

**STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA  
GAME**

*Indonesian Language Teaching Strategy Using Game Media*

Naskah Dikirim: 14 September 2023; Direvisi: 12 September 2024; Diterima: 2 November 2024

**Fitriya<sup>a</sup>, Amanda Yustina Putri<sup>b</sup>, David Segoh<sup>c</sup>**

<sup>a,b,c</sup>Universitas Airlangga

Pos-el: [fitriya-2022@fib.unair.ac.id](mailto:fitriya-2022@fib.unair.ac.id)

How to cite (in APA style):

Fitriya, Putri, A. Y., Segoh, D. (2024). Strategi Pengajaran bahasa Indonesia Menggunakan Media Game. *Etnolingual*, 8(2), 141--167. [https://doi/10.20473/etno.v8i2.49722](https://doi.org/10.20473/etno.v8i2.49722)

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan sebagai upaya menganalisis strategi pengajaran dengan menggunakan media game dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang melibatkan game menjadi motivasi yang besar bagi siswa. Seiring kemajuan teknologi, siswa menjadi semakin akrab dengan gadget. Fenomena ini juga dapat mendorong guru untuk menggunakan media game yang meningkatkan antusiasme dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. teknik analisis data menggunakan teknik model interaktif Miles dan Huberman (2019): reduksi data (data reduction), pemaparan data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion/verifying). Hasilnya menunjukkan bahwa guru dituntut untuk dapat membuat siswa menangkap pelajaran dengan cara yang cukup khas dan menyenangkan sehingga mereka menikmati dan merasa senang. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung dengan kondusif dan efisien.

**Kata kunci:** bahasa Indonesia, game, pembelajaran, strategi

**Abstract:** We conducted this research to identify the most effective teaching strategy for the Indonesian language learning process. Game-based learning serves as a significant motivator

*for students. As technology progresses, students are increasingly acquainted with devices. This phenomenon can also encourage teachers to use media games that increase enthusiasm and motivate students in the learning process. This study uses a qualitative descriptive method obtained from the results of observations and interviews. The interactive model technique of Miles and Huberman (2019) was used for data analysis techniques, which included data reduction, data display, and conclusion/verification. The results show that teachers are required to be able to make students capture lessons in a way that is quite distinctive and engaging so that they enjoy and feel happy. Thus, learning takes place in a conducive and efficient manner.*

**Keywords:** *game, Indonesian language, learning, strategy*

## PENDAHULUAN

Guru perlu kreatif dalam menjembatani pengalaman dan pengembangan siswa selama proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan Guilford (1967), kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Dalam konteks pendidikan, guru kreatif mampu mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi pembelajaran. Hal ini memperkuat motivasi belajar dan pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan Mursabdo (2021) bahwa meskipun ada upaya dari guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, penerapan kreativitas dalam penyediaannya masih kurang optimal. Guru telah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, tetapi cara penggunaannya masih bersifat sederhana dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, guru tertarik untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang terpadu, sistematis, dan efektif saat situasi dan kondisi.

Pemanfaatan teknologi informasi membuat kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya adalah untuk mendorong praktik pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, pembelajaran melalui integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan mutu kegiatan belajar mengajar dengan membuka akses yang lebih luas terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi informasi (Fauzan, Haryadi, & Haryati, 2021). Hal ini didukung dengan adanya peraturan kebijakan mengenai nasional, yaitu Landasan Hukum bagi Pengelolaan Pendidikan di Indonesia dalam Pasal 2 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Selain itu, guru harus menemukan cara untuk melihat minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia sehingga guru dituntut untuk memiliki persiapan mengajar yang baik. Guru perlu menyadari tantangan pengajaran di era digitalisasi saat ini. Di mana siswa kerap kali tak lepas dari gadgetnya. Di era digitalisasi ini, mayoritas siswa menggunakan gadget untuk bermain game. Hal ini menjadi sorotan bagi tenaga pendidik agar mampu menyeimbangi situasi dan kondisi yang ada. Namun, cara yang paling signifikan untuk mendukung proses belajar mengajar adalah strategi yang digunakan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Aryana, Subyantoro, & Pristiwati (2022) bahwa milenial adalah generasi digital dan melek teknologi yang lahir antara tahun 1990 dan 2000. Generasi ini mayoritas menggunakan akses internet, gadget, laptop, dan berbagai jenis perangkat elektronik yang tersedia saat ini selama 6,5 jam sehari (Arifin & Setiawan, 2020). Menurut The International Education Advisory Board (IEAB), pelajar di era digital yang disebut dengan generasi milenial memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Pertama, siswa tidak menyukai hal yang terikat dengan program tambahan, sebaliknya. Generasi ini lebih senang memanfaatkan teknologi untuk belajar kapan pun dan di mana pun. Kedua, siswa senang mengambil keputusan, yang berarti lingkungan belajar harus berorientasi pada tugas, dan mereka menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang baru dan efektif. Ketiga, siswa umumnya sangat berkelompok dan berorientasi sosial serta menggunakan program akses online/internet yang didukung. Keempat, siswa bersifat interaktif, yang membuat internet untuk mencari informasi dari dunia, melakukan penelitian, dan mengetahui hal yang berlaku. Kelima, siswa merupakan generasi digital yang mencoba memahami cara kerja teknologi baru hanya dengan mengandalkan akses internet dengan bantuan internet, yaitu web “Google.” (Arifin & Setiawan, 2020). Lebih lanjut, menurut Tran et al. (2020), generasi “digitalnatives,” , yang sebagian besar adalah siswa sekolah menengah atas yang lahir antara tahun 2002 dan 2010, memiliki cara berbeda dalam memperoleh pengetahuan digital.

Sebagai langkah awal dalam menerapkan strategi mengajar yang efektif, persiapan mengajar menjadi aspek krusial yang tidak dapat diabaikan. Persiapan yang matang membantu guru untuk menyesuaikan strategi dengan kebutuhan siswa, kondisi kelas, serta

tujuan pembelajaran. Persiapan mengajar dapat dimulai dengan memilih media pengajaran yang tepat untuk proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, media pengajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Wahyudin dan Rido (2020), penggunaan media pembelajaran di kelas memiliki beberapa kelebihan yang relevan dengan karakteristik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pengajaran dapat membantu, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Ada tiga jenis media pengajaran, yaitu audio, visual, dan audio-visual (Supriati, Mahayanti, & Kusuma, 2018). Media pengajaran berupa audio bisa berupa rekaman audio dan musik. Media visual berupa gambar atau foto. Media audio-visual, seperti salindia, film strip, film, dan video.

Di era digitalisasi ini, guru dituntut untuk mengedepankan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini berguna agar siswa merasa aman, nyaman, dan menyenangkan dalam menerima pembelajaran. Guru dapat menerapkan media pembelajaran berupa teknologi sehingga pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan tidak monoton. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi untuk pengajaran bahasa Indonesia membantu guru untuk memberikan instruksi, membuat materi kreatif, membuat presentasi, dan semacamnya. Teknologi memungkinkan guru untuk mengelola kegiatan kelas dengan cara yang lebih efisien, terkontrol, dan dapat dikelola. Pemanfaatan teknologi di dalam kelas telah mengalami kemajuan dan berkembang secara terus menerus. Hal ini dikarenakan teknologi hanya digunakan sebagai alat kontrol, pengarahan, fasilitasi, implementasi, produksi, dan kreasi yang menjadi landasan dari Nur et al. (2022) (Erben et al., 2008). Teknologi secara sadar dan signifikan memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Siswa dapat menggunakan gadget untuk mengakses dan mengembangkan keterampilan mereka dengan mudah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa gadget sebagai sarana teknologi yang didalamnya terdapat media game seluler memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, minat, interaksi, dan keterlibatan pada anak-anak dan remaja (Koutromanos & Avraamidou, 2014).

Kriteria dasar media pengajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2009), yaitu (1) memiliki arti fisik sebagai perangkat keras dan dapat dilihat, didengar, dan diraba dengan

panca indera; (2) memiliki arti nonfisik sebagai perangkat lunak; (3) mengutamakan media visual dan audio; (4) media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas; (5) media pembelajaran dapat digunakan secara luas; dan (6) dapat digunakan untuk komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran berkaitan dengan metode pembelajaran, teknik, dan cara penyampaian materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya, Chitravelu, Sithamparam, & Teh (2005) menekankan bahwa pembelajar konkret dapat menikmati strategi pembelajaran yang menggunakan permainan, gambar, film, kaset, video, dan lain-lain. Keterlibatan game ke dalam pembelajaran menjadi motivasi yang besar bagi siswa. Tak jarang, di era digital ini, siswa akan terpaku pada gadgetnya. Seiring kemajuan teknologi, siswa menjadi semakin akrab dengan gadget. Fenomena ini juga dapat mendorong guru untuk menggunakan media game yang meningkatkan antusiasme dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Brown (1994) berpendapat bahwa ada lima klasifikasi yang perlu guru perhatikan agar siswanya berhasil dalam belajar bahasa Indonesia, yaitu (1) *Intellectual Development*, maksudnya adalah materi yang diajarkan secara konkret dan menghindari konsep abstrak sehingga pembelajaran dapat diterima dengan jelas dan baik; (2) *Attention Span*, siswa menerima pembelajaran yang terkonsentrasi berdasarkan materi yang guru sampaikan sehingga materi yang diterima oleh siswa tidak menjadi membosankan. (3) *Sensory input*, pembelajaran yang baik melibatkan semua indra, baik penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa, dan penciuman. (4) *Affective Factors*, yaitu rasa senang dan nyaman yang dirasakan siswa dalam menerima apa yang dipelajarinya; (5) *Authentic, Meaningful Language* artinya bahasa yang diajarkan adalah bahasa yang bersifat autentik dan bermanfaat bagi kehidupan.

Pembelajaran yang efektif menciptakan dorongan ke arah yang positif guna memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar yang ringan dan menyenangkan. Jika hasil belajar siswa meningkat, maka efek belajar dapat dinilai baik. Hal ini dipertegas oleh Rifdinal (2021) yang menyatakan bahwa keefektifan ialah suatu kondisi dalam mencapai tujuan perencanaan secara memadai dan efektif. Media pembelajaran yang efektif memiliki karakteristik yang dapat mempengaruhi, mengubah, dan menghasilkan hasil yang positif. Kemajuan dalam pendidikan dengan pedagogi modern dan informasi-komunikasi

sangat diharapkan untuk menjadikan generasi muda yang sedang tumbuh dalam ahli bahasa yang mereka pelajari dengan memperkenalkan metode-metode ini.

Pembelajaran yang efektif memiliki tujuan yang melibatkan kegiatan berkualitas tinggi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hal ini akan menjadi tolak ukur keberhasilan seorang guru dalam pengelolaan kelas. Hasil belajar siswa yang berdampak positif pada peningkatan nilai juga berdampak positif pada keberhasilan proses pendidikan. Efisiensi belajar bukan hanya berarti mudah dan lancar, tetapi juga menyenangkan dan mencetak tujuan yang efisien.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dengan mudah dipahami karena didorong oleh antusiasme dan motivasi siswa dalam bermain game. Belajar dengan melibatkan game sangat bermanfaat dalam kemudahan siswa memahami pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim (2017) yang menyatakan bahwa manfaat penggunaan game di dalam kelas adalah game yang berpusat pada siswa (siswa selalu fokus), game yang meningkatkan keterampilan komunikasi, menciptakan konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa, mengurangi kecemasan belajar, mengintegrasikan berbagai keterampilan linguistik, mendorong kreativitas dan penggunaan bahasa secara spontan, membangun lingkungan belajar yang kooperatif dan menumbuhkan sikap partisipatif siswa.

Di era digitalisasi ini, tidak semua anak, remaja, bahkan orang dewasa acuh tak acuh terhadap teknologi modern. Oleh karena itu, hasil belajar yang efektif dapat dicapai dengan menyelenggarakan game menarik di gadget. Saat ini siswa sangat dekat dengan gadget, sehingga strategi pendidikan pun dituntut untuk mengikuti situasi dan kondisi saat ini. Gadget menampilkan berbagai aplikasi yang mudah diakses. Salah satu aplikasi yang memiliki daya tarik kuat adalah aplikasi game. Game memberikan minat yang sangat besar bagi penggunanya. Game dapat mendorong seseorang untuk meningkatkan *skill* untuk mencapai level tertinggi. Sebaik-baik game adalah game yang memberikan kebermanfaatan bagi penikmatnya. Game dapat dimanfaatkan untuk menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diselipkan game dapat menjadi pacuan dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Ramansyah (2015) (dalam Randel, 1991), bahwa game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Penelitian Randel pada tahun 1991

menyampaikan bahwa pemakaian game dalam materi pembelajaran yang berkaitan dengan matematika, fisika, dan keterampilan bahasa (seperti studi sosial, biologi, dan logika) sangat bermanfaat.

## **LANDASAN TEORI**

Strategi pengajaran didefinisikan sebagai seperangkat kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus membuat siswa menangkap pelajaran dengan cara yang cukup khas dan menyenangkan sehingga mereka menikmati dan merasakan senang. Namun, cara yang paling signifikan untuk mendukung proses belajar mengajar adalah strategi yang digunakan oleh guru Lengkoan & Hampp (2022). Siswa kerap kali merasa bosan dengan proses pembelajaran yang cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk mengatasi kasus yang paling sering terjadi ketika pembelajaran berlangsung, seperti rasa bosan atau monoton dan metode pengajaran yang kurang menarik.

Banyak strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa guru dan siswa. Sesuai dengan strategi yang dikemukakan oleh Thornbury (2005), ada tiga jenis strategi yang dapat diimplementasikan dalam pengajaran, seperti aktivitas peningkatan kesadaran, berupa pencatatan dan transkrip, mendengarkan langsung, dan memperhatikan kesenjangan kegiatan; aktivitas apropriasi berupa tugas menulis, nyanyian, dialog, dan tugas komunikatif; dan menuju otonomi berupa presentasi dan bicara, serta cerita. Strategi ini sangat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran sehingga membuat kondisi kelas lebih tertib.

Kemudian, strategi pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan dalam enam kelompok yang koheren menurut Stansfield & Jakob (2016). Meskipun masih disempurnakan, sistem klasifikasi ini kemungkinan merupakan sistem klasifikasi yang paling komprehensif, praktis, dan beralasan secara teoretis yang tersedia saat ini. Enam kelompok strategi tersebut adalah memori, kognitif, kompensasi, metakognitif, afektif, dan sosial. Oxford (1990) menyatakan bahwa tiga kelompok pertama disebut sebagai strategi “langsung” karena secara langsung melibatkan materi pelajaran, dalam hal ini bahasa sasaran yang dipelajari, dan tiga kelompok terakhir disebut sebagai strategi “tidak langsung” karena tidak secara langsung melibatkan bahasa materi pelajaran, tetapi masih diperlukan untuk pembelajaran bahasa.

Strategi memori membantu pelajar bahasa untuk menyimpan informasi baru dan mengambil informasi bila diperlukan untuk komunikasi. Strategi memori, seperti pengelompokan dan penggunaan citra. Strategi memori mengacu pada proses mental menyimpan informasi baru dalam memori dan mengambil kembali ketika diperlukan. Lestari (2015) menyatakan bahwa strategi ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu berlatih, menerima dan mengirim pesan, menganalisis dan penalaran, dan penataan input dan output. Strategi kompensasi, yaitu untuk mengatasi kesenjangan dalam pengetahuan bahasa. Strategi seperti menebak makna yang tidak diketahui saat mendengarkan atau membaca, atau menggunakan kata-kata berbelit-belit dalam berbicara dan menulis. Strategi kompensasi membuat pembelajar bahasa menggunakan bahasa secara menata meskipun pengetahuan mereka dalam bahasa masih kurang. Bahkan jika mereka kekurangan pengetahuan, strategi kompensasi memungkinkan pembelajar untuk menggunakan bahasa dalam berbicara dan menulis. Strategi ini memerlukan tebakan yang cerdas dan mengatasi keterbatasan dalam berbicara dan menulis. Strategi metakognitif memungkinkan pembelajar bahasa untuk mengontrol kognisi mereka secara mandiri. Strategi metakognitif untuk mengatur, memfokuskan, dan mengevaluasi pembelajaran. Strategi metakognitif adalah kegiatan yang melampaui perangkat kognitif murni dan memungkinkan pembelajar untuk mengatur pembelajaran dengan lebih baik. Strategi afektif memungkinkan pembelajar bahasa untuk mengontrol perasaan, motivasi, dan sikap yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa. Aspek afektif adalah inti dari semua jenis pembelajaran yang terdiri dari menurunkan kecemasan, mendorong diri sendiri, dan mengukur emosional. Strategi sosial memfasilitasi interaksi dengan orang lain, seperti mengajukan pertanyaan dan bekerja sama dengan orang lain untuk belajar, dan berempati dengan orang lain.

Guru dapat memulai kelas dengan brainstorming dengan mengaktifkan pemahaman awal siswa. Dong, Jong, & King (2020) menyatakan bahwa siswa dengan pengalaman awal yang lebih tinggi menghasilkan keterlibatan yang berkualitas. Hal ini juga bermanfaat untuk melatih fokus dan konsentrasi awal pada siswa. Pada awal kelas dimulai, siswa akan terpusat dan benar-benar meletakkan diri pada zona pembelajaran. Selain itu, visualisasi dan praktik penetapan tujuan dapat memperkuat motivasi siswa untuk berinteraksi dengan orang lain. Kemudian, guru dapat melakukan strategi untuk membangun lingkungan yang aman, positif, mandiri, dan bertanggung jawab di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran



berlangsung secara kondusif.

Selanjutnya, kondisi dan situasi siswa dengan maraknya digital yang dimanfaatkan siswa bukan hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan untuk bermedia sosial dan bermain game. Oleh karena itu, guru harus mampu membaca situasi dan merancang strategi yang lebih maksimal lagi untuk dapat menarik antusias siswa supaya kelas lebih kondusif. Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan game dapat memberikan kesan yang positif bagi siswa. Siswa yang akrab dengan media digital, tak jarang yang tidak memainkan game digital. Pada saat pembelajaran disandingkan dengan game, sebagian besar siswa sangat antusias sehingga pembelajaran dengan mudah diterima. Hal ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih baik. Afirmasi positif semacam ini memberikan dorongan positif pula pada siswa yang minat belajarnya rendah. Seperti yang dikemukakan Ibrahim (2017), manfaat penggunaan game di dalam kelas adalah game yang berpusat pada siswa (siswa selalu fokus), game yang meningkatkan keterampilan komunikasi, game menciptakan konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa, game mengurangi kecemasan belajar, game mengintegrasikan berbagai keterampilan linguistik, game mendorong kreativitas dan penggunaan bahasa secara spontan, game membangun lingkungan belajar yang kooperatif, dan game menumbuhkan sikap partisipatif siswa. Hal ini telah mendukung klaim bahwa mode pendidikan mendukung keberhasilan yang dibuat oleh Cohen (2003) dan Oxford (1990). Dengan kata lain, strategi dan metode pembelajaran ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi lebih efektif dalam lingkungan belajar.

Mukhlisa (2023) menyatakan bahwa ada banyak cara untuk mendorong agar anak aktif, tetapi yang paling efektif adalah bermain game yang mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahu. Saat ini, game merupakan bagian integral dari pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu keuntungan dari game adalah semua siswa bekerja secara bersamaan. Partisipasi dalam permainan mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama, bersaing tanpa agresi, mampu kalah, dan bertanggung jawab. Penggunaan berbagai game membantu menarik siswa ke bahasa asing, menciptakan kondisi untuk berhasil dalam pembelajaran bahasa. Siswa yang ingin bermain, tentu ingin meningkatkan pengetahuannya tentang bahasa asing. Hal ini sejalan dengan Davidovich et al. (2004) yang menyatakan bahwa bermain game sambil belajar akan lebih mengenalkan siswa dengan lingkungannya.

Penggunaan game di kelas akan meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mereka karena dapat memberikan mereka kondisi dan situasi yang menyenangkan, dan mereka dapat memperoleh kata-kata sulit dengan mudah dan menyenangkan. Game seluler memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, minat, interaksi, dan keterlibatan pada anak-anak dan remaja (Koutromanos & Avraamidou, 2014).

Weed (1971) menyatakan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak tujuan, sebagai berikut.

1. Aktivitas fisik: untuk melepaskan ketegangan fisik dan saraf, serta meningkatkan kewaspadaan mental dengan menghentikan rutinitas olahraga;
2. Kenikmatan: untuk menciptakan iklim yang menyenangkan dan menarik yang akan membantu siswa menantikan pelajaran bahasa;
3. Konten budaya: menggunakan game sebagai cara untuk mengekspresikan pola budaya umum yang seharusnya meningkatkan pemahaman siswa tentang cara orang berbicara bahasa Indonesia. Sebuah permainan kecil sederhana yang menunjukkan persaingan peran individu dan pengakuan pemenang yang menerima hadiah jika diberikan.

## **METODE PENELITIAN**

Pada artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dikemukakan oleh Moelong (2010); teknik deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai, kemudian melakukan observasi, dan juga mendokumentasikan subjek dan objek penelitian. Pada tahap wawancara, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas VIII SMP Jiwa Nala Surabaya. Kemudian, peneliti melakukan wawancara kepada lima orang siswa di SMP Jiwa Nala Surabaya. Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan observasi. Observasi dilakukan di Kelas VIII SMP Islam Jiwa Nala Surabaya, selama 2 minggu (4 kali pertemuan) dari tanggal 08 Mei 2023 sampai 19 Mei 2023. Selanjutnya, dokumentasi terhadap subjek dan objek penelitian.

Tahapan dalam penelitian ini terbagi menjadi observasi kelas, pre-test, pemberian stimulus berupa game, dan post-test.

1. Observasi Kelas

Pada tahap ini dilakukan dengan mengamati kelas tanpa intervensi untuk memahami kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum penggunaan media game. Observasi mencakup interaksi guru-siswa, metode pembelajaran yang biasa digunakan, tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa, serta tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Hasil dari observasi ini digunakan sebagai dasar untuk mendesain stimulus berupa game yang sesuai dengan kebutuhan kelas.

## 2. Pre-Test

Sebelum penerapan media game, pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi yang akan diajarkan. Pre-test ini membantu dalam mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa sebelum intervensi dan menentukan baseline untuk membandingkan hasil post-test.

## 3. Pemberian Stimulus berupa Game

Media game diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini guru menggunakan game yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Game digital berupa aplikasi permainan berbasis edukasi dan non-digital berupa permainan berbasis tebak-tebakan kata baku dan tidak baku, serta game asah otak.

## 4. Post-Test

Setelah penggunaan media game, post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan kompetensi siswa. Hasil post-test dibandingkan dengan pre-test untuk mengevaluasi sejauh mana media game memengaruhi pemahaman siswa, efektivitas game dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa, serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirancang.

Adapun teknik analisis data menggunakan teknik model interaktif Miles dan Huberman, yakni reduksi data (*data reduction*), pemaparan data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion/verifying*) (Sidiq & Choiri, 2019).

## **PEMBAHASAN**

### **Pra Observasi**

Sebelum melakukan observasi, hal yang dilakukan terlebih dahulu adalah memperhatikan minat siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, merancang strategi pedagogi yang digunakan untuk meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran

bahasa Indonesia. Setelah itu, memberi motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat agar mahir dalam lisan maupun tulis.

Observasi dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII pada kelas kecil berjumlah lima siswa. Saya telah mengajar selama delapan bulan di SMP Islam Jiwa Nala Surabaya. Selama mengajar, kerap kali saya mengamati karakteristik setiap siswa, serta mengukur dan menilai tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, mencari tahu kondisi dan latar belakang masing-masing siswa dengan mewawancarai guru wali kelas VIII SMP Islam Jiwa Nala Surabaya. Hanya ada satu siswa yang memiliki latar belakang standar dengan orang tua lengkap dan kemampuan ekonomi orang tua standar. Kemudian, satu siswa dengan orang tua lengkap, akan tetapi kemampuan ekonomi yang kurang sehingga siswa tersebut diletakkan orang tuanya ke panti asuhan. Namun, saat ini siswa tersebut juga telah diadopsi orang tua angkatnya. Selanjutnya, satu siswa yang berlatar belakang yatim piatu. Akan tetapi, siswa tersebut masih memiliki keluarga. Meskipun demikian, siswa tersebut tinggal sendiri di rumah orang tuanya. Dua siswa lainnya memiliki latar belakang *broken home*. Keduanya juga tak jarang bolos sekolah, meskipun kecenderungan hanya satu siswa yang sangat sering tidak masuk sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VIII SMP Islam Jiwa Nala Surabaya tersebut, kondisi dan latar belakang siswa yang tidak sepenuhnya dapat dikatakan normal seperti standar kondisi anak sekolah pada umumnya membuat siswa-siswa tersebut tidak memiliki kekuatan atau usaha yang optimal untuk menampilkan prestasi akademik. Tekanan naluri secara alamiah membuat rata-rata siswa tersebut tidak bersemangat menjalankan dan mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi dorongan bagi para guru di SMP Islam Jiwa Nala untuk terus memberi motivasi dan semangat kepada siswa-siswa. Di kelas, para siswa bersikap seperti anak-anak sekolahan pada umumnya. Mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan, dan bermain gadget. Hal yang membedakan hanyalah latar belakang. Dengan demikian, hal yang menjadi sorotan guru dalam mengajar adalah mempersiapkan diri untuk merancang strategi agar siswa dapat lebih fokus dan melepas aktivitas masing-masing yang sibuk sendiri dengan gadget.

Setelah mengetahui bahwa fakta kondisi siswa di kelas selalu bermain game dengan gadgetnya, maka guru mengatur strategi untuk menyelipkan game selama proses pembelajaran. Game tersebut bisa digunakan sebagai pembukaan kelas untuk pemanasan,

pertengahan kelas untuk *ice breaking*, atau di akhir kelas sebagai refleksi. Kemudian, kelas ditutup dengan motivasi, semangat, dan apresiasi kepada siswa karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

### **Selama Observasi**

Hari ke-1

Guru membuka kelas dengan memberi salam. Kemudian, melihat kondisi kelas. Setelah itu, guru memulai kelas dengan brainstorming dengan mengaktifkan pemahaman awal siswa. Dong, Jong, & King (2020) menyatakan bahwa siswa dengan pengalaman awal yang lebih tinggi menghasilkan keterlibatan yang berkualitas. Hal ini juga bermanfaat untuk melatih fokus dan konsentrasi awal pada siswa. Pada awal kelas dimulai, siswa akan terpusat dan benar-benar meletakkan diri pada zona pembelajaran.

Setelah brainstorming dilakukan, guru memberikan arahan kepada siswa. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan pretest sebagai tahap awal untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Hasilnya adalah tiga orang siswa mendapat nilai 60, satu orang siswa mendapat nilai 50, dan satu orang siswa mendapat nilai 30. Kemudian, guru melakukan pembelajaran dengan metode *game-based learning*. *Gamification* dan *game-based learning* merupakan tren gadget dan teknologi yang sangat populer yang menggunakan elemen game untuk mendorong perilaku yang diharapkan dan mendorong hasil pembelajaran yang optimal. Metode ini dibangun di atas pembelajaran konstruktivisme, yang mempredikat perlunya pembelajaran berdasarkan pengalaman melalui interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya. Istilah *game-based learning* menggambarkan penggunaan konten yang digamifikasi sebagai teknik *e-learning* untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Zainuddin et al., 2020; York & deHaan, 2018; De-Marcos, Garcia-Lopez, & Gracia Cabel, 2016). Dalam menerapkan metode *game-based learning*, guru menggunakan media pembelajaran Quizizz. Guru mengarahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan media Quizizz. Quizizz merupakan *platform latihan soal yang dapat diakses secara gratis dan berbayar (premium)*. Platform ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berbentuk kuis dengan ketentuan durasi waktu yang bisa diatur untuk pengerjaan soal sehingga siswa merasa tertantang untuk mendapatkan nilai yang maksimal. Quizizz memiliki beberapa fitur, seperti musik atau background, avatar, tema, dan

lainnya.

Selama siswa mengerjakan soal yang ada pada Quizizz, mereka seringkali refleksi berceles, seperti yey, hore, aduh, atau yahh, dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka benar-benar menghayati soal-soal tersebut. Setelah mengerjakan soal kuis, guru bertanya bagaimana kondisi soal pada Quizizz tersebut, apakah sulit atau mudah. Beberapa siswa menjawab mudah dan beberapa siswa menjawab sulit. Lalu, guru memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi pada quizizz tersebut dan memberikan motivasi untuk lebih giat belajar dan memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Dalam mengerjakan soal pada Quizizz ini, dua siswa mendapat nilai 100, satu siswa mendapat nilai 90, dan dua siswa mendapat nilai 80.

Setelah guru melakukan penerapan media pembelajaran, yaitu kuis pada Quizizz. Guru memberikan post-test sebagai tahap akhir yang menjadi bukti bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan pembelajaran berbasis game. Hasil dari post-test tersebut, yaitu dua siswa mendapat nilai 100, dua siswa mendapat nilai 90, dan satu siswa mendapat nilai 80. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game cukup menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cruz, et al. (2023) yang menyatakan bahwa pemahaman yang meningkat pesat mengenai desain pengalaman pembelajaran berbasis game. Penelitian ini memberikan informasi kepada peneliti tentang cara terbaik menggunakan gamifikasi untuk pembelajaran bahasa Inggris, serta cara mengembangkan lingkungan virtual yang mendukung mekanisme pembelajaran siswa. Beberapa penelitian yang membuktikan pembelajaran dengan metode game-based learning berupa media Quizizz yang diterapkan dalam pembelajaran cukup efektif dan meningkatkan pemahaman siswa (Kusuma, et al., 2023; Yuniartanti, et al., 2023; Far & Taghizadeh, 2022; Kartiwi & Rostikawati, 2022; Yunus & Hua, 2021)

Hari ke-2

Guru membuka kelas dengan memberi salam. Kemudian, melihat kondisi kelas. Setelah itu, guru memulai kelas dengan brainstorming dengan mengaktifkan pemahaman awal siswa. Dong, Jong, & King (2020) menyatakan bahwa siswa dengan pengalaman awal yang lebih tinggi menghasilkan keterlibatan yang berkualitas. Hal ini juga bermanfaat untuk melatih fokus dan konsentrasi awal pada siswa. Pada awal kelas dimulai, siswa akan terpusat

dan benar-benar meletakkan diri pada zona pembelajaran. Setelah brainstorming dilakukan, guru memberikan arahan kepada siswa. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan pretest sebagai tahap awal untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Pada pretest ini, satu siswa mendapat nilai 70, tiga siswa mendapat nilai 50, dan satu siswa mendapat nilai 40. Kemudian, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas. Siswa diberi tugas dengan materi pembelajaran Teks Persuasif di halaman 184.

#### Kegiatan 7.4

1. Bacalah kembali teks yang bertopik perlunya peringatan Hari Sumpah Pemuda pada pelajaran sebelumnya.
2. Jawablah soal-soal berikut!
  - a. Apa fakta penting yang dinyatakan dalam paragraf pertama?
  - b. Apa pendapat penting yang dinyatakan pada paragraf kedua?
  - c. Tunjukkan pula pendapat penting yang ada pada paragraf ketiga!
  - d. Adakah pendapat/fakta penting pada paragraf keempat dan kelimanya?
  - e. Dalam paragraf keenam ada pernyataan seperti berikut, “Dengan demikian, citra pemuda semakin harum di masyarakat.” Apakah pernyataan itu bisa dikatakan sebagai pendapat penting? Jelaskan alasan-alasannya!

Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan. Akan tetapi, dengan ekspresi yang lesu dan bermain gadget. Setelah mengerjakan tugas, siswa diajak untuk melakukan *ice breaking* agar lebih rileks. Kemudian, guru memberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tugas tanpa adanya stimulus berupa game. Hasilnya adalah siswa mendapat nilai standar dan tidak begitu maksimal. Hasil post-test menunjukkan bahwa dua siswa mendapat nilai 80, dua siswa mendapat nilai 70, dan satu siswa mendapat nilai 50. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan stimulus berupa game menghasilkan pembelajaran yang kurang efektif. Siswa cenderung jenuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Setelah melakukan post-test, sebagai penutup pembelajaran, siswa diarahkan untuk merefleksikan pembelajaran hari ini. Lalu, guru memberikan apresiasi.



Gambar 1. Siswa mengerjakan tugas

### Hari ke-3

Guru membuka kelas dengan memberi salam. Kemudian, melihat kondisi kelas. Di permulaan kelas, guru memberikan arahan kepada siswa. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan pretest sebagai tahap awal untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran. Pada pre-tes ini, satu siswa mendapat nilai 70, satu siswa mendapat nilai 60, satu siswa mendapat nilai 50, dan dua siswa mendapat nilai 30. Winata (2019) berpendapat bahwa kurangnya penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia pada siswa dapat berdampak negatif terhadap kemampuan berbahasanya, terutama menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menulis, terutama dalam konteks formal dan artikel akademis. Jika siswa mempunyai pemahaman yang terbatas terhadap kosa kata baku, maka akan sulit bagi mereka untuk menulis. Dengan demikian, penting bagi siswa untuk dapat menguasai kosa kata baku bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas hanya berlangsung sesuai isi kurikulum. Guru perlu meluangkan waktu beberapa menit untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosa kata baku bahasa Indonesia. Guru hendaknya menggunakan game dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Siswa diarahkan untuk bermain game kata baku dan tidak baku. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa untuk mengetahui kata-kata baku dan tidak baku dengan metode permainan sehingga siswa lebih antusias dan semangat.

Setelah mengetahui pemahaman awal yang dimiliki siswa, guru mengajak siswa untuk



bermain game kata baku dan tidak baku dalam proses pembelajaran kali ini. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa untuk mengetahui kata-kata baku dan tidak baku dengan metode permainan sehingga siswa lebih antusias dan semangat.

Cara bermain, yaitu:

Guru menyebutkan kata baku dan tidak baku. Kemudian, guru menanyakan mana kata baku atau mana kata tidak baku. Lalu, siswa menjawab sesuai pertanyaan guru.

Selama game berlangsung, siswa dengan semangat mengikuti. Setelah game berakhir, guru bertanya kepada siswa apakah game tersebut menyenangkan. Siswa menjawab menyenangkan. Lalu, siswa diberikan apresiasi dan motivasi untuk terus giat belajar. Kemudian, siswa mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan silabus. Proses pembelajaran berlangsung secara tertib, interaktif, dan efisien. Di akhir pembelajaran, guru memberikan post-test kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah bermain game kata baku dan tidak baku. Tiga siswa mendapat nilai 80, satu siswa mendapat nilai 70, dan satu siswa mendapat nilai 60. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan setelah siswa diajak bermain game kata baku dan tidak baku. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menyisipkan game kata baku dan tidak baku dapat meningkatkan pemahaman kosa kata baku siswa. Keberhasilan tersebut dicapai karena tingginya partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatnya keterampilan siswa dalam berpendapat, berkomunikasi, dan menjawab pertanyaan, serta pengetahuan yang diperoleh tidak hanya berdasarkan materi pelajaran guru, tetapi juga melalui konstruksi mandiri yang dilakukan siswa (Kusnasari & Rakhmawati, 2022). Beberapa penelitian lain yang menerapkan game dalam meningkatkan pemahaman kosa kata baku dan tidak baku siswa (Meiarni, et al., 2024; Ginting & Lombu, 2023; Yuniar, et al., 2023; Yuniartanti, et al., 2023; Putri, et al., 2023; Anggraeni, 2021; Rahmadhani, et al., 2021)

Baku	Tidak Baku	Baku	Tidak Baku
aktivitas	aktiftitas	kualitas	kwalitas
ambulans	ambulance	kuitansi	kwitansi
andal	handal	lubang	lobang
antre	antri	malapraktik	malpraktek
apotek	apotik	masjid	mesjid
atlet	atlit	mi	mie
dahulu	dulu	miliar	milyar
elite	elit	napas	nafas
eksavator	beko	nasihat	nasehat
embus	hembus	fondasi	pondasi
fotokopi	foto copy	praktik	praktek
gawai	gadget	putra	putera
gua	goa	putri	puteri
hektare	hektar	risiko	resiko
hierarki	hirarki	samudra	samudera
iktikad	etikad	seberang	sebrang
imbau	himbau	semringah	sumringah
indra	indra	silah	silah
indekos	kos	skuat	skuad
isap	hisap	swafoto	selfie
istri	isteri	tetapi	tapi
jeriken	jerigen	truk	truck
justru	justeru	warganet	netizen
kaidah	kaedah	zaman	jaman

Gambar 2. Kata Baku dan Tidak Baku

Sumber: <https://images.app.goo.gl/Vnn5ZZzg4wYQRLKL7>

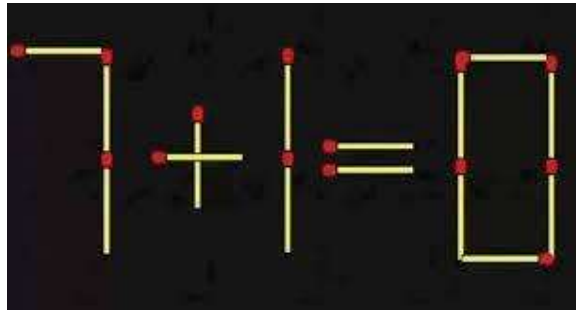


Gambar 3. Siswa Bermain Kata Baku dan Tidak Baku

Hari ke-4

Guru membuka kelas dengan memberi salam. Kemudian, melihat kondisi kelas. Setelah itu, guru memulai kelas dengan brainstorming dengan mengaktifkan pemahaman awal siswa. Dong, Jong, & King (2020) menyatakan bahwa siswa dengan pengalaman awal yang lebih tinggi menghasilkan keterlibatan yang berkualitas. Hal ini juga bermanfaat untuk melatih fokus dan konsentrasi awal pada siswa. Pada awal kelas dimulai, siswa akan terpusat dan benar-benar meletakkan diri pada zona pembelajaran. Setelah brainstorming dilakukan, guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan pretest untuk mengetahui

pemahaman awal siswa sebelum memulai pembelajaran. Pada pretest ini, satu siswa yang mendapat nilai 80, dua siswa mendapat nilai 70, dan dua siswa mendapat nilai 50. Kemudian, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan silabus. Setelah siswa mengerjakan tugas, siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan bermain asah otak. Jansen (2008) mengemukakan bahwa otak bekerja secara aktif dan cepat, secara sadar bereaksi terhadap rangsangan, dan dapat memproses, mengontrol, dan menggabungkan segala sesuatu pada saat yang bersamaan: warna, gerakan, perasaan, bentuk, bau, suara, rasa, dan emosi. Otak memproses informasi dalam pemilihan pola, perubahan makna, dan pengalaman sehari-hari dari berbagai isyarat dengan sangat efisien sehingga tidak ada sesuatu pun dalam kehidupan manusia yang dapat menandingi kemampuan otak manusia untuk belajar. Hal ini dilakukan untuk merelaksasi otak setelah mengerjakan tugas. Permainan ini diperuntukkan agar siswa lebih kritis dan melihat bagaimana siswa dapat menyelesaikan permainan dengan cepat dan mudah. Permainan yang diberikan adalah permainan asah otak dengan media kertas. Kertas tersebut dipotong sama panjang. Kemudian, dibentuk di atas kertas, membentuk  $7 + 1 = 0$ . Lalu, siswa dituntut untuk memindahkan satu kertas agar jawaban menjadi benar. Jawaban yang benar adalah  $7 - 7 = 0$ .



Gambar 4. Game Asak Otak

Sumber: <https://images.app.goo.gl/FRPL9NNx4xgUTbmZ6>

Siswa mengikuti arahan yang diberikan. Akan tetapi, permainan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi sehingga siswa terlihat fokus dan serius. Sangat disayangkan, hal tersebut membuat sebagian siswa lesu. Meskipun beberapa siswa yang lain tetap semangat dan berusaha menyelesaikan permainan. Setelah permainan selesai, guru bertanya kepada siswa apakah permainan tersebut menyenangkan. Beberapa siswa menjawab

menyenangkan, dan beberapa siswa menjawab tidak. Siswa yang menjawab menyenangkan ada tiga siswa, dan siswa yang menjawab tidak menyenangkan ada dua siswa. Siswa yang menjawab menyenangkan mengungkapkan bahwa mereka menyukai permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi melatih fokus dan konsentrasi yang tinggi. Namun, siswa yang menjawab tidak menyenangkan beranggapan bahwa permainan tersebut terlalu membosankan dan melelahkan, serta membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk berpikir. Hal tersebut sontak membuat guru terkejut. Akan tetapi, memang terlihat bahwa beberapa siswa kurang antusias. Kemudian, guru memberikan apresiasi dan memotivasi siswa untuk mengasah minat dan kemampuan masing-masing. Setelah permainan asah otak selesai, guru memberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan permainan asah otak yang membuat siswa lebih kritis. Hasilnya adalah beberapa siswa mendapat nilai yang lebih tinggi. Namun, terdapat beberapa siswa juga yang mendapat nilai kurang maksimal. Hasil post-test menunjukkan bahwa tiga siswa mendapat nilai 90, satu siswa mendapat nilai 70, dan satu siswa mendapat nilai 60. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai pada siswa yang menyukai permainan yang melibatkan kefokuskan dan kekritisannya. Akan tetapi, hal ini tidak begitu berpengaruh pada siswa yang tidak menyukai hal-hal yang cenderung melibatkan pemikiran dan lebih menyukai hal-hal yang melibatkan fisik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menyisipkan permainan asah otak dapat merangsang dan mendongkrak gairah belajar siswa dengan lebih aktif serta berkontribusi dalam belajar sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan melatih fokus siswa (Wijaya & Herlianti, 2019).

### **Setelah Observasi**

Setelah observasi selesai, pembelajaran berlangsung dengan kondusif. Siswa juga telah menerima umpan balik dengan baik. Siswa lebih antusias pada saat pembelajaran dengan menggunakan media game. Siswa juga ingin terus-terusan belajar dengan menggunakan game. Siswa merasa bosan dengan adanya tugas. Hal ini dapat diperhatikan bahwa minat siswa lebih terlihat pada saat bermain game.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, dapat disimpulkan bahwa terbagi menjadi tiga golongan siswa:

- **Rajin:** Pintar dalam akademik, tidak terlalu pandai dengan permainan asah otak, menyukai Quizizz. Siswa yang lebih cenderung aktif dalam hal yang berkaitan dengan akademik. Siswa tersebut memiliki motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar. Siswa yang rajin memiliki nilai di atas standar selama proses pembelajaran.
- **Rata-rata:** Tidak terlalu pintar dalam akademik, sangat menyukai permainan asah otak, menyukai Quizizz. Siswa yang dimaksud adalah siswa yang tidak begitu menonjol dalam hal yang berkaitan dengan akademik. Siswa tersebut juga memiliki nilai yang standar. Akan tetapi, siswa tersebut memang memiliki kecenderungan yang berkaitan dengan kefokusannya dalam belajar.
- **Tidak terlalu rajin:** Tidak terlalu pintar dalam akademik, tidak menyukai permainan asah otak, menyukai Quizizz. Siswa yang tidak begitu rajin memiliki keterkaitan dengan game Quizizz. Hal ini menjadi motivasi dalam belajar karena di dalam Quizizz terdapat kuis yang selayaknya game sehingga siswa merasa harus mendapatkan nilai tertinggi. Meskipun demikian, siswa yang menyukai Quizizz hanya termotivasi saat belajar dengan melibatkan game yang menantang. Pada saat belajar seperti biasa, siswa tersebut tidak mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi, hasil dari Quizizz cukup baik untuk peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa siswa yang lebih rajin cenderung menyukai tugas. Siswa yang rajin memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa lainnya. Kemudian, siswa yang aktif cenderung menyukai game. Siswa yang aktif, peningkatan nilainya tidak begitu signifikan. Akan tetapi, keterlibatannya dalam pembelajaran cenderung lebih menonjol, terutama saat pembelajaran dengan media game. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan game dapat melepaskan siswa dari kesibukan masing-masing (bermain game *Mobile Legend*) dan meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sehingga nilai selama belajar turut meningkat sesuai dengan pemahaman dan kemampuan siswa.

### **Refleksi Diri**

Selama observasi berlangsung, permasalahan yang dihadapi adalah kurang

mempersiapkan diri untuk mendokumentasikan kegiatan siswa karena beberapa kali terlupa mendokumentasikan. Kemudian, kelas terasa canggung karena adanya observasi. Hal ini karena guru kesulitan meyakinkan siswa bahwa ini hanya observasi meskipun kelas berjalan seperti biasa dengan semestinya.

Terlepas dari itu, terdapat beberapa keterbatasan lain yang dialami, seperti:

- koneksi internet yang tidak stabil
- belum banyak referensi game
- pencahayaan pada layar proyektor kurang baik

Saran untuk perbaikan:

Game menjadi pendorong bagi siswa yang minat belajarnya rendah;

Memberikan game dapat menarik antusias siswa;

Pembelajaran dengan game dapat melepaskan siswa dari distraksi masing-masing (bermain game *Mobile Legend* di dalam kelas).

## **KESIMPULAN**

Temuan dari penelitian ini adalah penggunaan media game dengan menerapkan strategi yang diusulkan oleh kerangka Thornbury sesuai dengan kompetensi siswa. Guru juga menerapkan teori dari Dong, Jong, & King (2020) sebagai brainstorming di awal kelas. Studi ini menunjukkan bahwa penguasaan strategi pembelajaran sangat menentukan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan strategi yang tepat, siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran dengan media game membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akhirnya, peneliti berharap temuan ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk pengajaran dan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama dan bermanfaat bagi siswa, guru, atau pembaca. Kemudian, temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan banyak informasi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui media crossword puzzle pada siswa SMP Negeri 8 Penajam. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(8), 827—837.
- Arifin, M. z., & Setiawan, A. (2020). Strategi belajar dan mengajar guru pada abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 37—46.
- Aryana, S., Subyantoro., & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan kompetensi guru profesional bahasa Indonesia dalam menghadapi abad 21. *Semantik*, 11(1), 71—86.
- Brown, H. D. (1994). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Chitaravelu, N., Sithamparam, S., & Teh, S. C. (2005). *ELT methodology: Principles and practice*. Oxford Fajar.
- Choi, Y. H., & Lee, H. W. (2008). Current trends and issues in English language education in Asia. *THE JOURNAL OF ASIA TEFL*, 5(2), 1—34.
- Cohen, A. (2003). Strategy training for second language learners. Diakses dari website World Wide <https://www.cal.org./resources/digest/0302cohen.htm>
- Cruz, K. M. L. D. L., et al. (2023). Use of gamification in english learning in higher education: a systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480-497.
- Davidovich, M. V., alexeev, O. Y., & Borisov, V. S. (2004). Direct and inverse problems solution for coaxial and waveguide probes. *15th International Conferences on Microwaves, Radar and Wireless Communications, MIKON – 2004*, 1(1), 186—189. <https://doi.org/10.1109/mikon.2004.1356893>
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99—113.
- Dong, A., Jong, M. S. Y., & King, R. B. (2020). How does prior knowledge influence learning engagement? The mediating roles of cognitive load and help-seeking. *Frontiers in psychology*, 11, 591203.
- Far, F. F., & Taghizadeh, M. (2022). Comparing the effects of digital and non-digital gamification on EFL learners' collocation knowledge, perceptions, and sense of flow. *Routledge Taylor & Francis Group*, 1—33.

- Fauzan, M., Haryadi., & Haryati, N. (2021). Penerapan elaborasi model flipped classroom dan media google classroom sebagai solusi pembelajaran bahasa Indonesia abad 21. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 361—371.
- Ginting, S. J. B., & Lombu, C. I. (2023). Pelaksanaan ice breaker “tebak siapakah aku” dalam meningkatkan atensi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sd negeri 040446 Kabanjahe. *Journal Prevalent Multidisciplinary*, 1(1).
- Guilford, J. (1967 b). Creativity, yesterday, today and tomorrow. *Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3—14.
- Jayati, S. S. (2022). Aplikasi quizizz penggerak motivasi dan kompetensi siswa kelas VIII smp untuk meraih kkm pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Skripta*, 8(2).
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik smp. *Semantik*, 11(1), 61—70.
- Koutromanos, G., & avraamidou, L. (2014). The use of mobile games in formal and informal learning environments: A review of the literature. *Educational Media International*, 51(1), 49—65.
- Lengkoan, L., & Hamp, P. (2022). Imitation technique in learning English at English Education Department Universitas Negeri Manado. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 10(1), 48—53.
- Lestari, N. O. (2015). Language learning strategies of English Education Department of FITK (A comparison descriptive study at the fourth and the sixth students). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Meiarni, I., et al. (2024). Penggunaan media visual untuk pengenalan kosa kata baku pada anak-anak usia sekolah dasar di desa Bolihuangga. *Indonesian Journal of Community Empowerment*, 1(4), 260—267.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhlisa, R. (2023). Teaching English through games. *Journal of Innovations in Scientific and Educational Research*, 6(5), 361—363.



- Mursabdo, W. (2021). Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 67—74.
- Nur et al. (2022). A systematic review on integrating MALL in English language teaching. *Journal of English Language Teaching*, 9(1), 56—69.
- Oxford, R., et al. (1990). Strategy training for language learners: six situational case studies and a thining model, 22(3).
- Putri, I. A. P. R. W., Wisudariani, N. M. R., & Yasa, I. N. (2023). Penerapan metode guessing game untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran teks berita di kelas VII c smpn 5 negara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(3), 140—148.
- Rahmadhani, M., Hassan, M., & Ismail. (2021). Sharing for caring: Bersama berbagi ilmu dan manfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui games. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 41—51.
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan education game (edugame) berbasis android pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1—9.
- Rifdinal, R. (2021). Keefektifan Penggunaan duolingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697—704.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Stansfield, C. W., & Jakob, J. C. (2016). *Language aptitude reconsidered language in education: theory and pratice*. U.S.
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking by scott Thornbury (z-lib.org). pdf*, 163.
- Tran, T., et al. (2020). How digital natives learn and thrive in the digital age: Evidence from

an emerging economy. *Sustainability (Switzerland)*, 12(9), 1—24.

Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Undang-undang republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen.

Wahyudin, A. Y., & Rido, A. (2020). Perceptuals learning styles preferences of international master's student in Malaysia. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 95—103.

Weed, G. E. (1971). *Using games in teaching children*. ELEC Bulletin.

Winata, N. T. (2019). Spinner bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII. <https://proceedings.upi/index.php/riksabahasa>.

Wijaya, A. S. A., & Herlianti, R. A. (2019). Penerapan game analisis asah otak untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam menulis biografi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4), 673—680.

York, J., & deHaan, J. W. (2018). A constructivist approach to game-based language learning: Student perceptions in a beginner-level EFL context. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(1), 19—40.

Yuniar, Y., Ananda, C. K., & Octaviani, A. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dasar siswa sd, smp, & sma di panti asuhan al-arif Serang. *JARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Republik Indonesia*, 1(2), 16—21.

Yuniartanti, R., et al. (2023). Implementasi media pembelajaran quizizz sebagai penilaian harian teks persuasi pada peserta didik kelas VIII smp negeri 1 Pecangaan. *Jupendis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 113—125.

Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103—108.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Elsevier: Educational Research Review*, 10032.