

Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong

Lutfi Nurita¹, Mahbubul Wathoni², Ismah³, Nurbaiti Widyasari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

lutfiapbiaingfipumj@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong menggunakan game edukasi educaplay pada materi recount text. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan penelitian deskriptif komparatif, yaitu penelitian yang menggambarkan perbandingan proses berlangsungnya pembelajaran pada kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir setelah tindakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus 1 dan siklus 2. Perbedaan kedua siklus terletak pada game edukasi antara game edukasi quizizz dan game edukasi educaplay yang digunakan sesuai dengan materi pembelajarannya yaitu recount text. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Pada media game edukasi educaplay yang menarik siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran di kelas, siswa menjadi tertarik belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game edukasi salah satunya dengan game edukasi educaplay. Mereka tidak merasa takut untuk lebih aktif berbicara bahasa Inggris. Tentu saja hal ini sangat positif dalam meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menguasai pembelajaran bahasa Inggris.

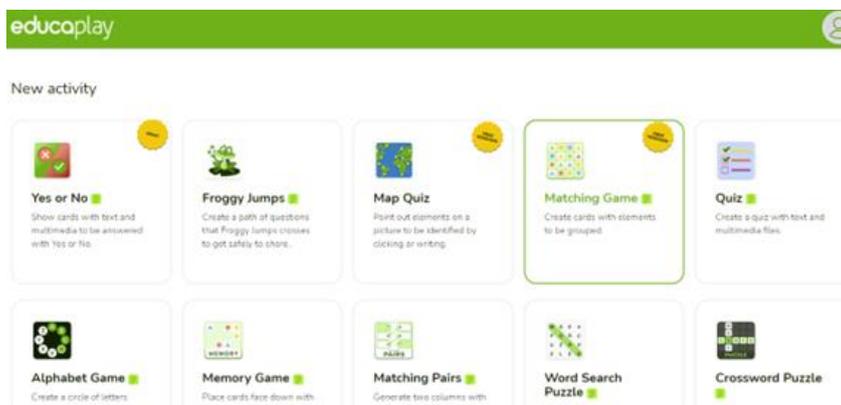
kata kunci: recount text, educaplay, bahasa Inggris, motivasi belajar.

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah salah satu Bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Bahasa ini memiliki peran penting dalam komunikasi internasional, bisnis, Pendidikan, dan budaya populer. Dalam era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi semakin penting untuk berbagi kesempatan dan kebutuhan. Dalam Pendidikan, Bahasa Inggris juga memiliki peran penting. Banyak sekolah dan universitas di seluruh dunia menggunakan bahasa Inggris sebagai Bahasa pengantar dalam pembelajaran. Dalam era modern, teknologi juga telah memainkan peran penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi dan platform online dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris melalui Latihan, kuis dan interaksi dengan penutur asli. recount teks merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Inggris dan memerlukan pemahaman menyeluruh tentang urutan peristiwa dalam cerita. Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk teks eksplanasi. Dalam konteks ini, penggunaan permainan edukatif seperti EducaPlay dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat mengulang konten teks. EducaPlay menawarkan berbagai permainan interaktif yang dirancang

2361

husus untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tujuan penggunaan permainan pembelajaran EducaPlay adalah agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman terhadap isi teks yang diceritakan kembali. Melalui penelitian ini, kami menyelidiki efektivitas penggunaan game edukasi EducaPlay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat mereview materi teks. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Dari kenyataan dan segala permasalahan yang dihadapi peserta didik tersebut diatas, untuk mengatasi segala permasalahan tersebut, maka sangat penting untuk melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dengan memanfaatkan game edukasi educaplay sebagai media ajarnya. Dari uraian di atas, maka penelitian ini lebih memfokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA Muhammadiyah Ponjong dengan memanfaatkan media game edukasi educaplay. Permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: apakah melalui pemanfaatan game edukasi educaplay dapat meningkatkan motivasi siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong dalam belajar Bahasa Inggris? Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris bagi siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. PTK ini dilaksanakan dengan objek penelitian adalah peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah Ponjong, berjumlah 10 peserta didik, yang saat ini menempuh mata Pelajaran Bahasa Inggris dan diampu oleh pendidik. Dalam melaksanakan PTK ini, peneliti di dukung dengan kelengkapan instrument pembelajaran yang meliputi: RPP, silabus, lembar analisis nilai, infocus, laptop, aplikasi game edukasi educaplay, kamera foto untuk dokumentasi. Jenis game edukasi yang dipakai sebagai media memiliki variasi yang beragam sesuai dengan tema yang berkaitan erat dengan fungsinya untuk menceritakan recount text.



Gambar 1. Contoh media game edukasi educaplay

Penelitian ini di rancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus I dan II. Adapun tahap perencanaan dan pelaksanaan kedua siklus Prinsip sama dengan Kemmis dan Mc Taggart (1988) yang berpendapat bahwa siklus terdiri dari a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi (pengamatan), dan d) refleksi. Analisis data penelitian ini dilakukan pada saat proses yaitu pelaksanaan analisis data dimulai dari pengumpulan data awal sebelum tindakan, kemudian pada saat dilakukannya Siklus I dan Siklus II. Kemudian, setiap kali dilakukan tindakan, data yang terkumpul dianalisis berdasarkan observasi aktivitas siswa dan aktivitas

guru atau pendidik. Dalam penelitian ini (PTK) diperoleh data dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif yaitu analisis yang menggambarkan perbandingan proses pembelajaran pada kondisi awal Siklus I dan Siklus II yang dianalisis. Peneliti mendeskripsikan dan membandingkan data perolehan hasil belajar peserta didik pada kondisi awal dengan data hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada Siklus I. Kemudian data hasil belajar peserta didik dari Siklus I dideskripsikan dan diperbandingkan dengan data hasil belajar peserta didik pada Siklus II. Selanjutnya pada pembahasan akhir dideskripsikan serta diperbandingkan hasil belajar peserta didik yang dicapai antara kondisi awal dan kondisi akhir (Siklus II). Selain dideskripsikan, hasil temuan penelitian pembelajaran ini juga disajikan dalam bentuk Tabel Komparasi dan divisualisasikan dalam bentuk Diagram agar lebih komunikatif dan mudah dipahami.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong saat pelaksanaan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) yang berlangsung sejak bulan Februari-Maret tahun 2024.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi perbedaan atau persamaan dalam karakteristik atau variabel yang diteliti di antara kelompok-kelompok tersebut.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Pembelajaran

Di kelas X keadaan peserta didik pada kondisi awal, ketika berlangsungnya proses pembelajaran cenderung tidak aktif dengan menggunakan game edukasi Quizizz. Hampir semua peserta didik terlihat tidak tertarik dan terlihat kurang tertarik, hanya ingin menjadi pendengar saja. Demikian pula dari daftar nilai peserta didik kelas X pada kondisi awal, data menunjukkan bahwa ketika peserta didik diberi penilaian dari Latihan soal yang diberikan dengan menggunakan game edukasi Quizizz, banyak peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM (70). Hal ini karena peserta didik tidak bisa maksimal dalam menjawab soal, sehingga penilaian untuk aspek dalam menjawab soal mendapatkan nilai yang kurang bagus. Bahkan banyak sekali (lebih dari 75%) peserta didik mendapatkan nilai 45 karena tidak mengerti dengan soal tersebut. Pada pelaksanaan Tindakan yang dilakukan pada siklus 1, nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh adalah: nilai terendah 45, nilai tertinggi 90, nilai rerata 70, dan rentang nilai 40. Dengan hal tersebut dikarenakan masih kurangnya nilai dan siswa kurang tertarik atau kurang termotivasi. Maka, diubahlah dengan menggunakan game edukasi eduplay.

Tabel 1. Nilai Siklus 1 dengan menggunakan edukasi game Quizizz

No	Uraian	Latihan Soal
1	Nilai Terendah	45
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Retara	70
4	Rentang Nilai	40

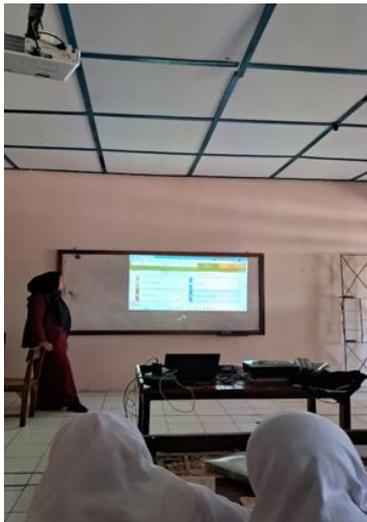


Gambar 2. Pembelajaran menggunakan game edukasi Quizizz

Pelaksanaan Tindakan siklus II sama dengan siklus I. Dari pembelajaran tersebut diperoleh nilai hasil belajar siswa sebagai berikut: nilai 70, nilai tertinggi 95, nilai retara 79, dan rentang nilai 25. Perbandingan antara nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I dengan nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus II adalah nilai terendah dari 45 menjadi 70, nilai tertinggi meningkat dari 90 menjadi 95, dan nilai retara meningkat dari 70 menjadi 80.

Tabel 2. Nilai Siklus II menggunakan game edukasi educaplay

No.	Uraian	Nilai Latihan soal
1	Nilai Terendah	70
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Retara	80
4	Rentang Nilai	



Gambar 3. Pembelajaran menggunakan game edukasi educaplay

Dari perbandingan antara siklus I dengan siklus II, dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan tidak hanya pada nilai rata-rata, namun juga pada perolehan nilai tertinggi peserta didik. Yang saat siklus I nilai tertinggi adalah 90, meningkat pada kondisi akhir (Siklus II) nilai tertingginya menjadi 95. Demikian pula selama proses kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas X, yang saat menggunakan game edukasi Quizizz peserta didik cenderung lebih cenderung menggunakan game edukasi educaplay, akhirnya menjadi lebih kondusif pada kondisi akhir (Siklus II) dimana peserta didik menjadi lebih aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas (students center).

4. Simpulan dan Saran

Kurang nya motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, disebabkan kurang nya waktu belajar, kurang nya motivasi, tidak ketertarikan dalam belajar bahasa Inggris. Guru dapat menambahkan motivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar bahasa inggris menggunakan media yang membuat para siswa lebih semangat dan tertarik untuk belajar bahasa inggris. Membantu siswa dalam memahami materi lebih baik, guru dapat menambahkan media pembelajaran yang lainnya yang di dalam nya terdapat short film dan lain-lain.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu Kepala Sekolah dan Pembimbing serta guru pamong SMA Muhammadiyah Ponjong yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- <https://www.researchgate.net/publication/307723149> Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris 449-24-PB.pdf
- [Metode Penelitian Deskriptif Komparatif: Membongkar Rahasia Perbedaan di Balik Data - PerpusTeknik.com](https://www.perpus-teknik.com/metode-penelitian-deskriptif-komparatif-membongkar-rahasia-perbedaan-di-balik-data)
- <https://media.neliti.com/media/publications/354623-analisis-penerapan-metode-games-educatio-8fed296f.pdf>
- <https://www.researchgate.net/publication/347322748> Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar
- <https://www.researchgate.net/publication/336557722> PENERAPAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SETINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH
- <https://www.educaplay.com/resource-editor/18728196/>