

UJI COBA GIM EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS

Submit, 27-12-2022 Accepted, 06-04-2023 Publish, 09-04-2023

Susalti Nur Arsyad¹, Runniarsiti², Ahmad Swandi³, Arief Fauzan⁴,
Sparisoma Viridi⁵, Burhan⁶, Sri Rahmadhanningsih⁷

Universitas Bosowa^{1,2,3,4,6}

Institut Teknologi Bandung⁵

Lembaga Pendidikan Permata Bunda⁷

nur.arsyad@universitasbosowa.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran digital berbasis gim edukasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris Kelas IV SD. Desain pra-eksperimen dan One Group Pretest-Posttest digunakan dalam penelitian ini dengan sampel sebanyak 20 peserta didik di sebuah sekolah di Makassar. Pretest dan posttest diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar, yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil tes yang signifikan antara pretest dan posttest dilihat dari nilai sig.2-tailed sebesar 0.000, di mana hasil ini lebih kecil dari 0.05. Selain itu, N-Gain sebesar 0.49 yang menunjukkan kategori sedang dan mengindikasikan bahwa uji coba media pembelajaran digital berbasis gim edukasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Gim edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dan perlu dikembangkan ke arah yang lebih baik.

Kata kunci: Gim Edukasi, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of educational game-based digital learning media in improving grade IV elementary school English learning outcomes. The pre-experimental design and One Group Pretest-Posttest were used in this study with a sample of 20 students in a school in Makassar. Pretests and posttests are given to learners to obtain data on improving learning outcomes, which are then analyzed using t-tests and N-Gain. The results showed that there was a significant difference in test results between pretest and posttest seen from the sig.2-tailed value of 0.000, where this result was smaller than 0.05. In addition, an N-Gain of 0.49 indicates a moderate category and indicates that the trial of educational game-based digital learning media can improve student learning outcomes. Educational games can be used as an effective learning medium in the learning process and need to be developed in a better direction.

Keywords: Educational Games, Learning Outcomes, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini sangat pesat dan memengaruhi semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan dampak, baik positif maupun negatif, dan memengaruhi setiap komponen dalam sekolah, mulai dari pimpinan hingga peserta didik. Salah satu hal yang dipengaruhi oleh teknologi digital adalah proses pembelajaran, di mana metode pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi digital dianggap sudah kuno dan memberikan efek kebosanan pada peserta didik (Damanik, 2019). Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif, efektif, serta dapat menambah minat belajar peserta didik (Bhari, 2020).

Gawai pintar merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran bagi peserta didik di sekolah dan di rumah, karena peserta didik sudah mengenal dan menggunakan gawai pintar dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gawai pintar oleh peserta didik umumnya digunakan untuk bermain gim, yang memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan. Meskipun gim dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, logika, kemampuan spasial dan kreativitas, namun juga dapat menimbulkan kecanduan, berbicara kasar, memengaruhi pola makan dan istirahat serta memengaruhi kesehatan. Terdapat survei yang mengungkapkan bahwa peserta didik di usia sekolah dasar cenderung mengalami kecanduan terhadap gim yang dimainkannya, serta terdapat peningkatan durasi online yang signifikan (Crhi, 2021).

Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang penting dan harus dikuasai oleh setiap individu, namun penggunaan bahasa Inggris masih lemah khususnya ditingkat pendidikan dasar. Beberapa faktor yang memengaruhi kesulitan belajar bahasa Inggris di sekolah dasar adalah rasa malu dalam berbahasa Inggris, kosa kata yang kurang, ketidaktahuan dalam memilih kosa kata yang tepat, serta tidak adanya teman yang mau melakukan percakapan bahasa Inggris dan menjadi lawan bicara (Zulfitri & Nurlaili, 2020). Oleh karena itu, gim edukasi menjadi alternatif sebagai media pembelajaran, di mana kegiatan belajar sambil bermain yang disajikan dalam gim edukasi dapat membuat peserta didik tertarik dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran juga tinggi. Alternatif media pembelajaran seperti ini sangat diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan (Dewi et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas gim edukasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji coba gim edukasi pada peserta didik dengan materi bahasa Inggris. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa salah satu *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran SKI di MI Al-Huda (Amaliyatul, 2021). Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa gim edukasi dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris (Hasanah et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen yang bertujuan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah *the one group pre-test dan*

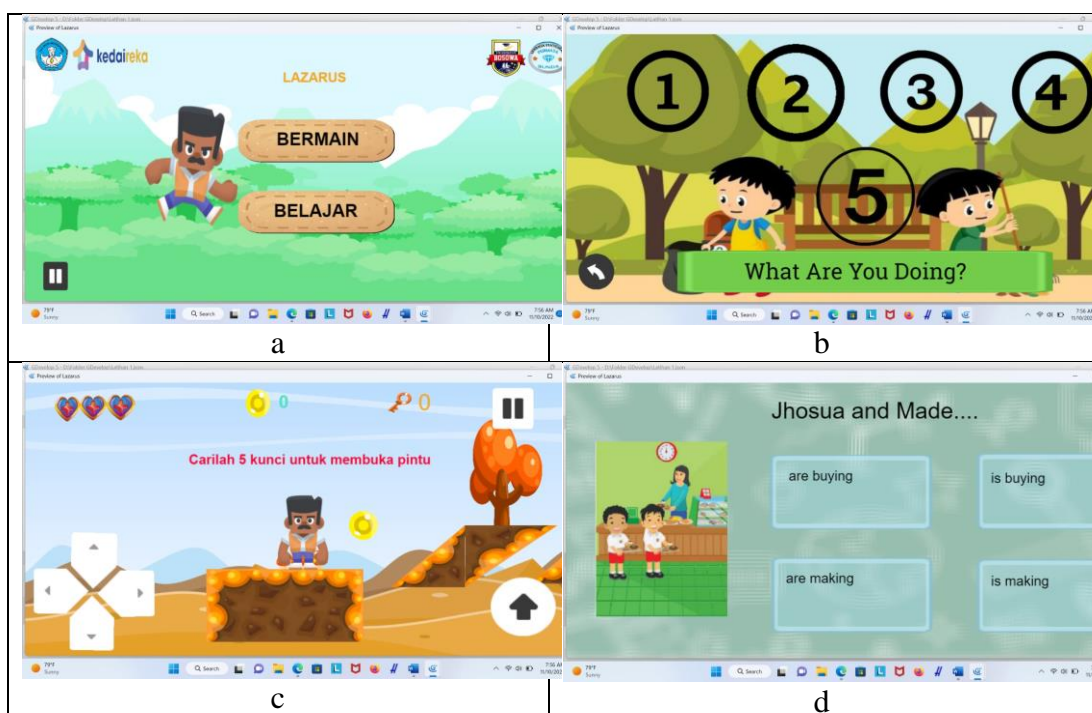
post-test yang membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini, sebelum pembelajaran dimulai, dan selanjutnya dilakukan pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media gim edukasi. Setelah pembelajaran selesai, kelompok sampel akan diberikan kembali soal yang sama dengan soal sebelumnya. Desain ini bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan atau penurunan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan (a) lembar validasi terhadap gim edukasi; (b) lembar validasi terhadap instrumen pre-test dan post test; (c) instrumen pre-test dan post-test. Lembar validasi terhadap gim edukasi diberikan kepada dosen, guru, dan mahasiswa untuk menilai gim edukasi yang dibuat oleh peneliti. Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengetahui valid atau tidaknya gim edukasi yang telah dibuat oleh peneliti. Valid berarti tepat dan dapat digunakan sebagai instrumen. Ada dua bagian yang akan diuji pada validasi gim edukasi, yaitu program pembelajaran gim edukasi dan materi yang ada dalam gim edukasi. Lembar validasi terhadap instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk menilai pre-test dan post-test sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen pre-test dan post-test berisi beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik. Pertanyaan ini berhubungan dengan materi yang ada pada gim edukasi dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran pada buku Kurikulum Merdeka.

Sampel disesuaikan dengan materi yang ada dalam gim edukasi serta instrumen *pre-test* dan *post-test*, sehingga sumber data yang dipilih secara purposive sampling di mana subjek penelitiannya ditentukan sebelum dilakukan penelitian yakni peserta didik kelas IV SD sebanyak 20 orang. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Analisis uji prasyarat meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap gim edukasi dan instrumen penelitian yang akan digunakan. Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui penggunaan gim edukasi. Uji hipotesis dilakukan untuk memperoleh persentase peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, mean, korelasi, t dan signifikansi. Paired sample T-Test (Uji T berpasangan) adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Kedua sampel berasal dari subjek yang sama dan diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan gim edukasi berbasis android berbentuk file dengan ekstensi “apk” yang dapat diinstal pada smartphone android. Gim Edukasi ini dibuat selama lebih kurang 2 bulan dengan penggunaan aplikasi Gdevelop dengan perangkat keras berupa Laptop, RAM 8 GB, dan CPU inter core i5. Software yang digunakan dalam pengembangan gim edukasi adalah sistem operasi windows 11 64 bit. Selama pembuatan gim edukasi ini, proses pembuatan berjalan dengan sangat baik pada perangkat dan spesifikasi komputer yang telah dijelaskan sebelumnya. Komponen-komponen yang ada dalam aplikasi pembuatan gim edukasi G-develop membutuhkan perangkat dan spesifikasi yang memadai. Berikut ini adalah tampilan gim edukasi yang telah dikembangkan



Gambar 1. Tampilan Gim Edukasi, (a) tampilan awal, (b) materi dalam gim edukasi, (c) permainan petualangan, (d) tampilan evaluasi dalam gim edukasi

Gim edukasi berbasis abroid yang dibuat oleh peneliti memiliki dua bagian besar inti, yakni bermain dan belajar. Apabila peserta didik mengklik bermain pada tampilan menu utama maka akan diarahkan untuk bermain gim. Di dalam gim edukasi akan terdapat kuis yang akan dijawab oleh peserta didik yang tentunya berdasar pada materi. Bagian selanjutnya adalah belajar. Apabila peserta didik mengklik belajar pada tampilan menu utama, maka peserta didik akan diarahkan menuju tampilan materi yang selanjutnya angka 1, 2, 3, 4, dan 5 berisi macam-macam materi tentang “What Are You Doing?” Media digital berbasis gim edukasi akan sangat menarik menjadi media pembelajaran. Namun, peserta didik hanya akan dapat membuka menu permainan setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dengan membaca materi dan mendengarkan penjelasan materi (audio) didalam gim edukasi. Pada bagian materi dibagi menjadi 5 bagian yang sub tema (materi) yang masing-masing dilengkapi dengan teks, gambar dan audio.

Sebelum gim edukasi diterapkan didalam kelas, terlebih dahulu dilakukan validasi pakar agar diperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan pengembangan gim edukasi menjadi lebih baik. Lembar validasi yang dibuat oleh peneliti mencakup beberapa aspek penilaian dan kriteria penilaian yang terdapat dalam gim edukasi. Beberapa aspek dan kriteria penilaian ini kemudian akan diisi oleh validator dengan beberapa tingkatan penilaian sesuai dengan pengamatan validator setelah menggunakan gim edukasi. Validasi dilakukan oleh dosen, guru, dan mahasiswa.

Uji validitas menggunakan nilai signifikasi dimana jika nilai signifikasi <0.05 maka aspek/ kriteria dinyatakan valid namun jika nilai signifikasi >0.05 maka aspek/ kriteria tersebut tidak valid. Sedangkan untuk uji reliabilitas menggunakan nilai reliabilitas. Jika nilai > 0.70 maka aspek/ kriteria dinyatakan reliabel sedangkan jika nilai <0.70 maka aspek/ kriteria dinyatakan tidak

reliabel. Berikut ini adalah hasil uji validasi terhadap gim edukasi yang telah diolah menggunakan SPSS.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Gim Edukasi

Jenis	Aspek	Nilai sig.	Nilai realibilitas	Keterangan
Gim Edukasi	Kualitas tampilan	0.01	0.73	valid/reliabel
	Daya Tarik	0.01	0.75	valid/reliabel
	Teknis	0.58	-.938	tidak valid/tidak reliabel
Materi Gim	Materi	0.04	0.776	valid/reliabel
	Kebahasaan	0.01	0.808	valid/reliabel
	Penyajian	0.02	0.612	Valid/reliabel

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen, guru, dan mahasiswa menunjukkan bahwa gim edukasi yang dibuat oleh peneliti telah valid dan reliabel dilihat dari nilai signifikansi dan nilai realibilitasnya. Satu aspek dapat dilihat bahwa hasil uji validasinya tidak valid dan juga tidak reliabel sehingga perlu adanya perbaikan gim edukasi berdasarkan saran yang telah ditulis validator pada instrumen validasi.

Penelitian eksperimen dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test dalam pengambilan data perlu diuji validasinya. Berikut ini diuraikan hasil validasi terhadap instrumen pre-test dan post-test.

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen *Pretest-Posttest*

Aspek	Nilai sig.	Nilai realibilitas	Keterangan
Petunjuk	0.00	0.70	valid/reliabel
Bahasa	0.03	0.72	valid/reliabel
Isi	0.02	0.90	valid/reliabel

Dari hasil validasi instrumen pre-test dan post-test yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa, nilai realibilitas dan signifikansi dinyatakan valid dan juga reliabel. Nilai signifikansi ketiga aspek yang dinilai semuanya kurang dari 0.05 sehingga dinyatakan valid. Nilai realibilitasnya juga menunjukkan bahwa nilai ketiga aspek lebih dari 0.7 sehingga dinyatakan reliabel. Keadaan ini memiliki arti bahwa instrumen pre-test dan post-test sudah dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pada uji prasyarat yang dilakukan terhadap gim edukasi dan instrumen penelitian, diperoleh hasil validitas dan realibilitas telah memenuhi kriteria dan bisa digunakan menjadi instrumen penelitian. Maka dari itu, peneliti menerapkan instrumen penelitian di kelas IV sekolah dasar dengan jumlah responden 20 orang. Instrumen pre-test dan post-test memiliki jenis soal yang sama, yakni pilihan ganda sebanyak 10 nomor soal. Perolehan data hasil uji coba gim edukasi sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan sesudah diberikan perlakuan (post-test) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Gim Edukasi

Test	n	Statistika Deskriptif	Paired T-Test
------	---	-----------------------	---------------

		M (Std.D)	Cor.	t	df	Sig.	Sig (2-tailed)
Pre-Test	20	37.00 (23.41)	.506	- 6.174	19	.023	.000
Post- test	20	68.00 (21.66)					

Tabel hasil uji coba gim edukasi dengan menggunakan desain the one group pre-test and post-test dan desain pretest and posttest paired sampel t-test secara rata-rata memperlihatkan bahwa terjadinya perbedaan hasil jawaban peserta didik sebelum dan sesudah diberikan treatment. Sebanyak 20 orang peserta didik kelas IV sekolah dasar memperoleh nilai rata-rata (mean) 37.00 sebelum diberikan gim edukasi. Sedangkan, sesudah diberikan gim edukasi sebagai media pembelajaran nilai rata-rata (mean) mengalami peningkatan menjadi 68.00. Persentase kenaikan nilai juga menjadi bahan penilaian peneliti, yakni nilai peserta didik dari pre-test dan post-test mengalami peningkatan sebesar 90.27%. Nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengolahan data adalah 0.23 atau lebih dari 0.05 sehingga tidak ada hubungan antara pre-test dan post-test. Pada signifikansi (2-tailed) diperoleh nilai 0.000 atau kurang dari 0.05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Inggris sebelum dan sesudah penggunaan gim edukasi sebagai media pembelajaran.

Hasil analisis persentase kenaikan, nilai rata-rata, signifikansi, dan signifikansi (2-tailed) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik sebelum diberikan gim edukasi sebagai media pembelajaran dengan sesudah diberikan gim edukasi. Peningkatan hasil belajar ini kemudian dianalisis dengan menggunakan nilai Gain, berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai Gain yaitu 0,49 yang menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris pada kategori sedang. Oleh karena itu, media pembelajaran dengan gim edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu media pembelajaran, efektivitas dalam hal ini dapat diukur dari hasil belajar siswa, apabila terjadi peningkatan hasil belajar maka sebuah media pembelajaran yang diterapkan memenuhi unsur efektif (Kahfi, et al., 2021; Hakim, et al., 2017). Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada beberapa peserta didik, keefektifan penerapan gim edukasi ini dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti antusias dan motivasi peserta didik belajar menggunakan gim edukasi jauh lebih baik, selain itu karakteristik gim edukasi juga sangat sesuai dimana peserta didik harus mempelajari lebih dahulu materi dengan membaca tulisan, melihat gambar dan mendengarkan penjelasan dalam bentuk suara kemudian untuk mencapai skor yang tinggi, mereka harus belajar dengan baik dan mampu menjawab setiap soal yang tersimpan dalam “kunci” agar dapat melangkah ke permainan selanjutnya dan mengumpulkan berbagai poin. Strategi pembelajaran gim edukasi melalui kompetisi antara peserta didik dalam mengumpulkan poin dianggap salah satu aspek yang membuat motivasi belajar peserta didik meningkat.

SIMPULAN

Game edukasi yang dibuat dengan materi “What Are You Doing?” yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan sebelum

dan sesudah penerapan gim edukasi di dalam kelasnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba gim edukasi berbasis android pada sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga gim edukasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini. Penelitian ini didanai secara kolaboratif oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi dengan Lembaga Pendidikan Permata Bunda melalui program Matching Fund melalui kontrak nomor 172/E1/KS.06.02/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhari, Syamsul. (2020). Game interaktif 3 Dimensi sebagai Alat Bantu Belajar Berhitung bagi Anak Kelas 1 SD. *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 9, 86-94, ISSN 2354-6972, STMIK Dipanegara Makassar. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i1.646>
- Crhi. (2021). Survei 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet. (Online) <https://bit.ly/3USRxP6> Diakses pada tanggal 2 Oktober 2021
- Damanik, R. N. (2019). Daya tarik Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Era Revolusi 4.0. Online, diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37348>.
- Dewi, Ni Putu Ary Pratama, & Agung, Anak Agung Gede (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149, ISSN 2613-9650, Universitas Pendidikan Ganesha, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Hakim, A., Liliarsari, L., Setiawan, A., & Saptawati, G. A. P. (2017). Interactive Multimedia Thermodynamics to Improve Creative Thinking Skill of Physics Prospective Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 13(1), 33-40. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v13i1.8447>
- Hasanah, F. N., Taurusta, C., Untari, R. S., Hidayah, D. N., & Rindiani, R. (2021). Gim Edukasi Berbasis Android sebagai Optimasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 55-67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.15176>
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Zulfitri, Z., & Nurlaili, N. (2020). Sebuah Analisa Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Berbicara Bahasa Inggris pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UMN Al–Washliyah Medan, Tahun Pelajaran 2019–2020 (Analisa Studi Psycholinguistics). In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian* (Vol. 3, No. 1, pp. 580-589). Online. Di akses dari <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/598>.