
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN GO GO EGG DI SEKOLAH DASAR

Arum Aprillia Sari dan Muhammad Nur Wangid

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Email: arumaprillia@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 3 Desember 2020
Direvisi 8 Oktober 2021
Direvisi 12 November 2021
Disetujui 12 November 2021

Keywords:

*Go Go Egg educational game,
learning outcomes,*

Abstract

The purpose of this study is to improve student learning outcomes by using a game media called Go Go Egg. The game is adapted from a board game called Jumanji. The theme of this game is about introducing the diversity of Indonesian culture. The research method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest research design. The subjects in this study were 19 fourth grade elementary school students. This research was conducted to see whether or not there was an increase in student learning outcomes before using the Go Go Egg game media and after using the Go Go Egg game media based on Indonesian cultural diversity. The data collection technique used was a written test in the form of multiple choice questions on the pretest and posttest with equivalent questions. The data analysis technique used in this research is the paired t-test. The results of the study of learning outcomes using the Go Go Egg game media an increase in the average value. The results at the pretest were 13.58 and increased at the posttest to 18.84. The conclusion from this study is that the Go Go Egg game can improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan bernama *Go Go Egg*. Permainan ini diadaptasi dari permainan papan bernama Jumanji. Tema dari permainan ini adalah tentang mengenalkan keragaman budaya Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimental semu dengan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu 19 siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk melihat ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan *Go Go Egg* dan sesudah menggunakan media permainan *Go Go Egg* berbasis keanekaragaman budaya Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest* dengan soal yang setara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji paired t-test.

Hasil penelitian dari hasil belajar menggunakan media permainan *Go Go Egg* terjadi peningkatan rata-rata nilai. Hasil pada *pretest* yaitu 13,58 dan meningkat pada *posttest* menjadi 18,84. Simpulan dari penelitian ini bahwasannya permainan *Go Go Egg* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Bermain adalah bagian dari dunia anak. Peristiwa kecil saat bermain dapat mudah diingat bagi anak. Waktu bermain merupakan saat yang paling tepat mengajak anak-anak untuk belajar yang menyenangkan setidaknya bermain mempunyai peranan besar dalam belajar anak. Bermain dan belajar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menemukan, berlatih, dan memperoleh konsep yang beragam untuk diri mereka sendiri (Muazzomi 2017). Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, baik mereka memiliki alat-alat tertentu maupun tidak. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang memiliki kemampuan untuk membentuk kepribadian anak (Ariyanti & Muslimin 2015).

Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan daya cipta siswa. Hasil belajar merupakan konsekuensi dari interaksi antara tindakan belajar dan mengajar, baik hasil yang dapat diukur secara langsung dengan statistik maupun hasil belajar yang dapat dilihat dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan hal penting dalam pembelajaran (Arifin 2019). Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan terdapat permasalahan yang terjadi bahwasannya hasil belajar kognitif siswa masih rendah, terlihat dari hasil penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester siswa masih kurang maksimal dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75.

Pendidikan terkait erat dengan kegiatan belajar dan keberhasilan pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Tujuan dari proses pendidikan adalah agar semua siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan (Rosidah 2019). Siswa yang cenderung pasif terlibat dalam pembelajaran di dalam kelas, namun aktif bermain dan bercakap-cakap di luar konteks pembelajaran merupakan salah satu kriteria pembelajaran tidak efektif. Menurut Rusman (2012) belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami daripada sekedar mengetahui apa yang dipelajarinya. Kegiatan belajar dikaitkan dengan keterlibatan siswa berupa sikap, pikiran, dan tindakan sehari-hari dalam pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar dan berhasil memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran jika guru menerapkan pembelajaran inovatif yang lebih menghibur dan mengasyikkan sehingga akan membantu siswa dalam memahami topik materi (Ulia & Sari

2018). Permainan tradisional bisa dijadikan media pembelajaran jika dikembangkan menjadi permainan yang menarik bagi siswa. Permainan ini tidak hanya mendidik, tetapi juga dapat digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional yang sama menyenangkannya dengan permainan modern. Kesesuaian kualitas media dengan materi yang disampaikan, serta tahap perkembangan anak menentukan efektivitas media pembelajaran (Saputro & Soeharto 2015).

Permasalahan yang ditemui, terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode baru dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar bermakna. Dalam hal ini, peneliti menggunakan permainan edukatif bernama *Go Go Egg*. Permainan *Go Go Egg* ini merupakan pengembangan dari permainan Jumanji yang merupakan salah satu permainan berbentuk papan kayu yang dibuat dengan modifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai permainan edukatif.

Permainan edukatif adalah setiap permainan yang ditujukan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pembelajaran kepada para pemainnya, yang meliputi permainan konvensional dan modern dengan konten pendidikan atau pengajaran (Ismail 2007). Permainan edukatif *Go Go Egg* ini memiliki soal-soal yang harus diselesaikan siswa yang merupakan soal bertemakan keragaman budaya Indonesia. Dalam hal ini, permainan *Go Go Egg* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pada materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim 2000).

Penggunaan pembelajaran inovatif yang lebih menyenangkan dan menarik dapat membuat siswa aktif dalam beraktivitas belajar sehingga memahami materi. Peran media berperan penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Wicaksono 2016). Pada waktu proses pembelajaran, ketika guru memanfaatkan media belajar bagi siswa, mereka akan lebih tertarik, bahkan mereka dapat memahami ke arah pembelajaran (Heinich, Molanden, & James 1986).

Rendahnya hasil belajar siswa aspek kognitif merupakan sesuatu yang menarik untuk dikaji, sehingga peneliti perlu mencarinya. Usaha yang bisa dilakukan guru yaitu mengganti

metode ceramah yang dilakukan di dalam kelas dengan metode yang menarik bagi siswa.

Penggunaan permainan edukatif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang dilakukan pada riset ini telah menarik perhatian para peneliti untuk melakukan kajian antara lain oleh Vivianti & Ratnawati (2019); Pratiwi & Kuryanto (2019); serta Miftahuddin & Arofah (2020). Penelitian Vivianti & Ratnawati (2019) menyimpulkan bahwa 1) permainan edukasi rumah boneka yang terintegrasi dengan Arduino nano dan Reed switch dapat menghasilkan suara doa sehari-hari dan berbagai sound effect yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup, (2) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dan diaplikasikan pada anak usia dini dan dapat membantu anak dalam menghafal doa sehari-hari serta meningkatkan keterampilan hidup.

Selanjutnya riset Pratiwi & Kuryanto (2019) menemukan bahwa data memenuhi uji prasyarat dengan signifikansi linearitas 0,898 dan signifikansi normalitas 0,20. Diperoleh hasil koefisien signifikansi korelasi permainan tradisional betengan dengan gerak lokomotor sebesar $0,708 > 0,5$ dan dengan tingkat kategori korelasi yang sangat kuat. Di sisi lain terdapat koefisien signifikansi korelasi permainan tradisional betengan dengan karakter bersahabat sebesar $0,702 > 0,05$ dengan tingkat yang sangat kuat. Maka hasil penelitian permainan tradisional betengan memiliki korelasi kuat terhadap gerak lokomotor dan karakter bersahabat siswa.

Sementara itu penelitian Miftahuddin & Arofah (2020) menunjukkan bahwa 1) Pengembangan permainan kartu hitung sangat dibutuhkan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan kemampuan berhitung anak meningkat; 2) Pengembangan permainan kartu hitung dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, menurut penilaian ahli media dan ahli materi permainan kartu hitung dikatakan layak dengan persentase kelayakan 97% dan 94,44%; dan 3) Nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu hitung efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada muatan pelajaran matematika.

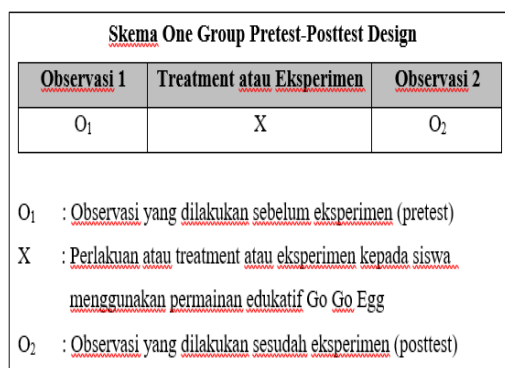
Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimanakah penerapan media permainan *Go Go Egg* untuk meningkatkan hasil belajar siswa? Adapun yang

menjadi tujuan penelitian ini yaitu penerapan media permainan *Go Go Egg* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

Desain penelitian *one group pretest-posttest design* ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Skema penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 19 yang dipilih secara *purposive sample*. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena keterbatasan siswa yang tidak melakukan sekolah secara tatap muka. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah data kuantitatif melalui tes tertulis dengan instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda.

Teknik pengolahan data untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari tes sebelum dilakukan tindakan dan tes setelah dilakukan tindakan. Hasil tes belajar siswa diolah menggunakan statistika parametrik *paired T-Test*. Syarat dilakukannya uji tersebut yaitu menggunakan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menentukan bahwa sampel

setelah diberi perlakuan berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hipotesis penggunaan permainan edukatif *Go Go Egg* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa yakni sebagai berikut

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan permainan edukatif *Go Go Egg*.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan permainan edukatif *Go Go Egg*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa perlakuan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif *Go Go Egg* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas IV. Permainan *Go Go Egg* ini digunakan dalam mata pelajaran tematik muatan IPS tentang keragaman budaya di Indonesia, yaitu tentang pakaian adat, lagu daerah, rumah adat, suku bangsa, tarian daerah, dan alat musik tradisional.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan *one design group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yaitu pertama siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada awal pembelajaran, kedua siswa diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media permainan *Go Go Egg*, dan ketiga setelah diberikan perlakuan siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar akhir siswa.

Tahap *pretest* dengan pemberian soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda merupakan tahap yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah dilaksanakan *pretest*, peneliti melanjutkan dengan tahap pelaksanaan atau tindakan pada proses pembelajaran merupakan tahap dimana peneliti memberikan *treatment* pada proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan edukatif *Go Go Egg* pada siswa.

Proses pembelajaran ini diawali dengan memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang digunakan pada permainan *Go Go Egg*. Setelah dilakukan penjelasan materi, dilanjutkan dengan penjelasan permainan *Go Go Egg* tentang cara permainan dan aturan dalam permainan tersebut.

Siswa membentuk kelompok untuk bermain *Go Go Egg* dan bermain sambil menemukan hal baru dalam permainan tersebut. Siswa terlihat antusias dengan permainan *Go Go*

Egg karena permainan tersebut merupakan hal baru bagi siswa. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan bertukar ide dengan teman sekelompoknya.

Permainan *Go Go Egg* ini dapat dimainkan maksimal 5 siswa. Karena keterbatasan sampel penelitian yang ada dikarenakan mengurangi kerumunan dan sekolah tidak mengadakan pembelajaran tatap muka akibat pandemi Covid-19. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan berbagai protokol kesehatan yang dianjurkan dan telah mendapatkan ijin dari pihak sekolah dan wali murid sebagai ijin siswa yang menjadi subyek penelitian.

Permainan *Go Go Egg* ini merupakan pengembangan dari permainan papan bernama Jumanji. *Go Go Egg* mempunyai tema tentang keragaman budaya Indonesia yaitu materi tematik muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di dalam permainan tersebut terdapat soal yang membahas tentang berbagai budaya yang ada di Indonesia.



Gambar 2. Permainan *Go Go Egg*

Tahap penelitian ini yaitu diberikan *posttest* kepada siswa untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. *Posttest* tersebut berisi tes tertulis bentuk pilihan ganda yang setara dengan soal yang diberikan saat *pretest*. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa siswa merasa senang dengan belajar menggunakan media permainan.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan siswa dalam penelitian ini, maka selanjutnya dilakukan pengujian untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dengan media permainan *Go Go Egg* pada siswa sekolah dasar kelas IV. Pengujian pertama yaitu melihat data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Berikut hasil analisa normalitas dengan

menggunakan uji Kolmogorov Smirnov tentang hasil belajar siswa.

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

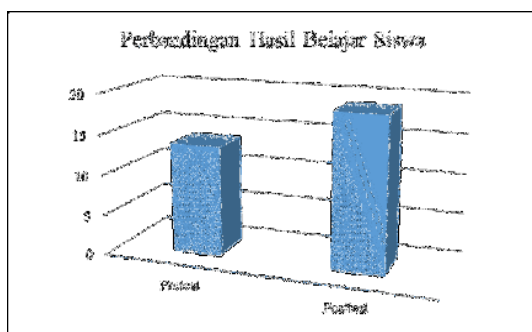
Kelompok	Variabel	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pre	0,738	Normal
	Post	0,765	Normal

Dari tabel 1 di atas, menyatakan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data telah terdistribusi normal. Setelah mengetahui bahwa data tersebut merupakan data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan analisa *bivariate* pada penelitian ini dengan menggunakan uji *paired t-test*, uji ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut hasil analisa *bivariate* dengan menggunakan uji *paired t-test* pada hasil belajar siswa.

Tabel 2. Uji *Paired T-Test* Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Variabel	Mean ± SD	Sig.	Ket.
Eksperimen	Pre	13,58 ± 2,143	0,000	Ada pengaruh
	Post	18,84 ± 1,708		

Dari tabel 2 di atas, menyatakan bahwa ada pengaruh media permainan edukatif *Go Go Egg* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada kelompok eksperimen, dengan nilai signifikansi pada hasil uji *paired t-test* menunjukkan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Terdapat peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 13,58 dan *posttest* sebesar 18,84 yaitu sebesar 5,26.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 2 di atas, maka dapat dijelaskan hasil belajar yang diperoleh siswa pada penelitian yang dilakukan dengan

menggunakan media permainan *Go Go Egg* pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil dari penelitian tersebut. Rata-rata hasil belajar *pretest* siswa yaitu 13,58 menjadi 18,84 pada hasil *posttest* dengan kenaikan rata-rata yakni 5,26. Persebaran kenaikan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kenaikan di tiap standar nilai yang telah ditentukan pada gambar 3 di bawah ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif melalui media permainan *Go Go Egg* bahwa terdapat peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Adanya pengaruh permainan edukatif *Go Go Egg* pada proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung dan untuk menemukan sesuatu dan pembelajaran dilakukan dengan metode berbeda dan baru bagi siswa.

Dalam permainan tersebut, hanya ada materi soal yang terdapat pada buku yang dipakai siswa dalam pembelajaran, namun ada pengembangan materi yang dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa tentang budaya di Indonesia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mega, Usep, & Suryadi (2017) bahwasannya alat permainan mempunyai kelebihan salah satunya yaitu kemampuan sosial emosional anak yaitu mengendalikan emosi ketika menunggu giliran. Dalam permainan *Go Go Egg* ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi saja, namun siswa belajar untuk mengatur emosionalnya, seperti menunggu giliran bermain, kalah dalam permainan dan tetap berbesar hati.

Permainan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa di dalam kelas, sehingga nantinya dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Sejalan hal itu, penelitian yang dilakukan oleh Suaeb, Degeng, & Amirudin (2018) tentang meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media tebak gambar, kesimpulan dari analisis tersebut menunjukkan siklus I rata-rata persentase keterlaksanaan 70% menjadi 86,7% pada siklus II, sehingga penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwasannya permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Permainan *Go Go Egg* menggunakan kartu untuk menebak pertanyaan tentang budaya Indonesia. Pengembangan materi keragaman budaya Indonesia dalam permainan

Go Go Egg ini dilakukan untuk mengenalkan secara lengkap tentang budaya Indonesia.

Permainan *Go Go Egg* dikembangkan untuk melihat bahwasannya permainan edukatif dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Ariyanti & Muslimin (2015) tentang efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 sekolah dasar, menghasilkan kesimpulan yaitu alat permainan edukatif berbasis media terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan hasil skor pada kelompok eksperimen 7,5 sedangkan kelompok control yaitu 3,5. Sejalan hal tersebut, penelitian menggunakan permainan *Go Go Egg* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema mengenalkan keragaman budaya Indonesia. Pengembangan materi budaya Indonesia dalam penelitian ini tidaklah sepenuhnya, namun beberapa kebudayaan yang ada di Indonesia dibahas dalam permainan *Go Go Egg* ini.

Bermain menggunakan alat permainan tradisional salah satunya permainan *Go Go Egg* ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan kualitas pada permainan ini menjadi sangat penting, belajar sambil bermain akan terasa menyenangkan bagi siswa. Masa bermain adalah masa yang menyenangkan, oleh sebab itu kualitas bermain juga sangat penting sebab Brewer (2007) menyatakan bahwa bermain memiliki 3 tujuan yakni untuk mengembangkan intelektual anak, mengembangkan sosial dan emosional anak, dan untuk mengembangkan fisik anak. Pemanfaatan permainan baik tradisional maupun modern perlu dikembangkan untuk menjadi sarana belajar bagi anak.

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dengan riset Noorisa, Ismaya, & Roysa, (2020); Masrukhah, Nahrowi, & Anis (2020); Artha, Kanzunudin, & Purbasari (2021); Anastasya, Ristiyani, & Fajrie (2021). Riset Noorisa, Ismaya, & Roysa, (2020) menemukan bahwa penerapan model Make A Match dengan berbantuan media ular tangga pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku khususnya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian Masrukhah, Nahrowi, & Anis (2020) menemukan bahwa rata-rata keaktifan kelas eksperimen 88,7 lebih baik dari kelas kontrol yang hanya memiliki nilai 78,96, dengan nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000. Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan

penggunaan media permainan ular tangga bermotif bangun datar. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa, penerapan media permainan ular tangga bermotif gambar bangun datar efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kemudian riset Anastasya, Ristiyani, & Fajrie (2021) menyimpulkan bahwa permainan ludo dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan menggunakan permainan ludo siswa dapat menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada di pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Aspek keterampilan berpikir kreatif dalam tema 6 subtema 1 dengan menerapkan permainan ludo sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan hasil pada siklus I memperoleh rata-rata 76,79 pada muatan Bahasa Indonesia dan 79,73 pada muatan IPS. Sedangkan pada siklus II memperoleh hasil nilai Bahasa Indonesia dengan rata-rata 81 dan 86,37 pada muatan IPS. Sedangkan hasil dari permainan ludo memperoleh hasil pada siklus I sebesar 74% dan pada siklus II memperoleh hasil 82%. Dengan demikian permainan ludo sangat efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Jakenan.

Sementara itu penelitian Artha, Kanzunudin, & Purbasari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Numbered Head Together berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 3 Panjangdari nilai ratarata IPS 37, 5%, Bahasa Indonesia 43,75% sebelum diadakan penelitian menjadi nilai ratarata IPS 62,5%, Bahasa Indonesia 56,3% pada siklus I dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II dengan nilai rata-rata IPS 81,25%, Bahasa Indonesia 75% dari KKM 70.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian media permainan *Go Go Egg* yang terintegrasi dengan media pembelajaran untuk mengenalkan keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan tahapan penelitian quasi eksperimen pada siswa kelas IV sekolah dasar. Permainan *Go Go Egg* ini mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi tematik muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema 7 tentang Indahnya Keragaman Negeriku.

Hasil dari penelitian ini bahwasannya rata-rata hasil belajar pretest siswa yaitu 13,58 menjadi 18,84 pada hasil posttest dengan kenaikan rata-rata yakni 5,26. hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *Go Go Egg* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan *Go Go Egg* dapat menjadi salah satu media yang digunakan di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, Visca Elya., Ristiyani., & Fajrie, Nur. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1), 9-14.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti., & Muslimin, Z.I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10 (1), 58-69.
- Artha, Merna Yunia., Kanzunudin, Mohammad., & Purbasari, Imaniar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *WASIS : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (2), 121-126.
- Brewer, J.A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades*. New York: Allyn and Bacon.
- Heinich, R., Molanden, M., & James, R.D. (1986). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Herdiati, M.F., Kustiawan, U., & Suryadi. (2017). Pengembangan Alat Permainan Keranjang Pintar dalam Pembelajaran Berbicara Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 2 (2), 178-183.
- Ibrahim, Sihkabunden, Suprijanto, Kustiawan, & Usep. (2000). *Media Pembelajaran Bahan Sajian Akta Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, A. (2007). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Masrukah., Nahrowi, Mahfud., & Anis, Moh. Badiul. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (1), 10-17.
- Miftahuddin, Mohammad., & Arofah, Farihatul. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (1), 1-9.
- Monfajri, Syafda Wachyunaldi., & Miaz, Yalvema. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Teams Games Tournament di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3 (3), 795-802.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17 (1), 133-142.
- Noorisa, A., Ismaya, E., & Roysa, M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 331-342.
- Pratiwi, Ika Ari., & Kuryanto, Mohammad Syaffruddin. (2019). Correlation Betengan Traditional Games On Locomotor Movements And Characters. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1), 71-76.
- Rosidah, A. (2019). Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 3 (2): 277-281.

- Saputro, H.B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1), 61-72.
- Suaeb, Suciyani, Degeng, I Nyoman Sudana., & Amirudin, Ach. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan*, 3 (1), 146-154.
- Ulia, N. & Sari, Y. (2018). Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5 (2): 175-190.
- Vivianti & Ratnawati, Dwi. (2019). Implementasi Arduino Nano Dan Reed Switch Untuk Permainan Edukasi Hafalan Doa Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1), 40-47.
- Wicaksono, S. (2016). The Development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 in Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1 (1), 122-139.