



Perbedaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dan Model Pembelajaran Instruksi Langsung Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SD

Fara Adi Yati^{1*}, Khairun Nisa², Muhammad Erfan³, Lalu Hamdian Affandi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8789>

Received : 20 Juni 2024

Revised : 19 Agustus 2024

Accepted : 25 Agustus 2024

Abstract: This study aims to determine the differences between game-based learning models and direct instruction learning models in improving the cultural literacy and citizenship skills of elementary school students. This study uses a quantitative research method. This study is an experimental study with a control group type design using a pre-test and post-test. The data collection technique for cultural literacy and citizenship skills in this study used a multiple-choice test developed according to cultural literacy and citizenship indicators. The data analysis technique in this study used a prerequisite test, namely the normality test using Kolmogorov-smirnov, the homogeneity test using the F test to test the homogeneity of two samples, then the hypothesis test was in the form of an independent sample t-test. The results of data analysis using the independent sample t-test obtained a sig value (2-tailed) of $0.001 \leq 0.05$, if the significance value ($P \leq 0.05$) then the data has a significant difference. So it can be concluded that the test results show that there is a significant difference between classes using game-based learning models and classes using direct instruction learning models. The results of the hypothesis test show that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a difference between the game-based learning model and the direct instruction learning model in improving the cultural and citizenship literacy skills of grade V students of SDN 5 Mataram in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Game Based, Direct Instruction, Cultural and Civic Literacy.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan design tipe control group dengan menggunakan pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data kemampuan literasi budaya dan kewargaan dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang dikembangkan sesuai indikator literasi budaya dan kewargaan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan uji F untuk menguji homogenitas dua sampel kemudian uji hipotesis berupa uji independent sampel t-test. Hasil analisis data menggunakan uji independent sampel t-test memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.001 \leq 0,05$, jika nilai signifikansi ($P \leq 0,05$) maka data memiliki perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dan kelas yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan antara model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung dalam

meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas V SDN 5 Mataram tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Berbasis Permainan, Instruksi Langsung, Literasi Budaya dan Kewargaan

Pendahuluan

Ketercapaian dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) (Kosilah & Septian, 2020). Pada tingkat pendidikan dasar, penting untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal karena tahap ini merupakan tahap kritis dalam perkembangan pola pikir dan kreativitas anak, serta persiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar perlu dijalankan dengan maksimal agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa (Septiani, & Zain, 2024).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (PP No.32 tahun 2013). Di antara faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, adalah guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya sebagai teladan bagi peserta didik yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning) (Yustiqvar, dkk., 2019). Oleh karena itu keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda yang dapat dikelompokkan pada peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Peserta didik yang mempunyai kemampuan yang tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain-lain (Murni, 2020). Sebaliknya peserta didik yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, perhatian dan tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain-lain.

Permasalahan yang sering terjadi di kelas adalah saat proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang kurang aktif dan tidak konsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan informasi, berbincang dengan temannya tentang hal-hal yang diluar pembelajaran (Harwini, 2019). Pembelajaran IPS menjadi membosankan, kurang menarik, dan dianggap sulit. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi budayadan kewargaan siswa.

Era Society 5.0 merupakan konsep sosial yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi, (Subandowo., 2022). Di era ini, masyarakat dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan menggunakan berbagai inovasi yang lahir dari *era revolusi industry* 4.0 untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Sebelum *era society* 5.0, dunia pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Siswa diharapkan memiliki kecakapan hidup abad 21 yang dikenal dengan 4C, yaitu kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, dan salah satunya adalah kemampuan literasi budaya dan kewargaan (Mardiyah, dkk., 2021). Jadi, ada tiga hal yang harus dimanfaatkan oleh para pendidik di era society 5.0, antara lain; *internet of things* dalam dunia pendidikan (IoT), *virtual/augmented reality* dalam dunia pendidikan, dan penggunaan kecerdasan buatan (AI) untuk mengetahui dan mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa.

Kemampuan literasi budaya dan kewargaan sangat penting bagi peserta didik, terutama di Sekolah Dasar karena dapat mempengaruhi perilaku mereka yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan bangsa (Hadiansyah, dkk., 2017). Apabila peserta didik tidak menguasai kemampuan literasi budaya dan kewargaan, maka mereka mungkin akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, terutama dalam konteks pendidikan. Selain itu, peserta didik mungkin juga akan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan literasi budaya dan kewargaan, seperti hak asasi manusia, demokrasi dan sebagainya. Rendahnya kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik tentunya memiliki dampak negatif dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurunnya perilaku yang mencerminkan nilai-nilai budaya bangsa menjadi salah satu indikator rendahnya kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik (Kurniawan, dkk. 2022). Selain itu, rendahnya tingkat pendidikan dan kewarganegaraan peserta didik dapat mengganggu stabilitas nasional, karena masyarakat semakin rentan terpecah belah karena kebencian dan prasangka hanya karena tidak mengetahui dan memahami keberagaman budaya masyarakat kita, terutama di era digital. Oleh karena itu, literasi budaya dan kewargaan penting untuk di ajarkan dan ditanamkan sejak dini bagi peserta didik terutama yang berada di

level sekolah dasar (Marlina, T., & Halidatunnisa, N. 2022).

Model pembelajaran yang inovasi dan menarik sangat penting untuk diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran literasi budaya dan kewargaan siswa SD karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi budaya dan kewargaan siswa SD ini adalah model pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, Peserta didik kelas V di SDN 5 Mataram masih memiliki kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang masih sangat sulit mengenali keberagaman budaya yang ada, contohnya ketika peserta didik di tanya serabi lak-lak berasal dari suku mana, sebagian besar dari peserta didik banyak yang tidak tau dan tidak bisa menjawab. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil pre-test yang telah di lakukan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Padahal peserta didik di kelas V seharusnya dapat mengenal keberagaman budaya dan aturan-aturan kemasyarakatan yang ada di lingkungan sekitar dan juga keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 5 Mataram bahwa sejauh ini dalam proses pembelajaran literasi budaya dan kewargaan di SDN 5 Mataram pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya melalui pembelajaran IPS dan PPKN sehingga kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik masih sangat rendah. Oleh karena itu pendidik harus berupaya membuat pembelajaran yang aktif dengan menggunakan model pembelajaran yang inovasi dan kreativitas sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS dan PPKN di sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Keunggulan model pembelajaran berbasis permainan ini adalah dapat mendorong pemikiran kritis pada siswa (Aysila, 2023). Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan juga mempunyai peranan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat dan menjalin kerjasama antar teman (Winatha & Setiawan, 2020). Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberi mereka kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan

pembelajaran mereka dengan cara yang menyenangkan (Winatha & Setiawan, 2020).

Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian Deti Indah Setianingsih, dkk. (2023), yang mengungkapkan bahwa kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia (2023) menyatakan bahwa "Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada model pembelajaran dan tempat penelitian yang digunakan, yang mana pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung, dan yang menjadai tempat penelitiannya adalah SDN 5 Mataram.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang perbedaan model pembelajaran berbasis permainan dan instruksi langsung dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa SD untuk mengetahui model pembelajaran mana yang terbaik dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa SDN 5 Mataram.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental design. Desain ini mempunyai kelas kontrol. Bentuk penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, design ini merupakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini terdapat pre-test dan post-test.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Mataram jln. Langko No.8, Dasan Agung, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat pada semester genap tahun 2023/2024. Populasi

dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V di SDN 5 Mataram yang berjumlah 50 orang yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan VB, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang ada di SDN 5 Mataram.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes terdiri dari soal pilihan ganda yang dikembangkan sesuai indikator literasi budaya dan kewargaan. 1. peserta didik memiliki rasa kepekaan, toleransi, menghargai harmonisasi, rela berkorban dan mampu berkomunikasi antar budaya, 2. Peserta didik dapat meyakini, tertarik dan kemudian mempelajari kebudayaannya, 3. Peserta didik memahami keberagaman Indonesia mulai dari teman sebaya, agama, suku, adat dan lain sebagainya, 4. Peserta didik mampu mengkomodir setiap perbedaan dengan mengapresiasi dan mengasihi sesama, karena keberhasilan dan ketahanan budaya Indonesia ditentukan dari keberhasilan siswa memahami kebhinnekaan.

Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan. Kelayakan instrument tes dilaksanakan validasi menggunakan validasi ahli, selanjutnya dihitung reliabilitas tes dengan bantuan program spss statistic versi 26.

Data hasil pre-test dan post-test peserta didik akan dilakukan pengujian menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan uji F untuk menguji homogenitas dua sampel. Setelah melalui uji prasyarat data pre-test dan post-test dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji independen sampel t-test. Analisis perhitungan uji prasyarat dan hipotesis dihitung menggunakan bantuan program spss statistic versi 26.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental design tipe nonequivalent control group design. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 juni 2024 sampai tanggal 15 juni 2024 di kelas V SDN 5 Mataram, dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas VB yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol yang dimana tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dan kelas VA yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian ini dilaksanakan masing-masing 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan pre-test pada masing-masing kelas

kontrol dan kelas eksperimen tanpa diberikan perlakuan sebelumnya untuk melihat kemampuan awal peserta didik tentang literasi budaya dan kewargaan. Selanjutnya pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan pada kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran intruksi langsung pada kelas kontrol.

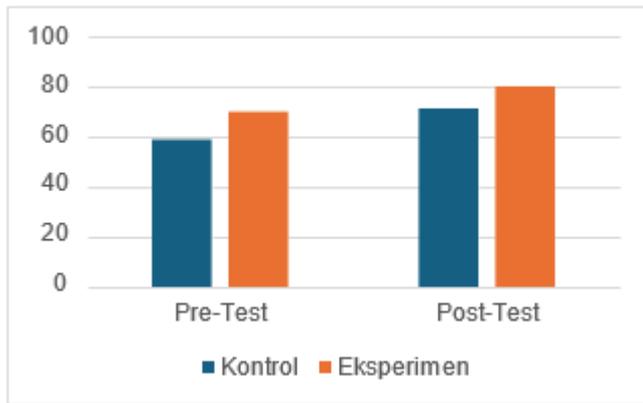
Butir soal yang telah di validasi digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat untuk mengukur kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik. Berikut data hasil tes kemampuan literasi budaya dan kewargaan (*Pre-test dan Post-test*) peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes kemampuan literasi budaya dan kewargaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	56	88	70.24	8.333
Post-Test Eksperimen	25	60	92	80.32	7.476
Pre-Test Kontrol	25	28	76	59.12	13.217
Post-Test Kontrol	25	56	84	71.60	8.367
Valid N (listwise)	25				

Pada Tabel 1, kelompok eksperimen melakukan dua kali penilaian yaitu pre-test dan post-test, sedangkan kelompok kontrol juga melakukan dua kali penilaian yaitu pre-test dan post-test. Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil tes kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan lebih baik dibandingkan dengan hasil tes kemampuan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung. Nilai tertinggi untuk kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 88 dan nilai terendah 56, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 76 dan nilai terendah adalah 28. Nilai peserta didik kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan lebih baik dibandingkan dengan nilai peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung. Nilai tertinggi kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan sebanyak

92 dan nilai terendah 60, sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol sebesar 84 dan nilai terendah 56.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, diketahui rata-rata nilai tes kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik pada saat pre-test kelas eksperimen 70.24 dan nilai rata-rata peserta didik kelas kontrol 59.12. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan hasil post-test kelas eksperimen memiliki rata-rata 80.32. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung memiliki rata-rata 71.60.

Uji validitas soal tes dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi soal dengan materi yang diajarkan sehingga benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil validitas soal tes terhadap 25 butir soal dinyatakan valid dengan hasil penilaian pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah
1.	Isi	35
2.	Bahasa	16
Skor		51
Rata-Rata		78,5
Kategori		Baik

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa instrument soal tes pada aspek isi memperoleh skor 35 dan pada aspek bahasa memperoleh skor 16, sehingga total skor instrument soal tes yaitu 51. Demikian pula untuk skor rata-rata yang diperoleh 78,5% berdasarkan kriteria skor menurut (Widoyoko, 2018) maka dikategorikan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrument soal tes layak digunakan untuk mengambil data dengan sedikit revisi.

Berdasarkan hasil uji prasyarat, untuk uji normalitas statistik Kolmogorov-smirnov, hasil uji normalitas didapatkan pada kolom Kolmogorov-

smirnov pre-test eksperimen (model pembelajaran berbasis permainan)., post-test eksperimen (model pembelajaran berbasis permainan), pre-test kontrol (model pembelajaran instruksi langsung), post-test kontrol (model pembelajaran instruksi langsung) yaitu sig. 0.195, 0.091, 0.156, 0.035 > 0.05 pada taraf signifikansi 5% ini artinya bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan tujuan untuk melihat keseragaman data yang diperoleh. Data dikatakan homogeny jika nilai sig $\geq 0,05$. Uji homogenitas pada penelitian ini di analisis menggunakan bantuan program SPSS versi 26 for windows. Setelah di uji, diketahui nilai signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar 0.246 yang artinya nilai sig $\geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogeny.

Setelah melakukan uji prasyarat, maka Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS 26, dengan teknik uji independent sampel t-test. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh output hasil post-test dengan menggunakan uji independent sampel t-test dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Independen Sampel T-Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig (2-tailed)
Hasil Tes Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan	Equal Variances assumed	1.381	.246	3.886	48	<.001
	Equal Variances not assumed			3.886	47.405	<.001

Berdasarkan Tabel 3, diketahui nilai thitung sebesar 3.886 dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0.001, tabel distribusi t dicari pada taraf signifikan 5% kemudian nilai thitung dibandingkan dengan nilai ttabel diperoleh tabel sebesar 2.010. Apabila nilai thitung dan nilai ttabel dibandingkan diketahui bahwa thitung \geq ttabel dengan nilai sebesar 3.886 \geq 2.010 sedangkan nilai sig $\leq 0,05$ (0,001 \leq 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara model

pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas V SDN 5 Mataram tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas V SDN 5 Mataram. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan soal tes dan dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto peserta didik saat proses pembelajaran. Sedangkan soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal digunakan untuk mengukur kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik, instrument tersebut dilakukan validasi terlebih dahulu menggunakan uji ahli.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Mataram dengan tujuan untuk menemukan perbedaan model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran berbasis instruksi langsung dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Penelitian ini menggunakan dua kelas dimana kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini diawali dengan pemberian pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata Pre-test yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 70.24% Sedangkan rata-rata Pre-test kelas kontrol sebesar 59.12% Nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 88 dan nilai terendah 56 sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 76 dan nilai terendah 28. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran instruksi langsung atau tidak diberikan perlakuan. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Selanjutnya peneliti memberikan *post-test* pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan akhir yang diperoleh.

Hal ini terlihat dari hasil analisis yang telah dilakukan pada hasil *post-test* yang diberikan kepada peserta didik. Hasil deskriptif data penelitian pada kedua kelas diperoleh bahwa, nilai rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 80.32% sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 71.60%. Selain itu nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 92 dan nilai terendah 60 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 84 Dan nilai terendah 56.

Selanjutnya, data kemampuan literasi budaya dan kewargaan tersebut diuji hipotesis yaitu dengan teknik uji independent sampel t-test. Peneliti memperoleh hasil nilai sebesar $3.886 \geq 2.010$ probabilitas sig (2-tailed) $0,001 \leq 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan kelas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan atau pembelajaran masing-masing dua kali pertemuan. Selama proses pemberian perlakuan pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, peserta didik sulit diatur ketika bermain game, namun disisi lain peserta didik terlihat lebih aktif, semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik juga mudah menangkap materi yang disampaikan. Hal ini Sejalan dengan pendapat Aini (2018) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran dan permainan sebagai bagian dari pendidikan dan memungkinkan peserta didik untuk saling berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran.

Pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran instruksi langsung, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik terlihat bosan dan jenuh dalam mendengarkan penjelasan guru dan mengamati video yang ditayangkan di depan kelas dengan LCD. Selain itu, peserta didik juga lebih asyik bermain dengan temannya dan tidak mendengarkan penjelasan guru dan mengamati video dengan baik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Fathurrohman, (2015) yang mengatakan bahwa peserta didik sulit untuk mengatasi dalam perbedaan seperti hal kemampuan, pengetahuan, tingkat pembelajaran, serta pemahaman maupun gaya belajar dan kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran.

Dari data yang disajikan peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang tentunya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ditemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan berhasil karena pembelajaran menciptakan peserta didik untuk belajar

aktif sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik yang lebih baik atau meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran dan permainan sebagai bagian dari pendidikan dan memungkinkan peserta didik untuk saling berpartisipasi. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik belajar melalui bermain. Proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang dirancang sesuai topik, sehingga dalam hal ini membantu meningkatkan kinerja peserta didik.

Selain itu, perbedaan kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang signifikan antara kelas peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan kelas peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran instruksi langsung disebabkan beberapa hal. Model pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran dan peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan tidak membosankan.

Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan langsung peserta didik dengan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dengan adanya permainan menebak dan menyusun gambar ini peserta didik menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Selanjutnya peneliti juga menemukan perbedaan antara model pembelajaran berbasis permainan dan model pembelajaran instruksi langsung dari beberapa faktor. Model penyajian materi pelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tentunya berbeda dengan model pembelajaran instruksi langsung. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan peserta didik sangat antusias dan semangat dalam menerima materi pembelajaran, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aini dan Muhid (2022) yaitu model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran instruksi langsung peserta didik sangat bosan dan jenuh dalam menerima materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2014); Novitasari, dkk (2020) menyatakan bahwa proses belajar mengajar menggunakan model instruksi langsung membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan didapatkan thitung $3.886 > t_{tabel} 2.010$ dengan nilai signifikan (2-tailed) $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan kemampuan literasi budaya dan kewargaan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran instruksi langsung yaitu dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 85,50%, sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 66,50%.

Referensi

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Aini, K. N., & Muhid, A. (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 35-55. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2382>
- Aysila, J. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Pengajaran Matematika Online. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(4).
- Dewi, S.R. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Gerontik*. Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A. A., Nento, M. N., Hanifah, N., ... & Akbari, Q. S. (2017). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan.
- Harwini, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 48-52. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i2.267>
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>
- Kurniawan, M. I., Wardana, M. D. K., & Wulandari, R. (2022). Urgency of Cultural and Citizen Literacy for Elementary School in the Digitalization Era. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 3, 580-584.

- Mardiyah, I., Utami, W. D., Novitasari, D. C. R., Hafiyusholeh, M., & Sulistiyawati, D. (2021). Analisis prediksi jumlah penduduk di kota Pasuruan menggunakan metode arima. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 15(3), 525-534.
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi literasi sosial budaya di sekolah dan madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426-436.
- Murni, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 57-62.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Setianingsih, D., Kiranti, D. I., Sulistyorini, S., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2023). Urgensi Literasi Budaya dan Kewargaan Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 7(2), 147-153. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i2.3164>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi pendidikan di era society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1).
- Sugiyono, (2019) . *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* . Bandung. Alfabeta.
- Widoyoko, (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>