

High Five Game sebagai Media Edukatif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Pembelajaran Kooperatif pada Siswa SD

Citra Milani, Ardita Ainur Rahma, Eka Nur Hidayah, Chahya Aning Subekti

Univesitas Muhammadiyah Purworejo
citraqyu13@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

This study employs a literature review approach using the Systematic Literature Review (SLR) method. The references analyzed include scientific journals, conference proceedings, and research articles discussing game-based learning, students' social interaction, and Mathematics learning at the elementary school level. The analysis was conducted thematically to explore the relevance of using the High Five Game in relation to cognitive and social aspects of learning. Mathematics learning in elementary schools still faces challenges, particularly in the form of low student motivation and poor understanding of basic concepts such as addition and subtraction. This condition is exacerbated by the use of conventional teaching methods that tend to be monotonous, less interactive, and fail to actively involve students. Therefore, this study aims to examine how the High Five Game, as a game-based learning medium, can serve as a solution to enhance students' active and social engagement in the Mathematics learning process in the classroom.

Keywords: *High Five Game, mathematics learning, educational games, literature review, elementary students.*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan jenis Systematic Literature Review (SLR). Referensi yang dikaji terdiri dari jurnal ilmiah, prosiding, dan artikel penelitian yang membahas pembelajaran berbasis permainan, interaksi sosial siswa, dan pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Analisis dilakukan secara tematik untuk menemukan relevansi penggunaan High Five Game terhadap aspek kognitif dan sosial pembelajaran. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode konvensional yang cenderung monoton, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana High Five Game sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan sosial dalam proses pembelajaran Matematika di kelas.

Kata kunci: High Five Game, Media Pembelajaran, Matematika Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan efektif. Salah satu jenis media yang terbukti memberikan dampak positif adalah media edukatif berbasis permainan. Media semacam ini mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama. Menurut Sugihartini dan Yudiana (2018), media pembelajaran edukatif adalah segala sesuatu yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa sesuai dengan tujuan tertentu. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media edukatif tidak hanya bersifat menyampaikan informasi, tetapi juga memicu perubahan sikap dan perilaku siswa secara positif sesuai tujuan pembelajaran.

Interaksi sosial merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Hubungan sosial yang dinamis menjadi dasar dari terbentuknya kehidupan bersama. Menurut Pratidina dan Mitha (2023), interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang dinamis, yang dapat berupa hubungan antar individu, antar kelompok, maupun antara individu dan kelompok. Interaksi ini menjadi kunci dari semua kehidupan sosial yang ada, karena tanpa adanya komunikasi, kerja sama, atau aktivitas bersama, kehidupan sosial tidak akan terjalin. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan kegiatan inkuiri. Anitra (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau melakukan inkuiri. Artinya, model ini tidak hanya membangun pemahaman akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja tim dan tanggung jawab sosial antar siswa.

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang berguna dan membantu dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung-menghitung atau yang berurusan dengan angka-angka dan berbagai macam masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya. (Mulyani, N.M. S., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. 2018)

Matematika merupakan salah satu pelajaran fundamental yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar, terutama di kelas rendah, yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan (Graceota et al., 2021; Simanjuntak et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah High Five Game. High Five Game merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional. Dalam pembelajaran matematika, guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran. Media permainan tersebut hendaknya dapat bermanfaat untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. (Ulya, H. 2017).

High Five Game merupakan pembelajaran yang menggabungkan kartu soal dan aktivitas fisik berupa gerakan tos tangan sebagai bagian dari permainan interaktif di kelas. Permainan ini diawali dengan dua siswa saling berhadapan dan melakukan gerakan tos tangan (high five). Siswa yang tercepat atau terbaik dalam gerakan tersebut

berhak mengambil satu kartu soal, lalu membacakan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sementara itu, siswa yang kalah harus mengambil kartu tantangan, yang berisi perintah lucu atau aktivitas tertentu, seperti menirukan suara hewan atau melakukan gerakan unik, kartu tantangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari pembelajaran matematika (Maryanti, E., Egok, A. s., & Febriandi, R. 2021) sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Semua siswa secara bergantian akan mendapat giliran untuk mengambil kartu, baik soal maupun tantangan, sesuai arahan guru. Media yang digunakan dalam proyek ini meliputi kartu soal dan kartu tantangan berjumlah 15–25 lembar, yang didesain menarik, berwarna, dan sesuai dengan topik pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa menjadi lebih aktif, berani tampil di depan kelas, serta belajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan

Permasalahan utama dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menarik, pasif, dan minim interaksi sosial. Berdasarkan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji potensi penggunaan media permainan edukatif High Five Game dalam meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep dasar Matematika pada siswa kelas III SD. Penelitian ini juga merumuskan pertanyaan utama: sejauh mana High Five Game dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan kooperatif dalam pembelajaran Matematika?

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan studi literatur (library research) dengan jenis sistematik atau Systematic Literature Review (SLR). Kajian dilakukan dengan menganalisis referensi ilmiah seperti artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian yang membahas tentang media pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kooperatif, serta peningkatan interaksi sosial dan pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar. Analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi kontribusi High Five Game terhadap aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan utama dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran konvensional juga dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media edukatif seperti "High Five Game". High Five Game merupakan inovasi dari permainan tradisional yang memadukan unsur fisik, sosial, dan kognitif. Permainan ini dirancang untuk mendorong interaksi sosial secara langsung dan aktivitas belajar yang menyenangkan. High Five Game berbeda dengan media alternatif lainnya karena bersifat kolaboratif dan partisipatif, sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (SLR) yang mengkaji referensi ilmiah seperti jurnal, prosiding, dan artikel penelitian. Analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi kontribusi High Five Game terhadap aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa High Five Game efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan pembelajaran kooperatif siswa di sekolah dasar.

1. Peningkatan Interaksi Sosial dan Pembelajaran Kooperatif

High Five Game dapat meningkatkan interaksi sosial karena permainan ini mendorong siswa untuk saling berdiskusi, berinteraksi, dan bekerja sama dalam kelompok. Interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan manusia, dan High Five Game dapat berfungsi sebagai media untuk meningkatkan interaksi emosional antara siswa, guru, dan materi pelajaran. Selain itu, permainan ini juga dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk saling membantu, berdiskusi, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah. High Five Game mendukung pendekatan pembelajaran kooperatif dengan memperkuat keterampilan sosial seperti kerjasama tim, empati, dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan penelitian Anitra (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa dan Motivasi Belajar

High Five Game dapat mengatasi kelemahan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan minim interaksi. Permainan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain dan gerak, serta mengambil kartu tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyani et al. (2021) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, unsur humor, kejutan, dan tantangan dalam permainan mampu mengatasi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap Matematika. High Five Game juga membantu siswa membangun kepercayaan diri, keberanian untuk tampil, dan kemampuan komunikasi, sehingga mendukung keterlibatan aktif siswa secara emosional dan sosial. Berdasarkan kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa High Five Game efektif untuk pembelajaran Matematika karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa High Five Game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui perpaduan aktivitas fisik dan tugas akademik.

High Five Game terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keberanian siswa dalam tampil, serta kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran kooperatif yang memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Penggunaan kartu soal dan kartu tantangan yang menarik memberi variasi pembelajaran dan menjadikan proses belajar tidak membosankan.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter positif dan meningkatkan interaksi sosial di dalam kelas. Oleh karena itu, High Five Game layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 55–61.

- Graceota, N., Handayani, D., & Safitri, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–52.
- Gunawan, I. (2019). Media Pembelajaran Inovatif untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 87-94.
- Huda, M. (2013). Cooperative Learning: Metode Pembelajaran dan Implementasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376).
- Kurniawan, D. A., & Purwanto, E. A. (2021). Penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(2), 145–152.
- Kurniawan, D. A., & Purwanto, E. A. (2021). Penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(2), 145–152.
- Lie, A. (2007). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruangruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Mulyani, N. M. S., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2018). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 2(3), 266-274.
- Mulyani, N. M. S., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2018). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 2(3), 266-274.
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 810-815.
- Riyadi, R. (2017). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 115123.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2)
- Sulistyawati, A., & Fadlilah, R. (2020). Inovasi pembelajaran Matematika berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 167-174.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika.
- Widodo, S., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for elementary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 948(1), 012017.