

**PENGARUH PENERAPAN GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
DI SD SUDIANG MAKASSAR**

Ariani Rande Nippa¹, Abd Haling², Farida Febriati³

¹Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, ²Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, ³Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar
¹arianirande@gmail.com, ²abd.haling@unm.ac.id, ³farida.febriati@unm.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the effect of educational games on the learning outcomes of fourth grade students in English subjects at SD Negeri Sudiang Makassar. The basic problem of this research is where students feel bored in learning, less active and have difficulty in understanding the material so that it affects student learning outcomes. The aim is to know how the learning outcomes of fourth grade students in English subjects before and after the application of educational games, to know the application of educational games to learning outcomes, and to know the effect of educational games on learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a type of quasi-experimental design research and uses subjects namely class IV A as a control class and class IV B as an experimental class. Data was collected through observation, pretest, posttest, questionnaire and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential analysis including independent sample t-test with the help of IBM SPSS Version 22. The results show the Sig (2-tailed) value is less than 0.05, rejecting the null hypothesis (Ho), and accepting the alternative hypothesis (Ha). Thus, it is concluded that the application of educational games has a significant positive effect on the learning outcomes of fourth grade students in English subjects at SD Negeri Sudiang Makassar.

Keywords: Educational Games, Learning Outcomes, English Language

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh game edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Sudiang Makassar. Permasalahan mendasar dari penelitian ini dimana siswa merasa bosan dalam belajar, kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuannya adalah mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Inggris sebelum dan sesudah diterapkan game edukasi, mengetahui penerapan game edukasi terhadap hasil belajar, dan mengetahui pengaruh game edukasi terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental design dan menggunakan subjek yakni kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, *pretest*, *posttest*, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial termasuk *independent sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Version 22*. Hasilnya menunjukkan nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0.05, menolak hipotesis nol (Ho), dan menerima hipotesis alternatif (Ha). Dengan demikian, disimpulkan bahwa

penerapan game edukasi memiliki pengaruh signifikan positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Sudiang Makassar.

Kata Kunci : Game Edukasi, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat dapat memberikan pengaruh positif terhadap berbagai bidang, terutama pada bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi yang dikembangkan dalam dunia pendidikan maka dapat memudahkan peran guru dalam mengakses informasi setiap saat dan setiap waktu sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan dapat memudahkan guru dalam mengajar serta memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Menurut Magdalena, I., et al (2021), guru dapat menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat dan efisien sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, siswa masih kesulitan dalam memahami materi, hal ini juga terlihat pada cara pengajaran yang kurang menarik dengan mengajar secara konvensional tidak melibatkan siswa, sehingga hal tersebut akan membuat siswa merasa jenuh, bosan dan malas dalam belajar yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam proses

pembelajaran jika menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Sejalan dengan pendapat Nurhayati Erlis (2020) bahwa ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan *game* edukasi.

edukasi dipandang efektif untuk menjembatani antara pembelajaran dengan hasil belajar siswa karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa dapat belajar dengan gembira. Salah satu game edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yaitu *wordwall*. *Wordwall* ini dapat dijadikan inovasi agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif karena siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menarik perhatian dan meningkatnya hasil belajar.

Wordwall pada dasarnya merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Penerapan media pembelajaran *game* edukasi

berbasis *wordwall* ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh *game* tersebut sebagai media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya Melianti Dotutinggi (2023) bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dan penggunaan *game* edukasi *wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar, maka dari itu *game* edukasi *wordwall* sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada pembelajaran siswa di sekolah.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD Negeri Sudiang Makassar, ditemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung tidak melibatkan siswa secara aktif, siswa merasa bosan dalam belajar, dan kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Penerapan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Sudiang Makassar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Quasi-Experimental Designs* atau Desain Eksperimental Semu. Metode ini adalah sebuah metode penelitian yang diterapkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada sebelumnya dan bukan penugasan acak yang memungkinkan dilakukannya manipulasi pada objek

yang akan diteliti dengan adanya kontrol, sehingga dapat ditemukan hubungan sebab-akibat dengan cara memberikan perlakuan atau treatment pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Sudiang Makassar yang secara keseluruhan berjumlah 45 orang yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel bukan secara acak, melainkan berdasarkan adanya pertimbangan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVB sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* dan kelas IVA sebagai kelas kontrol berjumlah 24 siswa dengan menggunakan metode ceramah. Penentuan kelas IVB sebagai kelas eksperimen didasarkan pada wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa di kelas tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas IVA.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis data penelitian diolah dengan menggunakan program aplikasi *Statistical Package For Social Science (SPSS) version 22*.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pretest kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa,

tanggal 22 Mei 2024 dengan jumlah subjek 21 orang dan *Pretest* siswa kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 23 Mei 2024 dengan jumlah subjek 24 orang. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan IBM SPSS 29.0, untuk mengetahui data deskripsi nilai *pretest* siswa. *Posttest* siswa pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 28 Mei 2024 dengan jumlah subjek sebanyak 21

orang dan *posttest* siswa kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 29 Mei 2024 dengan jumlah subjek 24 orang. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan IBM SPSS version 22 untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Data hasil pretest dan posttest siswa

Statistik Deskriptif	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	21	24	21	24
Nilai Terendah	20	25	70	40
Nilai Tertinggi	60	80	100	85
Rata-rata (Mean)	40.48	43.54	85.00	56.04
Rentang (Range)	40	55	30	45
Penyebaran Data (Standar Deviasi)	12.836	13.552	8.062	11.419

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen rata-rata sebesar 40.48, nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi sebesar 60, penyebaran data sebesar 12.836, dan range sebesar 40. Untuk hasil *posttest* kelas eksperimen rata-rata sebesar 85.00, nilai terendah sebesar 70, nilai tertinggi sebesar 100, penyebaran data sebesar 8.062, dan *range* sebesar 30. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol rata-rata sebesar 43.54, nilai terendah sebesar 25, nilai tertinggi sebesar 80, penyebaran data sebesar 13.552, dan *range* sebesar 55. Hasil *posttest* kelas kontrol rata-rata sebesar 56.04, nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 85, penyebaran data sebesar 11.419 dan *range* sebesar 40.

Tabel 1.3 Independent Sample T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	T	Df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variance assumed</i>	9.692	43	<0.000

Sumber. IBM SPSS Version 22

Berdasarkan tabel di atas, hasil *uji independent sample t-test* terdapat dua kategori yaitu *equal variance assumed* dan *equal variance not assumed*. Akan tetapi karena jenis data yang digunakan homogen maka yang digunakan adalah data *equal variance assumed*. Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar <0.000 atau kurang

dari 0.05 sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Dari data hasil analisis deskriptif terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa terdapat

perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dengan *posttest* kelas eksperimen. Begitu pula dengan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Pada hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh rata-rata yang masuk kedalam kategori baik sedangkan kelas kontrol berada di kategori kurang. Pada uji hipotesis dengan menggunakan *uji independent sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Version 22*. *Uji independent sample t-test* digunakan untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan perbandingan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria yang digunakan yaitu apabila nilai *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 atau lebih kecil dari 0.05. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima dimana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan positif terkait penerapan *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Sudiang Makassar. Adapun proses pembelajaran yang sudah dilalui siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall* menunjukkan peningkatan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu Pramesti dkk (2023) mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar

peserta didik setelah menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran di SD N Purwantoro 1 Kota Malang. Peningkatan tersebut dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall* pada proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dapat dilihat pada kelas eksperimen berdasarkan hasil *pretest* berada pada kategori kurang dan hasil *posttest* berada pada kategori baik. Sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* berada pada kategori kurang.
2. Penerapan *game* edukasi berbasis *wordwall* di kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Sudiang Makassar terlaksana dengan baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan positif terhadap penerapan *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Sudiang Makassar

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menjadikan *game* edukasi berbasis wordwall ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian dengan menambahkan variabel-variabel lainnya dan menggunakan desain penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Dotutinggi, M., Zees, A. and Rahmat, A. (2023) 'Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah', *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), pp. 363–368.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.

Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem