



Efektivitas Permainan ABC 5 Dasar pada Strategi Pembelajaran Kooperatif Tentang Peta

Muhammad Nunqi Bayhaqi
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
33muhammadbaihaqi@gmail.com

ABSTRACT

The Alpha Generation, growing up in the digital era, faces challenges in maintaining social skills due to extensive exposure to technology. This study explores the effectiveness of a cooperative learning strategy using the educational game "Scattergories of Country" in improving students' academic performance and social skills. The research was conducted with fifth-grade students at MI Miftahul Huda, employing a pre-test and post-test experimental design with two groups (experimental and control). The game was integrated into geography lessons to enhance understanding of maps and national studies. Analysis results indicated a significant improvement in post-test scores for the experimental group compared to the control group, with an eta squared value (η^2) of 0.028 in the F-test of RM ANOVA for the experimental group. This study concludes that integrating educational games into cooperative learning strategies, such as "Scattergories" is an effective method to balance technology use with the development of students' social skills. These findings provide valuable contributions to technology-based educational approaches in the digital era.

Keywords: scattergories, geography, indonesian tradisional games

ABSTRAK

Generasi Alpha, yang tumbuh dalam era digital, menghadapi tantangan dalam mempertahankan keterampilan sosial akibat tingginya paparan teknologi. Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif "ABC 5 Dasar Cabang Nama-nama Negara" dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 5 MI Miftahul Huda, dengan desain eksperimen pre-test dan post-test menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Permainan ini diterapkan sebagai bagian dari pembelajaran geografi untuk memperkuat pemahaman tentang peta dan kenegaraan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan pada hasil post-test dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai eta square (η^2) sebesar 0,028 pada uji f untuk kelompok eksperimen. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya integrasi permainan edukatif dalam strategi pembelajaran kooperatif. Permainan ABC 5 Dasar dapat menjadi salah satu metode yang cukup efektif untuk meningkatkan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Temuan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pendekatan pendidikan berbasis teknologi dalam era digital.

Kata Kunci: abc 5 dasar, geografi, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadikan siswa sekolah dasar saat ini sebagai bagian dari Generasi Alpha, yang hidup dan tumbuh dalam era digital (Arfika et al., 2023). Generasi ini menghadapi dinamika pendidikan yang dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi, salah satunya kecerdasan buatan (artificial intelligence, AI). Hal ini selaras pernyataan Hakim L. (2022) bahwa AI dapat membantu guru dalam mengelola kelas, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi kinerja siswa. AI memiliki potensi besar untuk merevolusi pendidikan melalui peningkatan personalisasi pembelajaran, efisiensi pengajaran, dan akses terhadap sumber daya yang lebih luas (Chitturu et al., 2017). Namun, di tengah peluang besar yang ditawarkan oleh teknologi ini, muncul tantangan signifikan terkait dampaknya terhadap interaksi sosial siswa.



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling (BK) di era digital
2. Best Practices Kelembagaan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kelembagaan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Jejaring, Wawasan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Geografi Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Phibod) Sosial Media (Sf&M)
6. Asesor, Manajemen, Logistik BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kelembagaan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Kelembagaan

SENJA KKN #5 + PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kemeling Keunggulan Nusantara

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kelembagaan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Sebuah studi dari Universitas Petersburg mengungkapkan bahwa paparan teknologi secara berlebihan mengurangi keterlibatan sosial siswa, meningkatkan ketergantungan, dan menurunkan kemampuan mereka dalam membangun hubungan interpersonal (Al-Ansi dkk., 2021). Nugroho (2021) juga menemukan bahwa siswa yang terlalu bergantung pada teknologi memiliki keterbatasan dalam keterampilan komunikasi dan kerjasama dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penting untuk mencari pendekatan pendidikan yang dapat menciptakan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi modern dan pengembangan keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Hakim dan Yulia (2024), yang menyatakan bahwa fokus pada teknologi dan aplikasi digital dapat mengurangi keterampilan sosial dan interaksi interpersonal siswa, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan kepribadian mereka.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan ini adalah strategi pembelajaran kooperatif. Strategi ini menekankan kerjasama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Johnson, Johnson, dan Holubec (1993) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk belajar satu sama lain, meningkatkan tanggung jawab pribadi dan kelompok, serta memperkuat hubungan sosial. Strategi ini sangat relevan dalam pembelajaran geografi, khususnya dalam memahami peta dan nama-nama negara. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kooperatif adalah melalui permainan edukatif. Permainan "ABC 5 Dasar Cabang Nama-nama Negara" merupakan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa dalam menyebutkan nama-nama negara berdasarkan huruf awal tertentu. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan kerjasama tim. Sudrajat (2019) menemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

Permainan "ABC 5 Dasar Cabang Nama-nama Negara" memiliki relevansi yang kuat dengan pengembangan keterampilan sosial dan pembelajaran geografi. Dalam konteks sosial, permainan ini mendorong interaksi aktif antar peserta, meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta membangun semangat kompetisi yang sehat. Siswa diajak untuk berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung dalam suasana yang menyenangkan, yang secara tidak langsung melatih keterampilan interpersonal mereka. Dari segi pembelajaran geografi, permainan ini memperkaya pengetahuan tentang nama-nama negara, memotivasi siswa untuk mengingat dan mengenali berbagai negara di dunia, serta mendorong rasa ingin tahu tentang letak geografis negara-negara tersebut. Diharapkan permainan ini menjadi metode pembelajaran interaktif yang efektif dan menyenangkan.

Penelitian lainnya menguatkan bahwa permainan edukatif memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, memahami konsep yang sulit, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Saba, 2024; Nurhikmawati et al., 2024; Wati et al., 2023). Permainan seperti "ABC 5 Dasar Cabang Nama-nama Negara" tidak hanya mendukung aspek kognitif siswa, tetapi juga memperkuat hubungan sosial di antara mereka. Dengan demikian, integrasi

1. Bimbingan dan Konseling (BK) di era digital
2. Best Practices Kelembagaan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Jejaring, Wawasan, Perilaku, Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pemusatan Generasi Z (Phiboo) sosial, Akademik dan Kultural
6. Asesor, Manajemen, Logistik BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Kelembagaan



permainan edukatif dalam strategi pembelajaran kooperatif menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keseimbangan antara pembelajaran berbasis teknologi dan interaksi sosial siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode pendidikan yang tidak hanya memanfaatkan teknologi secara positif tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial siswa khususnya generasi alpha. Teknologi yang digunakan secara tidak bijaksana dapat memperburuk kesenjangan keterampilan sosial, sehingga strategi pembelajaran yang terintegrasi seperti pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif menjadi relevan. Oleh karena itu, penelitian tentang efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran geografi sangat relevan. Penelitian ini tidak hanya menawarkan pendekatan praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan keterampilan sosial yang esensial dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

METODE

Eksperimen dilakukan pada siswa/siswi kelas 5, MI Miftahul Huda, yang bertempat di Desa Mojosari, Kepanjen Malang pada tanggal 13 Juni 2024. Desain eksperimen menggunakan desain 2 group pre test dan post test design, artinya, dilakukan satu kali treatment dan post test dengan satu kali pre-test. Jumlah partisipan adalah 20 siswa, yang terbentuk dalam 4 kelompok secara random. Tidak hanya itu, jalannya proses eksperimen akan dibantu oleh guru wali kelas untuk melakukan proses pengambilan data.

Percobaan penerapan permainan ABC 5 Dasar, dilakukan untuk menguji tingkat efektivitas peran permainan sebagai media pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Utamanya, pada fokus pembahasan tentang peta dan kenegaraan. Dikarenakan ruang lingkup pembahasan tersebut cukup luas, penulis khawatir akan proses pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, agar pembahasannya lebih menyenangkan dan sesuai dengan aktivitas sehari-hari, maka dilakukan penerapan pada permainan ABC 5 Dasar. Dengan membantu memetakan tiap nama negara sesuai abjad, hal ini dapat membantu guru dalam mengelompokkan negara-negara yang sudah diketahui siswa ke dalam penjelasan tentang pembagian negara dan benua serta wilayah teritorial pada setiap negara yang ada. Sederhananya, dalam percobaan ini, permainan ABC 5 Dasar dapat menjadi landasan pemetaan guru terhadap kemampuan siswa untuk materi yang akan di pelajari. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mempermudah guru untuk memancing minat dan perhatian siswa.

Mulanya, siswa dirangsang kemampuannya membaca peta untuk menambah wawasannya membaca peta terutama tentang arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat) melalui kegiatan jelajah ke area persawahan di sekeliling sekolah secara berkelompok. Kemudian berkumpul di kelas untuk pendinginan seraya menceritakan kesan dan pengalaman mereka selama kegiatan jelajah. Kemudian dilanjutkan dengan sesi pre-tes dengan mengerjakan 13 soal secara mandiri. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan pembelajaran tentang 5 benua, bagian-bagian benua serta negara-negara yang ada di benua tersebut dan diakhiri dengan permainan ABC 5 dasar tentang nama-nama negara. Kemudian, istirahat 20 menit, kemudian pada

1. Bidang dan Konseling Psikologi
2. Best Model Keperawatan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Keperawatan Lokal dengan Layanan 24
4. Kebijakan, Kebijakan, Wawasan, Penelitian, Pembelajaran, Rencana, Strategi, dan Inovasi
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Phibod) Sosial
6. Model ke-13
7. Asuhan, Manajemen, Logistik HK
8. Perilaku, Nelayan dan Kembangkan Generasi Z
9. Character, Budaya Berbasis Kearifan Lokal
10. Model dan Inovasi Keperawatan Keperawatan



tahapan akhir eksperimen dilakukan post-test terkait pembahasan tentang kenegaraan.

Terdapat temuan yang muncul, sayangnya hal tersebut bukan menjadi fokus dalam percobaan ini. Temuan tersebut adalah selama istirahat 20 menit, siswa tetap melanjutkan permainan ABC 5 Dasar. Selama eksperimen berlangsung, pengamat menggunakan desain two groups post-test and pre-test. Kelompok kontrol berperan sebagai pembanding sekaligus sebagai partisipan untuk pengujian validitas item pre test dan post-test. Sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelompok yang dianalisis proyeksi Pre-test Post-test. Seusai istirahat, anak-anak diminta untuk mengerjakan post-test. Serta, tabulasi data yang bersifat statistik sebagai akhir dari tahapan eksperimen.



Gambar 1.1. Gambaran Permainan ABC 5 Dasar

Kemudian, pada tahapan uji prasyarat, proses pengujian validitas dan reabilitas Item menggunakan perhitungan korelasi keseluruhan item dan cornbach alpha. Hasil uji validitas pre-test dengan score alpha cronbach sebesar 0,827 dengan butir 4, 5, 8, 11, 13, dan 14 unfavorabel dan 2 butir nomor 7 dan 12 tidak valid. Ke-13 item lainnya valid ($>0,306$) dalam mengukur pengetahuan tentang kenegaraan.

Sedangkan Hasil dari perhitungan post-test dengan item rest correlation menunjukkan bahwa butir nomor 3,5,6,10,11,13 dan 14 unfavorabel, 2 butir nomor 4 dan 15 tidak valid ($<0,306$). Dengan score reabilitas cornbach alpha sebesar 0.827. dengan kategori sangat baik dan ke-13 item dinyatakan valid. Namun, dengan partisipan yang terbatas, maka tidak dilakukan uji normalitas dan homogenitas, melainkan hanya dilakukan pengujian hipotesis T-test.

Setelah uji prasyarat dianggap valid, tahap selanjutnya adalah proses implementasi permainan ABC 5 Dasar. Pertama, dilakukan pendalaman dan pemahaman materi terlebih dahulu sehari sebelumnya untuk materi negara dan peta. Setelah itu melakukan tahapan penelitian dan re-framing proses eksperimen. Kedua, setelah siswa melakukan pre-test, pada awal perlakuan siswa di ajak untuk melakukan tebak-tebakan nama-nama negara secara kolektif bersama-sama sebelum pembelajaran di kelas dengan menggunakan kartu huruf. Selanjutnya, penjelasan tentang nama-nama benua beserta negara-negara yang ada di dalamnya. Kemudian penjelasan batas-batas negara pilihan. Misalnya, negara Indonesia, pakistan, arab saudi, yunani dan inggris. Setelah partisipan memahami materi pembelajaran, dilakukan permainan ABC 5 Dasar secara berkelompok. Tahap akhir, istirahat 20 menit, kemudian post-test.

1. Bimbingan dan Konseling Multikulturnal
2. Best Practices Keperawatan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Keperawatan Mental
3. Integrasi Keperawatan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Jejaring, Wawasan, Penilaian, dan Evaluasi Rencana Strategis Lokal
5. Peningkatan Pemusatan Generasi Z (Philosophical, Academic, dan Art)
6. Asesor, Manajemen, Logistik BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Keperawatan



Tabel 1. Deskripsi tahap eksperimen

	Kontrol		Eksperimen	
	Pre-Tes	Post-tes	Pre-tes	Post-tes
Rata-rata	8,6	8,6	8,2	9,4
Varian	2,8	2,3	1,7	2,8
St. Deviasi	1,673	1,517	1,304	1,673

Tabel 2. Uji Normalistas Data

	Pre-tes		Post-tes	
	kontrol	eksperimen	kontrol	eksperimen
Standard deviation	2.59	4.04	4.51	3.90
Shapiro-Wilk W	0.984	0.903	0.985	0.879
Shapiro-Wilk p	0.955	0.424	0.957	0.305

Dari data di atas, berdasarkan hasil rata-rata varian dan standar deviasi untuk kelompok kontrol eksperimen menunjukkan bahwa terdapat selisih antara nilai pre-test dan post-test sedangkan untuk kelompok kontrol cenderung tetap. Namun berdasarkan uji normalitas, justru sebaliknya, data dari kelompok kontrol tergolong tidak normal. Hal ini dikarenakan nilai W yang lebih kecil dari 0,95 yang memungkinkan data terdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai p yang lebih besar dari tingkat signifikansi (0,05). Sehingga berarti tidak ada bukti statistik yang cukup untuk menerima hipotesis alternatif.

Kemudian untuk pengujian data pretest kelompok eksperimen, juga tidak berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai p = 0,424, yang lebih besar dari tingkat signifikansi umum namun tidak cukup untuk mencapai nilai kritis (0,01), yang artinya nilai pre-test pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang ambigu dan tidak konklusif. Sehingga secara definitif hipotesis nol diterima.

Lalu untuk distribusi data kontrol post-test, yang mana nilai Shapiro Wilk W = 0,985 dan p = 0,957. Nilai p mendekati 1 yang memungkinkan data berkemungkinan terdistribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas data eksperimen post-test, tidak terdistribusi normal. Karena nilai signifikansi p lebih besar dari taraf signifikansi secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melakukan uji T dengan paired samples T-test wilcoxon two tailed. Dikuatkan kembali dengan uji F dengan Repeated Measured ANOVA. Sebab eksperimen ini menggunakan desain dua grup dengan tes awal dan tes akhir. Berdasarkan uji normalitas, data digolongkan pada data yang tidak normal sehingga dipilih asumsi Wilcoxon W dan Student t sebagai pembanding untuk data yang berdistribusi normal.

1. Bimbingan dan Konseling (BK) di Sekolah
2. Best Practices Kelembagaan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kelembagaan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Penelitian, dan Pengajaran Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Phibod) Sosial Media (Sfda)
6. Asesmen, Manajemen, Logistik BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Kelembagaan



Tabel 3. Uji Normalistas Data

Paired Samples T-Test

			Statistic	df	P	Mean difference	SE difference
Kontrol – pretest	Kontrol - posttest	Student's t	0.000	4.00	1.000	0.000	0.949
		Wilcoxon W	5.00 ^a		1.000	-0.255	0.949
Eksperimen – Pretest	Eksperimen - Posttest	Student's t	-2.058	4.00	0.109	-1.200	0.583
		Wilcoxon W	0.00 ^b		0.181	-2.000	0.583
Kontrol – pretest	Eksperimen - Pretest	Student's t	0.408	4.00	0.704	0.400	0.980
		Wilcoxon W	6.50 ^a		0.710	1.000	0.980
Kontrol – posttest	Eksperimen - Posttest	Student's t	-0.930	4.00	0.405	-0.800	0.860
		Wilcoxon W	2.50 ^a		0.461	-1.477	0.860

Note. $H_a \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$

^a 1 pair(s) of values were tied

^b 2 pair(s) of values were tied

Hasil uji hipotesis antar variabel adalah. pertama, untuk pengujian pre-test dan post-test untuk kelompok kontrol. Berdasarkan asumsi Wilcoxon W menunjukkan bahwa nilai statistik wilcoxon $W = 0,5$ yang artinya, terdapat sedikit perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Kemudian untuk uji signifikansi p (0,05), nilai $p = 1,0$ yang artinya, tidak signifikan atau nilai signifikansi belum mencukupi bukti statistik secara signifikan antara hasil pre-test dan post-test. kemudian. Untuk perbedaan rata-rata hasil test (Mean Difference) adalah -0,255. Nilai negatif pada rata-rata menunjukkan bahwa hasil post-test pada kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test. sedangkan untuk perbedaan standar error = 0,949. Yang artinya ukuran efek dari hasil post-test dan pre-test. nilai besar atau mendekati 1, menunjukkan efek yang lebih besar dari permainan ABC 5 Dasar. Sehingga kesimpulannya, dikarenakan tidak ada bukti statistik yang cukup untuk membuktikan adanya perubahan yang signifikan secara statistik antara hasil pre-test dan post-test, meskipun dapat dijelaskan dengan perbedaan antara nilai rerata dan standart error, namun hal tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik.

Kedua, untuk pengujian hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen juga serupa, bahkan menurut asumsi statistik Wilcoxon W, tidak terjadi perbedaan antara hasil pre-test dan post-test, nilai P tidak memenuhi bukti statistik untuk dianggap signifikan, perbedaan rata-rata dan standar error juga besar namun tidak cukup mewakili sehingga peran permainan ABC 5 Dasar pada pembelajaran dianggap kurang andal dalam meningkatkan hasil pembelajaran dengan metode pembelajaran kolektif. Begitu juga pada pengujian hasil pre-test antara kelompok kontrol dan eksperimen dan pengujian hasil post-test antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 4. Uji Normalistas Data

Repeated Measured ANOVA Within Subjects Effects

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	P	η^2
RM Factor 1	3.60	1	3.60	0.298	0.614	0.028
Residual	48.40	4	12.10			



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling (BK) di Era Digital
2. Best Practices Keperawatan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Jejaring, Wisata, Penelitian, Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pemusatan Generasi Z (Philosophical, Madeni, dan Fikri)
6. Asesmen, Manajemen, Logistik BK
7. Perilaku dan Nekomunikasi dalam Pembelajaran Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Keperawatan

SENJA KKN #5 + PROSIDING
 Seminar Nasional Dalam Rangka: Kampanye Keperawatan Nusantara
 "Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Repeated Measured ANOVA Within Subjects Effects

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	P	η^2
--	----------------	----	-------------	---	---	----------

Note. Type 3 Sums of Squares

Namun meskipun hasil tidak menunjukkan signifikansi yang cukup secara statistik, maka dilakukan uji F dengan metode Repeated Measures(RM) ANOVA. Pertama untuk analisis uji F dengan RM ANOVA pada kelompok eksperimen, menunjukan bahwa efek faktor statistik $F = 0,298$ dan nilai $P = 0,614$. Artinya nilai F tergolong rendah, yang menunjukkan minimnya perbedaan variasi antar faktor yang dianalisis yaitu hasil pre-test dan post-test. Sedangkan nilai p tergolong tinggi (di atas 0,05) memberikan kemungkinan bahwa perbedaan varian terjadi karena tingginya efek distraktor jawaban soal pilihan ganda. Sedangkan untuk mean square = 3,60 menjelaskan variasi pada pre-test dan post-test. Namun, karena nilai p tidak signifikan maka perbedaan angka tidak berarti. Kemudian didukung oleh nilai ETA square = 0,028, yang artinya ukuran efek menjelaskan bahwa hanya 2,8% dari variasi hasil pre-test dan post-test dalam permainan ABC 5 Dasar pada pembelajaran geografi dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil residual, sum of square (variasi total) pada variabel permainan ABC 5 Dasar sebesar 48,40. Yang artinya efektivitas permainan ABC 5 Dasar, tidak dapat dijelaskan dengan baik oleh faktor antar subjek ataupun oleh faktor waktu. Besarnya tingkat variasi ini bisa disebabkan oleh variabilitas individu. Maksudnya, ada beberapa siswa lain yang sudah memahami terlebih dahulu tentang materi yang akan dipelajari atau siswa tersebut memiliki minat yang kuat terhadap topik yang diteliti sebelum dilakukan eksperimen. Kemudian untuk nilai MS square (variasi rata-rata dalam skor pada pembelajaran kolektif) = 12.10. artinya, tidak dapat dijelaskan dengan jelas faktor antar subjek maupun faktor waktu.

Tabel 5. Uji Normalistas Data
 Within Subjects Effects

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p	η^2_G	η^2	η^2_p
RM Factor 1	6.40	1	6.40	1.24	0.327	0.056	0.056	0.237
Residual	20.60	4	5.15					

Note. Type 3 Sums of Squares

Di sisi lain, dilakukan juga uji F untuk kelompok kontrol dengan hasil, efek faktor menjelaskan $F = 1,24$ dengan nilai $p = 0,327$. Nilai F terlalu rendah yang hampir mendekati 1 menunjukkan adanya perbedaan kecil antar hasil pre-test dan post-test, diikuti dengan nilai p yang relatif lebih tinggi, menjelaskan bahwa hasil perbedaan yang terlihat memungkinkan disebabkan oleh faktor keberuntungan saat menjawab soal pre-test atau soal post-test. Jika nilai p sedikit mendekati angka signifikan 0,05, maka ada kemungkinan adanya efek yang dapat membuat hasil kelompok kontrol menjelaskan sedikit signifikansi berdasarkan pre-test dan post test. Sedangkan effect generalized menjelaskan bahwa 5,6% dari varian yang ada pada strategi pembelajaran kolektif dapat menjelaskan peran terhadap permainan ABC 5 Dasar.



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis, uji T dan uji F, Menjelaskan bahwa permainan ABC 5 Dasar memberikan sumbangan efektivitas sebesar 2,8% terhadap pembelajaran kooperatif tentang peta. Hasil tersebut sangat kecil dan tidak signifikan. Sehingga, sangat memungkinkan bahwa hipotesis alternatif tentang "apakah terdapat efektivitas dari permainan abc pada strategi pembelajaran kolektif tentang peta" ditolak. Harapan pada penelitian selanjutnya terkait permainan ABC 5 Dasar beserta efektivitasnya terhadap pengenalan nama-nama negara adalah agar melakukan eksperimen dengan jumlah partisipan yang lebih banyak di atas 30-100 siswa untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, sehingga data yang didapat terdistribusi normal dan dapat menjelaskan tingkat signifikansi peran yang kuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 84-88.
- Ahmad, et.al. (2023). Impact of artificial intelligence on human loss in decision making, laziness and safety in education. *Bangladesh: Humanities and Social Sciences Communications* 10(1) DOI:10.1057/s41599-023-01787-8
- Ansi, Abdullah & Ansi, Ahmed. (2021). *Future of Education Post Covid-19 Pandemic: Reviewing Changes in Learning Environments and Latest Trends*. Saint Petersburg: Solid State Technology
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24-32.
- Faizin, K. (2020). Permainan "Abc 5 Dasar" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 43-56.
- Fajriyah, et.al. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja sama Siswa. *Padang: Ta'rim : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*
- Febryana, E. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 1 Ar-Rahman Mi Ma'ari Setono Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Hakim, Lukman. Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>. (diakses. 01 Juli 2023)
- Haryanto, E. (2019). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Van Hiele Di Kelas V Sd Muhammadiyah 04 Comal. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 53–56. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v.9i2.3862>.



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikulturnal
2. Best Practices Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Belajar, Wisata, Penelitian, Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Philosophical, Akademik & Soft Skill)
6. Asesmen, Manajemen, Logistik BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Model dan Inovasi Pembelajaran Kearifan Lokal

SENJA KKN #5 + PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kemeling Kearifan Nusantara

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



- Holubec, E., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1993). Impact of cooperative learning on naval air traffic controller training. *The Journal of Social Psychology*, 133(3), 337-346.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. Riau: Ihsan: *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 1, No. 2 <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE Journal Sains and Education*, 2(02), 33-39.
- Setiyadi, D. (2018, February). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi TANDUR di Kelas IV Sekolah Dasar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 954-962).
- Wati, R. I., Suharsiwi, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "new family 100" untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 124-131.