



Surabaya, 6 Juli 2023

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Peran Riset, Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pembangunan Indonesia Berkelanjutan"



Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Sartika Ramadinata Handayani¹, Lukman Fauzi², Annisa Nurul Firdaus³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3}

*Email: sartikaocha192@gmail.com¹, Flukman160@gmail.com², ichafirdaus01@gmail.com³

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak menarik, yang mana pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti halnya pembelajaran Bahasa Inggris, diperlukan sumber daya yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Inggris. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung dengan permainan yang menarik dan anak aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan game pembelajaran digital selama pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan instrument penelitian kuisisioner dan wawancara. Teknik analisis data yang dipakai adalah model Miles dan Huberman (Analysis Interactive Model). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahkan (88%) siswa setuju bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih mudah. Hanya 4 siswa yang tidak yakin atau tidak tahu apa-apa tentang itu. Game edukasi membuat belajar Bahasa Inggris lebih mudah, dan tidak ada satu siswa pun yang tidak setuju bahwa menggunakan game edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih mudah.

Kata kunci: *Game edukasi, Bahasa Inggris, Pembelajaran Bahasa Inggris.*

Abstract

Lack of learning media in learning activities can cause learning to become monotonous, uninteresting, which in turn affects student learning outcomes. As with learning English, resources are needed that are in accordance with the characteristics of learning English. Educational games are learning media that can increase understanding quickly because they are supported by interesting games and active children. Therefore, this study aims to find out how students perceive the use of digital learning games during learning. This study used a qualitative descriptive research method, with questionnaires and interviews as research instruments. The data analysis technique used is the Miles and Huberman model (Analysis Interactive Model). The results of this study show that even (88%) students agree that the use of educational games as learning media makes learning English easier. Only 4 students were unsure or didn't know anything about it. Educational games make learning English easier, and there is not a single student who would disagree that using educational games makes learning easier.

Keywords: *Educational games, English, Learning English*

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini mendorong semua bidang kehidupan untuk memberikan perhatian khusus pada pengembangan pendidikan (Syaodih et al., 2021). Pendidikan dianggap pendidikan dasar karena meletakkan dasar untuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan individu dan masyarakat untuk mengembangkan dan mencapai potensi penuh mereka (Afandi et al., 2022).

Di era sekarang games bukan hanya di gemari oleh kalangan anak-anak saja, akan tetapi juga digemari oleh kalangan dewasa. Games adalah permainan dengan tujuan pembelajaran yang tidak wajar dimaksudkan untuk menghibur, tetapi juga diharapkan untuk menambah pengetahuan. Di zaman modern, hal ini sangat erat kaitannya dengan keberadaan game berbasis web yang memiliki aspek positif dan negatif bagi anak usia kuliah yang bergantung pada pengawasan orang tua untuk menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Sebelumnya permainan tradisional menjadi serba elektronik. Ada banyak permainan elektronik yang dimainkan melalui sistem online seperti X-Box, Nintendo, Playstation dan game komputer. Banyak jenis game online yang banyak diminati kelompok anak-anak, remaja dan dewasa.

Era modern ini sangat berkaitan dengan adanya permainan berbasis online memiliki segi positif dan negatif bagi anak di usia pelajar yang mana seharusnya di dampingi orang tuanya dalam menggunakan gadget dalam aktifitas sehari-hari. Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan, dimana interaksi antara satu pihak dengan pihak lainnya untuk mencapai tujuan, melakukan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual (Jepara, 2022).

Dalam perkembangannya yang pesat, game menjadi salah satu media yang sering diakses oleh banyak orang. Menurut Newzoo; The destination for games market insights pada 2019 pengguna smarthphone di Indonesia berjumlah 82 juta dimana 52 jutanya adalah pemain game mobile, hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke 17 dunia sebagai pengguna game mobile terbanyak dan menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming sepanjang tahun 2019 (Rahmatullah & Azhar, 2021). Hal ini menjadikan para developer game membuat game yang memiliki rasa candu bagi pengguna saat memainkannya. Dalam persepsi masyarakat bermain game merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu dan membuat penggunaannya kecanduaan. Hal tersebut didukung oleh. Menurut syhran (dalam Surakarta, 2023) Para pemain game online juga dapat menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game, hal ini dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi kesehatan atau dapat menyebabkan kesehatan menurun. Dengan seringnya mereka bermain game online mengakibatkan kelelahan mata dengan ditandai seperti mata merah, sakit kepala dan pandangan kabur (Mariki, 2021).

Dari hasil-hasil penelitian tersebut diasumsikan bahwa game menjadi buruk dalam konteks pendidikan. Dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi dan pola pikir individu yang makin terbuka terkait hal ini, game juga dapat digunakan menjadi hal yang positif dalam dunia Pendidikan. Menurut indriasih (dalam Widayati et al., 2020) Permainan edukasi adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Seperti yang kita ketahui bahwa Bahasa Inggris merupakan Bahasa Inggris adalah bahasa universal karena kebanyakan orang menggunakannya. Sebagian besar negara di dunia adalah bahasa utama. Bahasa Inggris juga salah bahasa internasional yang penting untuk dikuasai atau dipelajari. negara lain, terutama negara-negara bekas jajahan Inggris, dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kedua yang dapat dikuasai setelah bahasa ibu negara mereka. Untuk belajar mengenal hewan dalam Bahasa Inggris, penggunaan game edukasi ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Dilihat dari keadaan sekarang game edukasi bahasa Inggris masih belum banyak tersedia, walaupun sudah banyak literatur yang meneliti dan membahas tentang ini dan menunjukkan bahwa game edukasi bahasa Inggris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Oleh karena itu peran guru dalam membimbing siswa belajar menggunakan media berupa game edukasi juga penting. Menurut Bimo Walgito (dalam Juwita, 2020) ada beberapa cara dalam pembentukan perilaku seseorang salah satunya ialah Pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menjadi acuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dalam konteks perkembangan teknologi. Dengan bantuan lingkungan belajar berbasis game edukasi digital, apakah dapat membantu siswa belajar atau sebaliknya, yaitu mempersulit pekerjaan siswa karena siswa tidak mengikuti perkembangan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan siswa sebagai individu yang menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif. Menurut Nurmalasari & Erdiantoro (dalam Rahmadi, 2022) Penelitian deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif (QD) diawali dengan proses atau peristiwa penjas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari

proses atau peristiwa tersebut. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah model Miles dan Huberman (Analysis Interactive Model). Menurut Miles & Huberman (dalam Hendrawan et al., 2022) menjelaskan model ini terdiri dari empat tahapan yakni; data collection (pengumpulan data), data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusions (penarikan kesimpulan).

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner yang berisi beberapa pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada subyek penelitian. Pertanyaan yang diajukan yaitu seperti Pertanyaan pertama memuat pertanyaan “media pembelajaran apa saja yang diketahui oleh kalian yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris?”. Pertanyaan kedua memuat pertanyaan “media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan guru ketika KBM berlangsung pada mata pelajaran Bahasa Inggris”. Adapun pertanyaan ketiga “apakah kalian akan mudah belajar jika pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas menggunakan game edukasi digital?”. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia di kuisioner yang telah diberikan menurut pandangan mereka beserta alasannya. Jawaban siswa tersebut yang nantinya menjadi data yang akan diolah untuk hasil penelitian ini. Data tersebut diolah secara kuantitatif, kemudian hasilnya dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah uraian hasil penelitian berupa data yang diperoleh dari kuisioner yang diberikan, Pada pertanyaan pertama terhadap pengetahuan siswa terhadap *game* edukasi, menunjukkan pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran yang berupa *game* edukasi masih tergolong baik yaitu sebesar 54%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengerti apa yang dipelajarinya pada saat pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran.

Lalu pada pertanyaan kedua tentang persentase penggunaan media pembelajaran oleh guru pada saat KBM. Hasil yang didapat dari data kuisioner yang diberikan adalah siswa menjawab guru kerap sekali menggunakan media pembelajaran pada saat KBM. Ditinjau dari hasil yang diperoleh ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi oleh guru bahasa Inggris pada saat KBM berlangsung sangat baik. Lebih lanjut, kuisioner juga menyediakan pertanyaan kepada siswa tentang Media pembelajaran apa yang dipakai guru saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung.

Tabel 1. Media yang pernah digunakan saat KBM

Media	Total	Presentase
Buku Paket	3	18%
LKS	18	86%
E-LKPD	0	0%
HP	0	0%
Komputer	0	0%
Game	0	0%
Alat Peraga	0	0%

Tabel 1 di atas menunjukkan jenis media apa saja yang digunakan guru dalam mengajar. Dapat dilihat bahwa sumber yang sering digunakan oleh guru adalah lembar kerja siswa (LKS) dan buku teks hanya sesekali digunakan untuk pembelajaran. Guru tidak pernah menggunakan media PPT, alat peraga, handphone, komputer atau game. Artinya, guru masih menyampaikan pelajaran bahasa Inggris secara tradisional dengan menggunakan materi dan tugas yang ada di LKS dan buku teks.

Berikutnya siswa disuguhkan pertanyaan mengenai jika mereka menggunakan game edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Apakah mereka merasa setuju atau tidak tertarik pada penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Jumlah siswa yang setuju belajar dengan game edukasi lebih mudah

Game Edukasi Mudah digunakan	Total	Presentase
Setuju	14	78%
Tdk Setuju	0	0%
Kurang Tahu	3	12%

Ditinjau dari tabel 2 jumlah responden yang setuju jika penggunaan game edukasi dapat mempermudah mereka dalam belajar Bahasa Inggris adalah sebanyak 14 responden (78%). Yang tidak setuju sebanyak 0 responden (0%), dan yang kurang tahu sebanyak 3 responden (12%). Hal ini berarti bahwa siswa akan lebih tertarik dan adaptif dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan guru jika menggunakan media game edukasi berbasis teknologi. Adapun Tabel 3 yang memuat pendapat siswa mengapa setuju bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan game edukasi lebih mudah.

Tabel 3 Pendapat Siswa

Responden	Pendapat
R1	"Iya, soalnya lebih menyenangkan kalo belajar sambil memainkan game, dan lebih mudah di pahami"
R3	"Iya. Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan game edukasi biar siswa/siswinya tidak merasa bosan, dan juga bisa menambah semangat untuk lebih giat lagi belajarnya/memahami materi apa yg sedang/sesudah dijelaskan."
R6	"game edukasi digital? berbentuk game? eum kayaknya seru"
R7	"Mudah. Jika belajar menggunakan game edukasi lebih semangat dan tidak bosan."
R10	"Lebih baik dan mudah menurut pendapat saya"
R12	"Ya. Karna mudah dipahami"

Pada tabel 3 di atas siswa beranggapan bahwa game edukasi jika digunakan sebagai media pembelajaran dapat membuat mereka mudah belajar Bahasa Inggris. Dengan paparan

pendapat para siswa dapat disimpulkan bahwa mereka selama pembelajaran Bahasa Inggris secara konvensional yang dilakukan oleh guru membuat mereka kurang paham dengan materi yang disampaikan dengan cara yang monoton dan kurang menarik.

Pada penelitian ini, mayoritas siswa menyatakan sikap positif terhadap penggunaan game pembelajaran digital saat pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari beberapa responden di atas menjawab guru masih menggunakan media pembelajaran untuk mengajar, dan ada responden menjawab guru menggunakan media pembelajaran hanya sesekali. Peneliti berhipotesis bahwa siswa yang menjawab kadang-kadang menggunakannya adalah siswa yang jarang pergi ke sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh subyek penelitian yang dilakukan oleh (Sugiarto, 2019) menunjukkan faktor tersebut dari disiplin belajar siswa berasal dari dirinya sendiri yang malas sekolah, malas untuk belajar, atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan rata-rata hasil jawaban siswa bahwa guru selalu menggunakan media pembelajaran pada saat itu sedang belajar.

Dilihat dari data yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi untuk pembelajaran belum populer dan sangat jarang digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Pada zaman sekarang ini pemanfaatan game edukasi terutama berbasis digital untuk pembelajaran di kelas harus lebih ditingkatkan lagi. Hasil yang didapat dari data menunjukkan bahwa mayoritas siswa setuju jika penggunaan game edukasi digital mempermudah mereka dalam belajar, dan dengan suasana belajar yang menyenangkan menyebabkan siswa lebih mudah mengenal nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris sambil bermain. Dengan suasana belajar yang menyenangkan menyebabkan siswa lebih mudah mengenal berbagai macam nama-nama hewan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan data yang telah ditemukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran Bahasa Inggris sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran berlangsung. Kreativitas guru dalam membuat media terlihat dari ide kreatif guru dalam pemilihan gambar dan warna yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga pada proses pembelajaran peserta didik lebih tertarik dan proses pembelajaran lebih hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Rachmadtullah, R., & Syamsi, A. (2022). The Impact of the Multi-Representational Discourse Learning Model and Student Involvement in Applying Multiculturalism Values. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 295–305. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.46225>
- Bima Hendrawan, G., Marlina, R., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Telukjambe Timur, K., & Barat, J. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395–404. <https://doi.org/10.22460/JPMI.V5I2.10288>
- Dwi Runjani Juwita. (2020, January). *View of Konsep Maqasid al-Syariah dalam Konteks Game Online di Masyarakat*. Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almanhaj/article/view/306/200>
- Jepara, F. U. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 534–541.
- Kusuma, U., & Surakarta, H. (2023). 1, 2 3. 000.
- Mariki, S. B. (2021). *Description of Eye Fatigue in Children Playing Game Onlines At Sdn 80 Ngoresan Jebres Surakarta*. 35.
- Rahmatullah, A. S., & Azhar, M. (2021). Edukasi Sadar Virus Game Online Kepada Masyarakat Akademik Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Madureso Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4159>
- Rachmadtullah, R., Pramujiono, A., Setiawan, B., & Srinarwati, D. R. (2022). Teacher's Perception of the Integration of Science Technology Society (STS) into Learning at Elementary School. *KnE Social Sciences*, 202-209.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2022). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10, 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., & Nurtanto, M. (2022). Exploring Lecturers' Perspectives on Inclusive Elementary School Mentoring Programs based on University-School Collaborative Partnerships in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(4), 233-239.
- Rasmitadila, R., Megan Asri, H., & Reza, R. (2022). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.
- Rasmitadila, R., Megan Asri, H., Reza, R., Achmad, S., & Muhammad, N. Exploring Lecturers's Perspective on Inclusive Elementary School Mentoring Program Based on University

Collaborative Partnerships in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(4), 233-239.

Rasmitadila, R., Megan Asri, H., Reza, R., Lala Laila, Z., Euis Mauna, M., & Siti, A. (2022). Adjustment of Inclusive Education Courses with Inclusive Elementary Schools Needs: Part of the University School Collaborative Partnership.

Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Nurtanto, M., & Jauhari, M. N. (2023). Limited face-to-face learning on students in inclusive classrooms during the Covid-19 pandemic: Perceptions of elementary school teachers in Indonesia. *Cogent Education*, 10(1), 2213612.

Syaodih, E., Samsudin, A., Suhandi, A., Aminudin, A. H., Fratiwi, N. J., Adimayuda, R., & Rachmadtullah, R. (2021). Parent's perspective on early childhood learning needs during covid-19 using nvivo 12 software: A case study in indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 42(4), 924–931. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2021.42.4.28>

Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>

Yoga Rahmadi, N. S. N. T. P. (2022, November). *View of Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MA Ghoyatul Jihad Karawang*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7272746>

Wahana Pendidikan. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7272746>