

Pengaruh Media *Game Board* Terhadap Peningkatan Pemahaman Aksara *Incung* Siswa Kelas V Sdn 050/Xi Kumun Hilir

Rike Azura Fitri, Ade Putra

Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

rikeazuraa@gmail.com

ad3ptr1989@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Board* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai aksara tradisional *Incung* pada siswa kelas V SD Negeri 050/XI Kumun Hilir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen melalui desain pre-test dan post-test. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penerapan media pembelajaran *Game Board*. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Board* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara tradisional *Incung*. Media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game Board*, *Aksara Incung*, Pemahaman Siswa, Budaya Lokal.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang secara tidak langsung sudah dilakukan pada kehidupan sehari-hari baik dari kegiatan sosial, di sekolah, pengaruh lingkungan dan pengalaman hidup individu, dari pembelajaran juga perilaku dan pemahaman individu dapat terpengaruh dan berubah. (KBBI, 2024) pembelajaran adalah sebuah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pada pembelajaran kita mengenal beberapa teknik pembelajaran guna mengoptimalkan pembelajaran di kelas agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan baik, salah satu teknik yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Menurut Mayer (2009) dalam buku *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi pengoptimalan pembelajaran* (Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, 2018:5). Tujuan dari media pembelajaran adalah menciptakan *Meaningful Learning* 'Pembelajaran Bermakna' karena dengan adanya suatu instrumen pengantar pesan-pesan pembelajaran, pembelajar akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran.

Dari pendapat di atas *Media Game Board Aksara Incung* menjadi sumber belajar yang di berikan oleh pengajar kepada pembelajar yakni siswa kelas V SD Negeri 050/XI Kumun Hilir. *Media Game Board Aksara Incung* merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat di gunakan pada banyak kalangan terlebih pada siswa Sekolah Dasar umumnya yang mana sistem pembelajaran sambil bermain akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran *Aksara Incung*. *Aksara Incung* sebagai warisan budaya masyarakat Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, menghadapi tantangan pelestarian di tengah minimnya minat generasi muda. Siswa kelas V di SD Negeri 050/XI Kumun Hilir menunjukan pemahaman yang rendah terhadap aksara tradisional, yakni masih banyaknya siswa yang masih belum begitu memahami apa itu *Aksara Incung*, cara membaca dan menulis aksara tersebut sehingga di perlukan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pengetahuan siswa pada konteks budaya lokal. Tujuan pembelajaran dengan media *Game Board Aksara Incung* merupakan upaya mempertahankan budaya melalui pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga lebih bisa di pahami dengan baik oleh siswa baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

penelitian yang peneliti bahas dalam penelitian ini dimana penelitian berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pemahaman aksara *Incung*. Proses penelitian tertuju pada data dengan menggunakan angka dan statistik maka penelitian ini lebih tepat jika menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen seperti yang di kemukakan oleh Sugiyono (2016:8) metode penelitian kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

Tahapan Penelitian

a. Pre-Test dan Post-Test

Teknik dengan cara penyebaran kuesioner (angket) yang mana akan di lakukan pada awal sebelum penerapan *Game Board* di mulai berupa pre-test dan post-test setelah proses penerapan *Game Board* sebagai media pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap aksara *Incung*.

b. Observasi

Teknik observasi di gunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan *Game Board* dalam pembelajaran. Seperti yang di kemukakan oleh Sugiyono (2016:145) Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati tidak terlalu besar.

Teknik observasi pada penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perubahan yang terjadi ketika media *Game Board* digunakan sebagai pendukung peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan inovasi baru dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan usia peserta didik.

Teknik Analisis Data

a. Uji validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pre-test dan post-test yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar mengukur hasil pemahaman siswa terhadap aksara *Incung* dengan valid. Berdasarkan proses pelaksanaannya uji validitas penelitian ini menggunakan validitas konstruk dengan analisis korelasi Pearson Produk Moment untuk melihat hubungan antara setiap soal dengan total skor yang apabila nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka hasil post-test dan pre-test akan di anggap valid. menurut Sugiyono (2019), validitas adalah tingkat keakuratan suatu instrumen dalam mengukur suatu variabel penelitian. Jika suatu instrumen valid, maka data yang diperoleh dapat dipercaya dan benar-benar mencerminkan konsep yang diukur.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah pre-test dan post-test menghasilkan hasil yang konsisten atau tidak jika di gunakan kembali dengan menggunakan metode *crobach's alpha*. Menurut Sugiyono (2019), reliabilitas adalah tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur variabel yang sama secara berulang. Jika suatu instrumen reliabel, maka hasil pengukurannya akan stabil dan tidak berubah secara signifikan meskipun diuji dalam waktu atau kondisi yang berbeda. Salah satu metode yang sering digunakan untuk menguji reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha* (α).

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah data skor pemahaman peserta didik dari pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan sampel 22 orang dengan hipotesis H_0 data berdistribusi normal dan H_1 data tidak berdistribusi normal yang di putuskan berdasarkan $p\text{-value} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $p\text{-value} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi dengan normal.

d. Uji Wilcoxon Rank Test

Setelah data penelitian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dan diperoleh hasil signifikansi dari data yang digunakan tidak berdistribusi dengan normal, yaitu nilai signifikansi pre-test 0,001 dan *npos-test* 0,001. Maka untuk menentukan keefektifan penggunaan media *Game Board* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dilakukan pula uji *Wilcoxon Signed Rank Test* agar diperoleh hasil perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan media *Game Board* sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji validitas

Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan soal tes yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *Game Board* pada mata pelajaran Aksara *Incung*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan melalui Pre-test dan Post-test. Mengingat instrumen yang digunakan adalah hasil tes belajar dengan jumlah responden yang terbatas, yaitu 22 siswa maka uji validitas lebih difokuskan pada validitas isi.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Keterangan
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar	4	Sangat sesuai
2	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran	3	Sesuai
3	Kesesuaian soal dengan materi Aksara Incung	4	Sangat sesuai
4	Kejelasan Soal	3	Sesuai
5	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Sesuai
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa	3	Sesuai
7	Kesesuaian soal bentuk pilihan ganda	4	Sangat sesuai

Nilai Rat-rata : 3,43

Kategori : Valid

Berdasarkan hasil validitas oleh ahli, seluruh butir soal dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, instrumen tes dalam penelitian ini dinyatakan valid secara isi.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang digunakan pada pre-test dan post-test dalam pembelajaran Aksara Incung dengan menggunakan media *Game Board*. Uji reliabilitas ini digunakan pada instrumen Pre-test yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pada tahap Pre-test.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar pada tahap Pre-test di peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar -,208. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang rendah dan belum memenuhi kriteria reliabel. Rendahnya nilai reliabilitas ini mengindikasikan bahwa konsistensi antar butir soal dalam instrumen masih lemah.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,268	9

Hasil analisis lebih lanjut pada tabel *Item-total Statistik* menunjukkan bahwa tidak semua butir soal memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation yang rendah bahkan bernilai negatif. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua butir soal memiliki kekesuaian dan keselarasan dalam mengukur konstruk yang sama. Oleh karena itu, hanya sebagian kecil butir soal yang memenuhi kriteria statistik, sedangkan butir lainnya perlu dieliminasi. Lalu dilakukan uji reliabilitas ulang dengan hanya menggunakan nilai Corrected Item-Total Correlation yang bernilai positif saja, sehingga diperoleh nilai Corrected Item-Total Correlation positif sebanyak 8 soal pada tahap Pre-test sebesar 0,268.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P02	78,4091	155,301	,022	,271
P06	79,2273	148,184	,203	,237
P09	79,0455	147,569	,257	,230
P11	78,8636	150,695	,202	,246
P13	79,4545	140,165	,488	,183
P15	79,0455	153,855	,087	,263
P18	79,4545	152,260	,097	,258

P20	79,0455	147,474	,318	,227
SKOR	21,2727	19,922	,293	,569

Rendahnya reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain jumlah responden yang terbatas yaitu sebanyak 22 siswa, jumlah butir soal yang sedikit setelah proses validasi, serta karakteristik materi muatan lokal Aksara Incung yang masih relatif baru bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan variasi jawaban siswa menjadi tinggi dan berdampak pada rendahnya konsistensi instrumen.

Meskipun demikian, instrumen penelitian tetap digunakan secara terbatas sebagai alat bantu untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Game Board*. Peneliti menyadari bahwa keterbatasan reliabilitas menjadi salah satu kelemahan penelitian yang perlu diperhatikan. Dengan demikian, hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan instrumen pada penelitian selanjutnya.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas di penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi dengan normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0,001 dan post-test sebesar 0,002.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,245	22	,001	,829	22	,001
Posttest	,252	22	,001	,830	22	,002
a. Lilliefors Significance Correction						

Karena nilai signifikansi kedua data lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Game Board* maka dilakukan uji lanjutan dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

c. Uji Wilcoxon Rank Test

Setelah data penelitian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk dan diperoleh hasil signifikansi dari data yang digunakan tidak berdistribusi dengan normal, yaitu nilai signifikansi pre-test 0,001 dan post-test 0,001. Maka untuk menentukan keefektifan penggunaan media *Game Board* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dilakukan pula uji Wilcoxon Signed Rank Test agar diperoleh hasil perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan media *Game Board* sebagai media pembelajaran.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	22 ^b	11,50	253,00
	Ties	0 ^c		
	Total	22		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Test Statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-4,122 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Game Board*.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-test dan Post-test. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Game Board* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan dinyatakan valid secara isi, sehingga instrumen layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran Aksara Incung.
2. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data Pre-test tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test.
3. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-test dan Post-test siswa setelah penerapan media pembelajaran *Game Board*, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa.
4. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game Board* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Aksara Incung.
5. Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai reliabilitas yang masih rendah. Hal ini menjadi salah satu keterbatasan penelitian yang perlu diperhatikan dan dijadikan bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulisan jurnal ini yang berjudul “Pengaruh Buruk Gatget” dapat diselesaikan dengan baik. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padang Panjang, yang telah memberikan ilmu, arahan, dan motivasi yang sangat berharga. Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman yang telah mendukung dan membantu dalam menciptakan karya ini sehingga siap pada waktu yang ditentukan. Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2024. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. 2018. *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.