

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF TERHADAP  
KECERDASAN EMOSIONAL PADA MATERI SUHU DAN KALOR  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Ropita Sari<sup>1</sup>, Sukardi<sup>2</sup>, Aldora Pratama<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang  
ropitasari288@gmail.com,<sup>1</sup> sukardipgri12@gmail.com,<sup>2</sup>  
aldorapratama7271@gmail.com,<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The formulation of the research problem is whether there is an influence of interactive game learning media on emotional intelligence in the subject of temperature and heat in grade V elementary school? This study aims to determine the effect of interactive game learning on emotional intelligence in the material temperature and heat class V Elementary School. This research was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year. The method used in this research is the pre-experimental method with a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of one class of 30 students. The research instrument used was a questionnaire of 20 questions, while the data analysis technique used the t test. Based on the results of the study it was found that the average pretest value questionnaire produced was 66,30 and the posttest questionnaire average was 78,47. Thus, it can be concluded that interactive game learning media has an effect on emotional intelligence in the subject of temperature and heat in class V of elementary school.*

*Keywords: Interactive game learning media, emotional intelligence*

**ABSTRAK**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *game* interaktif terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah dasar? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *game* interaktif terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre-experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket sebanyak 20 soal, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata angket nilai *pretest* yang dihasilkan sebesar 66,30 dan rata-rata angket *posttest* sebesar 78,47. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berpengaruh terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V sekolah Dasar.

Kata kunci : Media pembelajaran *game* interaktif, kecerdasan emosional

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepannya tidak akan terwujud. Kemajuan suatu Negara dapat diukur melalui pendidikan. Nugraha (Sukma Indra & Handayani, 2022, hal. 1021) Karena, dengan pendidikan nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksanaan pembangunan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Bagi

siswa media pembelajaran yang menarik dapat memicu ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan adanya suatu media siswa dapat berkonsentrasi dan semangat dalam belajar. Media pembelajaran dijadikan alternatif agar dapat menunjang kegiatan belajar siswa dapat berupa permainan yang menarik untuk belajar dan meningkatkan kecerdasan siswa. Pada jenjang sekolah dasar tidak hanya kecerdasan intelektual yang ditonjolkan, tetapi kecerdasan emosional pada siswa juga perlu dipertimbangkan (Arealya et al., 2022, hal. 476).

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seperti kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengedalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati

dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa. Kecerdasan emosional menunjuk kepada suatu kemampuan untuk mengendalikan, mengorganisasi, dan mempergunakan emosi ke arah kegiatan yang mendatangkan hasil optimal.

Media pembelajaran pada prose Dari hasil wawancara Ibu Pramudita Pratiwi Utami, S.Pd, sebagai wali kelas V di SD Padmajaya Palembang ditemukan data bahwa dari 30 siswa, hanya 12 siswa yang mendapatkan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 75 dengan presentase (40%), sedangkan 18 siswa dibawah nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan presentase (60%), mendapatkan nilai dibawah 75 atau belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada pembelajaran IPA pada materi Suhu dan Kalor. Adapun permasalahan

yang dihadapi pada ada saat proses pembelajaran guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan membuat motivasi dalam belajar nya kurang dan ini mempengaruhi kecerdasan emosional pada siswa karena guru dalam penyampaian materi hanya menggunakan buku tema dan papan tulis serta metode ceramah. Jadi peserta didik kurang menarik dalam belajar khususnya pada materi suhu dan kalor.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan kecerdasan emosional yaitu emosional senang atau gembira dalam proses pembelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran *game* interaktif mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan

emosional dan mental, oleh karena itu peneliti ingin meneliti pengaruh media pembelajaran *game* interkatif dengan bantuan *wordwall*. Penggunaan *wordwall* ini sangat mudah, terutama fungsi *game* pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada peserta didik khusus pada materi suhu dan kalor kelas V.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Interaktif Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Materi Suhu dan Kalor kelas V Sekolah Dasar"**.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

*Pre-Experimental Design* dengan tipe desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

**Tabel 1 Populasi Penelitian**

| No.    | Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|--------|-------|-----------|-----------|--------|
| 1      | VA    | 15        | 15        | 30     |
| 2      | VB    | 17        | 11        | 28     |
| Jumlah |       |           |           | 58     |

*Sumber data : Guru SDN 195*

*Palembang*

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menentukan sampel dengan menggunakan *Random Sumpling*. Teknik ini *Random Sumpling* ini adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

**Tabel 2 Sampel Penelitian**

| Kelas  | Jumlah Penelitian |           |        |
|--------|-------------------|-----------|--------|
|        | Laki-laki         | Perempuan | Jumlah |
| VA     | 15                | 15        | 30     |
| Jumlah |                   |           | 30     |

*Sumber data : Guru SDN 195*

*Palembang*

Dalam mengekstraksi data dari sumber tertentu membutuhkan alat pengumpulan data yang disebut teknik atau metode pengumpulan data. Berikut metode pengumpulan data pada penelitian ini : Angket dan Observasi.

Uji validitas ini menggunakan teknik korelasi product momen yaitu analisis untuk mengukur keeratan hubungan secara linier antara dua variabel yang mempunyai distribusi data normal (Muri Yusuf, 2014, hal. 234)

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu Uji nirmalitas, Uji homogenitas dan Uji hipotesis. Kriteria dalam uji hipotesis ini yaitu  $H_a$  = Ada pengaruh media pembelajaran game interakti terhadap kecerdasan emosional siswa pada materi suhu dan kalor kelas V. sedangkan  $H_0$  = Tidak adanya pengaruh media pembelajaran game interakti terhadap kecerdasan emosional siswa pada materi suhu dan kalor kelas V.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini terdapat variabel penelitian yaitu variabel bebas *Game Interaktif* serta variabel terikat yaitu kecerdasan emosional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Game interaktif* terhadap kecerdasan emosioanl pada materi Suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar pada tahun ajaran 2023/2024. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan yang diperlukan dalam pembelajaran seperti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran seperti perangkat yang mendukung dalam kegiatan yang dilaksanakan. Adapun teknik pengumpulan data yang berupa Angket yang akan diisi oleh siswa.

#### **Tabel 1 Data Statistik hasil *Pretest* Siswa kelas V. A SD Negeri 195 Palembang**

| Statistics         |         |                    |
|--------------------|---------|--------------------|
| N                  | Pretest |                    |
|                    | Valid   | 30                 |
|                    | Missing | 0                  |
| <hr/>              |         |                    |
| Mean               |         | 66.3000            |
| Std. Error of Mean |         | 1.23935            |
| Median             |         | 66.0000            |
| Mode               |         | 65.00 <sup>a</sup> |
| Std. Deviation     |         | 6.78817            |
| Variance           |         | 46.079             |
| Range              |         | 24.00              |
| Minimum            |         | 53.00              |
| Maximum            |         | 77.00              |
| Sum                |         | 1989.00            |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

(Sumber data : diolah peneliti melalui SPSS 26)

Dari hasil *pretest* yang peneliti lakukan pada kelas menghasilkan rata-rata (mean) sebesar 66,3 sedangkan standar devisinya adalah 6,788 untuk *pretest*.

**Tabel 2**  
**Data Statistik hasil Posttest Siswa kelas V. A SD Negeri 195 Palembang**

| Statistics         |          |         |
|--------------------|----------|---------|
| N                  | Posttest |         |
|                    | Valid    | 30      |
|                    | Missing  | 0       |
| <hr/>              |          |         |
| Mean               |          | 78.3667 |
| Std. Error of Mean |          | .92037  |
| Median             |          | 77.0000 |
| Mode               |          | 75.00   |
| Std. Deviation     |          | 5.04110 |
| Variance           |          | 25.413  |
| Range              |          | 23.00   |
| Minimum            |          | 67.00   |
| Maximum            |          | 90.00   |
| Sum                |          | 2351.00 |

(Sumber data : diolah peneliti melalui SPSS 26)

Dari hasil *posttest* yang peneliti lakukan pada kelas menghasilkan rata-rata (mean) sebesar 78,36, sedangkan standar devisinya adalah 5,041 untuk *posttest*.

**Tabel 3**  
**Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

|                               | Kolmogorov-Smirnova |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|-------------------------------|---------------------|----|------|--------------|----|------|
|                               | Statistic           | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest Kecerdasan emosional  | .138                | 30 | .149 | .946         | 30 | .136 |
| Posttest Kecerdasan emosional | .152                | 30 | .074 | .944         | 30 | .118 |

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber data : diolah peneliti melalui

SPSS 26)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa memiliki nilai signifikan atau signifikan atau sig. (2-tailed) sebesar 0,149 dan *posttest* siswa tersebut memiliki tanda signifikansi atau signifikansi atau sig. (2-tailed) sebesar 0,074. Dari sini dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas test berdistribusi normal karena nilai *pretest*  $p > \alpha$  atau

0,149 > 0,05 dan nilai *posttest*  $p > \alpha$  atau, 0,074 > 0,05

**Tabel 4**

**Hasil Uji Homegenitas nilai *pretest* dan *posttest***

**Test of Homogeneity of Variances**

|               |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil belajar | Based on Mean                        | 2.511            | 1   | 58     | .118 |
|               | Based on Median                      | 2.473            | 1   | 58     | .121 |
|               | Based on Median and with adjusted df | 2.473            | 1   | 56.749 | .121 |
|               | Based on trimmed mean                | 2.575            | 1   | 58     | .114 |

(Sumber data : diolah peneliti melalui

SPSS 26)

Berdasarkan table 4.4 diatas, diperoleh bahwa nilai *pretest* dan *posttest* siwa memiliki signifikasi sebesar 0,118. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa homogen, karena  $p > \alpha$  atau 0,118 > 0,05

Tabel 5

Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Paired samples Test

Paired Differences

| Paired Samples Test |                |            |                                           |        |        |        | Sig.<br>(2-tailed) |      |
|---------------------|----------------|------------|-------------------------------------------|--------|--------|--------|--------------------|------|
| Paired Differences  |                |            |                                           |        | t      | df     |                    |      |
| Mean                | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference |        |        |        |                    |      |
|                     |                |            | Lower                                     | Upper  |        |        |                    |      |
| Pair 1              | -12.067        | 7.935      | 1.449                                     | -15.30 | -9.104 | -8.329 | 29                 | .000 |

(Sumber data : diolah peneliti melalui SPSS 26)

Dari analisis uji-t untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  yaitu 8,329 Nilai  $t_{table}$  dengan  $df = 29$  berarti  $N - 1$  ( $30 - 1 = 29$ ) dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikan 0,05) adalah 2,045. Berdasarkan hasil uji-t ini dapat disimpulkan  $t_{hitung} \geq t_{table}$  atau  $8,329 \geq 2,045$  ( $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{table}$ ). Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* interaktif terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V di SD Negeri 195 Palembang. Penelitian ini menggunakan 2 variabel sebagai objek penelitian yaitu variabel bebas

(media pembelajaran *game* interaktif) dan variabel terikat (kecerdasan emosional). Pada penelitian ini mengambil 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas V A yang berjumlah 30 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata angket kelas eksperimen kecerdasan emosional pada siswa kelas IV di SD Negeri 195 Palembang sebelum melakukan *pretes* 66,30 yaitu dan sesudah melakukan *posttest* 78,47 terdapat rata-rata sebsesar. Dari hasil hitungan sdi SPSS 26 dapat diketahui  $t_{hitung} = 8,329 \geq 2,045$  yang berarti hipotesis penelitian ( $H_a$ ) ini diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Dengan demikian terjadi pengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa tersebut pada siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang setelah diberikan media pembelajaran *game* interaktif

Berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh

dapat dikatakan berdistribusi normal karena *signifikan*  $> (0,05)$ , sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila nilai *signifikan* lebih besar maka data dapat dikatakan berdistribusi norml. Kemudian hasil uji homogenitas data yang diperoleh maka data tersebut dapat dikatakan bervarians homogen Karena sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas apa bila nilai *signifikan* lebih bersar dari 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan dan dinyatakan normal dan homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis, hipotesis yang diperoleh nilai *signifikan*  $= 0,00$  jika dibandingkan dengan 0,05. Angka sig. sebesar  $0,00 < 0,05$  maka dalam hal ini berarti  $H_o$

ditolak dan  $H_a$  diterima maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah ada Pengaruh kecerdasan emosional pada kelas V setelah diberikan media pembelajaran *game* interaktif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dari rumusan masalah pada bab 1 dapat terjawab dan peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif memberi pengaruh terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor kelas V di SD Negeri 195 Palembang, Karena pada saat sebelum menggunakan media pembelajaran *game* interaktif rata-rata nilai *pretest* 66,30 yang dihasilkan sebesar dan setelah dilakukannya tindakan maka diperoleh *posttest* 78,47 sebesar . Jadi jumlah peningkatan berdasarkan nilai *pretest*

dan *posttest* sebesar 12,17%. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji  $t$  yaitu nilai uji- $t = 8,329 \geq 2,045$  , dengan kriteria pengujian  $t$  hitung negatif, dan hipotesis yang diperoleh nilai *signifikan* =  $0,00 < 0,05$  maka dalam hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah ada Pengaruh media pembelajaran *game* interaktif terhadap kecerdasan emosional pada materi suhu dan kalor pada kelas V Sekolah Dasar

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arealya, D., Atika Anggrasari, L., & Budiarti, M. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik*. 3, 475–483.
- Kesumawati, N., Marga Retta, A., & Sari, N. (n.d.). *Pengantar Statistika Penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.
- Khairunsia, Y. (2021). *Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase-wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas*. 2(1), 41–47.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawarmi (ed.)). Alfabeta.

Sukma Indra, K., & Handayani, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis wordwall Quiz Terhadap Hasil belajar Siswa*. 8(4), 1020–1028.

Theriana, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur. *Scholastica Journal*, 2(1), 90–170.

Pansyah Ramadoni, R., Murniviyanti, L., & Fakhruddin, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Peserta Didik Berbasis Realistics Mathematics Education Materi Bangun Datar Siswa Kelas III Sekolah Dasar . *On Education*, 1-7.

Rizhardi, R., Fakhruddin, A., & Pratama, A. (2022). DEVELOPING THE ELEMENTARY SCHOOLS' HEALTHY LIVING CULTURE TEACHING MATERIALS BASED ON THE LOCAL WISDOM . *Olahraga Nusantara*, 13.