

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* PETUALANGAN SI BOLANG UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA KELAS V SD DI KECAMATAN KASIHAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

MELAN KUSUMANDARI
PGSD FKIP UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
Email:melankusumandari@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan efektivitas antara media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang dan media gambar dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan bentuk *posttest-only control design*, sebagai sampel siswa kelas VB sebanyak 29 siswa dan VC sebanyak 24 siswa SD N 2 Padokan, serta kelas VA sebanyak 23 siswa dan kelas VB sebanyak 16 siswa SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Pendekatan statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah statistik deskriptif dan statistik *non-parametrik Mann-whitney u-test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara yang diajar menggunakan media *game* petualangan Si Bolang dan yang diajar menggunakan media gambar, dengan hasil *Mann-whitney u-test* sig = 0,774 > 0,05. Sedangkan dalam motivasi belajar, ada perbedaan yang signifikan, dengan hasil *Mann-whitney u-test* sig = 0,000 < 0,05. Berdasarkan nilai rata-rata prestasi pendidikan kewarganegaraan, kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media gambar, yaitu 93,64 > 93,25. Nilai rata-rata motivasi belajar kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media gambar, yaitu 33,32 > 24,67. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *game* petualangan Si Bolang lebih efektif meningkatkan prestasi dan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci : media *game*, prestasi, motivasi

Abstract

The aim of this research is to discover the different and the effectiveness of Si Bolang's adventure game media and picture media in improving academic achievement and learning motivation in civic study, of V Class Elementary School students in Kasihan Bantul District 2014/2015 Academic Year. This research is an experimental-quantitative research the term of in *posttest-only control design*. Populations of V class students with samples of VB are 29 and VC are 24 students of Padokan State Elementary School 2, and also students of V Class Ambarbinangun State Elementary School divided into VA class are 23 students and VB class are 16 students. Data are calculated with the help of computer software *SPSS ver. 16.0* meanwhile the statistical approach used to test hypothesis is non-parametric statistic *Mann-whitney u-test* with significance threshold 0,05.

The result concluded that there is no significant achievement difference in civic study between one which is taught with Si Bolang's adventure game media and another one which is taught picture media with result of *Mann-whitney u-test* sig = 0,774 > 0,005. Whereas on taught learning motivation, learning there is a significant difference between classes which are taught with Si Bolang's adventure game and classes given picture media, with the result of *Mann-whitney u-test* sig = 0,000 < 0,05. Based on the average score of civic education achievement, a class learning by Si Bolang's adventure game media higher than that picture media, it is 93, 64 > 93.25. So that, the average skor of motivation learning classes learning by Si Bolang's adventure game media higher than by picture media learning, it is 33.32 > 24.67. Therefore it can be concluded that Si Bolang's adventure game is more effective to improve learning motivation achievement in civic study of V class Elementary School students in Kasihan District 2014/2015 Academic Year.

Keywords: Game Media, Achievement, Motivation

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia telah memasuki era globalisasi. Era globalisasi ditandai dengan adanya persaingan yang semakin kuat, padatnya informasi, mudahnya komunikasi, dan kecanggihan teknologi. Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) tentunya menjadi hal yang sangat penting digunakan. Untuk itu, pengenalan teknologi, informasi, dan komunikasi pada siswa merupakan hal yang penting dilakukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Akan tetapi, pembelajaran di SD pada kurikulum 2013 belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi. Penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK belum sepenuhnya dilakukan oleh guru-guru SD di Kecamatan Kasihan, dikarenakan banyak guru yang sudah kehabisan waktu pembelajaran hanya dengan buku dari pemerintah saja. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*). Pada saat guru menerangkan materi, banyak siswa yang bercanda, tidak bersemangat, kurang berkonsentrasi, dan bermain-main sendiri dengan teman sebangku.

Sesuai dengan usia perkembangannya, siswa SD memang sangat menggemari permainan. Banyak siswa-siswi yang menggemari *game* (permainan) berbasis IT (*Information of Technology*) seperti *video games*, *playstation*, dan *game online*. *Game* yang kurang edukatif memang dapat merusak psikologis anak. Akan tetapi, bila suatu *game* dimanfaatkan dalam media pembelajaran tentu saja dapat mendukung motivasi dan prestasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto, Novi Ratna Dewi, dan Andi Irsadi (2013) yang melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Education Game* pada Pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk Siswa SMP/MTS." Pada penelitian tersebut, berkesimpulan bahwa minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA terpadu menggunakan multimedia interaktif dengan *education game* 84,62% siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi. Atas dasar pemikiran di atas, peneliti ingin meneliti tentang "efektivitas media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015" ..

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah, yaitu :

1. Apakah ada perbedaan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara siswa yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara siswa yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar?
3. Lebih efektif mana media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang atau media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan?
4. Lebih efektif mana media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang atau media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan?

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi dunia pendidikan yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis:

- a. Memperkaya kajian teoritis tentang peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menunjukkan bukti empiris tentang keterkaitan antara motivasi dan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis *game*.
- b. Memberikan sumbangan teoritis tentang pemanfaatan TIK khususnya dalam bentuk *game* animasi untuk pembelajaran tematik SD.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dengan pembelajaran *game* petualangan Si Bolang.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa.

c. Bagi Guru

- 1) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.
- 2) Mendorong guru meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi Sekolah
Sebagai masukan dalam rangka
mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan
sumber-sumber belajar.

KAJIAN TEORI

Menurut E. Mulyasa (2009: 82) efektivitas merupakan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Menurut Daryanto (2010: 57) efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran termasuk dalam pembelajaran berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sutirman (2013: 15) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk mengungkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 23) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi, mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Game merupakan sebuah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan yang biasanya dalam pelaksanaannya terstruktur dan dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Utomo Dananjaya (2013: 166) permainan adalah fakta yang dianalisis dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri. Menurut Alif Harsan (2009: 2) genre-genre dasar yang bisa kita temukan dalam *game flash* adalah *action*, *adventure*, *strategy*, dan *puzzle*. Dalam *game* petualangan Si Bolang termasuk dalam jenis *adventure game*.

Prestasi adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dapat diukur dengan tes.

Belajar adalah proses internal yang dapat disimpulkan dari perubahan perilaku. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012: 23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Menurut Slameto (2010: 54) bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern atau faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar dan faktor ekstern atau faktor yang ada di luar individu. Prestasi siswa dapat dilihat dari tingkat kecakapannya dalam belajar. Prestasi belajar yang diperoleh melalui tes atau evaluasi memberikan gambaran tentang keberhasilan suatu pembelajaran. Pada penelitian ini, ranah yang digunakan untuk mengukur prestasi dan motivasi belajar adalah ranah kognitif dan afektif.

Menurut Alex Sobur (2011: 268) motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan. Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Oemar Hamalik (2012: 162) mengemukakan motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif ialah *sarcasm*, *ridicule*, dan hukuman. Motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Motivasi memiliki peranan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar (Sardiman 2014: 73-78).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarater yang dilandasi Pancasila dan UUD 1945. Badan Standar Nasional

Pendidikan (2007: 2) mendefinisikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang kajian multidisipliner. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang hak, dan tanggung jawab warga negara, hak asasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non-pemerintah, identitas nasional dan pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat. Dalam penelitian ini, materi Pendidikan Kewarganegaraan yang dimaksud adalah tema 7 sejarah peradapan Indonesia Sub tema 1 Kerajaan Islam di Indonesia pada kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* (eksperimen yang betul-betul). Ciri utamanya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak. *Posttest-only control design* adalah salah satu bentuk design *true experimental* yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2011: 112)



Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD di Kecamatan Kasihan Bantul yang menggunakan kurikulum 2013 dan memiliki laboratorium komputer. Variabel *independent* atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran (X₁). Variabel *dependent* atau variabel terikatnya prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y₁) dan motivasi belajar (Y₂). Populasi dalam penelitian ini adalah SD di Kecamatan Kasihan yang menggunakan kurikulum 2013. Teknik pengampilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 2 Padokan dan SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket kuesioner dan tes prestasi pendidikan kewarganegaraan. Sebelum dilakukan penelitian,

terlebih dahulu instrumen di uji validitas berdasarkan analisis rasional dan berdasarkan data empirik. Pada instrumen tes dan angket motivasi pendidikan kewarganegaraan, dilakukan uji validitas isi dan validitas konsep. Tes pendidikan kewarganegaraan kemudian divalidasi berdasarkan data empirik. Validitas empirik dalam penelitian ini berguna untuk menguji validitas butir soal tes penelitian. Validitas dalam penelitian ini diuji dengan rumus *Product Moment Correlation*, uji ini dilakukan dengan melihat korelasi / skor masing-masing item pertanyaan. Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012 : 74) rumus korelasi *product moment* adalah

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y
- ΣX = Jumlah skor dalam distribusi X
- ΣY = Jumlah skor dalam distribusi Y
- ΣXY = Jumlah kuadrat masing-masing skor X
- N = Jumlah subjek keseluruhan

Jika r_{xy} > r_{tabel} pada taraf signifikan 5 % berarti item (butir soal) valid dan sebaliknya r_{xy} < r_{tabel} maka butir soal tersebut tidak valid.

Selain validitas, ditentukan pula reliabilitasnya. Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 72) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian apakah suatu tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas tes dilakukan menggunakan koefisien reliabilitas *alpha* dari *cronbach* dengan rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \frac{(s^2x - \sum s^2y_j)}{s^2x}$$

Keterangan:

- α = Koefisien Cronbach's Alpha
- k = Banyaknya pertanyaan dalam butir
- s²x = Varians skor subjek pada keseluruhan tes x
- s²y_j = Varians skor subjek pada pertanyaan yang ke j; j=1,2,3...k

Sebelum pengujian hipotesis dalam penelitian, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data dari masing-masing variabel. Dalam penelitian ini, untuk menguji normalitas data digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan program *SPSS ver. 16.0 for windows*. Adapun rumus yang

digunakan untuk menguji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut :

$$D_{hitung} = \text{maksimum}|F_o(X) - S_N(X)|$$

Keterangan :

$F_o(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif

$S_N(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif skor observasi

Dengan kaidah pengujian yaitu jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau p lebih dari tingkat alpha yang telah ditetapkan, yaitu 5% ($\alpha=0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p>0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Levene's test for equality of variances* dengan bantuan program *SPSS ver. 16.0. for windows*. Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas yaitu uji F Max dengan kelompok yang dibandingkan mempunyai jumlah sampel yang sama yaitu:

$$F_{max} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Rumus konfirmasi tabel uji F Max adalah sebagai berikut:

$$F_{tabel} = F(1 - \alpha)(k)(n - 1)$$

Rumus yang digunakan apabila kelompok yang dibandingkan tidak mempunyai jumlah sampel yang sama, maka menggunakan rumus uji Bartlet sebagai berikut:

$$X^2 = (1n10) \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2 \right\}$$

Dimana $\ln 10 = 2,303$

Rumus konfirmasi tabel uji Bartlet adalah sebagai berikut:

$$X_{tabel}^2 = X^2(a)(k - 3)$$

Kaidah pengujian yang digunakan adalah jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau p lebih dari tingkat alpha yang telah ditetapkan yaitu 5% ($\alpha=0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p> 0,05$ maka dinyatakan bahwa data tersebut homogen. Apabila data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik *parametrik* yaitu t-test. Sedangkan apabila data yang diperoleh berdistribusi tidak normal maka menggunakan uji statistik *non-parametrik* yaitu *mann-whitney u-test*. *Mann whitney U-test* dalam pengujiannya terdapat dua rumus. Kedua rumus ini digunakan untuk mengetahui harga U mana yang lebih kecil. Harga U yang lebih kecil digunakan untuk pengujian dan membandingkan dengan U tabel.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

atau

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 = Jumlah sampel 1

n_2 = Jumlah sampel 2

U_1 = Jumlah peringkat 1

U_2 = Jumlah peringkat 2

R_1 = Jumlah rangking pada sampel

n_1

R_2 = Jumlah rangking pada sampel n_2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum pengujian hipotesis dalam penelitian, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 1: Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statisic	Df	Sig.	
Prestasi PKn	.344	87	.000	Tidak Normal
Motivasi	.153	87	.000	Tidak Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa harga *Sig. (2-tailed)* aspek prestasi pendidikan kewarganegaraan dan motivasi belajar mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi pendidikan kewarganegaraan dan motivasi belajar membentuk distribusi tidak normal.

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene's* dengan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*.

Tabel 2: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.
motivasi	9.179	.063
prestasi_pkn	.385	.537

Berdasarkan tabel di atas, terlihat tingkat signifikansi motivasi berada di atas 0,05 yaitu 0,63 sedangkan signifikansi prestasi pendidikan kewarganegaraan adalah 0,537. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 5 % semua variansi kelompok dalam penelitian ini homogen.

Hipotesis dalam penelitian ini kemudian diuji menggunakan *SPSS versi 16.0 for windows*. Berdasarkan hasil uji prasyarat normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene's* dinyatakan tidak normal, tetapi

homogen. Oleh sebab itu, menggunakan *Mann-whitney u-test* untuk mengetahui perbedaan prestasi dan motivasi belajar antara kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar, serta menggunakan statistik deskripsi untuk mengetahui deskripsi data statistik, distribusi frekuensi, dan histogram. Deskripsi data statistik tersebut digunakan untuk mengetahui yang lebih efektif antara media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.

a. Hipotesis I

H_0 : tidak ada perbedaan signifikan pada prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

H_a : ada perbedaan signifikan pada prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan pada uji hipotesis I ini adalah H_a diterima apabila nilai *Sig. (2-tailed)* < dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05).

Tabel 3: Rangkuman *Mann-Whitney U-test* Prestasi Pendidikan Kewarganegaraan

	Prestasi PKn	A	Ket.
<i>Mann-Whitney U</i>	916.000	0.05	Tidak ada perbedaan signifikan
<i>Wilcoxon W</i>	1906.000		
Z	-.287		
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.774		

Berdasarkan tabel di atas, *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0.774 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dan kelas yang diajar menggunakan media gambar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

b. Hipotesis II

Berdasarkan data motivasi belajar kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game*, maka digunakan uji *Mann-whitney u-test* menggunakan *SPSS ver 16.0 for windows* untuk mengetahui perbedaan motivasi. Adapun hipotesis yang diajukan pada uji hipotesis ini

H_0 : tidak ada perbedaan signifikan pada motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

H_a : ada perbedaan signifikan pada motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah H_a diterima apabila nilai *Sig. (2-tailed)* < dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05).

Tabel 4: Rangkuman *Mann-Whitney U-test* Motivasi Belajar

	Motivasi	Keterangan
<i>Mann-Whitney U</i>	80.000	Ada perbedaan signifikan
<i>Wilcoxon W</i>	1.026E3	
Z	-7.378	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000	

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

c. Hipotesis III

Berdasarkan data prestasi belajar, maka digunakan uji statistik inferensial dan statistik deskripsi dengan *SPSS ver 16.0 for windows* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang dan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan. Hipotesis yang diajukan dalam uji hipotesis ini adalah

H_0 : media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang tidak efektif bila dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

H_a : media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

Apabila nilai rata-rata kelas eksperimen > rata-rata kelas kontrol, maka H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai rata-rata kelas eksperimen < rata-rata kelas kontrol, maka H_a ditolak.

Tabel 5: Hasil Statistik Prestasi PKn

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	93,64	93,25
Median	100	100
SD	9,32	10,28
Range	30	50
Minimum	70	50
Maximum	100	100
Sum	4120	4010
Count	44	43

Berdasarkan tabel di atas, hasil statistik prestasi pendidikan kewarganegaraan, nilai rata-rata kelas eksperimen 93,64 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 93,25. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 93,64 > 93,25 nilai rata-rata kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *game* petualangan Si Bolang lebih efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

d. Hipotesis IV

Berdasarkan data motivasi belajar kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* maka digunakan uji statistik deskripsi menggunakan SPSS ver 16.0 for windows untuk mengetahui efektivitas media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan. Hipotesis yang diajukan pada uji hipotesis ini adalah

H_0 : media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang tidak efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

H_a : media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

Adapun kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah apabila data motivasi hasil statistik inferensial dengan uji

Mann-Whitney U-Test terdapat perbedaan yang signifikan, maka media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang dinyatakan efektif. Selain itu, digunakan pula deskripsi data statistik *mean* atau rata-rata motivasi belajar sebagai pembanding. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan dan nilai rata-rata kelas eksperimen > rata-rata kelas kontrol, maka H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai rata-rata kelas eksperimen < rata-rata kelas kontrol, maka H_a ditolak.

Tabel 6: Hasil Statistik Motivasi Belajar

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	33,32	24,67
Median	34	24,00
SD	2,541	4,497
Range	7	19
Minimum	30	14
Maximum	37	33
Sum	1466	1061
Count	44	43

Berdasarkan rangkuman hasil uji motivasi belajar dengan *Mann-Whitney U-Test* pada tabel, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan tabel tentang hasil statistik motivasi belajar, nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang 33,32 > nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media gambar 24,67. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *game* petualangan Si Bolang efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar. Berdasarkan data prestasi yang diuji dengan *Mann-Whitney U-Test* media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Akan tetapi, apabila dilihat dari nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan media gambar, yaitu 93,64 > 93,25. Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang lebih efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas

V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan data motivasi yang diuji dengan *Mann-Whitney U-Test*, media *game* petualangan Si Bolang dan media gambar memiliki perbedaan yang signifikan. Selain berdasarkan uji statistik dengan *Mann-Whitney U-Test*, perbedaan juga terlihat dari deskripsi data statistik. Nilai rata-rata motivasi kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang 33,32 > nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media gambar 24,67. Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang lebih efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015. Adanya perbedaan yang signifikan dan perbedaan *mean* dalam motivasi belajar dikarenakan media *game* petualangan Si Bolang menurut jenisnya termasuk dalam media audiovisual. Sementara media gambar termasuk dalam jenis media visual. Berdasarkan gambar yang ada dalam media, media *game* petualangan Si Bolang memiliki gambar dinamis atau bergerak. Sementara dalam media gambar, gambar yang disajikan statis atau diam. Oleh sebab itu, keduanya memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini tidak sepenuhnya sama dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rina Indriyani (2014) yang melakukan penelitian tentang efektivitas media peta buta berbasis *Puzzle* multimedia berkesimpulan bahwa ada perbedaan signifikan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *puzzle* konvensional dan *puzzle* multimedia, sementara hasil penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar antara siswa yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar antara kelas yang diajar menggunakan media gambar dan *game* petualangan Si Bolang sebab proporsi terbesar dari *game* adalah gambar. Jadi, keduanya memiliki karakter yang sama dan keduanya dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian kuantitatif eksperimen ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan analisis data dengan uji *Mann-Whitney U-Test*, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015, dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,774.
- b. Berdasarkan analisis data dengan uji *Mann-Whitney U-Test*, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelas yang diajar dengan media gambar dan media *game* petualangan Si Bolang pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015, dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000.
- c. Berdasarkan analisis statistik dan deskripsi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang lebih efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015, dengan nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang 9,64 > 93,25 nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media gambar.
- d. Berdasarkan analisis statistik dan deskripsi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* petualangan Si Bolang lebih efektif bila dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan kelas V SD di Kecamatan Kasihan tahun pelajaran 2014/2015, dengan nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media *game* petualangan Si Bolang 33,32 > 24,67 nilai rata-rata kelas yang diajar dengan media gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2011. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Alif Harsan. 2009. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta : Mediakita
- Badan Standar Nasional pendidikan. 2007. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran: Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: BSNP
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam*

- Mencapai Tujuan Pembelajaran.*
Yogyakarta: Gava Media.
- E. Mulyasa. 2009. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara
- Rina Indriyani. 2014. *Efektivitas Media Pembelajaran Multimedia Puzzle ditinjau dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Ngrukeman Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.* Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2012. *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, dan SMA.* Yogyakarta: Andi Offset
- Susanto, Novi Ratna Dewi, dan Andi Irsadi. 2013. "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk Siswa SMP/MTS." *Unnes Science Education Journal*. Vol. 2. No. 1. 230-238, ISSN 2252-6609, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>). Diunduh tanggal 27 Mei 2015)
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta : Graha Ilmu
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru.* Surabaya: Usaha Nasional.
- Utomo Dananjaya. 2013. *Pembelajaran Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia