

PERSEPSI PESRTA DIDIK DAN GURU IPA TERHADAP PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI

Assa Prima Sekarini
Universitas Negeri Semarang
e-mail: assa.prima13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pesrta didik dan guru IPA terhadap penggunaan *game* edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian adalah guru IPA dan pesrta didik kelas VII dan IX tahun ajaran 2018/2019. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan pesrta didik pada penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran adalah 81,9%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah persepsi pesrta didik dan guru terhadap *game* edukasi termasuk dalam kategori baik, karena respon mereka terhadap penggunaan game edukasi baik dan antusias. Manfaat penelitian ini dapat digunakan sebagai studi pendahuluan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Persepsi, *Game* Edukasi, IPA

Abstract

The purpose of this study was to determine the perceptions of students and science teachers on the use of educational games. The research method used was descriptive quantitative with the research subjects being science teachers and students of grades VII and IX in the academic year 2018/2019. The research instruments used were questionnaire sheets and interview sheets. The results showed that students' interest in the use of educational games in the learning process was 81.9%. The conclusion of this study is that the perceptions of students and teachers on educational games are included in the good category, because of their response to the use of good and enthusiastic educational games. The benefits of this study can be used as a preliminary study to conduct further research on the use of educational games in the learning process.

Keywords: Perception, Educational Games, Science

PENDAHULUAN

Representasi tentang *game* digital sering dianggap negatif oleh sebagian besar orang (Whitton & Maclure, 2017). Beberapa dekade terakhir ini, semakin banyak remaja usia sekolah dengan mudah berselancar di Internet dan sering bermain game online secara berlebihan (Pan *et al.*, 2018). Intensitas bermain *game* yang tinggi dapat membuat pesrta didik mengalami kecanduan sehingga membuatnya tidak memiliki skala prioritas dalam beraktivitas sehari-hari, mendorong individu untuk bertindak asosial dan menyebabkan individu malas belajar sehingga berdampak pada nilai akademiknya (Kurniawan, 2017), serta mudah untuk melakukan prokrastinasi yakni kebiasaan menunda suatu kegiatan penting dan tidak membuat tugas secara tepat waktu (Knaus, 2010).

Game dapat berdampak positif terhadap perkembangan akademik peserta didik jika dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan sebuah media penghubung antara pendidikan dan hiburan yang memiliki konten dan berfokus pada aktivitas belajar peserta didik (Hamari, *et al.*, 2016). Ketersediaan aplikasi *game* sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Adnan, Prasetyo, & Nuriman, 2017).

Hasil penelitian Morsi & Jackson, (2007) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa mereka merasakan perasaan yang positif seperti senang dan tertarik pada saat bermain *game*. Putra & Iqbal, (2016) menambahkan bahwa peserta didik akan lebih optimal dalam pembelajaran ketika diberikan *game* dan modul yang berorientasi pada lingkungan sekitar. Hal ini tentunya dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, selain itu guru tidak hanya mengandalkan buku pegangan mengajar (Indayatmi, 2018).

Game dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian Morsi & Jacson (2007) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa mereka merasakan perasaan yang positif seperti senang dan tertarik pada saat bermain *game*. Sementara penelitian Putra & Iqbal (2016) menyebutkan bahwa peserta didik akan lebih optimal dalam pembelajaran ketika diberikan *game* dan modul yang berorientasi pada lingkungan sekitar. Hal ini tentunya dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, selain itu guru tidak hanya mengandalkan buku pegangan mengajar (Indayatmi, 2018). Guru dapat memanfaatkan sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran. *Game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang dapat dimainkan pada berbagai peralatan digital, seperti komputer dan *mobile* (All, Nuñez Castellar, & Van Looy, 2016). Namun, keengganan guru untuk memanfaatkan sumber-sumber belajar digital, kurangnya kreativitas dan minat untuk berinovasi mengindikasikan bahwa guru masih belum memiliki motivasi yang tinggi (Dopo & Ismaniati, 2016).

Dalam proses pembelajaran diperlukan efektivitas suatu media yang digunakan, termasuk *game* edukasi. Efektivitas dari *game* edukasi sebagai media pembelajaran, tentunya sangat bergantung pada persepsi peserta didik dan guru. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui persepsi peserta didik dan guru IPA SMP terhadap *game* edukasi dan sejauh mana minat belajar peserta didik apabila guru memanfaatkan *game* edukasi dalam proses pembelajarannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Indikator persepsi dalam penelitian ini meliputi (1) ketertarikan pada *game* edukasi, (2) persepsi tentang *game*,

dan (3) ketertarikan pada jenis *game*. Subjek penelitian adalah Guru IPA dan peserta didik kelas VII dan IX tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap *game* edukasi, sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui pendapat guru IPA tentang *game* edukasi. Pengambilan sampel penelitian dilakukan di 2 Sekolah. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap *game* edukasi, yang mengacu pada tabel kategori persentase.

Tabel 1. Kategori Persentase (Dopo & Ismaniati, 2016)

Kategori	Persentase
Baik	76% - 100%
Cukup	56% - 75%
Kurang Baik	40% - 55%
Tidak Baik	Kurang dari 40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis persepsi peserta didik terhadap *game* edukasi, menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik untuk menggunakan *game* edukasi dalam pembelajaran IPA berada dalam kategori baik dengan persentase 81,9%. Peserta didik juga berpendapat bahwa *game* mampu menambah wawasan terutama pada bidang teknologi, hal ini ditunjukkan pada perolehan persentase 80,8 % dalam kategori baik. Jenis *game* edukasi yang paling diminati oleh peserta didik adalah jenis petualangan (*adventure*), hal ini ditunjukkan pada perolehan persentase 83,7% dalam kategori baik. Data persepsi guru terhadap *game* edukasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis persepsi responden guru terhadap *game* edukasi

No.	Aspek	Narasumber 1	Narasumber 2
1	Teknologi pendidikan	- Teknologi pada masa sekarang sangat pesat dan membantu terutama dalam pendidikan untuk membuat media pembelajaran pada saat KBM.	- Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai alat bantu yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA	- Penggunaan komputer, power point, bahan ajar dalam bentuk e-learning, video ajar, dsb. - Keuntungan yang diperoleh: memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	- Penggunaan media power point untuk menyampaikan materi. - Keuntungan yang diperoleh: materi yang disampaikan oleh guru mudah diterima peserta didik, membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
3	<i>Game</i> edukasi	- Pernah membuat <i>game</i> edukasi sendiri, dengan mengembangkan aplikasi Kahoot. - Kahoot merupakan suatu aplikasi penilaian dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat langsung menjawab pertanyaan dan mengetahui nilainya secara langsung.	- Pembelajaran yang menerapkan <i>game</i> edukasi diperlukan persiapan yang matang supaya proses pembelajaran berlangsung kondusif.
4	Manfaat <i>game</i> edukasi	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.	- Meningkatkan keaktifan peserta didik, membuat peserta didik lebih tertarik dan senang, meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil analisis persepsi guru terhadap *game* edukasi, menunjukkan bahwa guru telah memahami tentang perkembangan teknologi pada masa sekarang yang sangat pesat, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Teknologi pendidikan hakikatnya merupakan penerapan dari pengetahuan yang sudah terorganisir sebagai suatu produk dan proses dalam mengatasi masalah belajar peserta didik (Dopo & Ismaniati, 2016). Teknologi dalam bidang pendidikan seringkali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Kedua narasumber tersebut mengatakan bahwa *game* edukasi memiliki banyak manfaat, salah satunya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

Persepsi guru dan peserta didik terhadap *game* edukasi, memiliki peranan penting dalam mengetahui minat terhadap *game* edukasi dan sejauh mana pengetahuan tentang edukasi yang sudah dimiliki. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa persepsi peserta

didik terhadap *game* edukasi termasuk dalam kategori baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, *et al.*, (2011) mengenai persepsi peserta didik tentang penggunaan *game* edukasi pada proses pembelajaran (Ibrahim, *et al.*, 2011). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap penggunaan *game* edukasi *online* tinggi, hal ini ditunjukkan dengan hasil pendapat mereka yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *game* edukasi sangat menyenangkan. Mereka juga tertarik untuk menggunakan *game* edukasi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa peserta didik merasa lebih menikmati dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media digital atau *video game* (Arkün Kocadere & Çağlar, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyebutkan bahwa *game* edukasi sangat bermanfaat untuk diterapkan karena dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga prestasi akademik peserta didik dapat meningkat. Penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran sudah tidak diragukan lagi, karena *game* edukasi sangat berguna bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, meningkatkan persepsi dan stimulus, serta mampu mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah (de Aguilera & Mendiz, 2003). Akan tetapi, ada beberapa kendala yang ditemukan, antara lain: (1) tidak semua sekolah bisa menerapkan *game* edukasi, karena tergantung pada sarana dan prasarana yang memadai di sekolah tersebut; (2) guru harus menyediakan waktu luang untuk membuat *game* edukasi tersebut. Penyusunan *game* pembelajaran tentunya memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga guru dapat menggunakan *game* edukasi yang sudah dikembangkan (Li & Tsai, 2013).

SIMPULAN

Guru dan peserta didik sama-sama memiliki daya minat yang tinggi terhadap penggunaan *game* edukasi. Hal ini berdasarkan hasil angket respon peserta didik tentang ketertarikan dan persepsi menggunakan *game* edukasi pada pembelajaran IPA dalam kategori baik. Sedangkan jenis *game* yang paling diminati adalah yang mengandung unsur petualangan (*adventure*). Begitu halnya dengan respon guru ketika dilakukan wawancara, menunjukkan bahwa guru memiliki ketertarikan pada *game* edukasi karena memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, yakni memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi, karena *game* edukasi mampu mendorong minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, F., Prasetyo B., Nuriman N. 2017. Usability testing analysis on the Bana game as education game design references on junior high school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6 (1): 88–94.

- All, A., Nuñez Castellar E.P., Van Looy J. 2016. Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computers and Education*. 92–93, 90–103.
- Arkün Kocadere S., Çağlar Ş. The Design and Implementation of a Gamified Assessment. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 11 (3): 85–99.
- de Aguilera M., Mendiz A. 2003. Video games and education: Education in the Face of a “Parallel School.” *ACM Computers in Entertainment*, 1 (1): 1–14.
- Dopo, F. B., Ismaniaty C. 2016. Persepsi Guru tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3 (1): 13–24.
- Hamari, J., Shernoff D. J., Rowe E., Coller B., Asbell-Clarke J., Edwards T. 2016. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54: 170–179. 045.
- Ibrahim, R., Wahab S., Yusoff R. C. Mohd., Khalil K., Jaafar A. 2011. Student Perceptions of Educational Games in Higher Education: An Empirical Study. *Issues in Information Systems*, 12 (1): 120-133.
- Indayatmi. 2018. Pengaruh Vlog Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Negeri 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6 (1): 56–63.
- Knaus, W. 2010. *End Procrastination Now!: Get it Done with a Proven Psychological Approach*. United States: McGraw Hill Professional.
- Kurniawan D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Didik Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3 (1): 1–8.
- Li, M.-C., Tsai C-C. 2013. Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research. *Journal of Science Education and Technology*, 22 (6): 877–898.
- Morsi, R., Jackson E. 2007. Playing and learning? Educational gaming for engineering education. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE*, 10-13; 1–6.
- Pan, N., Yang Y., Du X., Qi X., Du G., Zhang Y., Zhang Q. 2018. Brain structures associated with internet addiction tendency in adolescent online game players. *Frontiers in Psychiatry*, 9 (MAR).
- Whitton, N., Maclure M. 2017. Video game discourses and implications for game-based education. *Discourse*, 38 (4): 561–572.