

Penerapan Game Edukasi *LTL (Let's To Learn)* Berbasis Model Inquiri Upaya Peningkatan Pemahaman Menentukan Nilai Teks Legenda dan Sikap Kritis Siswa Kelas 6 SD Negeri Kalirejo 01

Putri Syahida Nur Sabrina¹, Panca Dewi Purwati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

e-mail: putrisyahidaa03@students.unnes.ac.id

Abstrak

Kesulitan memahami cerita merupakan faktor ketidakberhasilan siswa dalam menentukan nilai pada teks legenda sehingga belum tercapainya kriteria sikap bernalar kritis siswa. Penelitian dilakukan untuk melihat efektifitas penerapan media game edukasi *LTL (Let's To Learn)* terhadap peningkatan kemampuan memahami cerita sehingga dapat menentukan nilai pada teks legenda disertai dengan ketercapaian kriteria sikap bernalar kritis siswa kelas 6 SD Negeri Kalirejo 01. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix methods* yang mana menyajikan data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwasanya ada peningkatan terhadap kemampuan peserta didik menentukan nilai pada teks legenda melalui kegiatan *pre-test* dan *post test* di dapatkan 4% yang tidak tuntas dan 96% yang sudah tuntas. Dengan demikian, media game edukasi *LTL (Let's to Learn)* berbasis model inquiri dalam pembelajaran menentukan nilai teks legenda dapat tercapai sesuai dengan KKTP dan juga kriteria bernalar kritis siswa.

Kata kunci: *Legenda, Bernalar Kritis, LTL (Let's To Learn)*

Abstract

Difficulty understanding the story is a factor in students' failure to determine the value of the legendary text so that the criteria for students' critical reasoning attitudes have not been achieved. The research was conducted to see the effectiveness of the application of *LTL (Let's To Learn)* educational game media in increasing the ability to understand stories so that they can determine the value of legendary texts accompanied by achieving the criteria for critical reasoning attitudes of 6th grade students at Kalirejo 01 State Elementary School. The research method used is *mix methods*, which presents data quantitatively and qualitatively. The results of the research conducted showed that there was an increase in students' ability to determine the value of the legend text through *pre-test* and *post-test* activities, with 4% incomplete and 96% completed. Thus, the *LTL (Let's to Learn)* educational game media based on the inquiry model in learning to determine the value of legendary texts can be achieved in accordance with the KKTP and also students' critical reasoning criteria.

Keywords : *Legend, Critical Reasoning, LTL (Let's To Learn)*

PENDAHULUAN

Dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, pada kurikulum merdeka yang dicanangkan pemerintah beberapa tahun terakhir membuat munculnya berbagai kebijakan yang mengharuskan pendidik melakukan beberapa administrasi kegiatan pembelajaran. Dengan begitu beberapa hal yang harus dipikirkan dengan matang seperti pengembangan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam mengajarkan materi, pembelajaran dengan integrasi teknologi atau disebut dengan *TPACK* juga menjadi suatu hal yang masih diagungkan (Jewarut et al., 2024). Sehingga penerapan *TPACK* dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting. Selain itu, patutnya pendidik memperhatikan model pembelajaran yang dipakai sebagaimana disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Karena model pembelajaran akan berpengaruh pada inti pembelajaran yang akan dilakukan dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar sehingga terlaksanakannya sebuah proses pembelajaran yang tidak membosankan dan suasana kelas yang lebih hidup serta interaktif. Media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap kelancaran proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Pengembangan media pembelajaran, dilakukan dengan berbagai upaya yang tentunya telah disesuaikan dengan tujuan dari adanya pembelajaran tersebut dilakukan (Wibawanti et al., 2021). Di zaman yang sudah canggih dan modern, saat ini perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan. Selain untuk menghindari adanya ketertinggalan dan keterbelakangan, sebagai guru juga perlu mengenalkan kepada peserta didiknya mengenai kemajuan zaman yang pesat ini. Salah satunya seperti penggunaan media pembelajaran game pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Game edukasi menjadi pilihan yang tepat bagi para pendidik, karena dengan adanya integrasi antara materi dan media pembelajaran berbasis game edukasi, membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang efektif dan menarik (Yuniza et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memuat beberapa aspek kemampuan dan ketrampilan secara kognitif maupun afektif yang harus dapat dicapai peserta didik. Mempelajari Bahasa Indonesia sebagai salah satu bentuk cinta kita terhadap tanah air, selain itu mengasah kemampuan kita dalam berkomunikasi, menelaah, serta berpikir kritis (Muhsyanur et al., 2021). Salah satunya pada sub materi menentukan nilai pada teks sastra di kelas 6 SD. Di mana pada sub materi tersebut, menuntut peserta didik untuk dapat memahami keseluruhan soal secara cepat kemudian dapat menyimpulkan nilai yang terkandung dalam bacaan. Teks sastra yang ditekankan pada muatan materi yang akan diajarkan adalah berupa legenda. Teks legenda merupakan suatu cerita rakyat atau teks sastra yang menceritakan mengenai peristiwa terjadinya suatu daerah yang dianggap penting di daerah tersebut, cerita legenda merupakan muatan lokal dari masing-masing daerah sehingga wujud dari adanya ciri khas daerah tersebut. Pemilihan legenda sebagai suatu salah satu teks sastra yang akan dipelajari bermanfaat untuk memberikan bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa supaya bisa lebih akrab dengan lingkungan sosial, alam dan budayanya (Chumairoh & Hasan, 2021).

Untuk merealisasikan adanya media pembelajaran yang dibuat seiras dan sebagai penunjang materi yang akan disajikan guru, maka dibutuhkanlah sistematika yang runtut dan pas dalam proses kegiatan belajar di kelas. Dengan kebutuhan sistematika belajar tersebut, model pembelajaran hadir sebagai pedoman guru dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran merupakan suatu pedoman petunjuk guru dalam melakukan proses pembelajaran yang mana berisi seperangkat pembelajaran yang akan disajikan baik akan dilakukannya pembelajaran, pada saat pembelajaran, maupun kegiatan tersebut sudah dilakukan (Gultom et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang ada adalah model inquiri di mana peserta didik diarahkan untuk mencari tahu dan membangun pengetahuannya sendiri menggunakan informasi yang sudah ia ketahui dan dapatkan sehingga menekankan pada kemandirian peserta didik dalam memecahkan permasalahan dengan daya pikir yang kritis tentang berbagai masalah, topik, atau isu (Efendi & Wardani, 2021).

Permasalahan yang dihadapi pada saat mengajarkan peserta didik mengenai menentukan nilai pada teks legenda adalah kesalahpahaman dalam memaknai setiap paragraf dan menjadi keseluruhan cerita pada suatu teks sastra. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam mencapai kriteria sikap bernalar kritis yang mana disesuaikan dengan materi yang akan dipelajarinya di kelas. Kurangnya minat dalam literasi membuat peserta didik tidak terbiasa akan pemahaman dalam mengurai hal-hal penting yang ia dapatkan dalam bacaan. Sikap berpikir kritis peserta didik yang mana beberapa kriteria tersebut adalah termasuk ke dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dibutuhkannya pemantik untuk membuat peserta didik merasa tidak bosan akan belajar mengenali makna dari suatu teks merupakan cara yang akan membantu pendidik untuk menunjang kelancaran dalam mengajarkan materi menentukan nilai yang terkandung dalam teks legenda serta tercapainya sikap bernalar kritis peserta didik. Teks legenda akan diintegrasikan melalui media pembelajaran game edukasi *LTL (Let's To Learn)* berisi beberapa fitur seperti video animasi, tantangan game, dan sebagainya. Penerapan game edukasi *LTL (Let's To Learn)* akan

mengasah kemampuan berpikir peserta didik secara runtut. Karena game edukasi akan disajikan melalui keruntutan dalam berpikir sehingga tak hanya berupa tantangan untuk memainkan game tetapi kemampuan untuk memahami satu per satu petunjuk penggunaan game edukasi akan terasah (Kusuma & Fadiana, 2024). Hal tersebutlah salah satu yang memantik tingkat penalaran peserta didik untuk melalui fase berikutnya yaitu penalaran lebih tinggi mengenai kemampuan menentukan nilai dalam teks legenda. Tujuan dari adanya penerapan game edukasi *LTL (Let's To Learn)* untuk memantik semangat peserta didik dalam literasi dan juga lebih mudah memahami secara rinci tata cara menentukan nilai pada teks legenda dengan benar. Sehingga terciptanya ketercapaian kriteria bernalar kritis peserta didik dalam menentukan nilai yang terkandung pada teks sastra yaitu legenda.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *mixed methods*. *Mixed methods* dianggap lebih relevan dan kompatibel terhadap hasil penelitian yang akan di bahas yang mana merupakan suatu metodologi penelitian yang menggabungkan antara dua metode penelitian yaitu kuantitatif dan juga kualitatif (Ana Mufidah et al., 2024). Pada penelitian yang menggunakan pendekatan ke dalam dua metode penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif atau di sebut dengan *mixed methods* maka hasil dari penelitian yang dilakukan akan lebih kompleks. *Mixed methods* memiliki keunggulan tersendiri karena eksplorasi fakta lebih komprehensif, jawaban lebih kompleks, adanya kolaborasi, kebebasan pandangan, keluasaan metode, dan kesimpulan yang lebih kuat. (Waruwu, 2023).

Langkah-langkah penerapan metode kuantitatif yaitu dengan menerapkan *pre- test* dan *post-test* untuk membuktikan efektivitas dari adanya penerapan media game edukasi *LTL (Let's To Learn)* sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menentukan nilai yang terkandung pada teks legenda dengan tepat. Selain itu, pemberlakuan kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian adalah untuk mengukur keberhasilan pencapaian sikap bernalar kritis peserta didik yang diajarkan dalam materi menentukan nilai pada suatu teks legenda. Kegiatan *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan bernalar kritis peserta didik terhadap kegiatan menentukan nilai pada teks legenda yang disajikan sebelum dikenalkan dengan media game edukasi berbasis model inquiri.

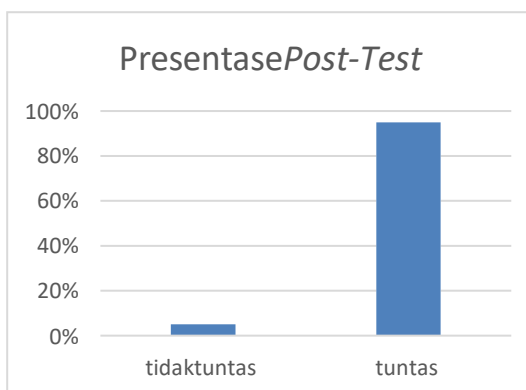
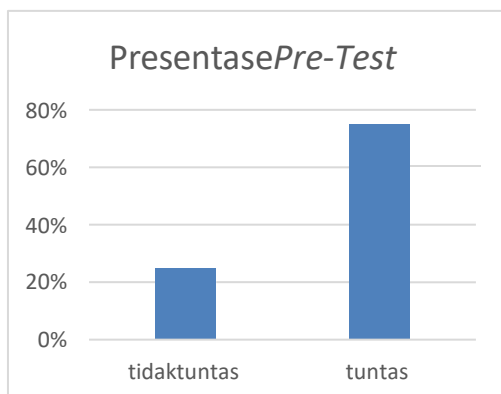
Kemudian, *post-test* untuk mengukur seberapa penting penggunaan media pembelajaran game edukasi *LTL (Let's To Learn)* berbasis model pembelajaran inquiry. Maka akan didapatkan sampel penilaian dari pengukuran *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kepaahaman peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1. Untuk itu, data-data yang dihasilkan dari pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* akan diolah menggunakan aplikasi *Excel Windows* yang akan dipaparkan secara kualitatif menjadi suatu narasi deskriptif rinci untuk menjelaskan hasil dari pengolahan data yang didapatkan melalui pengerjaan soal peserta didik. Kemudian akan diketahui effect size dari model pembelajaran, sehingga peneliti dapat memperoleh kesimpulan efektivitas penggunaan media game edukasi berbasis model inquiri terhadap kemampuan menentukan nilai pada teks legenda serta sikap bernalar kritis peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari adanya penerapan game edukasi *LTL (Let's To Learn)* berbasis model pembelajaran Inquiry yang diterapkan pada peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1. Model inquiri berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep kepada peserta didik melalui adanya eksplorasi pengetahuan, merumuskan masalah, membuat hipotesis, menguji hipotesis, mengorganisasi data, menganalisis data, melakukan generalisasi, dan mengkomunikasikan hasil penyelidikan ilmiah (SHELEMO, 2023). Untuk mengetahui adanya perbedaan terhadap perlakuan atau *treatment* yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1, penelitian dilakukan dengan memuat data kuantitatif yang diuji melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Dalam setiap pengujian atau pelaksanaan kegiatan *pre-test* dan *pos-test* diberlakukannya KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berikut adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1 dengan KKTP 70.

Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
Tio	60	80
Andi	70	80
Budi	60	80
Rasya	50	80
Fadil	50	80
Rara	80	80
Aqila	60	80
Fisqi	70	80
Sasa	80	90
Tia	60	90
Andini	60	90
Danang	50	80
Wibi	50	90
Ghea	60	90
Jingga	70	90
Darel	60	80
Kavin	50	90
Dito	50	80
Cia	50	70
Agung	50	60

Berdasarkan hasil dari adanya *pre-test* dan *post test* dihasilkan presentase peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas. Dianggap tuntas karena nilai yang dihasilkan memenuhi KKTP yang berlaku. Sedangkan, tidak tuntas apabila peserta didik mendapatkan hasil di bawah KKTP yang berlaku.



Dari pengolahan data di atas dapat dijelaskan bahwasanya presentasi peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1 yang tidak tuntas pada pelaksanaan pretest sebesar 25% kemudian pada saat pelaksanaan post-test menurun menjadi 5%. Maka, dapat dilihat bahwa terjadinya penurunan presentase peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1 yang tidak tuntas. Selisih presentase sebesar 20%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran game edukasi *LTL (Let's To Learn)* berhasil untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menentukan nilai yang terkandung pada teks legenda.

Selain itu, adanya penurunan presentase tidak tuntas pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan maka secara otomatis peserta didik yang memenuhi KKTP akan berhasil mencapai kriteria sikap bernalar kritis. Berikut adalah beberapa kriteria sikap bernalar kritis yang harus tercapai oleh setiap individu peserta didik kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1.

Kriteria Bernalar Kritis Peserta Didik dalam Menentukan Nilai pada Teks Legenda

no	Aspek
1	Peserta didik dapat memperoleh informasi dan materi dari media pembelajaran game edukasi LTL terhadap langkah-langkah menentukan nilai pada teks legenda dengan benar.
2	Mampu mengambil keputusan dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau tantangan yang diberikan guru dari tantangan pada game LTL yang telah ditautkan untuk mengoperasikan game tersebut. Peserta didik dapat menyelesaikan tantangan yang tertera dalam game sebagai bahan uji kephahaman peserta didik.
3	Mampu mengemukakan alasan yang jelas terhadap suatu penyelesaian masalah tersebut. Peserta didik mengetahui alasan mengambil suatu keputusan atau memecahkan suatu jawaban. Sehingga dalam pengerjaan pretest dan post test akan diulas kembali mengenai apa yang di ajarkannya.

Peserta didik yang dapat mencapai nilai tuntas atau melampaui batas minimum KKTP dapat diberikan *reward* dan dipastikan bahwa peserta didik sudah memahami cara menentukan nilai yang terkandung pada teks legenda. Dengan diterapkannya media pembelajaran berupa game edukasi LTL maka suasana kelas 6 SD Negeri Kalirejo menjadi lebih efektif serta interaktif karena adanya media yang menunjang serta penguasaan proses pembelajaran ke dalam model inquiri yang seiras. Sehingga mendorong untuk pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih inklusif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas menjelaskan bahwasanya nilai yang dihasilkan peserta didik pada saat *pre-test* dan juga *post-test* mengalami adanya perbedaan yang signifikan. Dimana nilai *post-test* lebih tinggi dan peserta didik sudah memahami materi yang diajarkan. Dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran game edukasi *LTL (Let's To Learn)* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi menentukan nilai pada teks legenda.

Selain itu, penerapan media tersebut juga berdampak dengan adanya peningkatan sikap bernalar kritis siswa kelas 6 SD Negeri Kalirejo 1. Dapat dilihat dari adanya ketercapaian kriteria yang telah ditulis pada bagian pembahasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis, menyadari bahwasanya kami hanyalah manusia biasa yang akan selalu membutuhkan bantuan serta pertolongan manusia lain. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya yang berharga untuk membimbing serta mengarahkan kami sehingga kami dapat menyelesaikan tulisan artikel kami dengan sebaik-baiknya. Selain itu, terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan agar menjadi seseorang yang selalu memudahkan setiap urusannya di dunia dan akhirat. Dan terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SD Negeri Kalirejo 1, dan juga kepada guru dan siswa kelas VI yang telah bekerjasama dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Mufidah, Novi Puspitasari, Khanifatul Khusna, & Imam Suroso. (2024). Pendampingan Pembelajaran Metode Penelitian Gabungan (Mixed Method) di IAIS Lumajang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 3(1), 53–69. <https://doi.org/10.54099/jpma.v3i1.871>
- Chumairoh, K. A., & Hasan, L. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 17(1), 1–18.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>

- Efendi, D. R., & Wardani, K. W. (2021). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1277–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.914>
- Gultom, E. Y., Pasaribu, E., & Simajuntak, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 401–409. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3038>
- Jewarut, S., Sumarni, M. L., Usman, U., Manggu, B., Torimtubun, H., & Durasa, H. (2024). Analisis Transformasi Mengajar Guru Sekolah Dasar Daerah Perbatasan, Berbasis TPACK(Technology Pedagogical Content Knowledge) dalam Bingkai Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(2), 2155–2163. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1102>
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Muhsyanur, M., Pelangi, I., & Harista, E. (2021). LITERASI DIGITAL: IMPLIKATUR DALAM PEMBERITAAN WACANA PANDEMI COVID-19 PADA PORTAL BERITA LOKAL KABUPATEN WAJO BERBASIS DARING [Implicatures about Covid-19 Pandemic on The Local News Port of Wajo Regency Based in Network: Digital Literacy]. *Totobuang*, 9(1), 47–59. <https://doi.org/10.26499/ttbng.v9i1.271>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wibawanti, L., Alfiah, A., Alfiah, A., Sunaryo, S., & Sunaryo, S. (2021). Penerapan Media Video Animasi Dengan Metode Inquiry Dalam Pembelajaran Meringkas Teks Cerita Legenda Pada Kelas Viii Smp It Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2020. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(2), 44–49. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v2i2.7766>
- Yuniza, I. P., Syahputra, E. R., & Khowarizmi, A. (2022). Media Game Edukasi Bahasa Indonesia Dengan Metode Lalr Parser. *Jurnal Media Informatika*, 4(1), 56–62. <https://doi.org/10.55338/jumin.v4i1.429>