



Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai

Fabian Omar Batitusta^{*1}, Vanda Hardinata²

^{1,2}Universitas Brawijaya, Indonesia

E-mail: fabianomar@student.ub.ac.id, vanda_hardinata@ub.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-01 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-02	This study aims to describe the implementation and effect of educaplay media on learning to write essays in class XII. This type of research is experimental research with quantitative methods. The population in this study were XII social studies students of SMA Negeri 1 Batu. The data in this study are students' learning outcomes in writing essays. Data collection in this study was carried out using observation techniques and written tests. Data analysis was carried out with descriptive techniques. The results of this study indicate that the implementation of gadget-based Educaplay educational game media has an effect on student learning outcomes in writing essays. This is evidenced by the results of the t-test which obtained the experimental class t-count value of 0,894742 and the control class t-count value of 0,875988 greater than the t-table of 0,874. The results of descriptive analysis show that the average value of the experimental class is higher than the control class. The average value obtained by the experimental class was 89,14 while the control class was 84,85. Based on the results of the descriptive analysis, it shows that through the use of Educaplay media, students can understand the material presented more deeply.
Keywords: <i>Influence;</i> <i>Educaplay;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Essay Writing.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-01 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-02	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan pengaruh media Educaplay terhadap pembelajaran menulis esai kelas XII. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Batu. Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa dalam menulis esai. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan tes tertulis. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam menulis esai. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji-t yang diperoleh nilai t-hitung kelas eksperimen sebesar 0,894742 dan nilai t-hitung kelas kontrol sebesar 0,875988 lebih besar dari t-tabel sebesar 0,874. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 89,14 sedangkan kelas kontrol sebesar 84,85. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa melalui penggunaan media Educaplay siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam.
Kata kunci: <i>Pengaruh;</i> <i>Educaplay;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Menulis Esai.</i>	

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan menulis esai menjadi salah satu kemampuan yang banyak digemari oleh kalangan muda, hal ini dikarenakan esai memiliki cakupan topik yang sangat luas dengan kaidah yang tidak mengikat (Hidayati, 2015). Sebagai salah satu karya ilmiah populer yang menyajikan opini-opini aktual dan menarik perhatian, esai memiliki daya tarik tersendiri dalam dunia kepenulisan, melalui esai seseorang dapat menuangkan gagasan dan pikirannya dengan bahasa yang mudah dipahami oleh semua orang, melalui esai pula seseorang bisa mendapatkan sebuah informasi penting dengan bahasa yang mudah dipahami. Oleh karenanya, kemampuan menulis esai merupakan

salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh seseorang, khususnya bagi insan akademis yang senantiasa dituntut untuk terus mengembangkan gagasan dan keilmuannya. Selain itu, menulis esai merupakan salah satu kemampuan menulis yang berhubungan dengan penalaran kritis sebagaimana yang ada dalam visi pendidikan Indonesia, yaitu profil pelajar pancasila yang juga menunjang pilar ke-4 SDGs (*Sustainable Development Goals*) yaitu pendidikan berkualitas (Totok, 2020)

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi tentang menulis esai termaktub dalam pembelajaran kelas XII kurikulum 2013, KD 3.12 "Menyusun kritik dan esai dengan memperhatikan aspek pengetahuan dan pandangan penulis

baik secara lisan maupun tulis". Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu merancang dan menulis kritik dan esai dengan memperhatikan aspek pengetahuan dan pandangan tertulis. Capaian kompetensi pada pembelajaran tersebut mengantarkan siswa untuk dapat menghasilkan sebuah tulisan esai yang baik sebagaimana kaidah dan pedoman yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Capaian ini tentu menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat memberikan pengetahuan terkait tata cara penulisan esai melalui media pembelajaran yang menarik guna memperdalam pemahaman siswa dalam menulis esai. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya capaian pembelajaran yang ada.

Salah satu media pembelajaran yang paling cocok digunakan dalam pembelajaran abad 21 adalah media berbasis teknologi, dalam melakukan pemilihan media yang cocok digunakan pada suatu materi tertentu, diperlukan adanya riset mengenai problematika yang sedang terjadi atau fenomena yang sedang di gemari oleh peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru (Rahayu et al, 2022). Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran menulis esai adalah media permainan edukasi berbasis gadget. Hal ini dikarenakan, gadget merupakan salah satu alat elektronik yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan generasi muda saat ini (Putra, 2017). Gadget menjadi salah satu media yang dapat memberikan banyak peluang baik bagi generasi muda, meski terdapat pula banyak sisi negatif yang ada di dalamnya jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Oleh sebab itu, upaya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran adalah solusi yang sangat relevan bagi perkembangan pengetahuan generasi muda saat ini.

Adapun media pembelajaran berbasis gadget yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis esai adalah media permainan edukasi *educaplay*. *Educaplay* merupakan salah satu *platform* yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya. Berbagai fitur tersebut secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait materi menulis esai

dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *platform educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa.

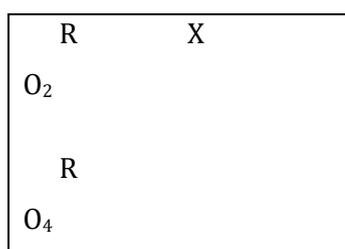
Penelitian tentang pembelajaran menulis esai pada dasarnya telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian oleh Febriany Sau (2020) dengan judul *Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang menghasilkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media tersebut, selanjutnya penelitian oleh Endang Setyowati (2021) yang berjudul *Bahan Ajar Menulis Esay dengan media Herbarium Berbasis Kearifan Lokal (Studi Pengembangan Pada Kurikulum Merdeka Belajar)*. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Pengembangan) yang menunjukkan bahwa media Herbarium layak digunakan sebagai bahan ajar menulis esai. Dan yang terakhir adalah penelitian oleh Euis Yeti Srinawati (2022) dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Melalui Penerapan Media Pembelajaran Film Pendek*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang menghasilkan kesimpulan bahwa media film pendek dapat meningkatkan kemampuan menulis teks esai.

Ketiga penelitian tersebut secara umum berfokus pada peningkatan kemampuan menulis siswa melalui media pembelajaran yang berbasis audiovisual dengan pendekatan penelitian yang beragam. Berbeda halnya dengan penelitian ini yang berfokus pada pemahaman menulis esai bagi siswa melalui media berbasis gadget yang terintegrasi dengan teknologi. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah, (1) bagaimana penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran teks esai kelas XII? dan (2) bagaimana pengaruh media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas XII dalam menulis teks esai? Selanjutnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran teks esai kelas XII dan mendeskripsikan pengaruh media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas XII dalam menulis teks esai.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batu Tahun Ajaran 2023/ 2024 pada semester ganjil. Penelitian ini termasuk dalam jenis eksperimen metode kuantitatif. Penelitian jenis eksperimen bertujuan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara terarah (Khoirunisa & Kartikasari, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Batu yang tersebar dalam 5 kelas paralel. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 2 dan kelas XII IPS 4.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *posttest-only control design*. Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok kontrol*. Dalam penelitian ini kelas XII IPS 4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah ($O_2:O_4$). Ada pun desain penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes tertulis. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif, yaitu langkah yang pertama mendeskripsikan data, menghitung Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji beda rata-rata dua kelompok sampel (uji-t).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif hasil belajar kelompok eksperimen dan kelas kontrol pada materi teks esai yang dikenai media Educaplay dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Post tes	Post tes
Maksimum	96	96
Minimum	80	64
Rata-rata	89,14	84,85
Median	88	88
Modus	88	88

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai maksimum pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 96. Nilai minimum pada kelas eksperimen adalah 80 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 64. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 89,14 lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 84,85. Adapun nilai median dan modus pada kelas eksperimen dan kontrol sama, yakni 88. Selain uji hipotesis, terdapat uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
T3	0,894742	0,875988
T-tabel	0,874	0,874
Kesimpulan	berdistribusi normal	berdistribusi normal

Berdasarkan penghitungan uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil Nilai T3 kelas eksperimen sebesar 0,894742. Sedangkan nilai T3 kelas kontrol sebesar 0,875988. Adapun hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	89,14286	84,85714
Variance	18,28571	79,20879
Observations	14	14
df	13	13
F	0,230855	
P(F<=f) one-tail	0,006374	
F Critical one-tail	0,388059	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,230855 lebih kecil dari F-tabel sebesar 0,388059.

B. Pembahasan

1. Penerapan Media Educaplay dalam Pembelajaran Menulis Esai

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah siswa mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan (Muslimin, 2014). Tujuan itulah yang menjadi dasar bagi seorang guru, khususnya guru bahasa Indonesia dalam memberikan pembelajaran yang aktif dan kreatif kepada siswanya guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya guru dalam memberikan pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah melalui keberagaman media pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Yektystuti & Ikhsan (2016) bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Namun, dalam memberikan pengalaman belajar yang efektif diperlukan adanya penyesuaian terhadap karakteristik siswa pada abad ke-21, seperti halnya penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis esai di kelas XII IPS SMAN 1 Batu. Pada pembelajaran tersebut guru memilih media Educaplay sebagai salah satu media yang dapat memperdalam pemahaman siswa dalam menulis esai. Selain itu, media tersebut juga memiliki beragam fitur permainan yang dapat diakses dengan mudah melalui gadget. Implementasi kegiatan pembelajaran menggunakan media Educaplay disandarkan pada modul pembelajaran kurikulum merdeka yang dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran yakni pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Pada pembelajaran ini, siswa difokuskan untuk menulis teks esai secara mandiri dan kritis. Kegiatan pendahuluan diisi dengan doa, absensi, dan pemberian motivasi sebagai stimulus semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan inti diawali dengan pemberian pengantar dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru dan juga memastikan seluruh siswa dalam keadaan siap untuk memulai pembelajaran. Setelah memastikan semua siswa siap mengikuti pembelajaran, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi. Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan materi tentang ciri dan kebahasaan teks esai sehingga hasil tulisan

yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru juga menjelaskan rubrik penilaian dari penugasan yang terdapat dalam pertemuan ini. Pemaparan materi disampaikan dengan interaktif dengan menyediakan sesi tanya jawab bagi siswa yang ingin bertanya.

Setelah penyampaian materi, guru membagikan tautan untuk mengakses media Educaplay pada masing-masing gadget siswa. Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan oleh guru dalam fitur Froggy Jumps yang ada dalam media Educaplay. Setiap siswa memiliki lima kali kesempatan untuk memperbaiki jawaban yang salah, pengulangan ini secara efektif dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi penulisan esai. Kemudian, siswa diminta untuk menggali ide penulisan teks esai berdasarkan fenomena yang aktual dan faktual. Setelah mendapatkan ide, siswa diminta untuk mulai membuat kerangka karangan dan merancang teks esai yang akan dibuat secara individu. Hasil menulis teks esai dikumpulkan di google classroom dalam bentuk *softfile*. Terakhir, kegiatan pembelajaran ditutup dengan penyampaian kesimpulan terkait materi pembelajaran, pemberian motivasi belajar, refleksi dan evaluasi serta mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

2. Pengaruh Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Esai

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang mendapat perlakuan (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Data tersebut menunjukkan bahwa kelas yang mendapat perlakuan cenderung lebih unggul dengan rata-rata nilai mencapai 89,14 persen sedangkan kelas yang tidak mendapat perlakuan memiliki rata-rata sebesar 84,85 dengan selisih rata-rata 4,29 poin.

Selain uji hipotesis, terdapat uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji normalitas data. Data dikatakan berdistribusi normal apabila T_3 lebih besar dari T -hitung. Berdasarkan penghitungan uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil bahwa T_3 lebih besar dari T -hitung

yang berarti data berdistribusi normal. Nilai T_3 kelas eksperimen sebesar 0,894742 lebih besar dari T -tabel 0,874. Sedangkan nilai T_3 kelas kontrol sebesar 0,875988 lebih besar dari T -tabel 0,874. Adapun hasil pengujian normalitas dapat

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Data dikatakan homogen apabila F -hitung lebih kecil dari F -tabel. Berdasarkan penghitungan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil bahwa F -hitung lebih kecil dari F -tabel.

Berdasarkan tabel di atas F -hitung sebesar 0,230855 sedangkan F -tabel sebesar 0,388059 yang berarti data bersifat homogen. Uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data yang dilakukan telah memenuhi kriteria uji hipotesis. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai kelas XII SMA Negeri 1 Kota Batu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Haryadi dan Kansaa (2021) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa mendengar penjelasan guru, tetapi siswa juga dapat melihat, mendengar, dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan adanya keadaan tersebut membuat siswa menjadi tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan hasil pembelajarannya akan bagus karena siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media educaplay terhadap kemampuan menulis teks esai siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kota Batu. Hal ini terbukti dari hasil uji-t yang diperoleh angka 89,14286 untuk kelas eksperimen dan 84,85714 untuk kelas kontrol. Selain itu rata-rata nilai yang di dapatkan oleh kelas eksperimen atau kelas yang dikenai perlakuan cenderung lebih unggul dibandingkan dengan

kelas yang tidak dikenai perlakuan. Penerapan media Educaplay berbasis gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dalam implementasinya siswa dapat lebih memahami materi melalui fitur-fitur yang menyenangkan sehingga menjadikan pembelajaran menulis esai menjadi lebih bermakna.

B. Saran

Media Educaplay secara efektif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis esai untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam terkait materi yang diajarkan. Dalam penerapannya, media tersebut juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran lain yang serupa dengan penyesuaian terhadap capaian pembelajaran terkait. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangsih pengetahuan tentang penggunaan media educaplay sebagai salah satu media digital berbasis gadget yang dapat menunjang pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Hidayati, P. P. (2015). Pembelajaran Menulis Esai Berorientasi Peta Berpikir Kritis. *Bandung: Prisma Press Proaktama*.
- Khoirunisa, & Kartikasari, R. D. (2022). Pengaruh Model Core Terhadap Kemampuan Observasi Berbantuan Media Padlet. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.279>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Sau, F. (2020). Penerapan Media Film Pendek untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak. *Jambura Journal of linguistics and Literature*, 1(1).

- Setyowati, E. (2021). Bahan Ajar Menulis Esay dengan Media Herbarium Berbasis Kearifan Lokal (Studi Pengembangan pada Kurikulum Merdeka Belajar). *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 121-127.
- Sison, K. J. S. (2021). EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES. In *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference (Vol. 3, pp. 1-6)*.
- Srinawati, E. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Melalui Penerapan Media Pembelajaran Film Pendek. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 25-29.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015*.
- Totok, S. (2020). Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila. *News. Ge*, 1.