

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES TERHADAP PEMAHAMAN
FAKTA DAN OPINI SISWA KELAS VI SDN 29 BANYUANYARA**

A. Nur Aliza Mauliana¹, Aini Meutiah N², Andi Ardhillah³ Salehah⁴

PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

1andinuralisamauliana@gmail.com, 2ainimth@gmail.com,

3andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id, 4saleha@gmail.com

ABSTRACT

opinions among sixth-grade students at SDN 29 Banyuanyara. The method used is quantitative with a quasi-experimental research design using the One Group Pretest-Posttest Design model. The research sample consisted of all 13 sixth-grade students using a saturated sampling technique. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 questions that had been validated by experts. Data were collected through pretest and posttest, then analyzed using descriptive and inferential statistics with the Paired Samples t-Test. The results of the descriptive analysis showed an increase in the average score of students from 61.85 on the pretest to 83.07 on the posttest, with a difference of 21.22 points. The Shapiro-Wilk normality test showed that the data were normally distributed. The Paired Samples t-Test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the pretest and posttest results. This study concluded that game media is effective in Indonesian language learning to improve students' understanding in distinguishing facts and opinions.

Keywords: game media, facts and opinions, Indonesian language learning, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media games terhadap pemahaman fakta dan opini siswa kelas VI SDN 29 Banyuanyara. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 13 orang dengan teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah divalidasi oleh ahli. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji Paired Samples t-Test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,85 pada pretest menjadi 83,07 pada posttest, dengan selisih sebesar 21,22 poin. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data

berdistribusi normal. Hasil uji Paired Samples t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media games efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan fakta dan opini.

Kata Kunci: media games, fakta dan opini, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

(Ali 2020) Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas.

Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik Nurgiyantoro (2001) dalam (Mubin and Aryanto 2024)

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para peserta didik terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dengan perkataan lain, agar para peserta didik mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka peserta didik diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan

Kemampuan membedakan fakta dan opini merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Sasongko 2017) dalam Senada dengan pernyataan Darmawati,

(2012:3). Fakta merupakan sesuatu atau hal yang benar-benar terjadi. Semua orang akan mengatakan pernyataan yang sama terhadap sebuah fakta. Lawan dari fakta adalah pendapat (opini). Pendapat (opini) merupakan gagasan, ide, atau pemikiran seseorang terhadap suatu peristiwa, hal, atau masalah

(Maulana, Suyoto, and Suprihatini 2024) Fakta adalah gambaran dari situasi atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Dalam pengertian sederhana, fakta adalah sesuatu yang telah terbukti secara nyata (Nofitria, 2017). Sementara itu, opini

merupakan pandangan atau pendapat seseorang terhadap suatu peristiwa. Hartono menjelaskan bahwa fakta melibatkan peristiwa yang benar-benar terjadi dan sering kali diidentifikasi melalui pertanyaan 5W 1H (apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan berapa). Di sisi lain, opini adalah hasil dari pemikiran subjektif, termasuk pendapat, anggapan, atau simpulan individu (Hartono). Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap perbedaan fakta dan opini. Dalam pengalaman praktik lapangan di SDN Gajahmungkur 04 Semarang pada tahun ajaran 2023/2024, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep ini membutuhkan bimbingan yang tepat dari guru.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di kelas 6 SD mempunyai kekhasannya tersendiri yang dirasakan oleh para siswa dalam menyerap materi yang diterangkan guru. (Hidayati and Aslam 2021) Dibutuhkannya penjelasan ekstra dan tertata dari guru dalam menjelaskan materi, namun karena penggunaan media pembelajaran yang dirasa kurang selaras serta siswa yang sudah mulai merasa bosan dengan

pembelajaran di rumah membuat siswa tidak dapat mengerjakan tugasnya dengan baik. Bahasa sendiri memiliki peranan utama untuk perkembangan pengetahuan, sosial, emosional siswa, dan juga faktor pendorong kesuksesan siswa dalam menyelami seluruh sektor pelajaran (Khair, 2018; Priatna & Setyarini, 2019). Mata pelajaran Bahasa Indonesia ditujukan agar mampu mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam semua aspek. Tidak dapat dipungkiri lagi jika pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting bagi para siswa (Putri Ningrat et al., 2018; Rahmat, 2017).

Masih terdapat permasalahan di lapangan terkait pemahaman fakta dan opini di kalangan peserta didik. Sesuai hasil pengamatan yang diperoleh peneliti di SDN 29 Banyuanyara Kota Takalar, ternyata kemampuan siswa dalam mengidentifikasi fakta dan opini sering kali mengalami kendala hal ini dikarenakan proses pembelajaran itu monoton atau hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa kurang termotivasi dan mudah merasa bosan ketika belajar. Pilihan media yang baik sebenarnya dapat membuat

siswa lebih banyak berlatih untuk membedakan fakta dan opini. Salah satu media yang cocok digunakan untuk pembelajaran ini adalah media games interaktif. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media games. Media games menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan prinsip “belajar sambil bermain”, siswa dapat lebih fokus, termotivasi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang dipilih yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana peserta didik diberikan tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan berupa pembelajaran dengan media games, dan selanjutnya tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kemampuan pemahaman fakta dan opini. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 29 Banyuanyara semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh

siswa kelas VI yang berjumlah 13 orang, sekaligus dijadikan sampel penelitian dengan teknik sampel jenuh. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media games, sedangkan variabel dependen adalah pemahaman fakta dan opini siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pemahaman fakta dan opini dalam teks bacaan. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba terlebih dahulu pada siswa setara. Data penelitian dikumpulkan melalui tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta tes akhir (posttest) setelah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum. Selain itu, digunakan pula analisis inferensial dengan uji *Paired Samples T-Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN 29 Banyuwantara dengan jumlah sampel sebanyak 13 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman

fakta dan opini diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan pembelajaran menggunakan media games.

Tabel 1 Data Pre-test dan Post Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Sain	55	78
2	Aksa	60	82
3	Dzaky	62	85
4	Rehan	58	80
5	Rasul	65	88
6	Fadli	70	90
7	Aidi	63	83
8	Meta	59	79
9	Dila	66	85
10	Fahmi	60	81
11	Adiba	55	77
12	Alya	64	86
13	Azizah	67	81

Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh hasil tabel di bawah ini

Tabel 2 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					Std.
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Deviation
pretest	13	55.00	70.00	61.8462	4.56154
posttest	13	77.00	90.00	82.6923	3.92396
Valid N (listwise)	13				

Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,85 pada pretest menjadi 83,07 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 21,22 poin.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan:

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.119	13	.200 ^a	.973	13	.923
posttest	.128	13	.200 ^a	.969	13	.883

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi:

- Pretest: $0,923 > 0,05$
- Posttest: $0,883 > 0,05$

Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples t-Test*. Hasil uji *Paired Samples t-Test* antara pretest dan posttest ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Uji Hipotesis

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	13	.844	.000

Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media games berpengaruh signifikan terhadap pemahaman fakta dan opini siswa kelas VI SDN 29 Banyuwantara. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 20 poin menandakan bahwa media games efektif membantu siswa dalam membedakan fakta dan opini.

Selain itu, selama pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta terlibat secara langsung dalam aktivitas kelas. Hal ini mendukung hasil kuantitatif bahwa media games tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VI SDN 29 Banyuwantara, penggunaan media games berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman fakta dan opini siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 61,85 pada pretest menjadi 83,07 pada posttest, dengan selisih peningkatan sekitar 21,22 poin. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis menggunakan

Paired Samples t-Test dapat dilakukan. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Penerapan media games juga memberikan dampak positif terhadap suasana belajar. Siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Media games dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membedakan fakta dan opini di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi:10.31851/pernik.v3i2.4839.
- Darmawati, Uti. Y. Budi Artati. 2012. *Detik-Detik Ujian Nasional Bahasa Indonesia Tahun Pelajaran 2012/2013*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. 2021. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2):251. doi:10.23887/jp2.v4i2.37038.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.
- Maulana, M. Irsyad, Suyoto Suyoto, and Ganis Suprihatini. 2024. "Analisis Tingkat Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Fakta Dan Opini (Studi Pada: Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar)." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5(2):172–76. doi:10.54371/ainj.v5i2.453.
- Mubin, Minahul, and Sherif Juniar Aryanto. 2024. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3(03):554–59. doi:10.47709/educendikia.v3i03.3429.
- Nofitria, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Kritis Teks Argumentasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1409–1415. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE.

- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>.
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>.
- Sasongko, Rais Hari. 2017. "Kemampuan Siswa Dalam Menyatakan Fakta Dan Opini Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Masaran." Universitas Muhammadiyah Surakarta 1689–99.