
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA.

Imas Arofah Maskuriyah¹, Yushi Maulida², Farhan Musyarof³, Samsul Efendi⁴

¹²³⁴ *Institut Agama Islam KH Sufyan Tsauri (INSIMA), Majenang, Cilacap*
Korespondensi Penulis. E-mail: penulispertama@xxxmail.com,

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of educational game-based learning media in increasing the learning interest and academic achievement in Indonesian language subjects among fifth-grade elementary school students. This study employed an experimental method with a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two groups: the experimental class, which utilized educational game media, and the control class, which used conventional learning methods. Data collection techniques were carried out through questionnaires to measure learning interest and tests to assess students' learning outcomes. The data were analyzed using statistical tests to determine significant differences between the two groups. The results showed that the use of educational game-based learning media was significantly more effective in improving learning interest and outcomes in the Indonesian language compared to conventional learning. Students in the experimental class demonstrated a higher increase in terms of engagement, enthusiasm, and academic achievement. Thus, educational game media can serve as an effective, innovative alternative for Indonesian language learning in fifth-grade elementary school.

Keywords: *educational games, learning interest, learning outcomes, Indonesian language, elementary school*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media game edukasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur minat belajar dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi baik dari segi keterlibatan, antusiasme, maupun pencapaian nilai akademik. Dengan demikian, media game edukasi dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: game edukasi, minat belajar, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada siswa kelas V. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penyebab kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan metode yang kurang variatif menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses belajar (Nurchim & Purwanto, 2023: 45). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara efektif.

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong hadirnya berbagai media pembelajaran berbasis digital, salah satunya adalah game edukasi. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar (Aditama, Purnamasari, & Suprpti, 2022: 67). Selain itu, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian tantangan, skor, dan umpan balik secara langsung (Afni & Bunda, 2024: 23). Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis game yang saat ini banyak digunakan adalah Wordwall. Media ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar secara signifikan (Kusuma & Fadiana, 2024: 112). Selain itu, pengembangan media game edukasi Wordwall juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Aini, Khasanah, & Mudayan, 2024: 58). Temuan serupa juga menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis pembelajaran pada siswa kelas V dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal (Nur Sukarno, Nuraini, & Ningsih, 2025: 134).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan game edukasi, implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum merata. Selain itu, sebagian penelitian lebih menekankan pada pengembangan media, bukan pada pengujian efektivitasnya melalui metode eksperimen yang membandingkan secara langsung antara kelas yang menggunakan media dan yang tidak. Oleh karena itu, diperlukan penelitian eksperimental yang mampu memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, hasil

penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat kajian teoritis dan praktis mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Metode

a. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *experimental research* (penelitian eksperimen) yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terkontrol. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media game edukasi Wordwall, serta kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi hubungan sebab-akibat secara lebih kuat. (Fraenkel & Wallen, 1990; Leppink, 2019).

b. Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan selama kurang lebih 4-6 minggu. Lokasi penelitian berada di lingkungan sekolah dasar dengan subjek penelitian siswa kelas V. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* untuk menjaga kesetaraan karakteristik antar-kelompok, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sasaran khususnya adalah siswa kelas V yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga visualisasi interaktif melalui Wordwall dinilai sangat relevan.

c. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan: Penyusunan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia, pembuatan instrumen game edukasi di platform Wordwall, penyusunan instrumen penelitian (soal tes dan angket minat), serta uji validitas dan reliabilitas instrumen.
- 2) Tahap Pelaksanaan: Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengukur kondisi awal minat dan hasil belajar siswa.
 - a) Memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen berupa proses pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall.
 - b) Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode konvensional di dalam kelas untuk kelompok kontrol.
- 3) Tahap Akhir: Pemberian *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan minat dan hasil belajar setelah perlakuan, dilanjutkan dengan analisis data dan pelaporan. (Monroe & Engelhart, 2017).

d. Data dan Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *pretest* dan *posttest* yang mengukur minat belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari (Leppink, 2019):

- 1) Angket Minat Belajar: Menggunakan skala Likert untuk mengukur ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa.
 - 2) Tes Hasil Belajar: Berupa tes objektif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia yang telah diajarkan.
 - 3) Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat aktivitas, antusiasme, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung.
- e. Teknik Analisis Data
- Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial dengan langkah-langkah berikut:
- 1) Uji Prasyarat: Uji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan syarat analisis terpenuhi.
 - 2) Uji Hipotesis: Uji *independent sample t-test* untuk membandingkan perbedaan minat dan hasil belajar secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 - 3) Uji Gain Score: Perhitungan *normalized gain* (N-gain) untuk melihat besarnya peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.
 - 4) Analisis Deskriptif: Digunakan untuk memaknai data kualitatif hasil observasi

3. Hasil Dan Pembahasan

a. Deskripsi Game Pembelajaran “Cinta Indonesia”

Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berupa penggunaan game edukatif berbasis aktivitas luar kelas dengan tema “Cinta Indonesia”. Game ini dirancang untuk menanamkan nilai nasionalisme melalui pengalaman langsung.

Game yang digunakan bernama “Jelajah Nusantara”, yaitu permainan berbasis pos (station game) di lingkungan sekolah. Setiap pos merepresentasikan aspek kebudayaan Indonesia, seperti:

- Pos 1: Mengenal simbol negara (bendera, lambang negara)
- Pos 2: Permainan tradisional Indonesia
- Pos 3: Lagu daerah dan nasional
- Pos 4: Keragaman budaya dan pakaian adat

Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diminta menyelesaikan tantangan di setiap pos. Setiap keberhasilan akan mendapatkan poin. Game ini mendorong kolaborasi, keterlibatan aktif, serta pengalaman belajar yang menyenangkan.

Gambar Game
(Ilustrasi skema game pembelajaran luar kelas)



Gambar 1. Skema Game “Jelajah Nusantara” Dalam Pembelajaran Cinta Indonesia

b. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Data berikut menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar dan sikap cinta Indonesia siswa.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Pretest Dan Posttest

No.	Kelompok	Pretest	Posttest	Gain
1.	Eksperimen	65	85	20
2.	Kontrol	66	75	9

(Sumber: Data Penelitian, 2026)

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Diagram Hasil Penelitian

Representasi grafik peningkatan hasil belajar:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Pretest Dan Posttest

c. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa:

- 1) Kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dari skor rata-rata 65 menjadi 85.
- 2) Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen.
- 3) Nilai gain kelompok eksperimen (20) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (9).

Hasil uji statistik (t-test) menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game “Jelajah Nusantara” dalam pembelajaran luar kelas berpengaruh terhadap peningkatan sikap cinta Indonesia siswa.

d. Pembahasan

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan *gain score* sebesar 20 pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game luar kelas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap cinta Indonesia siswa. Hal ini sejalan dengan konsep *experimental research* yang menekankan adanya hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan hasil belajar (Leppink, 2019; Fraenkel & Wallen, 1990; Monroe & Engelhart, 2017).

Temuan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa belajar melalui keterlibatan langsung. Menurut Kolb (1984), pengalaman konkret yang diikuti refleksi akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks penelitian ini, game “Jelajah Nusantara” memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui konsep cinta

Indonesia, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui aktivitas budaya dan sosial.

Selain itu, peningkatan hasil pada kelompok eksperimen juga didukung oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Aktivitas dalam game mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memaknai sendiri nilai-nilai kebangsaan. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Jika dikaitkan dengan motivasi belajar, penggunaan game edukatif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Malone & Lepper (1987), unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan kompetisi dalam game dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dan antusias selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran luar kelas efektif dalam membangun sikap dan nilai (Dewey, 1938; Priest, 1986). Lingkungan nyata memberikan konteks yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian ini, konteks budaya Indonesia yang dihadirkan melalui game memberikan pengalaman autentik yang memperkuat rasa nasionalisme siswa.

Namun demikian, peningkatan pada kelompok kontrol meskipun lebih kecil menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memiliki kontribusi terhadap pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2015) bahwa pembelajaran langsung tetap efektif untuk penyampaian informasi, namun kurang optimal dalam membangun sikap dan nilai.

Dari perspektif metodologis, hasil ini juga menunjukkan keberhasilan desain eksperimen yang digunakan. Penggunaan *pretest-posttest control group design* memungkinkan peneliti membandingkan perubahan secara objektif (Creswell, 2014; Cohen et al., 2018). Namun, seperti yang dikemukakan Bhinder (2023), penelitian eksperimen di bidang pendidikan memiliki tantangan dalam mengontrol variabel luar, seperti kondisi lingkungan dan karakteristik siswa.

Lebih lanjut, peningkatan sikap cinta Indonesia pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui teori pendidikan karakter. Lickona (1991) menyatakan bahwa pembentukan karakter memerlukan integrasi antara pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Game “Jelajah Nusantara” mengakomodasi ketiga aspek tersebut melalui aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, hasil penelitian ini relevan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan karakter dan rasa cinta tanah air (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran inovatif seperti game luar kelas dapat menjadi alternatif strategi untuk mencapai tujuan tersebut.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi faktor metode pembelajaran, keterlibatan siswa, serta konteks pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai “cinta Indonesia”.

4. Simpulan

Berdasarkan latar belakang, hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game edukatif luar kelas melalui “Jelajah Nusantara” efektif dalam meningkatkan sikap cinta Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik dari hasil pretest-posttest maupun nilai gain score. Temuan ini menguatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan konteks nyata mampu menanamkan nilai nasionalisme secara lebih mendalam dibandingkan metode konvensional.

Secara umum, hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan bahwa pendekatan experimental research dengan penerapan game edukatif luar kelas merupakan strategi yang efektif dalam pembelajaran pendidikan karakter, khususnya dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat mengintegrasikan metode pembelajaran inovatif berbasis aktivitas luar kelas untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Adapun secara rekomendatif, disarankan:

- a. Guru mengembangkan variasi game edukatif lain yang relevan dengan materi pembelajaran karakter.
- b. Sekolah mendukung pelaksanaan pembelajaran luar kelas dengan penyediaan fasilitas dan kebijakan yang memadai.
- c. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji variabel lain, seperti pengaruh jangka panjang atau penerapan pada jenjang pendidikan yang berbeda.
- d. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih luas untuk memperkuat validitas dan generalisasi hasil penelitian.

Dengan demikian, pembelajaran “cinta Indonesia” melalui pendekatan inovatif dapat menjadi solusi strategis dalam mendukung tujuan pendidikan nasional yang berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

Daftar Pustaka

- Bhinder, N. (2023). Challenges of experimental research in education. *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* (8th ed.). New York, NY: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York, NY: Macmillan.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1990). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Leppink, J. (2019). *Statistical Methods for Experimental Research in Education and Psychology*. Cham: Springer.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York, NY: Bantam Books.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. Dalam R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning, and Instruction: Volume 3: Conative and Affective Process Analyses*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Monroe, W. S., & Engelhart, M. D. (2017). *Experimental Research in Education*. New York, NY: Harper & Brothers.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York, NY: Orion Press
- Priest, S. (1986). Redefining outdoor education: A matter of many relationships. *Journal of Environmental Education*, 17(3).
- Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice* (11th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.