



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3462 - 3472

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Digital Tranformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhmadiyah Sekolah Dasar

M Iqbal Arrosyad^{1✉}, Fandi Nugroho²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia^{1,2}

E-mail: muhammad.iqbalrosyad@unmuhbabel.ac.id¹, fandi.nugroho@unmuhbabel.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa, media yang digunakan pada pembelajaran kemuhmadiyah belum pernah ada dan kurang meningkat nilai siswa. Tujuan penelitian ini, menjelaskan pengembangan media pembelajaran berupa media digital tranformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhmadiyah Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini *Re-search and Development/R&D*, yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Subjek uji coba meliputi ahli materi, media, dan bahasa, Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD STKIP Muhammadiyah Pangkalpinang. Analisis data angket dan skala, dan data tes. Hasil validasi didapati bahwa validasi sangat valid dan tidak ada catatan khusus yang diberikan untuk diperbaiki. Hasil uji homogenitas pada uji *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,549 dan hasil uji homogenitas pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,124. Dengan demikian P-Value pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen 0,05 dan disimpulkan data yang diperoleh homogen. Dan hasil nilai *posttest* kelas kontrol 82,83 dan *posttest* kelas eksperimen 88,43 dengan nilai P-Value 0,001, sehingga terdapat perbedaan kemampuan pada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diperlakukan karena nilai P-Value < 0,05. Disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan nilai siswa dan layak digunakan.

Kata Kunci: Digital Transformasi, *Role Playing Game (RPG) base Learning*, pendidikan Kemuhmadiyah SD

Abstract

The background of this research is that the media used in Muhammadiyah learning has never existed and has not increased student scores. The purpose of this study is to explain the development of learning media in the form of digital media transformation of Role Playing Games (RPG) Base Learning in Muhammadiyah Education Class IV Elementary School. This type of research Re-search and Development/R&D, which was developed by Alessi & Trollip consists of three main stages, namely planning, design, and development. The test subjects included material, media, and language experts. Respondents in this study were sixth grade students of SD STKIP Muhammadiyah Pangkalpinang. Analysis of questionnaire and scale data, and test data. The results of the validation found that the validation was very valid and no special notes were given to be corrected. The results of the homogeneity test in the pretest control class and experimental class with a P-Value of 0.549 and the results of the homogeneity test in the posttest control class and experimental class with a P-Value of 0.124. Thus, the P-Value on the pretest and posttest of the control and experimental classes was 0.05 and it was concluded that the data obtained were homogeneous. And the results of the posttest control class 82.83 and posttest experimental class 88.43 with a P-Value value of 0.001, so that there are differences in the abilities of students in the control class and experimental class before being treated because the P-Value value <0.05. It is concluded that the media can increase student scores and is feasible to use.

Keywords: Digital Transformasi, *Role Playing Game (RPG) base Learning*, primary school Muhammadiyah education.

Copyright (c) 2022 M Iqbal Arrosyad, Fandi Nugroho

✉Corresponding author :

Email : muhammad.iqbalrosyad@unmuhbabel.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Muhammadiyah merupakan organisasi Islam yang berperan untuk meningkatkan keimanan dengan gerakan tajdid, seperti yang disampaikan (Kartini, 2017) mengenai arti penting berdirinya Muhammadiyah saat itu adalah pertama, pergulatan pendidikan dalam masa pergerakan kebangsaan menjadi memiliki basis yang luas bagi masyarakat pribumi; kedua, semangat dan nilai-nilai keagamaan (Islam) ikut mewarnai dan menjadi basis pergerakan kebangsaan. Muhammadiyah sebagai organisasi keagamaan mengarahkan kegiatannya pada pemurnian keyakinan dan pelaksanaan ajaran Islam di kalangan umat yang saat itu mengalami penyimpangan, kejenuhan, kemandegan, serta kemerosotan.

Pendidikan Muhammadiyah telah mengalami perkembangan dan sudah tersebar luar keseluruh Indonesia diantara di Kepulauan Bangka Belitung atau biasa disebut Bumi Serumpun Sebalai (Sugiyarti & Arrosyad, 2020). Pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan yang didirikan oleh Muhammadiyah sudah sampai pada kepulauan Bangka Belitung. Sekolah-sekolah tersebut dinamakan dengan dengan Sekolah Muhammadiyah sesuai dengan jenjangnya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat kerap membuat proses pendidikan mengalami perkembangan pula. Tuntutan sekarang adalah pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada implementasi proses pembelajaran (Wahyono et al., 2017). Penggunaan teknologi dalam kelas dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup karena siswa bukan hanya menerima informasi bukan hanya dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2014).

RPG disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa (Romadhona & Yundra, 2018). Pemain RPG bermain dengan memerankan sebuah karakter yang akan berkembang dan dapat berinteraksi dengan karakter lain (*non-player character*) mengikuti alur cerita yang telah ditentukan. Kelebihan RPG yaitu dapat memunculkan minat dan memotivasi siswa, dan memberikan beberapa kontribusi dalam kerja kelompok, seperti membangun kelompok yang efektif, memotivasi siswa yang lain, dan manajemen konflik (Rahmadia Pradanita, 2017).

Penelitian pengembangan permainan *Role Playing Games (RPG) Base Learning* masih sangat sedikit, terutama pada pengembangan pembelajaran kemuhammadiyah, belum ada sama sekali diteliti oleh peneliti-peneliti lain. Berikut ini adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk menelusuri pengembangan digital transformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada pembelajaran kemuhammadiyah di kelas IV sekolah dasar dengan menjabarkan penelitian-penelitian yang relevan dan mengidentifikasi beberapa kekurangan, kelemahan dan kekurangan tepatan pada temuan penelitian/kajian ilmiah sebelumnya untuk dijawab pada penelitian yang diusulkan.

(Rahmadia Pradanita, 2017) pada karyanya terdapat persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan *game* edukasi bertipe *Role Playing Game (RPG)*. Selain itu perbedaannya bukan terfokus pada pembelajaran kemuhammadiyah di sekolah dasar akan tetapi pembelajaran multimedia di SMK. (Shofa & Surjono, 2018) hubungannya dengan penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan sama-sama mengembangkan *game* edukasi bertipe *Role Playing Game (RPG)*. Selain itu perbedaannya bukan terfokus pada pembelajaran kemuhammadiyah di Sekolah Dasar akan tetapi pada materi lingkaran untuk SMP/SMT Kelas VIII. (Sarhini et al., 2015) terdapat persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan sama-sama mengembangkan *game* edukasi. Selain itu perbedaannya bukan terfokus pada pembelajaran kemuhammadiyah di Sekolah Dasar akan tetapi *game* yang dikembangkan bukan bertipe *Role Playing Game (RPG)* dan materi yang disampaikan pada pemahaman lalu lintas. (Sugiyarti & Arrosyad, 2020) dengan persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti tentang pendidikan muhammadiyah yang ada di

sekolah dasar. Akan tetapi perbedaannya tidak pada pengembangan *game* edukasi bertipe *Role Playing Game* (RPG), dan pembelajaran kemuhammadiyah di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung didapati bahwa 100% siswa penggunaan *game* dan bermain *game* dalam pembelajaran, bahwa bermain *game* dan belajar lebih condong dan lebih sering dilakukan pada *game* di *gadget*. Pembelajaran kemuhammadiyah yang diajarkan masih konvensional dan terbatas pada buku ajar dan *power point* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu ada kejanggalan yang didapat bahwa siswa sangat menyukai *game* dan kurang dalam pembelajaran disebabkan media pembelajaran yang masih terbatas. selain itu juga hasil belajar siswa rendah, hal itu dikarenakan media yang digunakan kurang menarik.

Pembelajaran yang meemanfaatkan media yang bervariasi akan menarik minat belajar siswa (Arrosyad & Nugroho, 2020). *Game* yang memiliki konten pendidikan dikenal dengan istilah *game* edukasi permainan edukasi merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman (Maulidina et al., 2018). Di dalam *game* edukasi juga terdapat kombinasi narasi dan animasi yang membuat peserta didik merasa tertarik (Wildana, 2020). Bermain *game* melibatkan pemain (peserta didik) menjadi seseorang masuk ke dalam jalan cerita permainan yang fiksi, hal ini mengharuskan pemain membangun jati diri melalui permainan *game*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media Digital Transformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas IV Sekolah Dasar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah pada penelitian ini, bagaimana pengembangan Digital Transformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas IV Sekolah Dasar?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini, menjelaskan pengembangan media pembelajaran berupa media digital transformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Re-search and Development/R&D*. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Digital Transformasi *Role Playing Games (RPG) Base Learning* pada Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas IV Sekolah Dasar. Media ini berisi materi yang dispesifikasikan pada sub-materi lingkaran, yaitu sudut pusat dan sudut keliling untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (Shofa & Surjono, 2018). Model tersebut terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*pengembangan*).



Gambar 1. Tahap-tahap pengembangan Alessi & Trollip

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan, terdapat 3 tahap penelitian pengembangan yakni planning (Perencanaan) perancangan (*design*), dan pengembangan (*pengembangan*).

Tahap perencanaan pada penelitian ini dilaksanakan dengan pengumpulan data awal penelitian dengan teknik observasi awal dan wawancara. Setelah didapat hasil awal penelitian akan digunakan untuk merancang pada tahap selanjutnya pada penelitian ini.

Tahap perancangan pada penelitian ini dilaksanakan dengan mendesain atau menyusun digital transformasi *Role Playing games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap pengembangan pada penelitian ini dilaksanakan dengan memvalidasi hasil desain yang telah dibuat dengan validator desain, validator bahasa, dan validator materi. Kemudian setelah dilaksanakan validasi maka akan dilaksanakan perbaikan jika ada masukan dari validator. Setelah itu akan diadakan penerapan dan peninjauan dari digital transformasi *Role Playing games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV Sekolah Dasar.

Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Nugroho & Iqbal Arrosyad, 2020). Ahli media dan ahli materi berperan menilai kelayakan media multimedia pembelajaran yang dihasilkan, dan siswa berperan sebagai sasaran pengguna media (responden). Responden dalam penelitian ini ada-lah siswa kelas VI SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung. Banyak subjek coba pada uji beta 1 adalah 12 orang siswa kelas VI yang mewakili kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Sedangkan banyak subjek coba pada uji beta 2 adalah 20 orang siswa kelas VI.

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum pengembangan media dilakukan (Prabasari & Subowo, 2017). Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media. Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan wawancara mengenai kesulitan belajar kemuhmadiyah terhadap guru dan siswa kelas VI di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, kuisioner (angket), dan tes (Muyasaroh & Sutrisno, 2014). Wawancara dan observasi digunakan pada tahap prasurvei. Sedangkan angket dan tes digunakan pada tahap pengujian kelayakan dan efektifitas media. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengum-pulkan datanya yaitu angket, skala, dan naskah tes.

Analisis data penelitian ini secara umum terdiri dari dua teknik, yaitu untuk data angket dan skala, dan data tes. Teknik analisis data angket dan skala berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Sukardi, 2016), yaitu mendeskripsikan data, dan melakukan uji statistika. Analisis validasi menggunakan kriteria interpretasi skor 0%-100% dengan kriteria tidak valid–sangat valid. analisis peningkatan nilai siswa menggunakan kelas *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya uji normalitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan *software minitab*. Asumsi yang digunakan bahwa H_0 : data yang diperoleh berdistribusi normal dengan arti bahwa media pembelajaran *games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV tidak berpengaruh terhadap nilai siswa dan H_1 : data yang diperoleh tidak berdistribusi normal diartikan bahwa media pembelajaran *games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV berpengaruh terhadap peningkatan nilai siswa. Dan dasar pengambilan keputusan uji normalitas, Jika P-Value > 0,05 maka menerima H_0 , Jika P-Value < 0,05 maka menolah H_0 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung didapati bahwa 100% siswa penggunaan *game* dan bermain *game* dalam pembelajaran, bahwa bermain *game* dan belajar lebih condong dan lebih sering dilakukan pada *game* di gadget. Seperti pendapat (Fadhilaturrahmi et al., 2021) media gadget lebih sering digunakan anak-anak untuk bermain *game*. Pembelajaran kemuhmadiyah yang

diajarkan masih konvensional dan terbatas pada buku ajar dan *power point* sebagai media pembelajaran. Bahwa pembelajaran yang lebih mengarah teori media yang biasa digunakan guru lebih pada buku ajar (Anggraini et al., 2021). Oleh karena itu ada kejanggalan yang didapat bahwa siswa sangat menyukai *game* dan kurang dalam pembelajaran disebabkan media pembelajaran yang masih terbatas.

Pengembangan media pembelajaran *games (RPG) base learning* pada pendidikan Kemuhmadiyah kelas IV dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dan kendala yang ditemui di lapangan pada observasi awal. (Dian et al., 2021) menyatakan bahawa hasil permasalahan awal akan lebih baik dijadikan dasar untuk penelitian. Selain itu untuk menumbuhkan inovasi media pembelajaran supaya lebih bervariasi dan menarik sehingga dapat menujung pebelajaran dan juga hasil pembelajaran materi kemuhmadiyah. (Victorian et al., 2021) pembelajaran akan terus berkembang dan berubah sesuai perkembangan jaman dan memerlukan inovatif pada penerapan dan pengguna pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa digital transformasi *Role Playing games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV Sekolah Dasar. Tipe dari media pembelajaran ini berupa *game* RPG yang diadopsi dari *roguelike*. Tipe ini dijelaskan dengan adanya penjelajahan yang dilakukan oleh karakter, dan grafisnya berbasis *tile*. Media pembelajaran berbasis *game* RPG ini menggunakan *keyboard computer* untuk berjalan dan melakukan interaksi dengan lingkungan. Untuk lebih jelasnya pada media pembelajaran berbasis *game* RPG pada pembelajaran kemuhmadiyah kelas IV sekolah dasar, dapat di jabarkan sebagai berikut:

Halaman *home* adalah gambaran pertama pada awal aplikasi *game base learning* ini dibuka, untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan gambar 2 berikut:



Gambar 2. Halaman *home*

Halaman pengenalan adalah tampilan pada halaman setelah peserta didik mengklik mulai permainan pada *games (RPG) base learning* ini, dapat dilihat pada gambar 3. Halaman pengenalan.



Gambar 3. Halaman Pengenalan

Halaman tahapan *game* selanjutnya jika telah dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan pada *games (RPG) base learning* ini, selanjutnya peserta akan diarahkan untuk tantangan selanjutnya dengan materi yang berbeda. Dapat dilihat pada gambar 4 halaman tahapan *game* yang harus diselesaikan.



Gambar 4. Halaman Tahapan *Game* Yang Harus Diselesaikan

Halaman pertanyaan yang diberikan sebagai tantangan pada tahapan *games (RPG) base learning* ini. Peserta atau pemain akan diarahkan untuk menjawab pertanyaan sebagai tantangan dan jika dapat menyelesaikan pertanyaan akan diarahkan pada level atau tahap selanjutnya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 5 halaman pertanyaan.



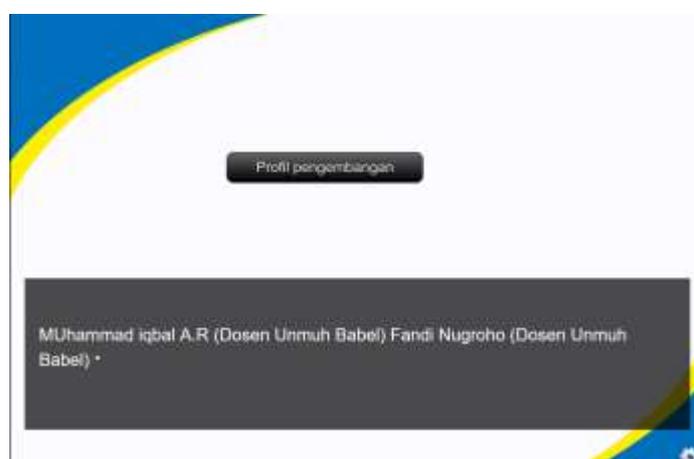
Gambar 5. Halaman Pertanyaan

Halaman daftar level atau tahapan pada *games (RPG) base learning* ini. Halaman ini bertujuan untuk mempermudah peserta dalam memilih level atau tahapan yang harus diselesaikan secara acak dan juga dapat mengulang-ulang jika level atau tahapan belum selesai. Untuk lebih jelas dipaparkan pada gambar 6 halaman daftar level atau tahapan permainan.



Gambar 6. Halaman Daftar Level Permainan

Halaman *profil/about* berisikan tentang profil dari pengembangan *games (RPG) base learning* ini, dapat dilihat pada gambar 7 halaman profil.



Gambar 7. Halaman Profil

Halaman *game* selesai, halaman ini menjelaskan bahwa *games (RPG) base learning* ini telah selesai sehingga tidak ada tampilan lain dan tiddak ada permainan lainnya lagi. Untuk lebih jelas lihat gambar 8 halaman selesai.



Gambar 8. Halaman Selesai

Tahap hasil validasi, tahap ini menjelaskan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk lebih jelas dipaparkan pada tabel 1. Hasil validasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi, Bahasa, Dan Media

No	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	88%	Sangat Valid
2	Ahli bahasa	87%	Sangat Valid
3	Ahli media	89%	Sangat Valid

Tabel 1 hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media, dijelaskan bahwa ahli materi dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid, validasi bahasa dengan persentase 87% dengan kategori 87%, dan validasi ahli media didapati persentase 89% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan dari validasi digital transformasi *Role Playing games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhammadiyah sangat valid dan tidak ada catatan khusus yang diberikan untuk diperbaiki, dan selanjutnya media ini dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Kelas Kontrol

	nilai rata-rata (<i>mean</i>)	nilai minimal	nilai maksimal	nilai simpangan baku (<i>standar deviation</i>)
<i>Pretest</i>	65,93	4,5	84	10,13
<i>posttest</i>	82,83	68	96	7,21

Hasil peningkatan nilai kelas kontrol siswa, berdasarkan hasil uji pretes didapati nilai rata-rata (*mean*) 65,93, nilai minimal 4,5, nilai maksimal 84, dan nilai simpangan baku (*standar deviation*) 10,13. Selanjutnya untuk hasil nilai *posttest* adalah rata-rata (*mean*) 82,83, nilai minimal 68, nilai maksimal 96, dan simpangan baku (*standart deviation*) 7,21. Seperti yang disampaikan (Ummah, Fithrotul; Widiani Rahayu, Dewi; Mariati, 2021) pengembangan yang dibuat diperlukan pada tahap penilaian untuk mengetahui tingkat penggunaan dan kebermanfaatan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Kelas Eksperimen

	nilai rata-rata (<i>mean</i>)	nilai minimal	nilai maksimal	nilai simpangan baku (<i>standar deviation</i>)
<i>Pretest</i>	62,20	80	84	11,24
<i>posttest</i>	88,43	80	96	5,37

Hasil dari nilai kelas eksperimen dideskripsikan dengan nilai statistic deskriptif bahwa nilai pada hasil *pretest* sebesar nilai rata-rata (*mean*) 62,20, nilai minimal 80 dan simpangan baku (*standar deviation*) 11,24. Selanjutnya untuk hasil nilai *posttest* didapati nilai rata-rata (*mean*) 88,43, nilai minimal 80, nilai maksimal 96, dan simpangan baku (*standart devisiation*) 5,37. Dari data tersebut kemudian dilakukan uji hipotesis dengan *two sample t-test*.

Uji normalitas terhadap kelas control dan kelas eksperimen lihat tabel 4 hasil uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	P-Value	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Kelas Kontrol	0,105	0,207
2	Kelas Kesperimen	0,124	0,100

Tabel 4 menjelaskan bahwa P-Value berdasarkan hasil perhitungan kelas control dengan nilai *pretest* 0,105 dan nilai *posttest* 0,207. Selanjutnya untuk hasil perhitungan kelas eksperimen dengan nilai *pretest* 0,124 dan nilai *posttest* 0,100. Dengan demikian kelas control dan eksperimen diatas 0,05, sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini dijelaskan dari hasil kelas control dan kelas eksperimen, lihat tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

No	Jenis Tes	P-Value
1	<i>Pretest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	0,549
2	<i>Posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	0,124

Tabel 5 menjelaskan bahwa hasil uji homogenitas pada uji *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,549 dan hasil uji homogenitas pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,124. Dengan demikian P-Value pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen 0,05 dan disimpulkan data yang diperoleh homogen. Hal itu juga disampaikan (Wahyono et al., 2017) bahwa uji homogenitas dilakukan untuk menguji media dengan kelas kontrol dan eksperimen.

Uji hipotesis didapati melalui hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, lihat tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

No	Jenis Tes	Rata-rata	P-Value (uji-t)
<i>Pretest</i>	Kelas kontrol	65,9	0,182
	Kelas eksperimen	62,2	
<i>Posttest</i>	Kelas kontrol	82,83	0,001
	Kelas eksperimen	88,43	

Tabel 6 menjelaskan hasil uji hipotesis *pretest* kontrol dan *pretest* eksperimen, tahap pada pengembangan media *games (RPG) base learning* pada pendidikan Kemuhammadiyah kelas IV diakhiri dengan hasil uji hipotesis *pretest* kontrol dan *pretest* eksperimen, dengan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 65,9 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 62,2. (Iffah, 2021) uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media yang baru. Sedangkan P-Value yang didapat 0,182, dengan demikian tidak terdapat perbedaan kemampuan pada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diperlakukan *games (RPG) base learning* pada pendidikan Kemuhammadiyah kelas IV karena nilai P-Value > 0,05. Sedangkan hasil nilai *posttest* kelas kontrol 82,83 dan *posttest* kelas eksperimen 88,43 dengan nilai P-Value 0,001. Dapat dikatakan terdapat perbedaan kemampuan pada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diperlakukan *games (RPG) base learning* pada pendidikan Kemuhammadiyah kelas IV karena nilai P-Value < 0,05. Perbedaan yang dimaksud adalah perbandingan yang lebih baik (Zedadra et al., 2019) dikarenakan nilai yang didapat lebih besar dari sebelum menggunakan media yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Hasil pada penelitian pengembangan ini didapati bahwa digital transformasi *games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhammadiyah kelas IV dilakukan dengan tahapan mengumpulkan data awal bahwa dilapangan masih belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dan siswa menyukai dan menggunakan *game* digadgetnya masing-masing. Hasil validasi didapati bahwa validasi digital tranformasi *Role Playing games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhammadiyah sangat valid dan tidak ada catatan khusus yang diberikan untuk diperbaiki, dan selanjutnya media ini dapat digunakan pada

tahap selanjutnya. hasil uji homogenitas pada uji *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,549 dan hasil uji homogenitas pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan P-Value 0,124. Dengan demikian P-Value pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen 0,05 dan disimpulkan data yang diperoleh homogen. Dan hasil nilai *posttest* kelas kontrol 82,83 dan *posttest* kelas eksperimen 88,43 dengan nilai P-Value 0,001, sehingga terdapat perbedaan kemampuan pada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diperlakukan *games (RPG) base learning* pada pendidikan kemuhmadiyah kelas IV karena nilai P-Value < 0,05.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dan perannya pada penelitian pengembangan ini sampai akhir, pihak yang dimaksud yakni pihak dari PP Muhammadiyah yang telah membiayai penelitian ini, selain itu pihak kampus dan sekolah tempat penelitian dan pengembangan ini. Semoga pada tahap selanjutnya masih berkenan untuk mensupport penelitian lain kami, dan tentunya untuk tahap yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., Kasiyun, S., Mariati, P., & Sunanto, S. (2021). Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3010–3019. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AAalisis>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2020). Development of Variations in Greetings Before and After Learning the Moral Character of Students in Elementary Schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 89. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v12i2.8233>
- Dian, R., Putri, P., & Siregar, V. V. (2021). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 1–15.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 107–116. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.812>
- KARTINI, N. H. (2017). The Evaluation Of Baitul Arqam Program For The Employees Of The University Of Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 16, 144–157.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Mochammad Arbayu Maulidina 1, Susilaningsih 2, Zainul Abidin 3. *Jinotep*, 4(2), 113–118.
- Muyasaroh, M., & Sutrisno, S. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Cipp Pada Program Pembelajaran Tahfiz Al-Qur'an Di Pondok Pesantren. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 18(2), 215–233. <https://doi.org/10.21831/pep.v18i2.2862>
- Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B. ., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2014). PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KELUARGA (Studi Tentang Pendidikan Karakter dalam Keluarga Perspektif Islam). *STAI Darussalam Nganjuk Jawa Timur*, 5(2), 40–51.
- Nugroho, F., & Iqbal Arrosyad, M. (2020). Moodle Multimedia Development in Web-based Integrative Thematic Learning for Class IV Elementary Students. *Cendekiawan*, 2(1), 49–63.

- 3472 *Pengembangan Digital Transformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhmadiyah Sekolah Dasar – M Iqbal Arrosyad, Fandi Nugroho*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>
- <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i1.177>
- Prabasari, B., & Subowo. (2017). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Economic Education Analysis Journal*, 6(2), 549–558. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Rahmadia Pradanita, W. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Bertipe *Role Playing Game* (RPG) pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang. *It-Edu*, 2(02).
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play *Game* (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Pendidikan Teknik Elektro*, 07(2), 101–107.
- Sarbini, R., S., P., & Setyawati, O. (2015). Pengembangan *Game* Content Model Untuk *Game*-Based Learning Pemahaman Berlalu-Lintas. *Jurnal EECCIS*, 9(1), 37–42.
- Shofa, H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Role Playing games* (RPG) pada materi lingkaran untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151–164. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15048>
- Sugiyarti, S., & Arrosyad, M. I. (2020). Muhammadiyah School Management Strategy in Bangka Belitung. *Berumpun: International Journal of Social, Politics, and Humanities*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/10.33019/berumpun.v3i1.24>
- Sukardi, I. (2016). Character Education Based on Religious Values: an Islamic Perspective. *Ta'dib*, 21(1), 41. <https://doi.org/10.19109/td.v21i1.744>
- Ummah, Fithrotul; Widiana Rahayu, Dewi ; Mariati, P. A. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3001–2009. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1215>
- Victorian, A. R., Aryanti, S., Yusfi, H., Solahuddin, S., & Bayu, W. I. (2021). Perspektif Calon Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 6(1), 94. <https://doi.org/10.26740/jossae.v6n1.p94-106>
- Wahyono, Abdulhak, I., & Rusman. (2017). Implementation of Scientific Approach Based Learning to Think High Levels in State Senior High School in Ketapang. *International Journal of Education and Research*, 5(8), 221–230. www.ijern.com
- Wildana, M. N. (2020). Keefektifan Desain Media *Role Playing Games* Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2524–2535.
- Zedadra, O., Guerrieri, A., Jouandeau, N., Seridi, H., Fortino, G., Spezzano, G., Pradhan-Salike, I., Raj Pokharel, J., The Commissioner of Law, Freni, G., La Loggia, G., Notaro, V., McGuire, T. J., Sjoquist, D. L., Longley, P., Batty, M., Chin, N., McNulty, J., TVERSK, K. A. A., ... Thesis, A. (2019). The Effect of Speed Reading Strategies on Developing Reading Comprehension among the 2nd Secondary Students in English Language. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI