

Pengaruh Games Online Higgs Domino terhadap Materi Sistem Hukum di Indonesia pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran. 2021-2022

Lilis, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan,
Indonesia
Samsul Bahri, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan,
Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Higgs Domino's Online Games on Legal System Materials in Indonesia in Class XI Civic Education Subjects at SMA AL-Washliyah Tanjung Morawa TP. 2021-2022. The population of this study were all class XI-1 Private High School Al-Washliyah Tanjung Morawa. The sample of this study amounted to 44 of the 130 existing population. The method used in this study is an experimental method with a research design of one group pre test and post test design. The instrument used is a multiple choice questionnaire. The average value before using the legal system method in Indonesia is 41.75 and the standard deviation is 62.36, while the average value after using the legal system method in Indonesia is 86.27 and the standard deviation is 95.70. Thus, it can be said that the test scores using the legal system method in Indonesia in PPKN subjects are higher than before using the legal system method in Indonesia in PPKN subjects. Based on the data above, it can be concluded that the legal system method in Indonesia in PPKN subjects has a positive effect on the influence of Higgs Domino Online Games on Legal System Materials in Indonesia in PPKN Subjects for Class XI SMA AL-Washliyah Tanjung Morawa TP.2021-2022.

ARTICLE HISTORY

Received 22/01/2023
Revised 06/03/2023
Accepted 06/03/2023
Published 07/03/2023

KEYWORDS

Keywords: Higgs Domino Online Games; Legal System Materials in Indonesia in Civics Subjects.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

lilis@umnaw.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi manusia sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia. Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun di perdesaan, seperti televisi, telepon, radio, telepon genggam (HP), Gadget, Ipad bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok-pelosok perdesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. Dan diaskui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di perdesaan. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan



yang saat ini digemari anak-anak adalah game online dan anak-anak juga menggemari permainan yang berbau kekerasan.

Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun di tengah berkembangnya permainan yang diciptakan virtual worlds bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya education virtual world. Lebih lanjut jenis virtual world ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok perdesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di game center senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan gamer laki-laki. Walaupun permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya.

Bahkan beberapa diantaranya menjadikan game sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa, mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch dan lain-lainnya. Hadirnya video game sebagai perkembangan teknologi di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif diberikan kepada diri penggunaannya, sebagai jalan tengah terima setiap perubahan yang terjadi baik di bidang teknologi hal ini karena sebagai bentuk modernasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan berbagai catatan mmbatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya.

Perihal video game yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manisfestasidari kehadiran video game. Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang kita dapat kita jumpai di internet, seperti salah satunya produknya yaitu game online yang populer saat ini di kalangan pelajar. Game online sendiri meerupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak seklai remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu sendiri, baik itu negatif maupun positif. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMA Al-Washliyah Tanjung Morawa saya menemukan permasalahan di kelas XI pada perubahan perilaku siswa di kelas XI tersebut mempunyai siswa berjumlah 130 siswa.

Permasalahan yang ada saat itu yaitu perubahan perilaku siswa, baik ke orang tua, guru ataupun masyarakat itu tidak layak dicontoh, karena kenapa karena seseorang yang memainkan game online tersebut akan berbicara yang tidak yang tidak wajar karena adanya game online higgs domino. Game online higgs domino memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut. Anak-anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan gaded untuk bermain game online higgs domino. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya gaded canggih, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. Game online higgs domino saat ini sudah menyebar luas di kalangan anak-anak, remaja dan orang tua dengan adanya game online higgs domino perilaku siswa itu sering berkata kurang sopan. Siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk gameonline higgs domino sehingga lupa akan belajar. Oleh karena itu penelitian

melakukan observasi mengenai "Pengaruh Game Online higgs domino terhadap materi sistem hukum di Indonesia pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI SMA Al-Washliyah Tanjung Morawa".

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model One Group Pre-Test and Post Test Design. Desain ini dilakukan 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. sebelum eksperimen disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen disebut post-test. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode materi sistem hukum di Indonesia. Desain ini bertujuan untuk memperlihatkan pengaruh penggunaan model dikelas eksperimen. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas Eksperimen	Pre-test O_1	Perlakuan \times	Post-test O_2
-------------------------	----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Keterangan

O_1 : Test pengaruh games online higgs domino sebelum menggunakan metode Materi sistem ukum di indonesia

X : Pembelajaran menggunakan metode Materi sistem hukum di IndonesiaMata Pelajaran PPKn

O_2 : Test Pengaruh games online higgs domino sesudah menggunakan metode Materi sistem hukum di IndonesiaMata Pelajaran PPKn (Sugiyono, 2017: 110).

Populasi Penelitian ini jumlah keseluruhan siswa-siswi kelas XI SMA Swasta Al-Washliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran2021-2022. berjumlah 130 orang dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Rincian Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI-1	44
2	XI-2	43
3	XI-3	43
Jumlah		130

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen pre test dan post testpembelajaran sehingga sample yang digunakan harus homogen. Sample penelitian ini adalah propoive random sampling. Propoive random sampling adalah cara pengambilan sample dengan menetapkan diri yang sesuai dengan tujuan. Maka yang menjadi sample penelitian ini adalah XI-1.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjaring data peneliti. Untuk memperoleh data tersebut, banyak cara yang dapat dilakukan. Yaitu dengan menggunakan tes angket, wawancara dan sebagainya sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh seorang peneliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah puisi kemerdekaan ini, karya: Rayhandi dan beserta instrumen musik, yaitu test angket pre test dan post test. Test ini diberlakukan untuk pre-test dan post-test. Test ini digunakan untuk menjaring data dalam pengaruh games online higgs domino sebelum

menggunakan metode materi sistem hukum di indonesia mata pelajaran ppkn, dan sesudah menggunakan metode materi sistem hukum di indonesia mata pelajaran ppkn.

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan dalam penelitian untuk mengolah data dari sumber data dilakukan untuk memperoleh data kemampuan menganalisis siswa dalam membaca puisi dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dengan musik yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA Swasta Al;Washliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2021-2022.

1. Untuk menghitung rata-rata (Mean) hasil pre-test digunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata – rata (mean)

$\sum f$: Jumlah dari hasil perkalian antara nilai tengah dari masing - masing internal dengan frekuensinya.

N : Jumlah sampel

2. untuk menghitung (Mean)hasil post-test digunakan rumus :

$$M_y = \frac{\sum fy}{N}$$

3. untuk menghitung standart deviasi pre-test digunakan rumus :

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_2}}$$

4. untuk menghitung standart deviasi post-test digunakan rumus :

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

PEMBAHASAN

Analisis Data Hasil Pengaruh Game Online Higgs Domino Sebelum Menggunakan Materi Sistem Hukum di Indonesia. Data yang disajikan dibawah ini adalah data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Perolehan data hasil pre-test tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 DISTRIBUSI FREKUENSI

X	Y	F.X	x²	Fx²
55	6	330	3025	1890
59	3	177	3481	3132
60	7	420	1764	1764
67	9	603	4489	3639
72	6	432	1866	1866
75	6	450	5625	2250
80	7	560	6400	3136
$\sum x = 468$	$\sum x = 44$	$\sum fx = 2972$	$\sum x^2 = 21.025$	$\sum fx^2 = 17.677$

Dari data tabel di atas, peroleh $\sum fy^2 = 17.677$ adalah dan berikutnya akan dicari nilai rata-rata (mean), dan standart devisi.

1. Rata-rata (mean) variabel x

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M = \frac{17.677}{44} = 41.75$$

Standar deviasi Variabel Y

$$Sd_x = \sqrt{fx^2} = \sqrt{\frac{4.175}{44}} = \sqrt{9488} = 62.36$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden yaitu 44 siswa, terdapat skor tertinggi dengan nilai 80 dan skor terendah dengan nilai 66, dengan nilai rata-rata (mean) yaitu 41.75 dan Standart deviasi (SD) yaitu 62.36. Skor pembelajaran sebelum menggunakan materi sistem hukum di Indonesia

Tabel 4.3 IDENTIFIKASI KECENDERUNGAN

RENTANG	F.ABSOLUTE	F.RELATIVE	KATEGORI
85-100	7	15%	SANGAT BAIK
70-84	12	22%	BAIK
55-69	25	39%	CUKUP
40-54	0	0%	KURANG
0-39	0	0%	SANGAT KURANG
	44	76%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui nilai rata-rata pada siswa kelas XI-1 sebelum menggunakan materi sistem hukum di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 7 siswa atau 15%, kategori baik sebanyak 12 siswa atau 22%, kategori cukup sebanyak 25 siswa atau 39%, kategori kurang sebanyak 0%, dan sangat kurang siswa 0%.

Analisis Data Hasil Pengaruh Game Online Higgs Domino Sesudah Menggunakan Materi Sistem Hukum di Indonesia

Data yang disajikan dibawah ini adalah data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Perolehan data hasil pre-test tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 DISTRIBUSI FREKUENSI

Y	F	F.Y	Y ²	FY ²
75	5	375	5625	4625
77	5	385	5929	4825
79	4	316	6241	4946
85	3	255	7225	6525
87	2	348	7569	2114
88	6	528	7744	7874
90	4	360	2729	2960
92	7	644	8464	4476
95	8	760	9025	5776
Σy= 768	Σf= 44	Σfy = 3813	Σy²= 60.551	Σfy²= 44.118

Dari data tabel di atas, peroleh $\sum fy^2$ adalah 44.118 dan berikutnya akan dicari nilai rata-rata (mean), standart devisi.

1. Rata-rata (mean) variabel Y

$$M_y = \frac{\sum f_y}{N}$$

$$M = \frac{3813}{44} = 86.27$$

Standar deviasi Variabel Y

$$SD_Y = \sqrt{f_y^2}$$

$$= \sqrt{\frac{44.118}{44}}$$

$$= \sqrt{9647} = 95,70$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden yaitu 44 siswa. Terdapat skor tertinggi dengan nilai 95 dan skor terendah 75, dengan nilai rata-rata (mean) 86.27 dan Standart deviasi (SD) yaitu 95,70. Skor pembelajaran sesudah menggunakan materi sistem hukum di Indonesia.

Tabel 4.5 IDENTIFIKASI KECENDERUNGAN

RENTANG	F.ABSOLUTE	F.RELATIVE	KATEGORI
85-100	30	69%	SANGAT BAIK
70-84	13	25%	BAIK
55-69	-	0%	CUKUP
40-54	-	0%	KURANG
0-39	-	0%	SANGAT KURANG
	44	94%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui nilai rata-rata pada siswa kelas XI-1 sesudah menggunakan materi sistem hukum di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 30 atau 69%, kategori baik sebanyak siswa 13 atau 25% , kategori cukup tidak ada atau 0%, kategori kurang tidak ada atau %, dan sangat kurang tidak ada atau 0%.

SIMPULAN

Berdasarkan Rumusan Masalah, Pelaksanaan Penelitian Dan Hasil Penelitian Tentang Pengaruh Game Online higgs domino terhadap materi sistem hukum di Indonesia pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung Morawa adalah sebagai berikut Pengaruh Game Online higgs domino terhadap materi sistem hukum di Indonesia pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung Morawa sebelum menggunakan metode demonstrasi tergolong rendah dengan nilai rata-rata (mean) diperoleh 41.75 dan standar deviasidiperoleh 62.36 termasuk dalam kategori cukup. Pengaruh Game Online higgs domino terhadap materi sistem hukum di Indonesia pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung Morawasesudah menggunakan metode demonstrasi tergolong sangat baik. Dengan nilai rata-rata (mean) yang diperoleh 86.27 termasuk dalam kategori baikdan standar deviasidiperoleh 95,70 termasuk dalam sangat baik.

REFERENSI

Arikunto,2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Cecep, K., & Bandung, S, 2011, *Media Pembelajaran Mamual Dan Digital*, Bogor, Ghaliah Indonesia.
 Djahiri 1996. *Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung :PT Remaja Karya.
 Holmes,B., & Gardner, J. 2006. *E- Learning Concept and Prictice*. Sage Publications
 Irsa 2015, *Dasar dasar umum metodologi games PVCT*. Bandung.

- Irma Agustinalia, 2013, Referensi Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaran
- Januar dan Turmuzi, 2006. Perkembangan games online Marakuliah Kajian Paud Di Jurusan Pg Paud Fakultas Ilmu Pendidikan Univerrrsitas Negeri Surabaya. *Journal Of Early Childhood Care And Education*, 1, <https://doi.org/10.26555/Jecce.v1i1.3>
- Raka, 2014. *Pengertian games*. Jakarta: Sinar Harapan, Tajuk Rencana.
- Sugiyono, 2018. *Desain Penelitian*. Cet. III: CV. Alfabeta Bandung 2014.
- Sugiyono. 2018. *Populasi Dan Sampel*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Sanjaya, wina. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 20014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno, 2014. Dalam Buku A. Wawan Dan Dewi M. (2010, P.20)
- Zomroni (Tim ICCE, 2005:). *Developing The Civic Sicyety: The Role Of Civic Education. (paper). Presented In The Confirance On Civic Education For Civil Society, Organized by Cived In Colaboration With Visis*. Bandung : Hotella Papandaya, Maret 16-17, 1999
- https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/4/BAB_II.pdf
- <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/juripol/article/view/11158/593>