



Pembelajaran Berbantuan Game Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Tekad Budiantoro
Politeknik Negeri Tanah Laut
tekad@politala.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Pembelajaran berbantuan game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Jumlah subyek penelitian adalah 25 orang mahasiswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan pretest dan posttest tentang gerbang logika. Data pretest dan posttest diuji normalitas kemudian di uji N-gain. Hasil uji N-gain diperoleh nilai 0,702. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran berbantuan game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bahasa Indonesia berkategori tinggi. Dengan demikian, pembelajaran berbantuan game efektif diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: game, motivasi, hasil belajar

Abstract

This article aims to analyze the effectiveness of game-assisted learning in increasing student motivation and learning outcomes in Indonesian language courses. This type of research is descriptive quantitative. The number of research subjects was 25 students. Data was collected using a pretest and posttest about the logic gate. Pretest and posttest data were tested for normality and then tried for N-gain. The N-gain test results obtained a value of 0.702. Therefore, it can be concluded that the effectiveness of game-assisted learning to increase student motivation and learning outcomes in Indonesian language courses is categorized as high. Thus, game-assisted learning effectively increases student motivation and learning outcomes.

Keywords: game, motivation, learning outcome

Pendahuluan

Tercapainya tujuan pendidikan tentunya dilihat dari kemampuan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan lebih menarik (Yuni, Zulhanan, & Sodikin, 2019). Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan *scaffolding*/bantuan dalam pembelajaran. Pemberian *scaffolding* telah memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran yakni memperkuat pemahaman siswa dan menekankan pada hubungan konseptual (Dewi, Ahied, & Rosidi, 2018). Pendekatan *scaffolding* berupa bimbingan pemberian bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Pujilestari, 2016).

Penggunaan *scaffolding* yang diharapkan tepat dalam pada mata kuliah bahasa indonesia adalah berupa game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Riwinoto, Rizki, & Salidowati, 2016). Game yang digunakan harus ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Game edukasi dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dan sudah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar (Suwadi & Wibowo, 2019). Game yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini adalah “Kahoot!”.

Penelitian terdahulu belum membahas bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan game “Kahoot!” sebagai *scaffolding* pada mata kuliah Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini fokus untuk menganalisis efektivitas pembelajaran

berbantuan game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

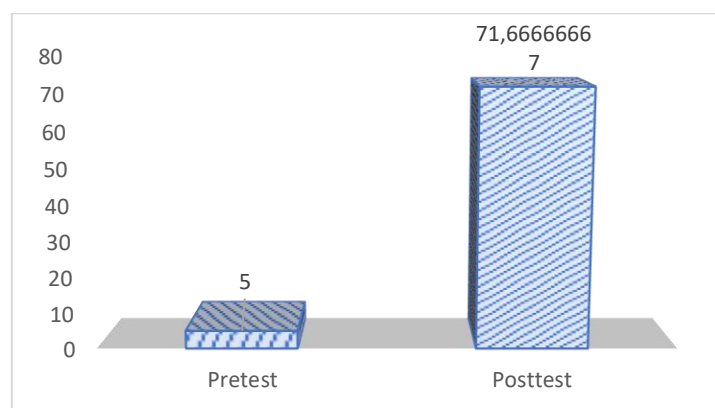
Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Politeknik Negeri Tanah Laut yang menempuh mata kuliah Bahasa Indonesia pada tahun ajaran 2021/2022. Jumlah subyek penelitian adalah 25 orang mahasiswa. Pembelajaran menggunakan game “Kahoot!” sebagai *scaffolding* dilaksanakan pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan dengan menggunakan *self-assessment* untuk menganalisis motivasi, serta pretest dan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data diuji normalitas kemudian di uji N-gain (Hake, 1998). Hasil uji N-gain akan disesuaikan dengan pengkategorian untuk mengetahui level efektivitas dari pembelajaran tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran pada materi gerbang logika dilaksanakan dengan menggunakan game sebagai *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Terdapat tiga level pendekatan *scaffolding*, yakni (1) *Environmental Provisions*, (2) *Explaining, reviewing, restructuring*, (3) *Developing conceptual thinking* (Eveline, Jumadi, Wilujeng, & Kuswanto, 2019). Pada pembelajaran dengan menggunakan *scaffolding* berupa game, level pertama diwujudkan dalam tindakan mengorganisir ruang kelas, mengatur kursi mahasiswa di setiap kelompok, memberikan motivasi dan persepsi. Selanjutnya, pada level 2 dosen mulai menjelaskan materi dengan menampilkan dan mendemonstrasikan beberapa bagian game. Mahasiswa juga diminta melanjutkan game serta diminta menuliskan hasil analisis rangkaian yang ada pada game. Level game semakin rumit pada setiap tingkatannya, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengkonstruksi pengetahuan. Dosen juga membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan game dengan menyederhanakan masalah. Pada *scaffolding* level tiga, dosen dan mahasiswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan belajar mengenai gerbang logika.

Hasil Belajar

Penggunaan game sebagai *scaffolding* diharapkan dapat memberikan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan hasil belajar mahasiswa terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa. Adapun rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rerata hasil belajar mahasiswa

Hasil uji N-gain menunjukkan nilai $\langle g \rangle$ sebesar 0,702. Berdasarkan kriteria pada Hake (1998), maka efektivitas Pembelajaran berbantuan game untuk meningkatkan motivasi mahasiswa belajar pada mata kuliah bahasa Indonesia berkategori tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah pembelajaran. Telah terjadinya peningkatan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, yakni (Sukmawati & Fauziah, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan hasil belajar.

Motivasi

Dalam menentukan motivasi mahasiswa, diukur dengan menggunakan angket motivasi ARCS.

Tabel 1 Motivasi belajar peserta didik

Angket	Motivasi
Attention	73,00
Relevance	89,00
Confidence	74,00
Satisfaction	84,38

Scaffolding sangat tepat diberikan kepada siswa dalam memperoleh pengetahuan, konsep, dan fakta secara kritis (Khumaidah & Achmadi, 2019). Penggunaan game secara cermat akan meningkatkan cara berpikir (Suwadi & Wibowo, 2019), terutama jika game tersebut dijadikan sebagai *scaffolding* dalam pembelajaran. Media permainan telah banyak digunakan oleh beberapa peneliti dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan hasil yang positif sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran (Sukmawati & Fauziah, 2017). Dengan adanya game edukasi, mahasiswa akan belajar dan bermain sehingga lebih bersemangat dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran berbantuan game efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa belajar pada mata kuliah bahasa Indonesia, dengan kategori efektivitasnya adalah tinggi. Dengan demikian, dalam pembelajaran, pengajar dapat menggunakan menggunakan game sebagai *scaffolding* sebagai media bantuan dalam menyampaikan materi perkuliahan. Hal ini karena game dapat digunakan sebagai *scaffolding* yang membuat mahasiswa termotivasi, berinovasi, dan variatif dalam belajar sehingga maksimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar pembaca dapat mencoba menggunakan game “Kahoot!” sebagai *scaffolding* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, L. V., Ahied, M., & Rosidi, I. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Scaffolding* dalam Pembelajaran Discoveri Learning. *Science Education National Conference*, (4), 144–159.
- Eveline, E., Jumadi, Wilujeng, I., & Kuswanto, H. (2019). The Effect of *Scaffolding* Approach Assisted by PhET Simulation on Students' Conceptual Understanding and Students' Learning Independence in Physics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012036>
- Hake, R. R. (1998). *Analyzing Change/Gain Score*. Departement of Physics Indiana University.
- Khumaidah, S. N., & Achmadi, H. R. (2019). Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Konsep Metode *Scaffolding* Pada Materi Hukum II Newton. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 516–518.
- Pujilestari. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Pendekatan *Scaffolding* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 3 Praya. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 442–446. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>



- Riwinoto, Rizki, A. L., & Salidowati, R. (2016). Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus : Game Edukasi ChipMonk Season 1. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 29–37.
- Sukmawati, E., & Fauziah, A. N. M. (2017). Penerapan Media Permainan Science Wiqu Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Fisika dan Kimia. *E-Journal Pensa*, 5(3), 237–242.
- Suwadi, & Wibowo, M. C. (2019). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Komponen Elektronika Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus di Kelas X Teknik Audio Video SMK N 2 Pati). *Pixel Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 11(1), 31–41.
- Yuni, Y. A., Zulhanan, & Sodikin. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 194–203.