

PENERAPAN *ONLINE GAME-BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VII C SMP N 02 TEGAL

Keumala Hayati¹⁾ *, Nur Laila Molla²⁾, Sri Handayani Reksowati³⁾

¹Bidang Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jl. Halmahera, Mintaragen, Kec. Tegal Tim., Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Dosen Bidang Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jl. Halmahera, Mintaragen, Kec. Tegal Tim., Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Guru Bidang Studi Bahasa Inggris, SMP N 2 Tegal. Jl. Menteri Supeno No.3, Kejambon, Kec. Tegal Tim., Kota Tegal, Jawa Tengah, Indonesia.

* Penulis. E-mail: Keumalahayati399@gmail.com, Telp: +6285219992454

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui metode permainan online pada siswa kelas VII C SMP N 02 TEGAL. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan system 2 siklus. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dengan prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut: tahap awal perencanaan lalu tahap kedua Tindakan lalu tahap ketiga observasi dan tahap terakhir refleksi. Setiap siklusnya terdapat ketiga tahap tersebut. Subject dari penelitian ini adalah siswa dari kelas VII C SMP N 02 TEGAL yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa online game-based learning dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VII C dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat diwujudkan dari pelaksanaan pre-test dan post-test 1, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dari rata-rata pada pre-test berjumlah 43,8 dan pada siklus 1 rata-rata berjumlah 51,09, sedangkan pada pelaksanaan siklus 2 rata-rata motivasi belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 54,03. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik yang meningkat setiap siklus. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dengan presentasi ketuntasan belajar pada siklus 1 sejumlah 72% meningkat pada siklus 2 dengan presentasi ketuntasan belajar sejumlah 91%.

Kata kunci: *Game-based learning*, Permainan Online Edukatif, Motivasi dan Hasil Belajar

THE USE OF ONLINE GAME-BASED LEARNING IN INCREASING MOTIVATION TO LEARN ENGLISH IN CLASS VII C STUDENTS OF SMP N 02 TEGAL

Abstract

This study aims to increase learning motivation through the online game method in class VII C students of SMP N 02 TEGAL. This study uses Classroom Action Research which consists of 2 cycles. This research is a collaborative classroom action research with the Kemmis and Mc Taggart model research design which was carried out according to the following research procedures: planning-action-observation-reflection Each cycle includes planning, implementation, and reflection activities. The research subjects were class VII C students of SMP N 02 TEGAL with a total of 32 students. Methods of data collection in this study using a questionnaire of learning motivation, observation, and learning outcomes. Based on the results of research and discussion, it was concluded that online game-based learning can increase learning motivation in class VII C students in learning English. This can be seen from the results of the pre-test and post-test 1, students' learning motivation has increased from the average in the pre-test to 43.8 and in cycle 1 the average is 51.09, while in the implementation of cycle 2 the average is the average student learning motivation increased to 54.03. These results indicate that the increase in student motivation in each cycle. These results were reinforced by the learning outcomes of students who experienced an increase with the presentation of learning completeness in cycle 1 of 72% increasing in cycle 2 with a presentation of learning completeness of 91%.

Keywords: *Game-based learning, Educative Online Games, Motivation and Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan strategi belajar yang sesuai dengan peserta didik. Selain faktor guru yang mendukung terdapat faktor lain dari keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Hamzah B. Uno, 2013: 1). Terdapat satu faktor internal yang mempengaruhi belajar peserta didik adalah motivasi. Ketika peserta didik termotivasi, mereka lebih cenderung terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan kemauan untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep baru. Saat peserta didik termotivasi juga menunjukkan etos kerja yang kuat, lebih mungkin untuk menyelesaikan tugas dan tugas, dan bertahan dalam menghadapi tantangan. Motivasi membantu peserta didik mengatasi hambatan dan mempertahankan sikap positif terhadap perjalanan belajar mereka.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang positif itu sendiri perlu upaya dari guru dalam mengembangkan proses pembelajaran menjadi menarik dan interaktif dengan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik terutama dalam mapel Bahasa Inggris. Salah satu metode yang cukup dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif, menarik dan interaktif adalah dengan menggunakan permainan atau istilah lainnya *game-based learning*. Menurut Mulherin (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 17), metode permainan adalah salah satu model dari bimbingan dan konseling yang cukup efektif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kelas 7C pada pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa motivasi belajar Bahasa Inggris peserta didik masih rendah. Rendahnya motivasi disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya peserta didik merasa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit kedua setelah Matematika sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran dan metode pembelajaran hanya menggunakan LKS dan buku cetak saja. Latar belakang tersebut menjadi tujuan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMP N 02 Tegal, khususnya pada peserta didik kelas VII C. Dengan mengaplikasikan metode permainan *Online ESL Games* sebagai salah satu solusi alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian berjudul: “Penerapan *Online Game-based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Peserta didik Kelas VII C SMP 02 TEGAL”.

Game-based learning yang digunakan dalam penelitian ini adalah website interaktif ‘Online ESL Game-based Learning’. Situs Online ESL Game-based Learning <https://www.gamestolearnenglish.com/> adalah situs gratis bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris online. Guru dapat mengakses situs tersebut sebagai media pembelajaran interaktif dimana setiap permainan yang ditawarkan memiliki topik materi masing-masing. Berikut tampilan dari Online ESL Game-based Learning:



Gambar 1. Tampilan awal Online ESL Game-based Learning

Pada tampilan awal terdapat beberapa pilihan permainan berjumlah 33 jenis permainan di antara lainnya adalah grammar, vocabulary, spelling, descriptive, prepositions, dan speaking. Setiap jenis permainan memiliki instruksi yang mudah dipahami serta alur permainan yang jelas. Sebagai contohnya adalah permainan 'Big Describer' atau mendeskripsikan suatu object yang sesuai dengan keterangan yang benar. Guru juga dapat memberikan tugas kepada siswa melalui situs tersebut dengan menggunakan fitur Teacher's section dimana guru harus melakukan log-in dengan Email terlebih dahulu. Berikut contoh salah satu permainan yang ada di dalam situs Games to learn English:



Gambar 2. Tampilan salah satu permainan dalam website Online ESL Game-based Learning

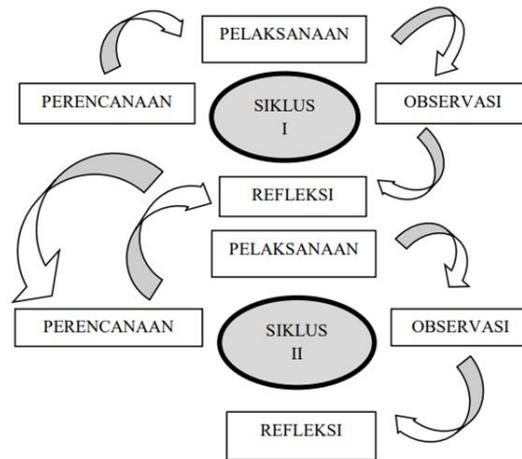
2. METODE

Jenis Penelitian

Metode yang peneliti gunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Menurut Kemmis dan Taggart prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan strategi yang dapat memecahkan suatu masalah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1988), terdapat satu siklus yang terdiri dari 4 komponen di antara lain: planning (perencanaan), acting (tindakan), observing (observasi), dan reflecting (refleksi).

Saat satu siklus telah selesai diimplementasikan dan sudah direfleksikan, Langkah selanjutnya diikuti dengan perencanaan ulang yang akan dilaksanakan di siklus selanjutnya. Model ini mengedepankan siklus berkelanjutan yang terus berulang, di mana setiap langkah memberikan masukan untuk langkah berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam 2 tahap siklus sesuai model visualisasi sebagai berikut:



Gambar 3. Model Visualisasi Penelitian Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 02 Tegal dengan alamat Jl. Menteri Supeno No.3, Kejambon, Kec. Tegal Tim., Kota Tegal, Jawa Tengah. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di semester genap pada bulan April s/d bulan Mei 2023 dengan menyesuaikan jadwal jam pelajaran Bahasa Inggris pada kelas VII C SMP N 02 Tegal. Subject dalam penelitian ini adalah merupakan peserta didik di kelas VII C SMP N 02 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 32 peserta didik dengan jumlah 15 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1) Pra siklus

Pada pra siklus ini peneliti melakukan perencanaan Tindakan yang akan dilakukan berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti membuat rancangan dan skenario pembelajaran serta penyusunan modul ajar yang akan diberikan dalam materi penelitian. Setelah tahap pra siklus, peneliti merancang instrument penelitian yang terdiri dari beberapa dokumen pendukung penelitian seperti lembar observasi, catatan lapangan, angket, dan juga dokumentasi. Pengamatan penelitian dilakukan oleh peneliti dan juga observer. Pengamatan memiliki fokus terhadap proses belajar mengajar di kelas selama dilakukannya Tindakan atau treatment dan terhadap tingkatan motivasi dan juga hasil belajar mata Pelajaran Bahasa Inggris peserta didik.

2) Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah berdasar dari hasil refleksi pada tahap pra siklus, peneliti merancang rencana tindakan pada siklus pertama yang diantara lain tindakan sesuai perencanaan dan juga skenario pembelajaran di siklus 1 yang telah disiapkan pada tahap perencanaan dan dilakukan tindakan nyata di

kelas. Pada siklus 1 ini merupakan pelaksanaan pre-test pada proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan berbasis *online game-based learning* pada situs web Baamboozle.

3) Siklus 2

Setelah evaluasi Tindakan di tahap siklus I maka dilaksanakan rancangan Tindakan nyata pada tahap siklus II. Peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi dari proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris materi descriptive dengan metode permainan *Online game-based Learning*. Setelah evaluasi dan refleksi siklus 1, maka dilakukan tindak lanjut dari peneliti dan guru untuk mengimplementasikan penggunaan media *online game-based learning* sebagai upaya meningkatkan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan gembira, interaktif dan mengembalikan fokus mereka disaat jam terkahir pelajaran. Melakukan evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan. Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Modul Ajar.

Metode yang dipakai oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian informasi tersebut menggunakan media pengamatan (observasi). Selanjutnya data diperoleh dengan teknik penyebaran angket mengenai tingkatan motivasi siswa terhadap penerapan *online game-based learning* di pembelajaran Bahasa Inggris. Data penelitian observasi dan test lalu dilakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan peningkatan dari pencapaian indikator keberhasilan dari setiap siklus yang ada dan untuk menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran di materi descriptive text mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *online game-based learning* di kelas VII C SMP N 02 Tegal tahun pelajaran 2022/2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan terdapat peningkatan dari motivasi belajar peserta didik yang cukup signifikan yang sudah sesuai dengan capaian 85% ke atas. Semakin tinggi capaian persen motivasi belajar peserta didik maka semakin tinggi juga capaian hasil belajar yang dapat dicapai peserta didik. Di setiap tahapan siklus juga tingkat ketidakseimbangan antara motivasi belajar dan ketuntasan belajar dari peserta didik semakin berkurang.



Grafik 1. Menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada setiap siklus

Penggunaan metode permainan *Online Game-based Learning* secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari perolehan skor rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 51,09% dan skor rata-rata motivasi belajar siswa di tahap siklus II yang menunjukkan terdapat peningkatan menjadi 54,03%. Peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik juga selaras dengan peningkatan dari hasil belajar peserta didik di setiap tahap siklusnya. Peningkatan rata-rata kelas mencapai perolehan nilai tes yaitu 80,9. Pada tahap siklus II jumlah rata-rata nilai tes yang dicapai peserta didik meningkat mencapai 87,1. Peningkatan hasil belajar beserta motivasi belajar sesuai dengan peningkatan pengetahuan dalam kegiatan diskusi di kelas bersama guru.



Grafik 2. Rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

4. SIMPULAN

Simpulan

1. Penerapan metode permainan online di dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 7C cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dibuktikan dari perolehan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik yang meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I tingkat rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas 7C memperoleh skor sebesar 51,09. Pada siklus (satu) I ini metode permainan yang diterapkan adalah dari jenis permainan vocabulary enrichment atau pengkayaan kosa kata terutama kata sifat (Adjective) sebelum masuk pada deskripsi teks, dimana permainan online tersebut menggunakan situs website online game-based learning 'Baamboozle' dan 'Turtle Diary: What are Adjectives' Melalui media permainan online tersebut peserta didik dapat cukup efektif terlibat aktif dalam kegiatan permainan di kelas. Setelah kegiatan permainan selesai, guru melakukan apresiasi dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik berbentuk pujian serta skor kepada para pemenang dari setiap permainan. Di siklus kedua II peserta didik

mencapai rata-rata skor motivasi belajar peserta didik yang meningkat yaitu 54,03.

2. Penerapan metode permainan Online Game-based Learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan presentasi yang meningkat dari capaian rata-rata hasil belajar peserta didik di siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 capaian rata-rata aktivitas belajar dari peserta didik mencapai nilai sebesar 72%. lalu pada siklus 2 capaian rata-rata dari aktivitas belajar pada peserta didik menjadi 91%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik di test siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan juga dengan siklus 1 mencapai 80,9 dan siklus 2 mencapai sebesar 87,1.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-social and behavioral sciences*, 29, 552-560.
- Gopalan, C., Daughrity, S., & Hackmann, E. (2022). The past, the present, and the future of flipped teaching. *Advances in Physiology Education*, 46(2), 331-334.
- Handini, A. (2014). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa: penelitian tindakan kelas di MI Jam'iyatul Khair Ciputat.
- Hashim, H., Rafiq, R. M., & Md Yunus, M. (2019). Improving ESL learners' grammar with gamified-learning. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, (5).
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704.
- Iarenenko, N. V. (2017). Enhancing English language learners' motivation through online games. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (59, вип. 3), 126-133.
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. *Instructional design theories and models: An overview of their current status*, 1(1983), 383-434.
- Kurniawan, A. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Metode Permainan See Our Feet Pada Siswa Kelas Vb SD Deresan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(7).
- Romero, M., Usart, M., Ott, M., Earp, J., de Freitas, S., & Arnab, S. (2012). Learning through playing for or against each other? Promoting collaborative learning in digital game-based learning.

PROFIL SINGKAT

Keumala Hayati, kelahiran 03 September 1999 di Tegal. Mahasiswi Program Profesi Guru gelombang 1 Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pancasakti Tegal.