

ANALISIS PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS *GAME* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

ANALYSIS OF THE APPLICATION OF GAME-BASED LANGUAGE LEARNING SYSTEMS TO INCREASE STUDENT LEARNING MOTIVATION

Mustakim Sagita^{1*}, Nofiana S², Eva Sulastris Sagita³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Jabal Ghafur, Sigli, Indonesia

^{2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Jabal Ghafur, Sigli, Indonesia

ABSTRAK

Penggunaan permainan atau *game* dalam konteks pembelajaran telah menjadi topik yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sistem pembelajaran berbasis *game* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran bahasa. Motivasi siswa adalah faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran, dan penggunaan pendekatan berbasis *game* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini melibatkan siswa tingkat menengah dari beberapa sekolah sebagai subjek penelitian. Sistem pembelajaran berbasis *game* yang telah dikembangkan sebelumnya digunakan dalam lingkungan pembelajaran. Data mengenai motivasi belajar siswa diukur sebelum dan sesudah penerapan sistem berbasis *game*, menggunakan instrumen seperti angket dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan sistem pembelajaran berbasis *game* menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Siswa melaporkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan tingkat kepuasan yang lebih besar dalam proses pembelajaran bahasa. Selain itu, peningkatan ini tampaknya berdampak positif pada hasil akademik mereka. Penelitian ini memberikan wawasan tentang efektivitas penerapan sistem pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan pendekatan berbasis *game* dalam perancangan pembelajaran bahasa yang lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: Sistem Pembelajaran, *Game*, Motivasi Belajar, Penerapan Teknologi

ABSTRACT

The use of games in learning contexts has become an increasingly popular topic in recent years. This shows that the use of games in learning can help increase student motivation and involvement. This research aims to analyze the application of a game-based learning system in an effort to increase students' learning motivation in language lessons. Student motivation is a key factor in successful learning, and the use of a game-based approach is expected to create a more interesting and enjoyable learning experience. This research involved secondary level students from several schools as research subjects. A previously developed game-based learning system is used in the learning environment. Data regarding student learning motivation was measured before and after implementing the game-based system, using instruments such as questionnaires and interviews. The results of the analysis show that the implementation of a game-based learning system produces a significant increase in student learning motivation. Students report higher levels of engagement and greater levels of satisfaction in the language learning process. Additionally, these improvements appear to have

a positive impact on their academic results. This research provides insight into the effectiveness of implementing a game-based learning system in increasing student learning motivation in a language learning context. The results of this research can provide guidance for educators and curriculum developers to consider game-based approaches in designing more interesting and effective language learning.

Keywords: *Learning System, Games, Motivational Study, Technology Implementation*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pada era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi sebuah isu yang semakin relevan dan penting. Dalam konteks pembelajaran bahasa, motivasi siswa memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Tingkat motivasi yang tinggi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menghasilkan hasil akademik yang lebih baik (Adyani et al., 2015). Penggunaan pendekatan berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa telah menjadi fokus penelitian yang menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan pendidikan menawarkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, hadiah, dan interaktivitas, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran (Anggrain et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sistem pembelajaran berbasis *game* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa. Dengan menggunakan teknologi, kami merancang sebuah sistem yang interaktif dan menarik, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif bagi siswa (Anggraini et al., 2019 ; Sunarti et al., 2016). Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengkaji efektivitas penggunaan sistem ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dampaknya pada hasil akademik mereka.

METODE

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas sistem pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan sistem berbasis *game* dan kelompok eksperimen yang menggunakan sistem tersebut. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk membandingkan perbedaan antara kedua kelompok dalam hal motivasi belajar.

2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa tingkat menengah dari tiga sekolah berbeda. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masing-masing terdiri dari 30 siswa. Partisipan dipilih secara acak dari setiap sekolah untuk meminimalkan bias pemilihan.

3. Instrumen dan Variabel

- Variabel Independen: Penggunaan sistem pembelajaran berbasis *game*.
- Variabel Dependen: Motivasi belajar siswa.
- Instrumen: Untuk mengukur motivasi belajar siswa, kami menggunakan angket yang dikembangkan berdasarkan Skala Motivasi Belajar. Angket ini terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala likert dari 1 (Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju).

Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji statistik komparatif, seperti uji *t independent*, untuk membandingkan perbedaan motivasi belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kami akan menggunakannya untuk mengevaluasi efektivitas sistem pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mengungkap perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan sistem pembelajaran berbasis *game* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Berdasarkan analisis angket motivasi belajar, kami membandingkan skor rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah periode pembelajaran dalam kedua kelompok. Pada kelompok kontrol, skor rata-rata motivasi belajar sebelum pembelajaran adalah 3.1 (SD = 0.42), sedangkan skor rata-rata sesudah pembelajaran adalah 3.2 (SD = 0.39). Sedangkan pada kelompok eksperimen, skor rata-rata motivasi belajar sebelum pembelajaran adalah 3.0 (SD = 0.38), dan skor rata-rata sesudah pembelajaran meningkat menjadi 4.1 (SD = 0.45). Hasil uji *t independent* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($t = -4.35, p < 0.001$). Dengan kata lain, kelompok eksperimen yang menggunakan sistem berbasis *game* memiliki peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan sistem pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa memiliki dampak positif pada motivasi

belajar siswa. Dengan skor motivasi belajar yang signifikan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *game* dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam konteks pembelajaran bahasa (Rihlasyita et al., 2022).

Peningkatan motivasi belajar dapat dijelaskan oleh berbagai faktor. Pertama, elemen permainan dalam sistem ini menciptakan tantangan dan kompetisi, yang meningkatkan rasa keterlibatan siswa. Selain itu, kemungkinan untuk mendapatkan hadiah atau prestasi dalam lingkungan permainan juga memberikan insentif tambahan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa (Al et al., 2019; Lase et al., 2023; Alfansyur & Mariyani, 2019). Hasil ini mendukung beberapa temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan pendekatan berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasinya adalah bahwa pendidik dan pengembang kurikulum harus mempertimbangkan penggunaan sistem pembelajaran berbasis *game* dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan hasil akademik siswa.

Penelitian ini menyelidiki penerapan sistem pembelajaran berbasis *game* sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan sistem ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kelompok eksperimen yang menggunakan sistem berbasis *game*, skor motivasi belajar siswa meningkat secara nyata dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan sistem tersebut. Dengan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis *game* memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan manfaat

penggunaan teknologi dalam pendidikan dan penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran (Safaringga et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa pendidik dan pengembang kurikulum dapat mempertimbangkan pendekatan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa. Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Sampel penelitian terbatas pada tingkat menengah, dan periode pembelajaran yang diamati relatif singkat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti potensi penggunaan sistem pembelajaran berbasis *game* sebagai alat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa. Hasil ini dapat memiliki implikasi positif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di masa depan. Dan diharapkan Penelitian selanjutnya dapat mengatasi keterbatasan ini dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan mengamati efek sistem berbasis *game* dalam jangka waktu yang lebih panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Layanan Perguruan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah XIII Aceh atas penerimaan artikel dan Launching Jurnal Seramoe Pendidikan Aceh, Universitas Jabal Ghafur dan Tim Penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal*
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 4301-4308.
- Rihlasyita, W. R., & Rahmawati, R. D. (2022). Analisis Penerapan Metode Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi: Analisis Penerapan Metode Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 8(1), 40-55.

Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.

Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan game petualangan “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1).