

## Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo.

Hasir Y. Uti; Munir; Siti Dahlia Said

Bahasa Inggris MTs N 1 Gorontalo; Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; Bahasa Inggris SMP Negeri 6 Makassar Sulawesi Selatan.  
ak74.sir@gmail.com

### Abstrak

Artikel ini dilatar belakangi oleh antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa inggris di masa pandemic yang kurang terlihat, sehingga perlu dilakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran baik itu secara daring maupun luring. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh penggunaan media game terhadap antusiasme peserta didik MTs N 1 Kab. Gorontalo pada pembelajaran daring dan luring. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Problem Based Learning*. Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan praktek pembelajaran di program Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan 2021. Pengamatan dilaksanakan selama 3 siklus Praktek pembelajaran Lapangan di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo melalui pertemuan virtual melalui aplikasi Zoom dan pertemuan tatap muka. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan terhadap antusiasme siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media game secara daring maupun luring. Pada pembelajaran secara daring, terlihat antusiame peserta didik cukup baik dan pada pembelajaran secara Luring, peserta didik terlihat sangat antusias dalam proes pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Game; Daring

### A. PENDAHULUAN

Di era Industri 4.0 atau revolusi industri keempat adalah istilah yang sering digunakan saat ini yang mengggambarkan tingkatan perkembangan industri teknologi di dunia. Pada tingkat ini, hampir semua teknologi yang digunakan dalam kehidupan manusia adalah teknologi yang bersifat digital. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini saat berdampak bagi kehidupan manusia dan juga dalam dunia pendidikan[1].

Dalam dunia pendidikan, perkembangan IPTEK tentulah sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di kelas. Seorang pendidik harus lebih inovatif dan juga kreatif dalam menyampaikan materi dan dengan demikian seorang pendidik dituntut untuk menjadi kreator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Inilah yang harus di kembangkan oleh seorang pendidik saat ini yang juga kita sebut sebagai guru abad 21.

Semakin canggihnya teknologi sekarang ini, gaya belajar peserta didik juga berubah. Ini dikarenakan peserta didik sekarang ini merupakan generasi Z. Menurut *Kompas.com* generasi Z adalah generasi yang tidak mengenal kehidupan tanpa teknologi. Selain itu Generazi Z juga dinilai sebagai generasi yang ambisius dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mereka tumbuh dengan teknologi digital terkini dan memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu memahami kemampuan peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Menurut Jamaludin Pembelajaran adalah salah satu usaha untuk menciptakan situasi belajar sehingga pebelajar dapat meningkatkan kemampuannya [2]. Pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran juga dapat membuat peserta didik aktif di kelas [3]. Oleh karena itu seorang guru mampu menggunakan metode dan pendekatan yang bisa membuat pembelajaran menjadi aktif dan efektif. Dalam hal ini seorang guru membutuhkan inovasi dalam mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran

Selama pandemic ini, observasi yang dilakukan oleh terhadap peserta didik di MTs N 1 Kab. Gorontalo pada pembelajaran Bahasa Inggris terlihat bahwa peserta didik tidak terlalu antusias dalam pembelajaran. Selain karena pandemic, sebagian besar guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah dan tugas disetiap pertemuan sehingga mereka bosan ketika harus melaksanakan tatap muka online maupun offline. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru merupakan salah satu penyebab peserta didik kurang antusia dan juga kurang memahami materi yang di ajarkan.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran adalah game. Menurut Santoso game merupakan salah satu media bagi anak-anak untuk belajar yang bisa mengembangkan kongnitif, sosial, emosional dan fisik peserta didik[4]. Dalam pembelajaran sebuah game perlu dibuat menantang dan bisa memotivasi peserta didik sehingga menjadi menarik [5].

Game dalam pembelajaran adalah media/aplikasi yang memuat materi-materi ataupun informasi yang bersifat mendidik. Semua informasi dapat secara langsung terdapat dalam aplikasi game yang di perlihatkan kepada peserta didik [6]. Sebuah hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang positif dengan menggunakan game dalam kegiatan belajar mengajar [7]

Secara umum antusiasme peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris sangat kurang dimasa pandemic ini. Hal ini lihat dari hasil observasi yang di lakukan terhadap seluruh guru mata pelajaran dan juga hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo. Ini di karenakan terkadang guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku atau kadang hanya mengirimkan materi saja melalui grup whatsapp. Sehingga antusias mereka dalam belajar menjadi berkurang. Guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran dan ini sangat bertolak belakang dengan peserta didik sekarang yang merupakan generasi Z yang semuanya harus berbasis digital.

Peggunaan game pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris serta bisa meningkatkan atusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Di era digital sekarang ini, sudah banyak aplikasi yang tersedia di internet yang bisa digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. dengan menerapkan game dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar serta antusiasme peserta didik dalam proses belajar mengajar terutama di masa pandemic secara daring maupunj luring.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan media game dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara daring maupun luring.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi [8]. Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif ini bersifat apa adanya yang hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya dengan memperhatikan karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan yang dilakukan.

Penelitian dilaknakan di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo dan subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas IX-1 tahun ajaran 2021/2022. Pelaksanaan penerapan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, 2 pertemuan secara daring menggunakan aplikasi Zoom meeting dan 2 pertemuan dilakukan secara luring. Dalam pelaksanaannya pertemuan pertama tidak menggunakan media game pembelajaran dan 3 pertemuan setelahnya menggunakan game pembelajaran secara daring dan luring.

Instrumen yang digunakan dalam adalah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi berbeda dalam 4 kali pertemuan. Game pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa game interaktif dan dilakukan secara berkelompok. Game interaktif yang di gunakan adalah Baamble Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini peneliti menggunakan soal berupa tes tulis berbentuk objective test disetiap akhir pembelajaran dan juga menggunakan lembar observasi terhadap pembelajaran pada kegiatan refleksi peserta didik.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan antusiasme perserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahahasa inggris dari pertemuan 1 sampai pertemuan ketiga. Peneliti menggunakan kelas yang sama dengan menggunakan beberapa game pembelajaran di setiap pertemuannya.

**Tabel 1: Game pembelajaran**

No.	Pertemuan	Daring / Luring	Game Pembelajaran
1.	Pertama	Daring	Quizizz
2.	Kedua	Daring	Baamboozle
3.	Ketiga	Luring	Kahoot
4	Keempat	Luring	Kahoot dan Quizizz

Dari total peserta didik kelas IX-1 yang berjumlah 25 orang, mulai dari pertemuan petama hingga keempat terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Oleh karena situasi pandemic, peserta didik banyak yang tidak mengikuti pembelajaran mulai di setiap pertemuan baik secara daring maupun luring. Setelah menggunakan media game pembelajaran terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang signifikan.

Tabel 2: Presentasi Kehadiran

No.	Pertemuan	Jumlah Peserta didik yang masuk	Presentasi kehadiran
1.	Pertama	15	60%
2.	Kedua	16	68%
3.	Ketiga	19	76%
4	Keempat	24	96%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Setelah pembelajaran, peneliti menggunakan polling zoom secara daring dan angket secara luring yang menanyakan beberapa pertanyaan tentang kegiatan pembelajaran dan juga seberapa besar ketertarikan mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media game pembelajaran pada saat refleksi pembelajaran. Secara umum, hampir semua peserta didik yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris menjawab sangat menarik.

Tabel 3: Hasil Pembagian Angket

No.	Pertemuan	Daring/Luring	Sangat Menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak Menarik
1.	Pertama	Daring	46,67%	53,33%	0,00%	0,00%
2.	Kedua	Daring	62,50%	37,50%	0,00%	0,00%
3.	Ketiga	Luring	82,35%	17,65%	0,00%	0,00%
3.	Ketiga	Luring	91,67%	8,33%	0,00%	0,00%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari Tabel tersebut terlihat jelas bahwa pembelajaran dengan menggunakan game pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik. Selain dari angket tersebut berdasarkan observasi peneliti melalui proses pembelajaran, peserta didik juga terlihat sangat antusias dalam menjawab pertanyaan melalui game pembelajaran ini. Selain itu, hasil capaian peserta didik pada saat evaluasi pembelajaran juga sangat memuaskan.

## 2. Pembahasan

Upaya meningkatkan kemampuan peserta didik di masa pandemic memang merupakan suatu tantangan bagi guru. Berbagai cara telah dilakukan dan salah satunya adalah dengan menggunakan game dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari Widiyatmoko, Alimah dan Juliani menunjukkan bahwa penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Selain itu game pembelajaran juga menarik perhatian peserta didik sehingga membuat mereka lebih termotivasi dan juga lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran[9].

Dalam dunia digital sekarang ini, game pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat di temukan di internet yang bisa di modifikasi, dan didistribusikan ke sesama guru yang ingin menggunakan game tersebut pada kegiatan pembelajaran. Misalnya seperti Kahoot dan Quizizz, game pembelajaran ini bisa di share ke orang lain dan mereka bisa memodifikasi isi dari game

tersebut dan di sesuaikan dengan kemampuan peserta didiknya. Teknologi digital membuka peluang bagi setiap orang untuk membuat konten yang menarik[10]. Menurut Reeves pendekatan menggunakan teknologi media digital sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang lebih baik dan lebih efektif daripada pendekatan lain[11]. Selain itu dalam hal interaksi sosial dan kolaborasi, penggunaan media digital (iPad & *game*) yang dilakukan di pusat pembelajaran dapat meningkatkan frekuensi interaksi antara anak-anak, baik dengan teman atau dengan guru [12]

Hal ini terjadi karena pada saat menerapkan pembelajaran menggunakan media game, peserta didik mendapatkan pengalaman baru, dan mereka menjadi senang berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya. Perkembangan motivasi belajar terhadap peserta didik karena penggunaan media digital itu adalah hal yang sangat menarik dan menyenangkan [12]. Oleh karena itu, ketika menggunakan media digital berupa game peserta didik merasa lebih menikmati dan termotivasi dalam belajar.

Banyak orang sekarang bermain game untuk hiburan. Hal ini dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut De Aguilera, manfaat penggunaan game dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran tidak diragukan lagi[13]. Dalam hal ini, game dapat memotivasi, melatih keterampilan, meningkatkan persepsi dan stimulasi, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pengguna. Dondlinger juga menyatakan bahwa permainan dapat memiliki efek positif pada proses pembelajaran, tetapi ada konsensus luas bahwa game hanya memotivasi pengguna untuk meningkatkan keterampilan permainan[14].

Peserta didik yang terdaftar sekolah menengah pertama berusia antara 12 dan 14 tahun. Eccles menyatakan bahwa usia 6-14 (remaja pertengahan hingga awal) merupakan tahap perkembangan bagi anak untuk membangun identitasnya[15]. Pada titik ini, anak-anak kompeten, mandiri, dan siap untuk mencapai kedewasaan dengan mencoba mengatasi dunia luar keluarga. Perubahan juga terjadi pada aspek biologis dan kognitif anak. Metode pembelajaran yang tepat sangat membantu proses belajar anak. Rohwati menyatakan dalam sebuah penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Wonosobo yang menggunakan Game Edukasi terbukti meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik[16].

Hasil penelitian menggambarkan adanya peningkatan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu hasil belajar pemahaman peserta didik yang menerapkan *game* pembelajaran juga ikut meningkat pada peserta didik kelas IX-1 di MTs N 1 Kab. Gorontalo. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan 4 kali pertemuan pembelajaran dan membagikan angket di akhir pembelajaran. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan game pembelajaran.

Pada Tabel 2 mengenai presentasi kehadiran peserta didik, terlihat setiap pertemuan jumlah peserta didik terus meningkat. Sebelum menggunakan game, peserta didik yang mengikuti kelas daring hanya sekitar 10-15 orang. Ini dikarenakan kondisi pandemic dan juga banyak peserta didik yang tidak memiliki perangkat Android ataupun Paket data.

Pada pertemuan pertama dalam menggunakan game pembelajaran yaitu quizziz. Game ini merupakan quiz untuk menentukan kemampuan individual peserta didik di akhir pembelajaran. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti menampilkan polling saat refleksi pembelajaran. Dari polling tersebut terlihat 46,67% dari total 15 peserta didik menganggap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game sangat menarik dan sisanya 53.33% menyatakan pembelajarannya menarik.

Pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan game yang berbeda dengan game pada pertemuan pertama. Pertemuan kali ini menggunakan game Baamboozle. Game ini merupakan game tim dan setiap tim akan memilih nomor dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui layar. Pada pertemuan ini mereka terlihat sangat antusias dan juga sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang tampil. Meski pertemuan ke dua ini masih secara daring, peserta didik meminta untuk menambah soal-soal yang di tampilkan. Ini menunjukkan bawah peserta didik sangat tertarik dengan game pembelajaran ini dan juga jiwa kompetisi mereka juga mulai terbentuk. Diakhir pembelajaran terlihat 62.50% menyatakan bahwa game pembelajaran tersebut sangat menarik dan 37.50% menyatakan menarik.

Pada pertemuan ketiga, peserta didik meminta untuk mengadakan pertemuan luring. Pertemuan luring ini merupakan hasil polling peserta didik melalui zoom. Dan hasilnya pertemuan ke-3 diadakan secara luring di MTs N 1 Kab. Gorontalo. Pada pertemuan ini, game Pembelajaran yang di gunakan adalah Kahoot. Pada pertemuan secara luring antusias peserta didik berbeda dengan saat kelas daring. Ketika luring, Peserta didik sangat aktif dan kerja sama mereka saat memainkan game pembelajaran sangat baik. Dari hasil pembagian angket, terlihat 82.35% menyatakan pembelajaran dengan menggunakan game kahoot tersebut sangat menarik dan 17.65% menyatakan menarik.

Pada pertemuan keempat, pertemuan dilakukan secara luring dan kali ini menggunakan perpaduan game kahoot dan quizizz. Game kahoot dimainkan secara tim dan quizizz digunakan sebagai game individual di akhir pembelajaran. Selain menggunakan game pembelajaran, pemberian reward terhadap peserta didik juga perlu. Pada pertemuan ini telah disediakan hadiah bagi peserta didik yang memenangkan kompetisi tim dan juga individual. Antusiasme peserta didik sangat tinggi pada tahap ini. Selain dikarenakan oleh penggunaan media game, pemberian reward juga berpengaruh terhadap antusiasme dan motivasi peserta didik dalam pembelajar. Dan hasilnya 91.67% menyatakan bahwa bahwa kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini sangat menari dan 8.33% menyatakan menarik.

Dari hasil analisis, bahwa pembelajaran menggunakan *game* pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi dan antusiasme peserta didik meningkat di setiap pertemuan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada antusiasme dan motivasi dengan digunakannya *game* pembelajaran. *Game* pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Selain itu, juga meningkatkan keaktifan peserta didik dikelas dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Disamping itu, dari hasil penelitian, tidak ada peserta didik yang menjawab kurang menarik atau pun tidak menarik. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan penggunaan media game dalam pembelajaran, mereka juga tertarik dengan penggunaan media digital dalam pelaksanaannya. Disamping itu cara mengajar guru juga berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki karakter “memesona”. Memesona dalam artian bersemangat, aktif dan selalu tersenyum dari awal hingga akhir pertemuan. Kemampuan dalam menggunakan teknologi juga merupakan salah satu bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran di era digital seperti sekarang.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris secara daring maupun luring. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran juga terlihat dari keaktifan mereka

dalam mengikuti pembelajaran. Disamping itu minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran meningkat dan berbanding lurus dengan hasil belajar tentang pemahaman mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Dari keseluruhan pertemuan yang dilaksanakan selama penelitian ini, terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan game secara luring lebih membuat siswa antusias dari pada pembelajaran secara daring.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Zuhriyah, "Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran," *Pros. Temu Ilm. Nas. Guru*, vol. 522, 2016.
- [2] M. Jamaluddin, "Metamorfosis pesantren di era globalisasi," *Karsa J. Sos. Dan Budaya Keislaman*, pp. 127–139, 2012.
- [3] N. Nanang, M. Surya, and N. A. Hamdani, "Pengaruh Pembelajaran Tutorial Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Statistika," *Tekno. Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [4] M. Santoso, "Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia," *Konstr. J. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 1, pp. 20–31, 2019.
- [5] A. S. Huda, "Game edukasi cepat tepat dengan metode finite state machine (FSM) pada telepon cerdas." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- [6] H. F. Ramadhan, S. H. Sitorus, and S. Rahmayuda, "Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android," *Coding J. Komput. dan Apl.*, vol. 7, no. 01, 2019.
- [7] M. Maslani, "Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 pelaihari," *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, pp. 1010–1020, 2016.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)," *Bandung Alf*, 2016, doi: Doi 10.1016/J.Datak.2004.11.010.
- [9] A. Lestari, A. Widiyatmoko, and M. B. Siti Alimah, "Sounds learning using teams games tournament with flash card media at the 13th junior high school of Magelang," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 177–184, 2015.
- [10] S. W. Tabor and R. P. Minch, "Student adoption & development of digital learning media: Action research and recommended practices," *J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 12, 2013.
- [11] T. C. Reeves, "The impact of media and technology in schools," *J. J. Art Des. Educ.*, vol. 2, pp. 58–63, 1998.
- [12] L. Lee, "Digital media and young children's learning: A case study of using iPads in American preschools," *Int. J. Inf. Educ. Technol.*, vol. 5, no. 12, p. 947, 2015.
- [13] M. De Aguilera and A. Mendiz, "Video games and education: (Education in the Face of a 'Parallel School')," *Comput. Entertain.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2003.
- [14] M. J. Dondlinger, "Educational video game design: A review of the literature," *J. Appl. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 21–31, 2007.
- [15] J. S. Eccles, "The development of children ages 6 to 14," *Futur. Child.*, pp. 30–44, 1999.
- [16] M. Rohwati, "Penggunaan education game untuk meningkatkan hasil belajar IPA biologi

konsep klasifikasi makhluk hidup,” *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 1, no. 1, 2012.