

PERSEPSI SISWA TENTANG PENGGUNAAN GAME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 2 PASAMAN

Rika Krisna Tilova¹, Silvia Marni², Adlia Alfiriani³

¹*Pendidikan Guru Vokasi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia*

zulfitriyani.basindo@gmail.com, tilovarika@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali pandangan siswa mengenai pemanfaatan game edukasi berbasis teknologi dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia di SMAN 2 Pasaman. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner daring yang disebar untuk 98 peserta didik kelas X. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa meskipun metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi oleh pendekatan konvensional, mayoritas siswa (87%) setuju bahwa game edukasi membantu mereka dalam proses belajar. Siswa menganggap game edukasi menjadikan aktivitas belajar terasa lebih seru, interaktif, dan mengasyikkan. Namun, beberapa siswa juga merasa ragu tentang efektivitas game edukasi, terutama karena mereka belum pernah mencobanya atau khawatir akan teralihkannya perhatiannya dari materi pembelajaran. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berpotensi besar dalam meningkatkan mutu proses belajar Bahasa Indonesia, meskipun implementasinya perlu ditingkatkan di kalangan pendidik.

KATA KUNCI: *Game Edukasi; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Persepsi Siswa; Teknologi Pendidikan*

Students' Perception of the Use of Games in Indonesian Language Learning at SMAN 2 Pasaman

ABSTRACT: This research aims to explore students' perspectives on the use of technology-based educational games in learning Indonesian language activities at SMAN 2 Pasaman. The research method used is qualitative with a case study approach. Data was collected through an online questionnaire distributed to 98 tenth-grade students. The findings reveal that although the teaching methods used by teachers are still dominated by conventional approaches, the majority of students (87%) agree that educational games assist them in the learning process. Students consider educational games to make learning activities more exciting, interactive, and enjoyable. However, some students also express doubts about the effectiveness of educational games, primarily because they have never tried them or are concerned about being distracted from the learning material. Overall, the research results indicate that educational games have significant potential to enhance the quality of the Indonesian language learning process, although their implementation needs to be improved among educators.

KEYWORDS: *Educational Games; Educational Technology; Indonesian Language Learning; Students' Perceptions*

Diterima:
2025-02-10

Direvisi:
2025-02-16

Disetujui:
2025-02-16

Dipublikasi:
2025-03-30

Pustaka : Tilova, R. K., Marni, S., & Alfiriani, A. (2025). Persepsi siswa tentang penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Pasaman. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(1), halaman 253-263.

PENDAHULUAN

Game merupakan sarana hiburan yang dimanfaatkan untuk mengatasi kebosanan atau sekadar mengisi waktu luang, dan umumnya dapat dinikmati oleh berbagai

usia. Sebanyak 54,1% remaja di Indonesia diketahui terjerat ketergantungan terhadap permainan digital dalam bentuk game, dengan durasi bermain mencapai 2 hingga 10 jam per minggu (Hendrawan & Mar-

lina, 2022). Seiring dengan perkembangannya, game telah berubah seperti salah satu platform yang banyak diakses oleh berbagai kalangan. Kemajuan teknologi dalam pengembangan permainan digital dalam bentuk game telah membuat para developer untuk menciptakan visual dan pengalaman bermain yang semakin nyata dan menghibur (Handican, dkk. 2023).

Game bisa diakses melalui android oleh siswa, namun perkembangan teknik digital seperti Android belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa dominan menggunakan android hanya untuk sarana hiburan dan interaksi di media sosial (Denny Pratama, dkk. 2019). Apabila kita lihat pada saat ini, siswa-siswa sangat akrab dengan android, sehingga metode pengajaran gurupun diharapkan dapat menyelaraskan seiring kemajuan teknologi saat ini, salah satunya dengan menerapkan permainan interaktif dalam aktivitas belajar mengajar (Fitriya, dkk. 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan seorang pendidik yang mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi sejalan dengan kemajuan zaman (Putri, dkk. 2024).

Salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengatur pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengoptimalkan potensi dalam memanfaatkan wawasan keilmuan dan teknologi (Alfiriani, 2018). Pendidikan harus merujuk pada berbagai proses dan kegiatan yang produktif, kreatif, mengembangkan keterampilan (Zulfitriyani & Afrodita, 2020). Guru diharapkan mampu menyajikan bahan ajar lebih menarik dengan menggunakan berbagai metode dan media edukasi bervariasi, sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran (Ihsan Inzan, dkk. 2021). Game merupakan salah satu

teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Game yang bersifat edukasi menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, menjadikan sesi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Dityaningsih et al., 2020). Game yang disajikan untuk siswa adalah game yang telah dirancang dengan unsur-unsur pendidikan (Firdaus & Ghonim, 2023). Selain itu, media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan mendalam melalui penggunaan simulasi dan permainan edukatif yang interaktif. Menurut (Pratama, dkk. 2023) respon pendidik dan peserta didik terhadap alat belajar interaktif menunjukkan bahwa alat belajar ini sangat mudah diterapkan dalam proses belajar di sekolah.

Menurut Jepara dalam (Handayani et al., 2023) Di era modern, game berbasis online memiliki efek baik dan buruk untuk anak-anak yang masih menjalani pendidikan di sekolah. Salah satu dampak positif bagi anak saat bermain game adalah meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa (Crismiawanto, 2023), selain itu dengan game siswa dilatih untuk mampu berkolaborasi dan bersaing sehat (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024), serta memicu ketertarikan siswa dalam memahami pelajaran sehingga bahan ajar yang disampaikan menjadi lebih mudah dicerna (Mansyur, 2016). Oleh sebab itu, penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari seharusnya dilakukan dengan pengawasan orang tua. Game online sendiri adalah tipe permainan yang membutuhkan jaringan untuk memungkinkan komunikasi dan keterlibatan antar pemain, baik dalam mencapai tujuan, menyelesaikan misi, maupun meraih peringkat tertinggi dalam lingkungan digital. (Handayani et al., 2023).

Berbagai pendapat muncul dari beberapa studi yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam pandangan umum, ber-

main game dianggap sebagai aktivitas yang sia-sia dan berpotensi menyebabkan kecanduan bagi penggunanya. (Hendrawan & Marlina, 2022). Para pengguna game online sering kali meluangkan waktu semata-mata untuk bermain, yang dapat mempengaruhi kesehatan mereka. Kebiasaan ini berisiko menurunkan kondisi kesehatan, seperti menyebabkan mata lelah yang ditandai dengan mata merah, sakit kepala, dan pandangan yang menjadi kabur (Handayani, dkk. 2023).

Tapi berbeda dengan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh (Hendrawan & Marlina, 2022) menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sepakat bahwa pemanfaatan game edukasi digital dapat mendukung mereka dalam kegiatan pembelajaran. Game kini mulai dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Alat Pembelajaran merupakan media yang digunakan pendidik untuk menyajikan pembelajaran kepada siswa agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah dimengerti oleh mereka (Harsiwi & Arini, 2020). Tentunya, permainan yang diaplikasikan adalah game edukasi, yaitu game yang memiliki unsur ilmu pengetahuan dan pengajaran. Melalui game edukasi, siswa mampu mempelajari banyak aspek secara bersamaan menikmati kesenangan saat bermain. Game mampu memperdalam penguasaan materi secara cepat sebab dilengkapi dengan aktivitas bermain yang menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih bersemangat (Erwin, n.d.). temuan penelitian lain yang dilaksanakan oleh (Yunanto, 2021) mengungkapkan hasilnya bahwa game edukasi dapat menambah pengetahuan anak-anak.

Berbagai tantangan muncul dalam implementasi permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya adalah pandangan siswa terhadap pemanfaatan permainan dalam proses pembelajaran. Beberapa studi menyatakan bahwa

permainan dapat menambah perhatian siswa (Anggraeni & Manik, 2023), namun terdapat pula isu terkait efektivitas game dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik (Raya, dkk. 2020). Hal ini menyebabkan pentingnya untuk memahami pandangan peserta didik tentang pemanfaatan game dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia.

Di SMAN 2 Pasaman, kegiatan belajar Bahasa Indonesia dirancang untuk mengembangkan kemampuan bahasa siswa dengan pendekatan inovatif, termasuk penggunaan game edukasi. Menurut (Tia, dkk. 2023) model pembelajaran yang beragam dapat mengembangkan pikiran siswa agar lebih kreatif, dan kelebihanannya yaitu dapat mengasah kreativitas siswa. Game edukasi dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi siswa dan penguasaan mereka terhadap pelajaran, seperti teks sastra dan teks fungsional. Meskipun demikian, belum ada studi yang secara khusus menganalisis persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Pasaman. Hal ini menunjukkan potensi untuk studi lanjutan guna mengeksplorasi dampak dan tanggapan siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang kreatif.

Merujuk pada penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menjadi referensi untuk meningkatkan mutu pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi. Melalui penggunaan lingkungan belajar berbasis permainan edukasi digital, penelitian ini ingin mengungkap apakah pendekatan tersebut dapat meningkatkan kemudahan dalam proses belajar siswa atau justru menjadi tantangan bagi mereka yang tidak akrab dengan perkembangan teknologi. Fokus utama studi ini adalah menggali perspektif siswa sebagai pengguna media pembelajaran berupa Alat pembelajaran dalam

bentuk permainan edukatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Penelitian ini merupakan studi kasus, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Nurahma, dkk. 2021) Studi kasus adalah deskripsi mendalam yang mencakup berbagai aspek dari individu, kelompok, organisasi (komunitas), program, atau situasi sosial tertentu. Populasi penelitian terdiri dari siswa fase E kelas X dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Pasaman. Sampel yang diambil adalah peserta didik fase E kelas X dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di SMAN 2 Pasaman. Alat untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disebarakan kepada siswa. dan wawancara mendalam untuk guru Bahasa Indonesia. Teknik analisis data berpedoman pada model Miles dan Huberman (Analysis Interactive Model), yang dipakai untuk menentukan pola dan tema dari data kualitatif yang terkumpul.

Miles & Huberman dalam (Hendrawan & Marlina, 2022) Menerangkan bahwa model ini terbagi menjadi empat tahap tahapan, yaitu: pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusions). Pengambilan data dilakukan dengan memanfaatkan angket yang disebarakan secara daring melalui Google Form. Hal ini memungkinkan responden untuk mengisi kuesioner secara online. Proses pengisian kuesioner dijadwalkan berlangsung pada tanggal 12–13 November 2024, dengan jumlah responden sebanyak 98 orang.

Pertanyaan awal berisi mengenai “media pembelajaran apa saja yang anda ketahui dan dapat dimanfaatkan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?”. Pertanyaan kedua berisi tentang “Media pembelajaran apa saja yang pernah diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung?”. Pertanyaan ketiga berisi tentang “Apakah Anda merasa akan lebih mudah belajar jika pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas menggunakan game edukasi digital?”. Siswa diminta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner sesuai dengan pandangan mereka disertai alasan. Jawaban yang diberikan oleh siswa akan menjadi informasi yang dipakai pada penelitian ini. Informasi tersebut akan dianalisis secara kuantitatif, kemudian hasilnya disampaikan dalam bentuk deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjelasan mengenai temuan penelitian terdiri dari informasi yang didapat dari angket yang dibagikan kepada siswa SMA Negeri 2 Pasaman melalui pengisian kuesioner secara daring menggunakan Google Form pada tanggal 13–14 November 2024. Pada pertanyaan awal mengenai media pembelajaran, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa masih termasuk dalam kelompok baik, dengan persentase sebanyak 56%. Situasi ini menunjukkan bahwa peserta didik menguasai materi yang dipelajari selama pembelajaran berlangsung saat guru memanfaatkan media untuk pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Supardi, dkk. 2015) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran, mampu menarik minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu siswa menguasai materi secara efektif, namun mampu mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020) dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang

efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua yang membahas persentase pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik selama proses belajar mengajar. Berdasarkan data dari kuesioner yang diberikan, siswa menjawab bahwa guru sangat sering menggunakan sarana pembelajaran selama kegiatan proses belajar mengajar. Berdasarkan data yang di dapat, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran oleh guru Bahasa Indonesia selama proses pembelajaran berlangsung sangat efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Lastrijanah, dkk. 2017) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memperbaiki keterlibatan siswa serta hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa seringnya dan beragamnya penggunaan media pembelajaran oleh guru tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan secara lebih mendalam (Setyorini & Wulandari, 2021), kuesioner juga menanyakan siswa tentang berbagai macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar bahasa Indonesia. Siswa diberikan sejumlah pilihan opsi media pembelajaran, hasil dari pertanyaan ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Media yang Pernah Digunakan Saat Pembelajaran

Media	Total	Persentase
Buku Paket	39	40%
LKPD	35	36%
PPT	12	12%
HP	0	0
Laptop	12	12%
Game	0	0
Alat Peraga	0	0

Tabel 1 di atas memperlihatkan berbagai macam alat atau sarana yang

dipilih oleh guru saat mengajar. Dari informasi tersebut, bisa disimpulkan bahwa media ajar yang paling sering dipakai oleh guru adalah buku paket dan LKPD, sementara Power Point dan laptop jarang digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Nanda, dkk. 2021) yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru lebih memilih metode pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan lembar kerja, karena alasan kemudahan dan keterbatasan akses terhadap sumber daya. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun teknologi pendidikan telah berkembang, faktor kebiasaan dan keterbatasan infrastruktur mungkin menjadi penghambat utama dalam adopsi media pembelajaran yang lebih modern (Sakdah, dkk. 2021). Guru juga tidak pernah memanfaatkan ponsel, permainan interaktif, atau alat bantu visual. Artinya, guru masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional dengan menggunakan konten dan latihan yang tersedia di LKPD serta buku teks.

Selanjutnya, siswa diajukan pertanyaan mengenai penerapan game edukatif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Mereka diminta untuk memberikan tanggapan apakah mereka mendukung atau kurang tertarik dengan penggunaan permainan edukatif tersebut dalam pembelajaran. Hasil dari tanggapan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Jumlah Siswa yang Setuju Belajar dengan Game Edukasi

Game Edukasi Mudah Digunakan	Total	Persentase
Setuju	85	87%
Tidak setuju	0	0
Kurang setuju	1	13%

Berdasarkan tabel 2, sebanyak 85 responden (87%) menyetujui bahwa pemanfaatan permainan edukatif dapat membantu mereka lebih mudah menyerap

materi pelajaran bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Tiwow, dkk. 2022) yang menemukan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi siswa karena menggabungkan elemen pembelajaran aktif dengan umpan balik langsung. Hal ini sejalan dengan temuan (Hidayat, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tidak ada responden (0%) yang tidak setuju, dan 13 responden (13%) yang merasa kurang tahu. Ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih terlibat dan mudah beradaptasi dengan proses belajar bahasa Indonesia yang dijelaskan oleh pendidik ketika memanfaatkan media game edukasi berbasis teknologi.

Selanjutnya, peneliti juga berkeinginan untuk menggali pandangan siswa mengenai alasan mereka mendukung atau tidak mendukung pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan game edukatif berbasis teknologi. Tabel 3 berikut menyajikan tanggapan siswa yang mendukung bahwa proses belajar bahasa Indonesia melalui game edukasi lebih efisien.

Tabel 3. Pandangan siswa yang sependapat bahwa mereka akan lebih mudah belajar dengan menggunakan game edukatif.

Responden	Pendapat
R1	"Game edukasi membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga saya lebih mudah memahami materi."
R5	"Dengan adanya tantangan dalam game, saya merasa lebih termotivasi untuk belajar dan
R8	

	mengingat materi lebih lama."
R20	"Game edukasi membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, jadi saya tidak merasa tertekan saat belajar."
R33	"Lewat game, saya bisa belajar sambil bermain, yang membuat saya lebih fokus dan cepat memahami bahasa Indonesia."
R45	"Game edukasi memiliki cara yang lebih interaktif untuk mengajarkan konsep-konsep, jadi lebih mudah dipahami."
R53	"Saya merasa lebih terlibat dalam pelajaran karena game memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar bahasa Indonesia."
R68	"Dengan menggunakan game edukasi, saya bisa belajar lebih mandiri dan lebih cepat menguasai materi."
R72	
R90	"Game edukasi memberi kesempatan untuk mengulang pelajaran tanpa merasa bosan, jadi saya bisa lebih memahami materi."

	"Melalui game, saya bisa belajar bahasa Indonesia sambil mengasah keterampilan lain, seperti logika dan strategi."
	"Game edukasi membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran karena saya bisa langsung melihat hasil dari usaha saya."

Dalam tabel 3 di atas, siswa Siswa beranggapan bahwa pemanfaatan permainan edukatif sebagai media atau sarana dalam proses pembelajaran mampu mempermudah mereka dalam belajar bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Winatha & Setiawan, 2020) yang mengemukakan bahwa game mampu menarik serta memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah. Dari pandangan atau tanggapan yang dijelaskan oleh para siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa selama proses belajar bahasa Indonesia secara konvensional yang dilaksanakan oleh guru, mereka merasa kurang menyerap materi akibat metode penyampaian yang cenderung monoton.

Tabel 4. Pendapat Siswa yang Ragu Jika Mereka Akan Mudah Belajar dengan Permainan Game Edukasi

Responden	Pendapat
R2	"Saya tidak yakin apakah game edukasi bisa membantu saya belajar dengan lebih mudah karena saya belum pernah mencobanya."
R9	"Mungkin game edukasi

R23	bisa membantu, tapi saya khawatir kalau saya jadi lebih fokus pada permainan daripada belajar."
R93	"Saya belum tahu apakah game edukasi efektif, karena saya biasanya lebih mudah belajar dengan cara yang biasa, seperti membaca buku." "Game edukasi terdengar menarik, tetapi saya masih ragu apakah itu benar-benar bisa mempermudah pemahaman saya terhadap materi bahasa Indonesia."

Berdasarkan tabel 4, terlihat ketidakpastian siswa mengenai apakah mereka akan lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan game edukasi atau tidak. Ada berbagai berbagai alasan yang mempengaruhi hal ini, satu diantaranya yang disampaikan oleh R9" Mungkin game edukasi bisa membantu, tapi saya khawatir kalau saya jadi lebih fokus pada permainan daripada belajar."

Dalam penelitian ini, sebagian besar siswa menunjukkan Sikap yang mendukung terhadap pemanfaatan game pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari informasi atau fakta yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran masih belum populer tidak sering diterapkan sebagai media pembelajaran oleh guru. Di era saat ini, penggunaan game edukasi berbasis digital dalam kegiatan di kelas perlu dimaksimalkan. Temuan berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa umumnya siswa setuju dengan penggunaan game edukasi digital memudahkan mereka dalam proses pem-

belajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman dan menarik membuat siswa menjadi lebih efektif memahami materi Bahasa Indonesia sambil bermain. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Kurniawati, 2021) yang mengemukakan bahwa penggunaan game dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sementara itu (Gunarta, 2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan untuk belajar, dan bahkan memengaruhi aspek psikologis siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh melalui kuisisioner daring kepada siswa SMA Negeri 2 Pasaman, dapat diketahui bahwa meskipun tingkat pengetahuan siswa tentang media pembelajaran tergolong baik, pemanfaatan sarana pembelajaran oleh guru masih didominasi oleh metode konvensional seperti buku paket dan LKPD, dengan sedikit pemanfaatan media teknologi seperti PPT dan laptop. Meskipun demikian, pada umumnya siswa menunjukkan ketertarikan yang besar terkait penggunaan game edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan 87% siswa menyetujui bahwa game edukasi membantu mempermudah proses belajar mereka. Banyak siswa mengungkapkan bahwa game edukasi menjadikan pelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya mempermudah pemahaman materi. Akan tetapi sejumlah siswa masih ragu mengenai efektivitas game edukasi karena mereka belum pernah mencobanya atau khawatir bahwa mereka akan lebih fokus pada permainan daripada materi pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa meski-

pun game edukasi berbasis teknologi belum banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Pasaman, ada potensi besar untuk membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media ini. Dengan demikian, disarankan agar penggunaan game edukasi digital lebih diperkenalkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiriani, A. (2018). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer *Article · August 2018. August.*
- Anggraeni, N., & Manik, Y. M. (2023). Pembelajaran Anak di Era Digital. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 173–177. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2399>
- Crismiawanto, F. (2023). “ Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ix Smpn 1 Malinau Utara .” <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT23-06-2023-104132.pdf>
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Emini-ta, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semmaslit>
- Erwin. (n.d.).Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan

- Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Handayani, S. R., Fauzi, L., & Firdaus, A. N. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Snhrp*, 2022, 1296–1303. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosidin/g/index.php/snhrp/article/view/689>
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Ihsan Inzani, F., Fadhillah, B. W., & Marini, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Pelajaran Bahasa Indonesia SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19388>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>
- Mansyur, U. (2016). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika*, 9, 158–163.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Mediapsi*, 7(2), 119–129. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>
- Pratama, A., Alfiriani, A., & Pernanda, A. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Elemen Subyek Warna Dalam Desain

- Grafis Di Smk Negeri 1 Koto Baru. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 6(2), 297–304. <http://jurnal.um-tap-sel.ac.id/index.php/ptk/article/view/10515%0Ahttp://jurnal.um-tap-sel.ac.id/index.php/ptk/article/download/10515/6272>
- Putri, N. M., Mulyono, H., Rini, F., Al-firiani, A., & Devegi, M. (2024). Development of Android- Based Learning Media in Object-Oriented Programming Subjects in Vocational High School Case Study: SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(01), 225–231. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i01-29>
- Raya, U. P., Widya, U., & Klaten, D. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.135>
- 98
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi*, 2(1), 71–81.
- Tia, S. R., Silvia Marni, & Samsiarni. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Circuit Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMAN 1 Lembah Melintang. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(1), 162–170. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i1.474>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Manngelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Peserta Didik. *Factor M*, 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.30762/factor>
- Wacana, A., Pembicaraan, K., Twitter, D. I., Patung, T., Di, N., & Internasional, B. (2022). *Jurnal etnolingual*. 104–125. <https://doi.org/10.20473/etno.v8i2.49722>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.

- <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yunanto, D. (2021). Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 414–420. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1254>
- Zulfitriyani, ., & Afrodita, M. (2020). *Reading and Analyzing Short Stories as Appreciation of Language and Literature in Humanizing Students in Understanding Cultural Diversity. Icels 2019*, 539–544. <https://doi.org/10.5220/0009003005390544>