

PENGARUH PEMANFAATAN GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V

Amy Sabila¹, Triana Agus Indriani², Imron Suhendratnoko³, Riyan Nurkholis⁴, M. Ujang Fajri⁵

amysabila@umpri.ac.id¹, [triana.2021406405081@student.umpri.ac.id](mailto: triana.2021406405081@student.umpri.ac.id)²,
 [imron.2021406405064@student.umpri.ac.id](mailto: imron.2021406405064@student.umpri.ac.id)³, [riyan.2021406405076@student.umpri.ac.id](mailto: riyan.2021406405076@student.umpri.ac.id)⁴,
 [ujang.2021406405089@student.umpri.ac.id](mailto: ujang.2021406405089@student.umpri.ac.id)⁵

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh permainan edukasi terhadap hasil belajar siswa di kelas Bahasa Indonesia kelas lima SDN 32 Tegineneng. Metode yang digunakan adalah percobaan dengan desain kuasi-eksperimental. Ukuran sampel untuk penelitian ini mencakup semua siswa kelas 5, dengan sekitar 40 siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelas A, yaitu kelompok kontrol, dan kelas B, yaitu kelompok percobaan. Sementara kelompok eksperimental menggunakan permainan pendidikan dalam pelajaran mereka, kelompok kontrol berpartisipasi dalam pengajaran kelas tradisional tanpa menggunakan permainan pendidikan. Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data, lalu dianalisis dengan uji t untuk memeriksa bagaimana hasil belajar kedua kelompok berbeda. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berdampak signifikan pada hasil belajar siswa. Skor rata-rata posttest untuk kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, dengan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat digunakan sebagai pengganti di kelas untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the influence of educational games on student learning outcomes in the fifth grade Indonesian class of SDN 32 Tegineneng. The method used is an experiment with a quasi-experimental design. The sample size for the study included all 5th grade students, with about 40 students divided into two groups: class A, is control group, and class B, is experimental group. While the experimental group used educational games in their lessons, the control group participated in traditional classroom teaching without using educational games. The results of the pretest and posttest were used to collect data, then analyzed with a t-test to check how the learning outcomes of the two groups differed. The findings of the study show that the use of educational games has a significant impact on student learning outcomes. The average posttest score for the experimental group was higher than that of the control group, with a significant difference ($p < 0.05$). Based on these findings, it can be concluded that the use of educational games can improve student learning outcomes in Indonesian courses. This study shows that educational games can be used as a substitute in the classroom to increase students' motivation and understanding

Keywords: Educational Games, Learning Outcomes, Indonesian.

PENDAHULUAN

Di era digital, pemanfaatan IT di pendidikan menjadi semakin penting, terutama meningkatkan efektivitas pengajaran. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan game edukasi sebagai alat pengajaran. Integrasi teknologi untuk pendidikan terbukti

meningkatkan hasil belajar dan keberhasilan siswa. Temuan studi Hutasuhut:2024 menunjukkan bahwa teknologi, khususnya TIK telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pendidikan. Teknologi seperti sistem dan aplikasi manajemen pendidikan membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa. Terlepas dari banyak manfaatnya, masalah seperti literasi digital dan persyaratan pelatihan guru harus ditangani agar dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan sepenuhnya.

Hasil belajar bahasa Indonesia di kelas V sering dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penggunaan buku sebagai sumber utama informasi dan materi pembelajaran oleh guru berdampak negatif pada metode pengajaran tradisional, yang dapat mengurangi variasi strategi pengajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Selain itu, ada kurangnya integrasi teknologi dalam proses pendidikan, bahkan jika sekolah telah menyediakan peralatan harian seperti speaker, proyektor, dan laptop yang tidak digunakan secara maksimal. Hal ini berawal dari motivasi dan keterlibatan siswa yang rendah, yang membuat antusiasme mereka selama proses pembelajaran rendah dan menyebabkan banyak siswa yang memandang bahasa Indonesia sebagai disiplin akademik yang sulit dan tidak menarik. Ini adalah hasil dari perubahan kurikulum; bahkan ketika siswa kelas delapan sudah mengadopsi kurikulum Merdeka, guru belum melakukannya.

Hasil penelitian Shudata:2023 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk game edukasi, mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Dengan hasil mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menghasilkan peningkatan yang mencolok pada skor post-test, dari 61,67% menjadi 85,25%. Game edukasi membuat pembelajaran menarik, dan mendorong siswa agar berpartisipasi aktif. Merancang game yang sesuai dengan kurikulum, guru mampu membuat proses belajar yang asyik dan meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian Dotutinggi,dkk :2023 ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi ini tidak hanya menarik, tetapi juga efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Desain penelitian systematic review, hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Wordwall mencapai posttest tertinggi sebesar 93,33%

Meskipun banyak penelitian telah mengidentifikasi manfaat game edukasi, masih terdapat sedikit penelitian yang membahas efektivitas berbagai jenis game dan bagaimana konteks kelas mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini dapat memberi wawasan lebih dalam tentang efektivitas permainan edukatif dan membantu pendidik mengembangkan strategi pengajaran yang menarik dan interaktif. Maka diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa Kelas V. Tujuan penelitian ini ialah untuk menguji pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V. Game edukasi dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan bertujuan untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berpengaruh positif terhadap pemahaman materi dan berpengaruh terhadap prestasi akademik.

Menurut Hutasuhut (2024:17) Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau kemajuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikuasai. Yang diukur dengan bermacam metode seperti ujian, tugas, atau proyek, dan menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas pendidikan serta kemampuan siswa dalam mengimplementasikan pengetahuan yang dipelajari. Indikator hasil belajar mencakup aspek-aspek yang menunjukkan pencapaian siswa, termasuk kemampuan untuk mengingat dan memahami informasi yang telah

diajarkan, serta penerapan pengetahuan dalam situasi praktis. Menurut Heriyati,dkk (2023:16) Hasil belajar diartikan sebagai data atau informasi yang dikumpulkan oleh guru meliputi hasil belajar siswa ditinjau dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap terinci.

Perubahan sikap siswa juga merupakan indikator penting, mencerminkan nilai-nilai dan etika yang diajarkan selama proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis, di mana siswa diharapkan mampu menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, menjadi sangat signifikan. Selain itu, kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok, yang meliputi keterampilan komunikasi dan kerja tim, sangat diperlukan. Terakhir, penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan siswa dapat mengaitkan hal yang telah dipelajari dengan konteks nyata. Dengan mempertimbangkan semua indikator ini, kita dapat mengevaluasi secara menyeluruh pencapaian siswa dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap kehidupan mereka di luar lingkungan akademis.

Menurut Dzaky,dkk (2023:1-5) Game edukasi merupakan bagian dari gamifikasi, yang mengintegrasikan mekanika permainan ke dalam konteks non-permainan, khususnya dalam pendidikan. Dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, game edukasi menggabungkan elemen-elemen permainan dengan konten pembelajaran tradisional. Tujuan utamanya adalah mengatasi masalah pembelajaran dengan menerapkan mekanika permainan, sehingga dapat merangsang proses kognitif dan meningkatkan keterampilan metakognitif pemain. Indikator keberhasilan game edukasi mencakup beberapa elemen penting yang mendukung pengembangan keterampilan ini. Pertama, tingkat kesulitan dalam game harus cukup menantang untuk mendorong pemain berpikir dan merencanakan strategi dalam menyelesaikan tantangan. Selanjutnya, komponen permainan seperti aturan, tujuan, umpan balik, serta elemen konflik, kompetisi, dan interaksi, berperan dalam memicu proses kognitif pemain. Selain itu, game edukasi perlu mendorong pemain untuk menetapkan tujuan dan merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapainya. Pemantauan dan evaluasi juga penting, di mana pemain dapat mengikuti kemajuan mereka dan menilai strategi yang diterapkan selama permainan. Terakhir, game harus membantu pemain dalam mengorganisasi informasi dan mengatur diri mereka sendiri dalam proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Hutasuhut (2024:14-17) kelebihan utama game edukasi terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik, supaya siswa termotivasi belajar dan terlibat aktif. Tetapi, terdapat kekurangan yang harus diperhatikan. Tantangan utama adalah potensi distraksi yang ditimbulkan oleh game, yang kadang dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi juga dapat mengurangi keterampilan belajar tradisional, yang penting untuk pengembangan akademis yang holistik. Selain itu, tidak semua game edukasi dirancang dengan baik atau memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum, sehingga efektivitasnya dapat bervariasi. Masalah aksesibilitas pun muncul, karena ada siswa yang tidak memiliki perangkat teknologi yang diperlukan, yang dapat memunculkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif. Ini adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang bisa dilakukan dengan menggunakan teknik statistik dan metode kuantifikasi atau pengukuran lainnya (Nugroho 2022:21). Metode quasi eksperimen yang memiliki kelompok control, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol

variable-variabel luar yang memengaruhi proses eksperimen (Sugiyono 2019:77). Bagian metode penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, lebih spesifik lagi quasi eksperimen, untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan game edukasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SDN 32 Tegineneng.

Populasi merupakan holistic element yang akan dijadikan daerah generalisasi (Sugiyono 2020:80). Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas 5 di sekolah tersebut, dan sampel diambil dari dua kelas yang masing-masing berjumlah 20 siswa.. Kelas A berfungsi sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas B sebagai kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2020:82) teknik simple random sampling adalah pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi itu. Teknik simple random sampling memastikan bahwa siswa memiliki peluang yang sama agar terpilih menjadi sampel, jadi hasil penelitian lebih representatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode pretest-posttest, di mana kedua kelompok siswa terlebih dahulu akan menjalani tes awal (pretest) untuk mengukur pengetahuan mereka sebelum penerapan game edukasi. Setelah perlakuan di kelas eksperimen, di mana siswa belajar menggunakan game edukasi, dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengukur hasil belajar yang dicapai oleh kedua kelompok. Dimensi yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar, yang diukur berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest antara kedua kelompok.

Beberapa teknik analisis digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini. Pertama, melakukan uji analisis yang diperlukan yaitu uji normalitas dan homogenitas agar memastikan data yang diperoleh sesuai dengan asumsi dasar analisis statistik. Setelah memenuhi syarat, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk membandingkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan uji prasyarat analisis, yakni uji normalitas serta uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov memberi data hasil pretest serta posttest antar kedua kelompok, yaitu kontrol dan eksperimen, berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selain itu, uji homogenitas menggunakan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok tersebut homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk sampel independen, yang menghasilkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan game edukasi (kelas eksperimen) dan tidak (kelas kontrol).

Hasil penelitian ini menunjukkan pemanfaatan game edukasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5. Game edukasi, yang bersifat menarik dan interaktif, dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen, yang menggunakan game edukasi, mendukung teori bahwa teknologi pendidikan, termasuk game edukasi, dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam belajar.

Tabel 1: Rata-rata Skor Pretest & Posttest pada Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

| Kelompok | Rata-rata Skor Pretest | Rata-rata Skor Posttest | Selisih (Posttest - Pretest) |
|----------------------|------------------------|-------------------------|------------------------------|
| Kelas A (Kontrol) | 60,5 | 70,2 | 9,7 |
| Kelas B (Eksperimen) | 61,3 | 84,5 | 23,2 |

Keterangan:

- Kelas A (Kontrol) adalah kelompok yang tidak menggunakan game edukasi.
- Kelas B (Eksperimen) adalah kelompok yang menggunakan game edukasi.

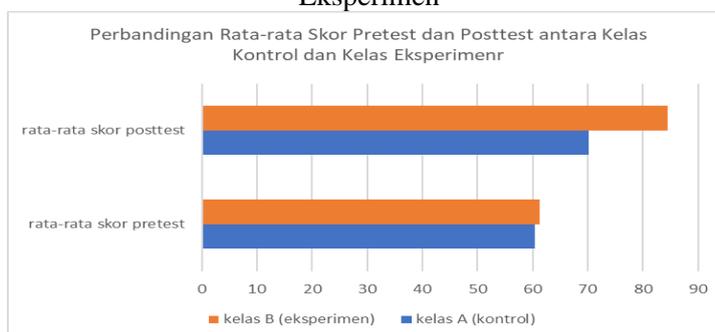
Tabel 2: Hasil Uji T untuk Perbedaan Skor Posttest antara Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

| Kelompok | Rata-rata Skor Posttest | Standar Deviasi | t-hitung | df | p-value |
|----------------------|-------------------------|-----------------|----------|----|---------|
| Kelas A (Kontrol) | 70,2 | 8,6 | | | |
| Kelas B (Eksperimen) | 84,5 | 5,4 | 6,55 | 38 | 0,000 |

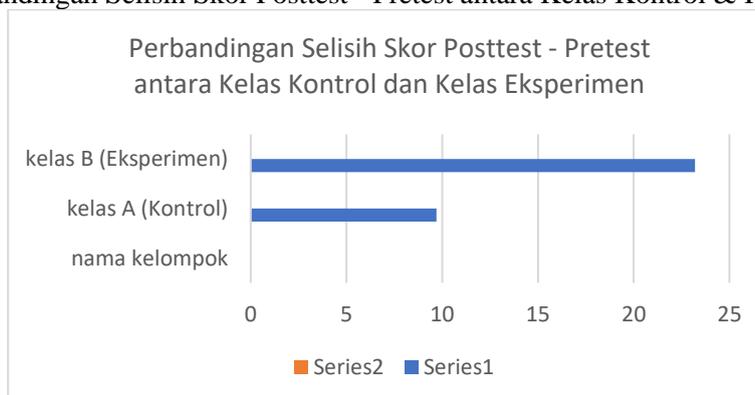
Keterangan:

- Nilai t-hitung diperoleh memakai uji t untuk sampel independen.
- Nilai p-value yang lebih kecil dari 0,05 (0,000) menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Grafik 1 : Perbandingan Rata-rata Skor Pretest & Posttest pada Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen



Grafik 2: Perbandingan Selisih Skor Posttest - Pretest antara Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen



Penelitian memberikan hasil bahwa pemanfaatan game edukasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tabel 1 mengungkapkan bahwa rata-rata skor posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan game edukasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor sebesar

23,2 poin, sementara kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9,7 poin. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t yang ditampilkan dalam Tabel 2, yang menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan game edukasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Grafik 1 menunjukkan adanya peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang semakin menegaskan pengaruh positif dari game edukasi. Selain itu, Grafik 2 memperlihatkan bahwa selisih antara skor posttest dan pretest pada kelompok eksperimen lebih besar, yang semakin menguatkan bahwa penggunaan game edukasi berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji penelitian tentang pengaruh pemanfaatan game edukasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5, disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan game edukasi menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada hasil tes (posttest) dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi. Hal ini terbukti dengan perbedaan skor yang signifikan antara kedua kelompok, dengan kelas eksperimen yang menggunakan game edukasi terjadi peningkatan daripada kelas kontrol yang tidak menggunakannya.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan game edukatif terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan permainan edukatif mengalami peningkatan nilai tes (post-test) secara berarti dari siswa yang tidak menggunakan game edukatif. Hal ini dibuktikan dengan kelas eksperimen yang menggunakan permainan edukatif menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan edukatif, dan perbedaan hasil yang besar antara kedua kelompok.

Maka penelitian ini memberi saran supaya game edukatif supaya dijadikan sebagai metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan permainan edukatif dapat menjadi inovasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang perlu dipahami konsep-konsep tertentu. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk menyelidiki penggunaan permainan edukatif pada jenjang pendidikan lain, atau digabungkan dengan jenis permainan edukatif lainnya, untuk mencapai wawasan yang lebih banyak..

DAFTAR PUSTAKA

- DP Parmiti, IGW Sudatha - International Journal of Elementary Education, 2023 T Sudiby, T Deviana, A Widuri
Educational Process: International Journal (EDUPIJ), 2019•ceeol.com LH Wang, B Chen, GJ Hwang, JQ Guan, YQ Wang
Edumaniora: Journal of Education and Humanities, 2024•ejournal.cdfpublisher.org
Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora, 2024•ejournal.cdfpublisher.org
IF Hutasuhut, HD Harahap
International Journal of STEM Education, 2022•Springer
JA Siahaan, SS Siregar, RJ Pane

Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature, 2022•journal.jcopublishing.com
M Dotutinggi, A Zees, A Rahmat - Dikmas: Jurnal Pendidikan ..., 2023 - ejurnal.pps.ung.ac.id
MA Nisa, R Susanto - JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 2022 - jurnal.iicet.org AGD Holmes
N Wulandari, MBUB Arifin - JURNAL PENDIDIKAN ..., 2023 - lonsuit.unismuhluwuk.ac.id
Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023•journal.unpas.ac.id
S Sulastri, YL Sukestyarno, N Nurhasanah