

Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19

by I Wayan Wesa Atmaja

Submission date: 11-Oct-2022 10:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 1922239976

File name: id_Terhadap_Hasil_Belajar_Mahasiswa_Selama_Pandemi_Covid-19.docx (109.19K)

Word count: 3772

Character count: 25387



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume x Nomor x Bulan x Tahun xxxx Halaman xx- xx

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19

I Wayan Wesa Atmaja¹, J. Priyanto Widodo^{2*}

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia¹

STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia²

e-mail : iwayanwesaatmaja@gmail.com¹, prowidodo18@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada dampak penerapan *game* berbasis Android terhadap efektivitas pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19 terkait dengan prestasi mahasiswa Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember. Dalam penelitian ini, kuasi-eksperimen yang mencakup *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai desain penelitian. *Purposive sampling* digunakan untuk memilih total 48 mahasiswa Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember tahun ajaran 2021/2022; dari mahasiswa tersebut, 24 sebagai kelompok eksperimen, dan 24 sisanya sebagai kelompok kontrol. Selama percobaan ini, tes dilakukan baik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam *pre-test*. Hal ini karena tingkat indikator adalah 0,524, yang lebih besar dari 0,05 dan oleh karena itu tidak signifikan secara statistik. Kemudian pada *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tingkat signifikansi 0,002, untuk rerata skor efektivitas game berbasis Android 86.8 pada kelompok eksperimen dan 8.02 pada kelompok kontrol. Ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor rata-rata kelompok (nilai-t = 2,988, nilai-p = 0,002). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* berbasis Android sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan prestasi mahasiswa sangat efektif yang merupakan kesimpulan yang dicapai oleh peneliti.

Kata Kunci: permainan edukasi, Android, hasil belajar, Covid-19

Abstract

This study focused on the impact that implementation of Android-based game can have on the effectiveness of online education during a pandemic Covid-19 as it related to the accomplishment of students at Universitas PGRI Argopuro (Unipar) Jember. In this research, a quasi-experiment that included both a pre-test and a post-test was used as the design. Purposive sampling was used to select a total of 48 students from Universitas PGRI Argopuro (Unipar) Jember in the academic year 2021/2022; of those students, 24 were assigned to the experimental group, and the remaining 24 were assigned to the control group. During this experiment, tests were carried out both before and after the treatment was administered. The results showed that there are no statistically significant differences between the experimental and control groups in the pre-test. This is because the indicator level is (0.524), which is greater than 0.05 and therefore not statistically significant. Then, on the post-test, there are statistically significant differences between the experimental group and the control group, with a significance level of (0.002), for the mean android-game-based effectiveness scores of 86.8 in the experimental group and 8.02 in the control group. There was a statistically significant difference between the groups' mean scores (t-value = 2.988, p-value = 0.002). The results of the research indicated that using android-game-based as a teaching tool to improve students' achievement was extremely effective which was the conclusion reached by the researchers.

Keywords: educational game, Android, students' achievement, Covid-19.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
----------	---------	----------	-----------

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol x No x Bulan xxx
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

✉ Corresponding author :

Email : Email penulis

HP : wajib di isi

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pandemi yang disebabkan oleh virus Covid-19 telah menciptakan kesulitan dan peluang di sektor pendidikan. Sejak diterapkannya pembatasan jarak jauh (*health distancing*) dalam rangka mengurangi wabah virus, dituntut untuk mengadopsi teknologi agar dapat melakukan aktivitas belajar secara *online* (Morgan, 2020). Sebagai konsekuensi dari ini, baik peserta didik maupun pendidik perlu memiliki pemahaman mendasar tentang teknologi pendidikan agar dapat menyampaikan kegiatan pembelajaran dan pembelajaran secara efektif. Sayangnya, pergeseran yang cepat dari pembelajaran di kelas tradisional ke pembelajaran berbasis *online* telah mengakibatkan kurangnya kesiapan peserta didik dan pendidik dalam hal kegiatan pembelajaran (Bahasoan et al., 2020).

Ada tantangan bagi institusi pendidikan, khususnya pendidikan tinggi, akibat mewabahnya Covid-19. Menanggapi himbauan pemerintah Indonesia untuk melakukan kegiatan pendidikan di rumah, seluruh perguruan tinggi di Indonesia mengadopsi Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 di Satuan Pendidikan. Beberapa universitas di Indonesia sudah mulai menggunakan teknologi sistem *blended learning* atau *hybrid course*, yang menggabungkan pembelajaran *online* dan tatap muka. antara mahasiswa dan dosen. Seluruh perguruan tinggi di Indonesia bahkan di seluruh dunia kini dituntut untuk menerapkan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran *online* akibat Covid-19 (Qazi et al., 2020; Widodo & Slamet, 2021). Berbagai kepanikan terjadi di tingkat universitas di Indonesia karena Covid-19, menurut (Rulandari, 2020), yang mengatakan universitas belum siap untuk melakukan pengajaran *online*.

Fakta Universitas PGRI Argopuro (Unipar) Jember, salah satu Perguruan Tinggi (PT) di wilayah Jawa Timur yang telah menerapkan pembelajaran daring selama pandemi covid-19, penyelenggaraan pembelajaran daring masih merupakan hal yang baru dilakukan ketika pandemi melanda, sehingga memerlukan banyak kajian sebagai bahan evaluasi. Berbagai layanan perkuliahan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring (*online*) telah dilakukan dengan dukungan berbagai platform pembelajaran misalnya *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Edmodo*. Namun, fasilitas yang tersedia di kelas virtual yang tersedia di internet sangat terbatas. Selanjutnya, pendekatan *heutagogis* belum digunakan, terutama dalam hal kemandirian dan kebiasaan baru dalam belajar atau *self-determined learning* (SDL). Akibatnya, hasil belajar mahasiswa semakin buruk. Demikian pula, sumber daya pembelajaran yang disediakan oleh dosen pendukung biasanya berbentuk buku cetak dan *Microsoft Word*, *PowerPoint* pada umumnya dan belum berbentuk bahan ajar digital interaktif dan gamifikasi.

Dengan adanya kondisi seperti ini, dosen harus tetap membuat rencana pembelajaran yang kreatif dan menarik meskipun sumber daya sangat terbatas. Dosen dituntut untuk mengelola teknologi baru selain mampu beradaptasi dengan penggunaannya dengan mempertimbangkan mahasiswa sebagai prioritas mengubah cara pendidikan secara keseluruhan merancang pengalaman belajar secara *online* (Wati & Yuniawatika, 2020). Telah ditemukan bahwa penerapan teknologi sering berkorelasi positif dengan perasaan puas pada implementasinya (Priyanto Widodo, Lailatul Musyarofah, 2022; Qazi et al., 2017). Pembelajaran berbasis game digital merupakan model pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan kondisi yang ada pada masa pandemi dan juga menciptakan lingkungan belajar yang begitu menyenangkan untuk dipelajari. Model ini merupakan adaptasi dari model

pembelajaran berbasis *game*, tapi itu termasuk beberapa modifikasi. Penggunaan *game* sebagai alat bantu dalam proses pendidikan adalah definisi dari “*game-based learning*” (Perrotta, C., Featherstone, Aston, H., 2013). Pembelajaran berbasis “*game digital*” atau “*mobile game-based learning*” menggunakan peralatan digital seperti *mobile phone* atau *smart phone* (Shiratuddin, N., and Zaibon, 2010). Pembelajaran berbasis “*game digital*” atau penelitian ini disebut pembelajaran berbasis “*game Android*” tidak memerlukan pertemuan tatap muka secara rutin dan telah beradaptasi dengan penggunaan dan pengembangan teknologi. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan menilai kemampuan peserta didik karena pendidik dapat memberikan tugas kepada peserta didik baik secara langsung maupun secara tidak langsung, namun dengan cara yang menyenangkan (Hanum, 2015).

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan konsep gamifikasi pada pembelajaran (*game-based learning*) sangat efektif dan memiliki berbagai manfaat positif. Peserta didik dapat belajar dengan berbagai cara, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan fisik, berkat implementasi permainan (*game*) pada aktifitas pembelajaran (Santoso, 2019). Motivasi diri dapat dibangun melalui gamifikasi dan ini merupakan salah satu manfaat permainan bagi lingkungan belajar (Alessi, Stephen M., & Trollip, 2001). Dalam beberapa kasus, permainan bahkan mendorong peserta didik untuk belajar dan permainan membuat belajar lebih menyenangkan. Penggambaran suatu permasalahan yang ada merupakan salah satu keunggulan pembelajaran berbasis *game* dibandingkan dengan media konvensional dan media pembelajaran lainnya (Vitaningsih, 2016). Penelitian Malsani menemukan bahwa penggunaan *game* dalam kegiatan belajar mengajar menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang positif (Maslani, 2017).

Berpijak pada permasalahan yang ada di Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember sebagai dampak dari pandemi Covid-19 serta pentingnya pemanfaatan TI pada kegiatan perkuliahan, solusi yang dihadirkan adalah dengan pemanfaatan konsep gamifikasi berbasis Android pada kegiatan perkuliahan yang dilakukan secara daring. Hal ini dipandang bahwa *game* edukasi, ternyata membawa dampak positif yaitu meningkatnya motivasi belajar (Maslani, 2017; Santoso, 2019). *Game* berbasis *Android*, di sisi lain, memberi peserta didik kesempatan untuk meningkatkan efikasi diri atau prestasi mereka. Hal ini karena mereka mungkin berpikir bahwa permainan hanyalah cara belajar yang menyenangkan (Jabbour, 2014). Dimungkinkan untuk menggunakan pembelajaran berbasis *education-game* sebagai metode alternatif pembelajaran jarak jauh yang menarik dan memotivasi peserta didik (Hidayatulloh et al., 2020; Shiratuddin, N., and Zaibon, 2010; Wardoyo et al., 2021; Widodo, J. P., Musyarofah, L., Slamet, 2022). Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan pada kegiatan belajar dengan menggunakan *game* edukasi (Simanjuntak & Ananda, 2018). Sehingga, penelitian ini berfokus pada pengaruh *game* edukasi berbasis Android terhadap hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 dimana kegiatan perkuliahan dilakukan secara *online*

3 METODE

Penelitian ini menggunakan *quasi-experiment* dengan desain *pretest* dan *post-test*. Karena desain ini memunculkan perlakuan (*treatment*) internal terhadap keadaan awal mahasiswa, peneliti terlebih dahulu menganalisa keadaan peserta didik sebagai sampel penelitian. Selanjutnya, dijelaskan bahwa implementasi *game* edukasi berbasis Android dan konferensi video untuk pembelajaran campuran (*online learning*) adalah variabel independen. Prestasi belajar mahasiswa merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Perbandingan penggunaan media berbasis teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa menjadi fokus penelitian ini. Temuan ini didasarkan pada penggunaan dua kelas yang berbeda. Desain *post-test* digunakan dalam penelitian ini, yang berarti bahwa hasil tes mahasiswa hanya dikumpulkan setelah eksperimen diberikan ke setiap kelas secara individual.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu yang mencakup kelompok kontrol non-ekuivalen. Diputuskan untuk menggunakan *game* berbasis android dan konferensi video di kelas untuk membantu siswa mencapai tujuan mereka. Kelompok dalam eksperimen yang mendapat perlakuan dengan *game* berbasis android maupun yang tidak mendapat perlakuan dengan *game* berbasis android terdiri dari kelas pembelajaran online

(kelompok kontrol). Sejumlah 48 mahasiswa yang terdaftar di Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember Angkatan 2021/2022 dimasukkan dalam populasi penelitian ini. Ada dua kelas masing-masing kelas terdiri dari 24 mahasiswa yang dipilih secara *random sample technique* sebagai sampel penelitian karena setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk dipilih. Tabel.1 menggambarkan prosedur penelitian ini.

Tabel.1 Non-ekuivalen Desain Kontrol Grup.

No	Variabel	Grup Kelas	Pre-test	Perlakuan		Post-test
				Pembelajaran Online	Android-game-based	
1	Hasil belajar	Eksperimen	Ya	Ya	Ya	Ya
		Kontrol	Ya	Ya	Tidak	Ya

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui bagaimana perubahan hasil belajar setelah menggunakan game android sebagai sumber media pembelajaran. 50 soal pilihan ganda dalam *pretest* dan *posttest* terdiri dari instrumen. Setelah itu, hasil tes diitung dengan menjumlahkan hasil individu dari setiap butir tes. Selanjutnya untuk menunjukkan signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan SPSS 26 untuk melakukan uji ANOVA. Berikut ini adalah hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini.

Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 pada penggunaan game edukasi berbasis Android.

Ha: Ada perbedaan peningkatan hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 pada penggunaan game edukasi berbasis Android.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas game berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa di Universitas PGRI Argopuro Jember pada penelitian *quasi-experimental* ini merupakan tujuan utama penelitian ini dilakukan. Berdasarkan dari data *pre-test* dan *post-test* yang telah diuji, temuan-temuan sebagai hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

Hasil

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test digunakan untuk menyusun statistik deskriptif yang disajikan pada tabel.2. Statistik ini meliputi nilai rata-rata mahasiswa serta standar deviasi prestasi mereka.

Tabel.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Mahasiswa.

Tes	Grup Kelas	N	Min.	Max.	Skor Ideal	Rata-rata	SD
Pre-test	Eksperimen	24	62	78	100	72.5	9.754
	Kontrol	24	60	76	100	74.2	8.892
Post-test	Eksperimen	24	78	92	100	86.8	11.722
	Kontrol	24	74	84	100	80.2	10.654

Berdasarkan hasil tes melalui *pre-test* dan *post-test* pada penggunaan *android-game-based* pada mahasiswa di Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember, pada skor *pre-test* diperoleh nilai minimal sebesar 62 (grup eksperimen) dan 60 (grup kontrol). Sedangkan nilai maksimal/tertinggi yaitu sebesar 78 (grup eksperimen) dan 76 (grup kontrol). Nilai rata-rata pada pre-test diperoleh 72.5 (grup eksperimen) dan 74.2 (grup kontrol) dengan SD sebesar 9.754 (grup eksperimen) dan 8.892 (grup kontrol). Mengacu pada tabel.2 tersebut, diperoleh nilai

minimal (terendah) pada hasil *post-test* sebesar 78 (grup eksperimen) dan 74 (grup kontrol). Sedangkan nilai tertinggi (maksimal) diperoleh 92 (grup eksperimen) dan 84 (grup kontrol). Dari hasil *post-test* tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 86.8 (grup eksperimen) dan 80.2 (grup kontrol) dengan nilai SD sebesar 11.722 (grup eksperimen) dan 10.654 (grup kontrol).

Hasil upaya pengumpulan data yang dilakukan dalam rangka memberikan jawaban atas rumusan masalah disajikan pada bagian berikut. Signifikansi temuan ini telah ditentukan dengan mempertimbangkan tujuan penelitian. Uji-t sampel independen digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pra-tes siswa dalam kelompok eksperimen dan mereka yang berada dalam kelompok kontrol sebelum eksperimen dimulai. Hasil investigasi ini dirinci dalam tabel yang dapat ditemukan di bawah ini.

Table.3 Nilai-T Selisih Nilai Rata-Rata pada Pre-test

		N	Mean	SD	t-value	p-value
Android-game-based	Grup Eksperimen	24	72.5	9.754	.278	.524*
	Grup Kontrol	24	74.2	8.892		

* Signifikan pada tingkat kepercayaan 0,05 (95%)

Karena nilai tingkat indikasi pada *p-value* adalah (0.524), yang lebih besar dari 0.05 sehingga secara statistik tidak signifikan, dapat dilihat pada Tabel 3 bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol pada *pre-test*.

Tes setelah eksperimen diberikan kepada dua kelompok peserta dalam penelitian ini untuk menilai penggunaan game edukasi berbasis Android setelah eksperimen selesai. Temuan skor *post-test* dianalisis, dan hasilnya ditampilkan pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. T-Value Selisih Rerata Skor Post-test

		N	Mean	SD	t-value	p-value
Android-game-based	Grup Eksperimen	24	86.8	11.722	2.688	.002*
	Grup Kontrol	24	80.2	10.654		

* Signifikan pada tingkat kepercayaan 0,05 (95%)

Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *post-test*, dengan nilai tingkat indikasi (0.002), untuk rata-rata skor efektivitas penggunaan game edukasi berbasis Android pada mahasiswa kelompok eksperimen dengan rata-rata 86.8 dan 8.2 untuk mahasiswa pada kelompok kontrol. Perbedaan antara skor rata-rata antara kedua kelompok signifikan secara statistik (nilai-t = 2.688, nilai-p = 0.002). Dalam temuan penelitian, ditemukan bahwa tingkat keefektifitas penggunaan game edukasi berbasis Android sebagai media belajar untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 di UNIPAR sangat tinggi.

4.1.4 Pembahasan

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan media pembelajaran berbasis game android terintegrasi belajar bersama secara online dengan mahasiswa yang diberi perlakuan belajar bersama tanpa media pembelajaran. media pembelajaran berbasis android secara online. Secara khusus, tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara mahasiswa yang diberi perlakuan pembelajaran berbasis game android tersebut. Tes normalitas dan homogenitas merupakan dua prasyarat yang harus dipenuhi sebelum

melanjutkan. untuk pengujian hipotesis yang sebenarnya. Sebagai hasil dari uji normalitas dan homogenitas penelitian ini, temuan menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dan homogen. Hasilnya, hipotesis dapat diuji dengan menggunakan uji Anova. Pengujian hipotesis dilakukan dengan SPSS 26 dan data N₄₂ in yang dikumpulkan dari hasil peningkatan tingkat belajar mahasiswa. Hasil uji Anova menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.02 artinya nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima (Ada perbedaan peningkatan hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 pada penggunaan game edukasi berbasis Android).

Penerapan media pembelajaran berbasis android kepada mahasiswa di Universitas PGRI Argopuro (Unipar) Jember terbukti sangat efektif sebagai solusi pembelajaran *online* di masa pandemi yang dikenal dengan Covid-19, menurut hasil penelitian. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang diberi perlakuan media pembelajaran berbasis game android dan mahasiswa yang diberi perlakuan tanpa media pembelajaran berbasis game android. Hal ini terjadi ketika membandingkan kelompok mahasiswa yang telah diberikan perlakuan yang berbeda. Pencapaian hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan (Ulfa et al., 2017).

Sejumlah penelitian telah mencapai kesimpulan yang sama mengenai berbagai efek positif yang dapat dicapai dengan memanfaatkan game edukasi digital. Peserta didik dapat termotivasi untuk mencapai tujuan mereka melalui penggunaan komputer atau perangkat *smartphone* untuk berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan digital, yang menggabungkan pembelajaran melalui pola bermain. Menurut temuan penelitian ini, telah ditunjukkan bahwa keberhasilan akademik siswa meningkat setelah pengenalan pembelajaran berbasis game Android. Ada sejumlah penelitian lain yang menemukan bahwa menggunakan pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aroyandini & Aloysius, 2021; Simanjuntak & Ananda, 2018; Wati & Yuniawatika, 2020). Selain itu, kreativitas peserta didik dapat dibina atau ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran berbasis game digital (Fitriyana et al., 2020; Ulfa et al., 2017).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat prestasi akademik tertinggi. Oleh karena itu, game berbasis android yang digunakan dalam pembelajaran *online* di Unipar Jember memiliki pengaruh yang menguntungkan terhadap prestasi belajar mahasiswa secara keseluruhan. Dengan adanya kebebasan mengakses bahan ajar secara fleksibel, mahasiswa akan lebih mudah mempersiapkan diri untuk mempelajari bahan ajar yang diajarkan dalam pembelajaran (Maslani, 2017). Agar mahasiswa dapat memperluas pengetahuannya, mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk mereview materi kuliah yang belum dikuasainya. Akibatnya, mahasiswa melaporkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi pada kemampuan mereka sendiri, yang berkontribusi pada peningkatan prestasi mahasiswa secara keseluruhan. Temuan penelitian ini mendukung penyelidikan sebelumnya yang dilakukan oleh (Perrotta, C., Featherstone, Aston, H., 2013), yang menemukan bahwa tingkat keberhasilan siswa sebagai pengguna *online* memiliki dampak yang menguntungkan pada kemampuan siswa tersebut untuk belajar melalui *platform online*.

Penelitian ini memiliki batasan pada area tertentu. Dimana, penelitian tentang prestasi peserta didik perlu diselidiki secara menyeluruh. Teknologi memungkinkan pendidik untuk mengembangkan pendekatan pedagogis baru dengan membangun praktik pembelajaran mereka sendiri, yang kemudian mereka implementasikan di kelas mereka (Alessi, Stephen M., & Trollip, 2001; Santoso, 2019). Pemanfaatan game berbasis android dalam hubungannya dengan pembelajaran *online* dalam proses penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengajar dalam proses mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan mereka. Namun demikian, penggunaan eksklusif pembelajaran *online* lebih unggul dalam hal mendorong prestasi akademik peserta didik dan perasaan kemandirian. Tidak dapat disangkal bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi lain sebagai media pendidikan interaktif berpotensi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel-variabel tersebut di atas. Oleh karena itu perlu dikembangkan secara luas guna mencari efektivitasnya terhadap efikasi diri dan prestasi belajar peserta didik, dan hal ini dapat dilakukan melalui penerapan pembelajaran *online* atau *blended learning*.

SIMPULAN

Di masa pandemi Covid-19, penggunaan game berbasis android dalam pelaksanaan pembelajaran online di Universitas PGRI Argopuro (Unipar) Jember berdampak signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Mengingat temuan studi dan tinjauan literatur sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pendidik harus di¹rong untuk menggunakan teknologi ke dalam pengajaran di kelas mereka. Sebagai permulaan, perlu dicatat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara⁶ kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam *pre-test*, yang dibuktikan dengan nilai tingkat indik²⁵ yaitu (0.528), yang lebih besar dari 0.05 tetapi secara statistik tidak signifikan. Sedangkan pada *post-test*, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara²⁷ hasiswa pada kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai tingkat indikasi (0.002). Dalam penelitian ini, ada perbedaan yang signifikan secara st²²istik antara skor rata-rata dari kedua kelompok (nilai-t = 2.688, nilai-p = 0.002). Dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena terdapat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa selama pandemi Covid-19 pada penggunaan game edukasi berbasis Android.

Mempertimbangkan temuan penelitian ini, disarankan agar game berbasis android dan pem⁴⁵ajaran campuran (*blended-learning*) diterapkan dengan sampel penelitian yang berbeda, yaitu terhadap peserta didik yang bersekolah di daerah perkotaan dan pedesaan, untuk menyelidiki efek dari praktik ini pada rasa *self-efficacy* peserta didik dan prestasi akademik. Disarankan juga untuk mengubah proporsi fase pengajaran dan pembelajaran *online* dan tatap muka. Ini ak³⁴ memungkinkan untuk mendapatkan perbandingan proporsi yang paling efektif antara fase pembelajaran *online* dan tatap muka dalam pembelajaran campuran (*blended-learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development* (3rd. ed.). Allyn & Bacon A Pearson Education Company.
- Aroyandini, E., & Aloysius, S. (2021). Increasing Students' Learning Motivation Through Android-Base Biology Educational Game with E-Module During COVID-19 Pandemic. *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)*, 541(Isse 2020), 162–168. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.023>
- Bahasoan, A. N., Wulan Ayuandiani, Muhammad Mukhram, & Aswar Rahmat. (2020). Effectiveness of Online Learning in Pandemic Covid-19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(2), 100–106. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i2.30>
- Fitriyana, N., Wiyarsi, A., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2020). Android-based-game and blended learning in chemistry: Effect on students' self-efficacy and achievement. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 507–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.28335>
- Hanum, Khikmiyah. (2015). Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya). *AntroUnair*, 4(2), 137–146.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Maslani. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (Game) Ranking Ipada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2).

- Morgan, H. (2020). Best Practices for Implementing Remote Learning during a Pandemic. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 93(3), 135–141.
<https://doi.org/10.1080/00098655.2020.1751480>
- Perrotta, C., Featherstone, Aston, H., and Houghton. (2013). Game-based learning: latest evidence and future directions. *Berkshire: NFER*, 1(1).
- Qazi, A., Naseer, K., Qazi, J., AlSalman, H., Naseem, U., Yang, S., Hardaker, G., & Gumaei, A. (2020). Conventional to online education during COVID-19 pandemic: Do develop and underdeveloped nations cope alike. *Children and Youth Services Review*, 119, 105582.
<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105582>
- Qazi, A., Tamjidyamcholo, A., Raj, R. G., Hardaker, G., & Standing, C. (2017). Assessing consumers' satisfaction and expectations through online opinions: Expectation and disconfirmation approach. *Computers in Human Behavior*, 75, 450–460. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.025>
- Rulandari, N. (2020). The Impact of the Covid-19 Pandemic on the World of Education in Indonesia. *Ilomata International Journal of Social Science*, 1(4), 242–250. <https://doi.org/10.52728/ijss.v1i4.174>
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Shiratuddin, N., and Zaibon, S. B. (2010). Mobile game-based learning with local content and appealing characters. *Int. J. Mob. Learn. Organ*, 4(1), 55.
- Simanjuntak, E. B., & Ananda, N. F. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif “Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas Iv Sdn 028229 Binjai Barat Tp 2017/2018. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 14–20.
- Ulfa, A. M., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2017). The effect of the use of android-based application in learning together to improve students' academic performance. *AIP Conference Proceedings*, 1847(January 2021). <https://doi.org/10.1063/1.4983910>
- Vitianingsih, A. v. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM, ISSN: 2502-3470*, 1(1).
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., Narmaditya, B. S., & Wibowo, A. (2021). Do technological knowledge and game-based learning promote students' achievement: lesson from Indonesia. *Heliyon*, 7(11), 1–8.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>
- Wati, I. F., & Yuniawatika. (2020). Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic. *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*, 508(Icite), 202–210. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.237>
- Widodo, J. P., Musyarofah, L., Slamet, J. (2022). Developing a Moodle-based learning management system (LMS) for slow learners. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v12i1.6346>
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2021). Lecturers' Perspectives Through E-learning by Using Moodle for Post-Graduate Students at STKIP PGRI Sidoarjo. *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*, 612(ISoLEC), 167–171.

9 *Judul – Nama Penulis*

DOI : xxx

Widodo, Musyarofah, Slamet, (2022). Sosialisasi LMS eLSIDA pada Mahasiswa Slow Learners di STKIP PGRI Sidoarjo. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 456–464. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.613>

Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.litbang.depkes.go.id Internet Source	1%
2	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
3	www.grafiati.com Internet Source	1%
4	es.scribd.com Internet Source	1%
5	revues.univ-setif2.dz Internet Source	1%
6	theses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
7	jcreview.com Internet Source	1%
8	pjm.lppmp.unri.ac.id Internet Source	1%
9	www.scribd.com Internet Source	1%

10	adoc.pub Internet Source	<1 %
11	j-cup.org Internet Source	<1 %
12	jerashrs.com Internet Source	<1 %
13	koreascience.or.kr Internet Source	<1 %
14	adoc.tips Internet Source	<1 %
15	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
16	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
17	Immanuel Yosafat Hadi Manapa. "Mathematics Anxiety Level of Pre-Service Elementary School Teachers During Online Learning in the Covid-19 Pandemic", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2021 Publication	<1 %
18	Majesty Kowureng, Kairupan Kairupan, Ns. Kristamuliana. "KUALITAS HIDUP LANJUT USIA YANG TINGGAL DI PANTI: STUDI LITERATUR", JURNAL KEPERAWATAN, 2020 Publication	<1 %

19	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
20	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
21	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
22	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	<1 %
23	journals.yu.edu.jo Internet Source	<1 %
24	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
25	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
26	tede2.pucsp.br Internet Source	<1 %
27	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
28	Abdul Qawi Noori. "The Impact of COVID-19 Pandemic on Students' Learning in Higher Education in Afghanistan", Heliyon, 2021 Publication	<1 %
29	Henny Prihatni, Yuistiana Evayanti, Devi Kurniasari, Sunarsih Sunarsih. "PENYEMBUHAN LUKA PERINEUM DENGAN	<1 %

SENAM NIFAS", Jurnal Kebidanan Malahayati, 2020

Publication

30

etheses.uinmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

31

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

32

www.cheric.org

Internet Source

<1 %

33

Andista Mutia Candra, Theresia Sri Rahayu.
"Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan
Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

34

Nila Dwi Susanti. JTIEE (Journal of Teaching in
Elementary Education), 2022

Publication

<1 %

35

digilib.ikipgriptk.ac.id

Internet Source

<1 %

36

ejournal.bbg.ac.id

Internet Source

<1 %

37

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

38

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

39	ijmmu.com Internet Source	<1 %
40	issuu.com Internet Source	<1 %
41	journal.ikopin.ac.id Internet Source	<1 %
42	manajemen.fe.um.ac.id Internet Source	<1 %
43	media.neliti.com Internet Source	<1 %
44	nuramalji.blogspot.com Internet Source	<1 %
45	puputpurnama11.blogspot.com Internet Source	<1 %
46	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.msn.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On