaran IPS

materi keragaman budaya di Indonesia sehingga mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 67, sedangkan pada kegiatan siklus II meningkat dengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5, kemudian meningkat lagi pada siklus III dengan nilai rata-rata sebesar 83.

Berdasarkan hasil nilai PTS mata pelajaran IPS yang dijadikan sebagai data pra siklus, sebanyak 23 siswa belum memenuhi KKM. Guru hanya menjelaskan materi dan siswa disuruh untuk mengerjakan soal dari buku tematik dan buku LKS sehingga siswa belum sepenuhnya paham akan materi keragaman budaya di Indonesia dengan baik. Kemudian peneliti melakukan kegiatan siklus I dalam rangka memperbaiki kekurangan yang ada pada saat pra siklus, dengan harapan siswa mampu memahami keragaman budaya di Indonesia sehingga peneliti melakukan pembelajaran yang dibantu dengan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara, lembar kerja kelompok, dan tes formatif yang sesuai dengan materi.

Pada saat pelaksanaan aktivitas belajar pada kegiatan siklus I menggunakan metode ceramah, siswa belum semangat dalam melakukan pembelajaran. Kemudian ketika guru dibantu peneliti menampilkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara lewat proyektor sebagai media pembelajaran, siswa pun mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun dilihat dari nilai rata-rata tes formatif siswa menunjukkan belum adanya peningkatan yang cukup baik.

Dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di Indonesia, maka peneliti melakukan kegiatan pada siklus II. Adapun media yang digunakan masih serupa, namun pada



kegiatan siklus II materi yang ditampilkan lebih rinci dan tertata. Pada saat pelaksanaan siklus II kegiatan belajar yang menggunakan *game* Marbel Budaya Nusantara siswa mulai terbiasa dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, maka hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Yang di mana dapat terlihat dari nilai rata-rata siswa yang sudah melebihi KKM, tetapi masih ada 15 siswa yang belum tuntas.

Peneliti melanjutkan kegiatan siklus III agar siswa semakin memahami materi dan terbiasa menggunakan *game* Marbel Budaya Nusantara dalam mempelajari materi keragaman budaya. Materi dan soal tes formatif yang dijelaskan tiap siklus selalu berbeda, agar menambah wawasan siswa. Dari kegiatan siklus III menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang sangat baik. Dapat dilihat dari siswa bersemangat dalam belajar, aktif dalam diskusi, aktif dalam bertanya dan berpartisipasi dalam kelompok. Sehingga pada kegiatan siklus III ini menghasilkan hasil belajar siswa yang sangat baik dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya.

Dilihat dari hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri Penggung, hasil dari aktivitas siswa dari siklus I memperoleh nilai sebesar 51,5%. Kemudian pada aktivitas siswa dari siklus II meningkat dengan memperoleh nilai persentase sebesar 70% dan mengalami peningkatan pada siklus III dengan nilai sebesar 85,5%.

Maka berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dapat meningkatkan hasil dari aktivitas siswa dan aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung guru

memperhatikan latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan siswa agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Rusman, 2008: 203 (dalam Shoimin, 2014: 90) yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat, dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, serta anggota kelompok bertanggungjawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.

Dari uraian di atas terkait penggunaan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS di kelas IV materi keragaman budaya di Indonesia, yang di mana siswa dapat aktif baik secara individu maupun kelompok sehingga pembelajaran lebih tertata dan siswa memahami materi dengan baik yang dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa dari tes formatif pada siklus I sebesar 67, siklus II sebesar 74,5, dan siklus III sebesar 83. Terdapat peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 7,5 dan siklus II ke siklus III sebesar 8,5.

Sejalan dengan teori belajar Dienes, bahwa pembelajaran akan tercapai apabila menggunakan berbagai jenis permainan (Hudojo, 2003: 59). Lewat permainan siswa diperkenalkan dan berpikir secara logis dengan melihat dan memainkannya langsung sehingga muncul adanya pengalaman. Dengan penggunaan *game* edukasi, siswa lebih tertarik, aktif, dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Sehingga pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara pada pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri Penggung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri Penggung, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat pelaksanaan aktivitas belajar pada kegiatan siklus I menggunakan metode ceramah, siswa belum semangat dalam melakukan pembelajaran. Kemudian ketika guru dibantu peneliti menampilkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara lewat proyektor sebagai media pembelajaran, siswa pun mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun dilihat dari nilai rata-rata tes formatif siswa menunjukkan belum adanya peningkatan yang cukup baik.

Kedua, hasil implementasi perolehan hasil observasi dari aktivitas guru pada kegiatan siklus I dapat diperoleh nilai persentase yaitu 70%, siklus II diperoleh nilai persentase yaitu 90%, sedangkan perolehan nilai persentase pada kegiatan siklus III yaitu 100%. Dari hasil perolehan aktivitas siswa pada kegiatan siklus I mendapatkan nilai rata-rata 51,5, dengan nilai persentase yaitu 51,5%, lalu pada kegiatan siklus II nilai rata-ratanya 70,5 dengan nilai persentasenya 70,5%, sedangkan kegiatan siklus III mendapatkan nilai rata-rata 85,5 dan nilai persentasenya 85,5%. Hasil dari lembar kerja kelompok pada kegiatan siklus I memperoleh skor rata-rata yaitu 73 dan persentase tuntas KKM 70%, kemudian perolehan skor rata-rata pada

kegiatan siklus II yaitu 84 dengan persentase tuntas KKM 80%, sedangkan kegiatan siklus III memperoleh skor rata-rata 87,5 dengan persentase tuntas yaitu 100%.

Data hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar soal tes formatif. Pada kegiatan siklus I mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase lulus KKM sebesar 55%, kemudian pada kegiatan siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dengan persentase lulus KKM sebesar 62,5%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan persentase lulus KKM sebesar 92,5%. Hal ini dapat dilihat menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia*, 1 (1) 85-98.
- Asghari, N. (2013). An Introduction to Designing Educational-Computer Games With The Linguistics Approach in The Area of Disorder Especially in Learning. *Journal of Expectional Education*, 36-48.
- Basrowi, &. S. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darsono, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hudojo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*



- Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- McLaren, D. M. (2017). Computer-based game that promotes mathematics learning more than a conventional approach. *International Journal of Game-Based Learning (IJGLB)*, 36-56.
- Najikhah, F. (2015). *Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Edukasi dengan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar IPA Mengenal Berbagai Benda Langit di Kelas 1 SD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Native to Digital Wisdom*. New York.
- Rusman, 2008: 203 (dalam Shoimin, 2014: 90)
- Sardjiyo. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Studio, E. (2020, Desember 28). *Marbel Budaya Nusantara*. Diambil kembali dari Educa Studio: <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-budaya-nusantara>
- Sugandi, A. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Sukidin, B. A. (2003). *Pengantar Ilmu Budaya*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Yanti, W. (2019). *Pengaruh Bermain Game Marbel Belajar Shalat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang*. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri.