

Analisis Minat Permainan Video Game sebagai Media Belajar pada Siswa Kelas IV SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang

Tubagus Wildan Hilmi¹, Huswatun Hasanah², Ma'sum³

^{1,2,3}Universitas Banten Jaya, Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail: huswatunhasanah2020@gmail.com
wildantb3@gmail.com¹, masum.unbaja@gmail.com³

Article received: 23-03-2022, article revised: 30-05-2022, article published: 15-06-2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peserta didik di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang yang tertarik untuk memainkan Video Game yang ada unsur materi pembelajarannya sehingga menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya agar membuat media pembelajaran Video Game yang baik di masa depan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian survey. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket sejak tanggal 30 Februari 2022 sampai dengan 04 Maret 2022. Survey ini diberikan terhadap 18 peserta didik di kelas 4 SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang. Hasil yang diperoleh menyebutkan bahwa sebesar 94,4% peserta didik menyatakan ketertarikannya untuk memainkan video game yang ada unsur materi pembelajarannya merupakan hal positif yang menjadi landasan agar menciptakan permainan Video Game sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi mereka.

Kata Kunci: *Media Belajar, Sekolah Dasar, Video Game*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah suatu institusi pendidikan yang memberikan pendidikan formal untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar kedepannya mampu menghadapi masa depan. Akan tetapi, pada pelaksanaan masih banyak ditemui problematika yang mana peserta didik kesulitan menangkap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hidayatulloh (2020) mengatakan apabila guru masih menggunakan metode pembelajaran dengan cara lama atau menggunakan metode ceramah, maka hal tersebut terasa sulit. Suatu pembelajaran dapat efektif jika menggunakan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar pesertanya (Pratama, 2017).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan inovatif sehingga siswa tidak jenuh dalam memahami materi. Seiring dengan hal tersebut, gaya belajar siswa juga mengalami perubahan. Saat ini, siswa termasuk dalam generasi Z atau biasa disebut digital native. Hidayatulloh (2020) menyebutkan bahwa anak digital native memiliki beberapa perbedaan dengan generasi sebelumnya, mereka tumbuh bersama dengan teknologi digital yang sudah maju, memiliki gaya belajar yang berbeda, serta sikap baru terhadap proses pembelajaran.

Menurut Baya, dkk (2021:68), Game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam Game untuk suatu tujuan tertentu. Teori lain mengatakan bahwa Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi

pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain sebagai media hiburan, Game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang.

Berdasarkan hal tersebut, tentu Video Game memiliki potensi besar jika dijadikan salah satu media alternatif pembelajaran selain banyak di minati Video Game juga sudah semakin mudah untuk diakses hampir di seluruh platform moderen sekarang ini, maka dari itu penulis mengangkat Video Game yang mengandung unsur pendidikan (Edukasi).

Menurut hasil dari penelitian Widoretno, dkk berjudul Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak (2021:293) menyatakan bahwa Permainan berupa game edukasi anak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, manfaat lain yang dirasakan anak juga lebih pandai menggunakan gadget sesuai dengan kegunaannya, bukan hanya sekedar untuk bermain game dan menonton video youtube. Selain itu, game dapat memberikan dampak positif berupa meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melihat dari berbagai literatur mengenai Video Game yang sangat potensial untuk dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Dasar, penelitian ini meninjau kembali apakah benar bahwa peserta didik di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang, Banten tertarik untuk memainkan Video Game yang ada unsur materi pembelajarannya. Hal ini bertujuan untuk dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya agar membuat media pembelajaran Video Game yang baik di masa depan.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian survey. Menurut Singarimbun dan Effendi (1989), penelitian survey adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Penelitian dilakukan di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang, Banten dengan menyebarkan kuisioner terhadap 18 peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang dibuat dalam *google form* agar mudah diakses oleh peserta didik. Kuesioner berisi tentang pertanyaan untuk menggali ketertarikan peserta didik mengenai permainan game. Peserta didik juga dilakukan wawancara agar dapat memberikan pendapatnya lebih jauh mengenai topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data survey menggunakan *google form* dilakukan di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang, Banten sejak tanggal 30 Maret 2022 sampai dengan 04 Maret 2022. Survey ini diberikan terhadap 18 peserta didik di kelas 4 Sekolah Dasar tersebut. Adapun hasil survey tersebut dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Presentase daya tangkap peserta didik

Jawaban	Presentase
Sulit Menangkap Pelajaran	70,6%
Tidak Sulit Menangkap Pelajaran	29,4%

Data di atas memperlihatkan bahwa peserta didik tersebut merasa kesulitan dalam menangkap pelajaran dengan metode ceramah yang biasanya dilakukan oleh guru mereka.

Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai jumlah waktu bermain gadget dalam sehari. Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar waktu yang digunakan peserta didik dalam bermain gadget adalah selama 1 jam dengan presentase 41,2%.

Tabel 2. Presentase jumlah waktu bermain gadget

Jawaban	Jumlah Presentase
Kurang dari 30 Menit	17,6%
30 Menit	11,8%
1 Jam	41,2
2 Jam	11,8
Lebih dari 2 jam	17,6

Kemudian, peserta didik diberikan pertanyaan mengenai ketertarikan pada permainan Video Game. Data tabel 3 menyebutkan bahwa hampir seluruh peserta didik menikmati permainan Video Game dengan presentase suka sebesar 94,1%.

Tabel 3. Presentase jumlah peminat video game

Jawaban	Jumlah Presentase
Suka	94,1%
Tidak Suka	5,9%

Pertanyaan terakhir adalah mengenai ketertarikan untuk memainkan video game yang ada unsur pelajaran. Hasil yang diperoleh menyebutkan bahwa sebesar 94,4% peserta didik menyatakan ketertarikannya untuk memainkan video game yang ada unsur pelajaran.

Tabel 4. Presentase Ketertarikan pada video game yang memiliki unsur pelajaran

Jawaban	Jumlah Presentase
Ya	94,4%
Tidak	5,6%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Video Game merupakan salah satu media pembelajaran yang akan menarik perhatian peserta didik untuk semakin bersemangat dan tidak jenuh dalam belajar. Hasil yang diperoleh menyebutkan bahwa sebesar 94,4% peserta didik menyatakan ketertarikannya untuk memainkan video game yang ada unsur materi pembelajarannya merupakan hal positif yang menjadi landasan agar menciptakan permainan Video Game sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Baya, E.J.B., Virginia, T., & Paturusi, S.D.E. (2022). Design and build an Indonesian Folk Songs Rhythm Game. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 67–74.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Pratama, I.W.A., Mahadewi, L. P. P., & Suartama, I.K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Edutech*, 5(1), 132-141.
- Singarimbun, M., dan Effendi, S. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia.
- Widoretno, S., Setyawan, D., Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*, Vol. 1, 287–295.