

Penggunaan Media *Digital Games Based Learning (DGBL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2022

Mailistri Hasibuan

SMK NEGERI 1 Dumai

Email: mailistrihasibuan1323@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Mapel PPKN siswa Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022. Subjek penelitian adalah siswa Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Dumai dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang siswa. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus adapun masalahnya yaitu rendahnya hasil belajar PPKN di sebabkan oleh penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi, dan tidak menyenangkan siswa generasi Z saat ini. Pada tindakan kelas ini penulis menggunakan media *Digital Games Based Learning (DGBL)*. *Digital Games Based Learning* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan *game*, sesuai kemajuan teknologi, dengan menggunakan computer, LCD atau smartphone. Pada siklus I dengan menerapkan media *DGBL dalam pembelajaran* dari 36 orang siswa kelas XII BDP 1 menunjukkan adanya kenaikan nilai hasil belajar siswa dari skor dasar rata-rata nilai 6,4 menjadi 6,9, siswa yang tuntas 24 orang dan yang belum tuntas ada 12 orang. Karena hasil pada siklus I penulis belum merasa puas, maka ditindak lanjuti lagi pada siklus II. Hasil belajar pada siklus II masih menerapkan media *DGBL*, terlihat dari 36 orang siswa, yang tuntas sebanyak 4 orang atau 94,44% dan yang belum tuntas hanya 2 orang atau 5,56%, dengan nilai rata-rata 8,4. Hal ini menunjukkan bahwa ada kenaikan nilai rata-rata dari skor dasar 6,4, pada siklus I rata-rata 6,9 dan pada siklus II nilai rata-rata 8,4, sehingga dilihat adanya kenaikan nilai yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Media *Digital Games Based Learning (DGBL)*

dalam pembelajaran mata pelajaran PPKN di kelas XII BPD 1 SMK Negeri 1 Dumai berhasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media *Digital Games Based Learning (DGBL)*, Hasil Belajar Mata pelajaran PPKN.

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in PPKN Siwa Subjects for Class XII BDP 1 SMK Negeri 1 Dumai for the 2022 Academic Year. The research subjects were students of Class XII BDP 1 SMK Negeri 1 Dumai with a total of 36 students. The form of this research is classroom action research with two cycles. The problem is that the low learning outcomes of PPKN are caused by the use of instructional media that is still less varied, and does not please the current generation Z students. In this class action the writer uses Digital Games Based Learning (DGBL) media. Digital Games Based Learning is a software application that is used to support learning by utilizing games, according to technological advances, by using a computer, LCD or smartphone. In cycle I by applying DGBL media in the learning of 36 students in class XII BDP 1 showed an increase in the value of student learning outcomes from an average basic score of 6.4 to 6.9, 24 students who completed and 12 who had not completed person. Because the results on site I were not satisfied, it was followed up again in cycle II. Learning outcomes in cycle II still applied DGBL media, as seen from 36 students, 4 students completed or 94.44% and only 2 students or 5.56% incomplete, with an average score of 8.4. This shows that there is an increase in the average value of the basic score of 6.4, in the first cycle the average is 6.9 and in the second cycle the average value is 8.4, so that there is a significant increase in value. So it can be concluded that by using Digital Games Based Learning (DGBL) media in learning PPKN subjects in class XII BPD 1 SMK Negeri 1 Dumai it can successfully improve student learning outcomes.

Keywords: Digital Games Based Learning (DGBL) Media, Learning Outcomes of PPKN Subjects.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan diperoleh sepanjang hidup. Pendidikan dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Redja Mudyaharjo (2012: 11) yaitu: "Pendidikan dapat diartikan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta

didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.”

Dunia pendidikan saat ini sangat membutuhkan teknologi informasi, karena teknologi informasi bersifat universal dan dapat dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi ini adalah pada pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan anak zaman milenial. Media pembelajaran yang menarik merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah (Suprpto 2006). *Education games* atau Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, baik menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana (Ismail 2006). *Education games* atau Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, baik menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana (Ismail 2006). *Education games* perlu dikembangkan karena dalam *game* terdapat paduan antara animasi dan narasi yang membuat siswa tertarik, sehingga *game* mempunyai potensi yang besar dalam membangun motivasi siswa. *Game* membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran (*joyful learning*). Bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan dan rasa kantuk, kegiatan-kegiatan yang “heboh” dalam pembelajaran menggunakan *games* akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran (Rahmani 2011). Menurut Mulyasa (2007), pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Selain itu, *education games* juga dapat memvisualisasikan suatu permasalahan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

Salah satu alat untuk mengimplementasikan *education games* pada proses pembelajaran yang berkembang saat ini adalah *Digital Games Based Learning (DGBL)*. *Digital Games Based Learning* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan *game* (Brom *et al.* 2009). Sesuai kemajuan teknologi, *DGBL* dapat dimanfaatkan di sekolah karena di beberapa sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti laboratorium komputer dan LCD.

Proses pembelajaran *DGBL* memanfaatkan permainan pada komputer sebagai media untuk penyampaian pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, dan evaluasi terhadap materi. Permainan sangat efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena sangat dekat dengan siswa, memberikan rasa relaks, memiliki fleksibilitas, dan mengajak konsentrasi sesuai hasil modifikasi serta potensi yang dimiliki setiap permainan tertentu, dimana keseluruhannya sangat membantu dalam memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar (Wardani 2009).

Siswa yang menggunakan *education games* dalam pembelajaran akan lebih mudah untuk memahami proses yang terjadi di dalam tubuh manusia karena proses dalam tubuh dapat divisualisasikan. Salah satu matapelajaran PPKN kelas XII BDP semester ganjil adalah Kasus-kasus pelanggaran hak dan kewajiban warga negara dikembangkan dengan media *DGBL*. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa senang dan memahami materi sangat tepat bila digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Sukmadinata (2009), masalah pembelajaran yang terkait dengan pemahaman siswa terhadap konsep/teori yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan, efektivitas dan efisiensi pembelajaran akan rendah sehingga prestasi belajar rendah. Oleh karena itu perlu dicari upaya yang sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru belum dapat memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada. Hasil wawancara dengan guru SMK Negeri 1 Dumai menyebutkan bahwa dalam pembelajaran PPKN sudah memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technology*) seperti powerpoint dan video.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian saintifik, sebab bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menggunakan Media Digital Games Based Learning (DGBL) dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2022. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII BDP 1. Penilaian per siklus digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian meningkatkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal pada saat mengadakan pembelajaran materi kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara di Kelas XII BDP 1 menggunakan Media Digital Games Based Learning (DGBL). Peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siklus I menggunakan Media Digital Games Based Learning (DGBL) dengan pokok bahasan tentang kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara. Selama 2 x 45 menit. Saat kegiatan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang guru senior melakukan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun hasil observasi tersebut adalah:

Tabel 1 : Data Observasi Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator Aspek Penilaian					Skor rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	Abdillah Ilham Soleh	3	3	3	3	3	3	B
2	Abdul Halim	4	4	4	4	3	3	B
3	Adelia Kesuma Putri	3	2	3	3	3	2,8	S
4	Bela Dama Yanti	3	3	3	3	3	3	B
5	Dafina Willyan	3	3	3	3	3	3	B
6	Dahlia	3	3	3	3	3	3	B
7	Fadilah Fitriani	3	4	4	3	4	3,6	B
8	Gusnaldi	3	4	4	3	4	3,6	B
9	Hafizh Al Mahdi	3	3	3	3	3	3	B
10	Indah	3	3	4	3	3	3,2	B
11	Irma	3	3	3	3	4	3,2	B

12	Januardi	3	3	4	3	4	3,4	B
13	Jesiska	3	3	3	3	3	3	B
14	Keni Panca Utami	3	4	4	4	4	3,8	B
15	Lienardo	3	2	3	3	3	2,8	S
16	M. Fahmi Arifin	3	3	3	3	3	3	B
17	Mardhiyah Ayyuasi	3	3	3	2	2	2,6	S
18	Maulana Fajar Wahab	3	2	3	3	3	2,8	S
19	Mei Lita	3	4	4	4	4	3,8	B
20	Melati Devi	3	2	3	3	3	2,8	S
21	Nabila Putri Herinda	3	3	3	3	3	3	B
22	Nisma Rimawaty Simajuntak	3	3	3	2	2	2,6	S
23	Nona Salsa Wardhani	3	2	3	3	3	2,8	S
24	Olin Tria Ramadhani	3	3	3	3	3	3	B
25	Ping Sen	3	3	3	2	2	2,6	S
26	Putri Malasari	3	2	3	3	3	2,8	S
27	Ramadhani Saputra	3	4	4	4	4	3,8	B
28	Rani Andryan Nasution	3	2	3	3	3	2,8	S
29	Ratu Theofany	3	3	3	3	3	3	B
30	Regina Dea Mawarni Sihombing	3	4	4	3	4	3,6	B
31	Revaldi Ilham Satria Putra	3	4	4	3	4	3,6	B

32	San San	3	3	3	3	3	3	B
33	Syifa Anjani	3	3	4	3	3	3,2	B
34	Widya Putri Laksa	3	2	3	3	3	2,8	S
35	Yana Julianti	3	4	4	4	4	3,8	B
36	Zakiah	3	2	3	3	3	2,8	S
	Skor rata-rata	3,1	3	3,3	3,1	3,2	3,1	B

Sumber : Data primer yang diolah

Tabel 2. Indikator Aspek Penilaian

No	Indikator Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
1	Minat dan perhatian siswa terhadap materi atau topik bahasan media DGBL	3,1	B
2	Tanggapan atau umpan balik siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui media DGBL	3	B
3	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan soal	3,3	B
4	Reaksi cepat siswa dalam menyelesaikan soal	3,1	B
5	Hasil belajar siswa dalam mempelajari materi kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara	3,2	B

	RATA-RATA	3,1	B

Berikut adalah data Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Tabel 3 . Hasil Penilaian pada Siklus I

No	Nama	Aspek yang dinilai					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Abdillah Ilham Soleh	2	2	2	-	2	8
2	Abdul Halim	2	2	2	-	2	8
3	Adelia Kesuma Putri	2	2	2	-	2	8
4	Bela Dama Yanti	2	2	2	-	2	8
5	Dafina Willyan	2	-	2	-	2	6
6	Dahlia	2	-	2	-	-	4
7	Fadilah Fitriani	2	-	2	1	2	7
8	Gusnaldi	2	2	2	1	2	9
9	Hafizh Al Mahdi	2	-	2	2	2	8
10	Indah	2	-	2	2-	2	8
11	Irma	2	-	2	1	2	7
12	Januardi	2	-	2	-	2	6
13	Jesiska	2	-	2	-	1	5
14	Keni Panca Utami	2	-	2	2	2	8
15	Lienardo	2	-	2	-	-	4

16	M. Fahmi Arifin	2	-	2	2	2	8
17	Mardhiyah Ayyuasi	2	-	2	-	-	5
18	Maulana Fajar Wahab	2	-	2	-	2	6
19	Mei Lita	2	2	2	1	2	9
20	Melati Devi	2	2	2	-	2	8
21	Nabila Putri Herinda	2	-	2	1	2	7
22	Nisma Rimawaty Simajuntak	2	-	2	-	2	6
23	Nona Salsa Wardhani	2	2	2	-	2	8
24	Olin Tria Ramadhani	2	-	-	-	2	4
25	Ping Sen	2	2	2	1	2	9
26	Putri Malasari	2	2	1	1	2	8
27	Ramadhani Saputra	2	2	1	1	1	7
28	Rani Andryan Nasution	2	-	-	1	2	5
29	Ratu Theofany	2	1	1	1	2	7
30	Regina Dea Mawarni Sihombing	2	2	-	2	2	8
31	Revaldi Ilham Satria Putra	2	-	-	-	2	4
32	San San	2	2	1	1	2	8
33	Syifa Anjani	2	2	1	-	2	7
34	Widya Putri Laksa	2	2	-	2	2	8
35	Yana Julianti	2	-	-	-	2	4

36	Zakiah	2	2	1	1	1	7
NILAI TERTINGGI							9,5
NILAI TERENDAH							4
NILAI RATA-RATA							6,9

Tabel 4 : Kriteria Penilaian

No	Komponen/Sub Komponen yang dinilai	Indikator	Skor
1	Soal 1	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
2	Soal 2	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
3	Soal 3	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		Tingkat kecepatan menjawab	
4	Soal 4	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
5	Soal 4	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	

Hasil belajar siswa pada Siklus I akan diakumulasikan pada Siklus II yang kemudian dirata-ratakan dan akan menjadi Nilai Akhir. Hasil observasi terhadap siklus menunjukkan masih ada siswa yang memiliki motivasi yang rendah pada semua aspek. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada

siklus II. Penyampaian materi pada siklus II, menggunakan Media Digital Games Based Learning (DGBL) dengan pokok bahasan tentang kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara, Selama 2 x 45 menit. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu seorang guru senior melakukan observasi terhadap Hasil belajar siswa dalam mempelajari materi kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara. Adapun hasil observasi tersebut adalah:

Data Observasi Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Aspek Penilaian					Skor rata-rata	Katagori
		1	2	3	4	5		
1	Abdillah Ilham Soleh	4	4	4	4	4	4,0	B
2	Abdul Halim	5	4	3	4	4	4,0	B
3	Adelia Kesuma Putri	4	5	5	5	5	4,8	BS
4	Bela Dama Yanti	4	4	4	3	4	3,8	B
5	Dafina Willyan	4	4	3	3	3	3,4	B
6	Dahlia	4	4	4	4	5	4,2	BS
7	Fadilah Fitriani	3	5	4	4	4	4,0	B
8	Gusnaldi	4	5	5	5	5	4,8	BS
9	Hafizh Al Mahdi	3	4	3	4	4	3,6	B
10	ndah	4	4	4	3	3	3,6	B
11	rma	4	4	3	3	4	3,6	B
12	Januardi	4	4	4	4	5	4,2	B
13	esiska	3	4	4	3	3	3,4	B
14	Keni Panca Utami	4	5	5	5	5	4,8	BS
15	Lienardo	3	4	3	4	3	3,4	S
16	M. Fahmi Arifin	5	5	5	4	4	4,6	B

17	Mardiyah Ayyuasi	5	4	4	5	5	4,6	B
18	Maulana Fajar Wahab	4	4	3	3	4	3,6	B
19	Mei Lita	3	4	4	4	4	3,6	B
20	Melati Devi	4	3	3	4	4	3,6	B
21	Nabila Putri Herinda	4	4	5	5	5	4,6	BS
22	Nisma Rimawaty Simajuntak	4	4	4	3	4	3,8	B
23	Nona Salsa Wardhani	4	4	4	4	4	4,0	B
24	Olin Tria Ramadhani	3	4	4	4	5	4,0	BS
25	Ping Sen	4	5	4	4	5	4,4	BS
26	Putri Malasari	4	3	3	4	4	3,6	B
27	Ramadhani Saputra	4	4	5	5	5	4,6	BS
28	Rani Andryan Nasution	4	4	4	3	4	3,8	B
29	Ratu Theofany	4	3	4	3	4	3,6	B
30	Regina Dea Mawarni Sihombing	4	4	4	4	5	4,2	BS
31	Revaldi Ilham Satria Putra	5	4	5	5	5	4,8	BS
32	San San	4	4	4	3	4	3,8	B
33	Syifa Anjani	4	3	4	3	4	3,6	B
34	Widya Putri Laksa	5	4	4	4	5	4,4	BS
35	Yana Julianti	5	4	4	4	5	4,4	BS
36	Zakiah	5	4	5	5	5	4,8	BS
	Skor rata-rata	4,0	4,1	4	3,9	4,3	4,1	BS

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan melalui data sebagai berikut :

No	Indikator Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
1	Minat dan perhatian siswa terhadap materi atau topik bahasan	4,0	B
2	Tanggapan atau umpan balik siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui e-modul	4,1	BS
3	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan soal	4,0	B
4	Reaksi cepat siswa dalam menyelesaikan soal	3,9	B
5	Hasil belajar siswa dalam mempelajari materi sudut-sudut berelasi di berbagai kuadran	4,3	B
RATA-RATA		4,1	BS

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian Observasi Siklus II

Berikut adalah data Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Tabel 6. Penilaian Hasil Belajar pada Siklus II

No	Nama	Aspek yang dinilai					
		1	2	3	4	5	Nilai
1	Abdillah Ilham Soleh	2	2	2	2	2	10
2	Abdul Halim	2	1	2	1	2	8
3	Adelia Kesuma Putri	2	2	2	-	2	8
4	Bela Dama Yanti	2	2	2	1	2	9
5	Dafina Willyan	2	1	2	1	2	8
6	Dahlia	2	2	2	-	2	8
7	Fadilah Fitriani	2	2	2	2	2	10
8	Gusnaldi	2	2	2	2	2	10
9	Hafizh Al Mahdi	2	1	2	1	2	8
10	Indah	2	1	2	1	2	8
11	Irma	2	2	2	1	2	9
12	Januardi	2	1	2	1	2	8
13	Jesiska	2	1	2	1	1	7
14	Keni Panca Utami	2	-	2	2	2	8
15	Lienardo	2	-	2	-	2	6
16	M. Fahmi Arifin	2	1	2	2	2	9
17	Mardhiyah Ayyuasi	2	1	2	1	2	7
18	Maulana Fajar Wahab	2	1	2	1	2	8
19	Mei Lita	2	2	2	1	2	9
20	Melati Devi	2	2	2	-	2	8
21	Nabila Putri Herinda	2	1	2	1	2	8

22	Nisma Rimawaty Simajuntak	2	1	2	2	2	9
23	Nona Salsa Wardhani	2	2	2	-	2	8
24	Olin Tria Ramadhani	2	-	2	-	2	6
25	Ping Sen	2	2	2	1	2	9
26	Putri Malasari	2	2	1	2	2	9
27	Ramadhani Saputra	2	2	2	1	2	9
28	Rani Andryan Nasution	2	2	-	1	2	7
29	Ratu Theofany	2	1	1	2	2	8
30	Regina Dea Mawarni Sihombing	2	2	-	2	2	8
31	Revaldi Ilham Satria Putra	2	-	2	1	2	7
32	San San	2	2	1	2	2	9
33	Syifa Anjani	2	2	1	1	2	8
34	Widya Putri Laksa	2	2	-	2	2	8
35	Yana Julianti	2	2	-	2	2	8
36	Zakiah	2	2	1	2	2	9
	NILAI TERTINGGI						10
	NILAI TERENDAH						6
	NILAI RATA-RATA						8,4

Tabel 7 : Kriteria Penilaian

No	Komponen/Sub Komponen yang dinilai	Indikator	Skor
1	Soal 1	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
2	Soal 2	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
3	Soal 3	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		Tingkat kecepatan menjawab	
4	Soal 4	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	
5	Soal 4	Tingkat Ketepatan jawaban	2
		tingkat kecepatan menjawab	

Hasil belajar siswa pada Siklus I akan diakumulasikan pada Siklus II yang kemudian dirata-ratakan dan akan menjadi Nilai Akhir. Setelah proses belajar mengajar yang dilakukan, sebagai perbandingan untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 : Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dari skor dasar sampai hasil Siklus I, dan II

No	Keterangan	Jlh seluruh siswa	Rata-rata	Jlh yang tuntas	Jlh yang belum tuntas	% siswa tuntas	% siswa belum tuntas
1	Sebelum Tindakan	36	6,4	17	19	47,22 %	52,78 %
2	Hasil Siklus I	36	6,9	24	12	66,67%	33,33%
3	Hasil Siklus II	36	8,4	34	2	94,44%	5,56%

Dari tabel rekapitulasi hasil belajar diatas Nampak adanya kenaikan yang signifikan, terlihat bahwa sebelum diberitindakan yang merupakan skor dasar terlihat dari 36 siswa diperoleh skor rata-rata 6,4, yang tuntas hanya 17 orang atau 47,22% dan yang tidak tuntas 19 orang atau 52,78%. Setelah diberi tindakan pada siklus I masih ada yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 33,33% dan yang tidak tuntas sebanyak 24 orang atau 66,67% dengan nilai rata-raata 6,9 Sedang hasil belajar pada siklus II dari 36 orang siswa, yang tuntas sebanyak 4 orang atau 94,44% dan yang belum tuntas hanya 2 orang atau 5,56%, dengan nilai rata-rata 8,4. Hal ini menunjukkan bahwa ada kenaikan nilai rata-rata dari skor dasar 6,4, pada siklus I rata-rata 6,9 dan pada siklus II nilai rata-rata 8,4, sehingga dilihat adanya kenaikan nilai yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan karena: (1) proses pembelajaran dilakukan secara klasikal terutama dilakukan dengan metode yang membosankan siswa, sehingga siswa tidak termotivasi dan cuek dalam belajar. (2) Siswa XII BDP 1 lebih merasa senang mempelajari kompetensi kejuruan yang lebih banyak praktik dari pada materi yang berupa teori, (3) Siswa telah terbiasa menggunakan media teknologi dalam pembelajaran karena dampak selama pandemic 2 tahun terakhir, dan (4) guru kurang mengoptimalkan dalam menggunakan media pembelajaran. Maka penulis mencoba menggunakan Media *Digital Games Based Learning (DGBL) dalam pembelajaran mapel PPKN* untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media *DGBL Game* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah *game* diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.
3. Hal ini menunjukkan bahwa ada kenaikan nilai rata-rata dari skor dasar 6,4, pada siklus I rata-rata 6,9 dan pada siklus II nilai rata-rata 8,4, sehingga dilihat adanya kenaikan nilai yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali M. 2009. Pengembangan media pembelajaran interaktif matakuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi @Elektro* 5(1): 11-18
- Arikunto S. 2008. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Asnewastri. 2006. Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Pematangsiantar: FKIP USI. *On line at isjd. pdii. lipi. go. id/admin/jurnal/3meijun08246.pdf*
- Brom C., Sisler V., Slavik R. 2009. Implementing digital game-based learning in school: Augmented learning environment of "Europe 2045". *Multimedia System*. 16(1): 23-41
- Hainey T., Conolly TM., Razak AA. 2016. Teacher's views on the approach of digital games-based learning within the curriculum for excellence. *Intl. J. Games-Based Learning*, 2(1): 33-51
- Ifansyah MN., Mahtarami A. 2010. Pengembangan game pembelajaran otomata finit. *Seminar Nasional Informatika UPN "Veteran" Yogyakarta*. Yogyakarta
- Ismail A. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media
- Lakoro R. 2009. Mempertimbangkan peran permainan edukasi dalam pendidikan di Indonesia. *Seminar Industri Kreatif ITS Tahun 2009*. Surabaya
- Martono KT. 2011. Perancangan game edukasi "Fish Identity" dengan menggunakan Java™. *J. Sistem Komputer*1(1): 49-53
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pranata M. 2004. Efek redundansi desain pesan multimedia dan teori pemrosesan informasi. *J. Nirmana* 6(2): 171-182
- Prensky M. 2001. *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmani N. 2011. Pengajar cerdas dengan *joyful learning*. *On line at www.bppk. depkeu.go.id/pengajar-cerdas-dengan-joyful-learning.pdf*
- Rivai A. Sudjana N. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata NS. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprpto. 2006. Peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran menggunakan media teknologi informasi di sekolah. *J. Ekonomi dan Pendidikan* 3(1): 34-41
- Sutjiono T. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *J. Pendidikan Penabur* 6 (4): 76-84
- Tim penyusun KBBI. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas
- Wardani D. 2009. *Bermain Sambil Belajar (Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan)*. Bandung: Edukasia

INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023 Page 79-97

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>