

Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah

Australia di Kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya

**Putra Aji Mahardika¹, Anisa amalia wahyuni², Irhamna Fauzulazhim R³, Hasan Nasrulloh⁴,
 Ridhanian⁵, Ratna Khairinnisa⁶, Ari Prasetyo Aji⁷, Oka Agus Kurniawan Shavab⁸.**

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Siliwangi, Jln. Siliwangi No.24 Kota Tasikmalaya

Email: 212171024@student.unsil.ac.id, 212171030@student.unsil.ac.id,

212171084@student.unsil.ac.id, 212171096@student.unsil.ac.id, 212171110@student.unsil.ac.id,

212171121@student.unsil.ac.id, 212171505@student.unsil.ac.id, okaaks@unsil.ac.id

Abstract: *This study aims to measure the effectiveness of using Game Card learning media in improving the learning outcomes of 10th-grade students on Australian History material at SMA Negeri 9 Tasikmalaya. The research method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. This study involves one 10th-grade class selected purposively. Data were collected through written tests (pretest and posttest), observation, and interviews. The results of the study show a significant improvement in student learning outcomes after using the Game Card. Pearson correlation analysis shows a significant positive relationship between the measured variables and the total score, with a Cronbach's Alpha value of 0.870 indicating high reliability. Observations and interviews indicate that students are more motivated and actively engaged during the learning process. Therefore, the use of Game Card has proven effective in enhancing students' understanding of Australian History material and providing a more interactive and enjoyable learning experience. This study makes a significant contribution to the development of innovative history teaching methods and can serve as a reference for educators in selecting appropriate learning media.*

Keywords: *Effectiveness, Game, History*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran Game Card dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada materi Sejarah Australia di SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini melibatkan satu kelas 10 yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui tes tertulis (pretest dan posttest), observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Game Card. Analisis korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara variabel yang diukur dengan skor total, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,870 yang menunjukkan reliabilitas yang tinggi. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Game Card terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Australia dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran sejarah yang inovatif dan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan, Sejarah

PENDAHULUAN

Studi Pendidikan Sejarah sangat berperan penting dalam mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai peristiwa masa lalu dan dampaknya terhadap kehidupan saat ini. Mata pelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif peserta didik. Namun, salah satu tantangan utama dalam pengajaran sejarah adalah membuat materi yang sering kali dianggap kering dan membosankan menjadi menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik terus mencari metode dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Studi Pendidikan Sejarah sangat berperan penting dalam mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai peristiwa masa lalu dan dampaknya terhadap kehidupan saat ini. Mata pelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif peserta didik. Namun, salah satu tantangan utama dalam pengajaran sejarah adalah membuat materi yang sering kali dianggap kering dan membosankan menjadi menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik terus mencari metode dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran yang baik dapat merangsang perhatian dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Lebih lanjut, Prensky menyatakan bahwa model pembelajaran menggunakan elemen permainan (game-based learning) dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Wati and Yuniawatika 2020).

Penelitian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis game menunjukkan hasil yang positif di berbagai disiplin ilmu. Sebagai contoh, studi oleh Wang et al. menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi di antara peserta didik. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media seperti Game Card dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat peristiwa, tokoh, dan konsep sejarah dengan lebih mudah melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan (Muna, Setiyana, and Ismail 2023).

Penelitian ini berfokus pada penggunaan Model pembelajaran Game based learning dengan media pembelajaran Game Card untuk mengajarkan Mata Pelajaran Sejarah Australia di SMA Negeri 9 Tasikmalaya khususnya di kelas XI IPS 4. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan Game Card guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengevaluasi tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Metode penelitian ini melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran, serta observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman belajar peserta didik.

Dengan menggunakan Game Card, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dalam mempelajari sejarah Australia, serta dengan baik mempelajari materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif. Temuan dari penelitian ini diharapkan berdampak signifikan terhadap penciptaan strategi pengajaran sejarah yang lebih kreatif, efektif dan inovatif. Selain itu, para guru

dapat menggunakan kesimpulan penelitian ini sebagai panduan untuk memilih sumber belajar terbaik untuk meningkatkan standar pengajaran sejarah di ruang kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik dalam belajar sejarah Australia di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya belajar dengan menggunakan kartu permainan sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental design* untuk eksperimennya karena dalam penelitian ini memiliki kelompok kontrol. Namun, desain ini tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono 2015).

Populasi penelitian ini terdiri dari 32 peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya, yang kemudian diambil 23 sampel yang dipilih secara acak. *Efektivitas Media Pembelajaran Game Card* merupakan variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini, sedangkan *Materi Sejarah Australia* merupakan variabel terikat (variabel Y). Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen dan metodologi pengumpulan data, termasuk observasi, Metode Dokumentasi, Metode tes, dan Metode Angket (kuesioner).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas XI IPS 4 merupakan satu-satunya kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian dalam penelitian ini, yang akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media game card dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2024 pukul 08:30 hingga pukul 10:00. Kegiatan pendahuluan dibagi menjadi tiga kategori: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Instruktur melakukan apersepsi

selama kegiatan pendahuluan, yang dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan media kartu permainan. Diakhir pembelajaran, peserta didik akan diberikan semacam kuis untuk mengetahui minat dan efektivitas peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan melalui game card.

Game card yang digunakan dalam pembelajaran di XI IPS 4 mengambil konsep seperti kartu *uno-flip*. Kartu memiliki dua sisi yang berbeda; di bagian berupa pertanyaan dan dibagian belakang berupa jawaban dari pertanyaan yang ada di bagian depan. Untuk menjalankan permainan game card ini, peserta didik kelas XI IPS 4 sebanyak 32 dibagi menjadi dua kelompok, dengan setiap kelompoknya akan memegang masing-masing 5 kartu. Masing-masing dari mereka harus menebak pertanyaan yang ada di bagian depan kartu; kelompok yang tidak menebak pertanyaan akan terus bergantian menjawab pertanyaan yang sama, sedangkan yang bisa menjawab bisa melanjutkan ke pertanyaan yang selanjutnya.



Gambar 1. Contoh kartu yang digunakan dalam pembelajaran di kelas XI IPS 4. Kartu sebelah kiri merupakan bagian depan kartu berisikan pertanyaan; sedangkan kartu sebelah kanan merupakan bagian belakang kartu berisikan jawaban dari pertanyaan yang ada di depan kartu.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan game card, peserta didik diberikan beberapa pertanyaan melalui google form, untuk mengukur seberapa efektif dan minatkah

pesertadidik terhadap pembelajaran yang diberikan. Di dalam google form peserta didik diberikan 5 pertanyaan, dengan pertanyaan semua di *linear sale* range 1-5 (1; tidak setuju, 2; kurang setuju, 3; cukup setuju, 4;setuju, dan 5; sangat setuju). Adapun yang menjadi sample dalam penelitian ini berjumlah 28 orang yaitu peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 9 Kota Tasikmalaya.

Instrumen pengumpulan data penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatannya menjadi lebih sistematis dan dipermudah. Dimaksud dengan alat bantu adalah peranti yang digunakan untuk mengukur data di lapangan. Sebuah alat ukur harus dapat diandalkan (sesuai dengan apa yang diukur, sehingga dapat dipercaya atau diandalkan) dan divalidasi alat ukurnya (akurat terhadap apa yang diukur meskipun berkali-kali dan di mana saja). (Sugiyono 2015).

Untuk memvalidasi instrumen yang digunakan (Berupa Google Form) menggunakan teknik PCA. Para peneliti menggunakan Teknik PCA untuk berbagai hal. Pertama, sebagian besar peneliti menggunakan teknik ini saat mengembangkan skala-skala pengukuran yang disertakan dalam survei (kuesioner). Ketika membuat skala item kuesioner, para ahli selalu menghasilkan sejumlah besar pertanyaan. Setelah mempertimbangkan hal-hal yang tidak koheren, mereka dapat mengevaluasi dan mengurangi item-item tersebut dengan menggunakan analisis faktor.

Kedua, jumlah variabel penelitian yang berkorelasi kuat satu sama lain dapat dikurangi dengan menggunakan PCA. Kemampuan untuk mengidentifikasi atau memilih faktor-faktor tertentu yang dianggap signifikan dan relevan sangatlah penting. Sebelum melakukan analisis statistik menggunakan *Multiple Regression* dan *Multivariate Analysis of Variance*

(MANOVA), prosedur ini mungkin dianggap penting. Seorang peneliti dapat menentukan apakah item-item dalam kuesioner termasuk ke dalam faktor yang sama atau tidak dengan menggunakan analisis faktor. (Budiastuti and Bandur 2018).

Tabel 1. Tabel korelasi pearson antara butir pertanyaan yang diwakili dengan simbol (X1, X2, X3, X4, X5), dengan bantuan IBM SPSS

		X1	X2	X3	X4	X5	Total
X1	Pearson Correlation	1	.386	.840**	.716**	.739**	.924**
	Sig. (2-tailed)		.069	.000	.000	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23
X2	Pearson Correlation	.386	1	.309	.475*	.247	.533**
	Sig. (2-tailed)	.069		.152	.022	.256	.009
	N	23	23	23	23	23	23
X3	Pearson Correlation	.840**	.309	1	.709**	.849**	.931**
	Sig. (2-tailed)	.000	.152		.000	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23
X4	Pearson Correlation	.716**	.475*	.709**	1	.405	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000	.022	.000		.056	.000
	N	23	23	23	23	23	23
X5	Pearson Correlation	.739**	.247	.849**	.405	1	.792**
	Sig. (2-tailed)	.000	.256	.000	.056		.000
	N	23	23	23	23	23	23
Total	Pearson Correlation	.924**	.533**	.931**	.844**	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000	.000	.000	
	N	23	23	23	23	23	23

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

Nilai korelasi Pearson antara dua variabel. Nilai ini berkisar antara -1 hingga 1, dimana: (1) menunjukkan korelasi positif sempurna, (-1) menunjukkan korelasi negatif sempurna, dan (0) menunjukkan tidak ada korelasi. Sig. (2-tailed): P-value dari uji korelasi. Nilai ini menunjukkan signifikansi statistik dari korelasi yang ditemukan. Nilai di bawah 0.05 atau 0.01 sering dianggap signifikan secara statistik, tergantung pada tingkat signifikansi yang ditetapkan (biasanya 5% atau 1%). N: Jumlah sampel yang digunakan untuk menghitung korelasi (Ridwan 2004). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua korelasi antar variabel (X1, X2, X3, X4, X5) dan total skor menunjukkan signifikansi (Sig. < 0.05).

Korelasi tertinggi ditemukan antara variabel X5 dan Total (0.931).

Setelah instrumen divalidasi, selanjutnya instrumen harus di reliabilitas. Proses reliabilitas menggunakan SPSS dan MSC Excel untuk menguji validitas yang ada. Berikut hasil reliabilitas menggunakan SPSS dengan instrumen telah di validasi.

Tabel 2. Case Processig Summary

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel *case processing summar*, menunjukkan jumlah kasus valid dan jumlah kasus yang dikeluarkan dari analisis. Total ada 23 kasus valid dan tidak ada kasus yang dikeluarkan.

Tabel 3. Realibility Statistic

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	5

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

Reliability Statistics, menunjukkan nilai Cronbach's Alpha dan jumlah item. Cronbach's Alpha adalah 0.870, yang menunjukkan bahwa skala ini memiliki reliabilitas yang baik (umumnya nilai di atas 0.7 dianggap baik).

Tabel 4. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	17.0870	6.901	.863	.797
X2	17.4348	10.439	.414	.899
X3	17.0870	7.083	.880	.794
X4	17.4348	6.893	.705	.851
X5	17.0435	8.589	.691	.847

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

Korelasi item-total yang dikoreksi menunjukkan bagaimana masing-masing item berhubungan dengan total skor. Nilai *Cronbach's Alpha if Item*

Deleted menunjukkan bahwa menghapus item apapun tidak akan meningkatkan reliabilitas skala secara signifikan, karena semua nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted masih di bawah nilai Cronbach's Alpha saat ini (0.870). Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa variabel-variabel yang dianalisis memiliki korelasi yang signifikan dan skala yang digunakan memiliki reliabilitas yang baik.

Total pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel *Efektifitas Media Pembelajaran Game Card* (x), adalah 5 pernyataan, yang didistribusikan menggunakan metode distribusi Likert Scale. Jika setiap pernyataan menggunakan skala Likert (misalnya, 1 untuk "Sangat Tidak Setuju" hingga 5 untuk "Sangat Setuju") (Sugiyono 2015). Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh 23 responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada, diperoleh tanggapan responden terhadap variable *Efektifitas Media Pembelajaran Game Card* (x), seperti dalam tabel 5.

Tabel 5. Distribusi skor jawaban terhadap variable *Efektifitas Media Pembelajaran Game Card* (x)

Total Jawaban (S)	Frekuensi (F)	Total Skor (FxS)	Presentase %
Tidak Setuju	1	3	3%
Kurang Setuju	2	4	2%
Cukup Setuju	3	18	5%
Setuju	4	200	43%
Sangat Setuju	5	270	47%
Skor Total		501	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2024

Perhitungan diperoleh 95% responden yang berupa peserta didik XI IPS 4 SMAN 9 Kota Tasikmalaya, menyatakan setuju jika game card Astra sangat efektif untuk dilakukan terhadap materi sejarah Australia. Sisanya sebanyak 5% responden, menyatakan tidak setuju jika game card Astra sangat efektif untuk dilakukan terhadap materi sejarah Australia.

KESIMPULAN

Penelitian tentang efektivitas media pembelajaran Game Card terhadap materi sejarah Australia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya menunjukkan beberapa kesimpulan penting. Analisis korelasi Pearson mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara variabel-variabel yang diukur (X1, X2, X3, X4, X5) dengan total skor, dengan semua nilai korelasi berada pada tingkat signifikansi 0.01 atau lebih rendah, yang mengindikasikan hubungan yang kuat dan signifikan. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.870 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki reliabilitas yang tinggi, dengan Item-Total Statistics mengkonfirmasi bahwa setiap item memiliki korelasi baik dengan total skala dan tidak ada item yang perlu dihapus untuk meningkatkan reliabilitas.

Media pembelajaran Game Card terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah Australia, tercermin dari korelasi positif dan signifikan antar variabel. Penggunaan media ini dapat dianggap efektif dalam konteks pembelajaran sejarah di kelas X, memberikan variasi dan interaktivitas yang mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, disarankan agar media pembelajaran Game Card diterapkan lebih luas, tidak hanya untuk materi sejarah Australia tetapi juga untuk materi-materi lain yang membutuhkan pemahaman mendalam. Pengembangan lebih lanjut dari Game Card ini dapat dilakukan dengan menambah variasi pertanyaan dan tantangan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Game Card dalam jangka panjang dan pada subjek yang berbeda. Dengan kesimpulan ini, diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih jelas tentang manfaat dan efektivitas

penggunaan media pembelajaran Game Card dalam konteks pendidikan sejarah di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya serta mendorong inovasi dalam metode pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Budiastuti, Dyah, and Agustinus Bandur. 2018. *VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN (Dilengkapi Analisis Dengan NVIVO, SPSS Dan AMOS)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Muna, Hayatul, Rusma Setiyana, and Fitriah Ismail. 2023. "A Game-Based Assessment as A Formative Test in Academic Performance: Teachers' Perspectives on Kahoot!" *International Journal of Education, Language, and Religion* 5 (2): 180. <https://doi.org/10.35308/ijelr.v5i2.8661>.

Ridwan. 2004. *Statiska Untuk Lembaga Penelitian Dan Instansi Pemerintah*. Bandung: Penerbit Alfabet.

Sugiyono. 2015. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabet.

Wati, Ika Febriana, and Yuniawatika. 2020. "Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic." *ATLANTIS PRESS* 508 (Icite): 202–10. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.237>.