

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI APLIKASI GAME
EDUCANDY TERHADAP KETERTARIKAN PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS SISWA KELAS 5
(Studi Kasus Pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'had Al-Zaytun
Indramayu)**

Elvira Jahrotul Aina¹, Irvan Iswandi², Dede Indra Setiabudi³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

¹aelvirajahrotul@gmail.com, ²irvaniswandi@iai-alzaytun.ac.id,

³dede@iai-alzaytun.ac.id

ABSTRACT

This research examines the influence of the Educandy application technology learning media on the interest in learning English of grade 5 students at MIS Ma'had Al-Zaytun. The aim of this research is to understand that there is an influence of Educandy learning media on the interest in learning English for grade 5 students and also to find out the level of interest in learning English with the use of Educandy learning media. This research method uses a quantitative approach with a pre-experimental research type. Data collection was carried out by conducting a pretest-posttest and giving questionnaires to class 5 students for the 2023/2024 academic year, who were the population of this study. The sample determination in this study was carried out using a purposive sampling technique, resulting in a sample size of 52 respondents. The results obtained when conducting this research were that there was an increase in the average test results in the pre-test and post-test until it reached 44. The number of valid questions in the pre-test, post-test and questionnaire was 10, 8 and 14 questions, respectively. while all instruments were declared reliable. The results of the questionnaire stated that the student interest rate was categorized as positive with a figure of 75.8%. The data in hypothesis testing was stated to be normally distributed and after being tested using the t test, H1 was accepted. Research shows that there is an influence of using Educandy learning media on students' interest in learning English and also the number of students' interest in learning English using Educandy learning media is in the high category

Keywords: Learning Media, English, Interest in Learning

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh media pembelajaran teknologi aplikasi *educandy* terhadap ketertarikan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *educandy* terhadap ketertarikan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 5 dan juga mengetahui tingkat ketertarikan pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan media pembelajaran *educandy*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *pretest-posttest* dan pemberian angket kepada siswa kelas 5 tahun pelajaran 2023/ 2024 yang merupakan populasi penelitian ini. Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* didapatkan jumlah sampel sebanyak 52

responden. Hasil yang didapatkan saat melakukan penelitian ini adalah terdapat peningkatan rata-rata hasil tes pada *pre-test* dan *post-test* hingga mencapai angka 44. Jumlah soal valid pada *pre-test*, *post-test* dan angket adalah sebanyak 10, 8 dan 14 soal, sedangkan seluruh instrumen dinyatakan reliabel. Hasil angket menyatakan bahwa angka ketertarikan siswa dikategorikan positif dengan angka sebesar 75,8%. Data pada pengujian hipotesis dinyatakan terdistribusi normal dan setelah diujikan dengan menggunakan uji t maka H1 diterima. Penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *educandy* terhadap ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dan juga angka ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran *educandy* termasuk ke dalam kategori tinggi

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Ketertarikan Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pada masa digitalisasi dan globalisasi teknologi berkembang semakin pesat dan ini tidak bisa dihindari pengaruh juga manfaatnya dalam dunia pendidikan. Pengaruhnya harus terus dapat disesuaikan dan diadaptasi utamanya dalam penggunaan teknologi bagi proses pembelajaran (Hanifah & Agustian, 2021). Seperti yang sering dilakukan oleh para guru atau dosen, kita sering menemukan penerapan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, khususnya melalui media teknologi ke dalam proses belajar mengajar (Jamun, 2019). Dalam menghadapi perubahan era digital dan globalisasi, penting bagi pendidik untuk terus menyesuaikan diri dan mengadaptasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Manfaat teknologi sudah bisa dirasakan, seperti saat proses pembelajaran,

salah satu contohnya adalah teknologi kerap dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat berupa alat atau suatu gambaran nyata dan juga bisa hanya berupa animasi yang membantu siswa mengerti materi yang sedang disampaikan. Ini sejalan dengan perkataan Azhar & Arsyad tahun 2010 di dalam Basam (2022) yang menyatakan jika media pembelajaran juga diartikan sebagai alat grafis atau elektronik yang bisa membantu siswa dalam memahami informasi baik dalam bentuk verbal maupun visual. Jika dihubungkan dengan teknologi, kolaborasi yang baik antara teknologi dan proses pembelajaran akan terbentuk dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

Banyak orang tua ingin anaknya dapat menangkap konten pendidikan dengan cepat dan mudah. Namun

karena anak-anak lebih sering menggunakan gadget mereka untuk bermain game, keberadaan gadget justru dapat membuat mereka lebih sulit belajar (Mufida & Abidin, 2021). Jika dalam penelitian Entertainment Software Assosiation tahun 2011 di Asia Tenggara dinyatakan bahwa pemain game pada usia remaja yang dalam artian berusia kurang dari 18 tahun adalah sebanyak 40 % (Adhyaksa & Valentina, 2023). Maka jika merujuk pada penelitian tersebut, banyak orang tua berharap agar anak-anak dapat dengan cepat dan mudah menyerap materi pelajaran. Keberadaan *gadget* seringkali membuat proses pembelajaran menjadi lebih sulit karena anak-anak cenderung lebih banyak menggunakan perangkat tersebut untuk bermain game. Penelitian di atas juga menyebutkan bahwa anak usia dini atau dalam hal ini masih berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar termasuk ke dalam angka 40 % di atas.

Menurut keterangan Kepala Sentra Margo Laras Pati dalam berita yang ditulis oleh Nugroho (2023) sejak tahun 2019 sampai 2023 terdapat 30 anak yang menderita gangguan jiwa, kecanduan game dan perundungan adalah penyebab paling umum. Dari

adanya pernyataan tersebut maka terdapat kecacatan dalam penggunaan teknologi yang berkembang khususnya game.

Namun teknologi tidak harus selalu disalahkan, karena selain memiliki dampak buruk, game memiliki dampak positif salah satunya adalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Jika menurut Shin dan Cramdall dalam Fatima et al. (2019) menyebutkan bahwa terdapat 55 negara hasil temuan EYL (English for Young Learners) telah memulai dan mengajarkan bahasa Inggris dari kelas 3, salah satunya adalah Indonesia.

Dikatakan menurut Muhson 2010 dalam Nurfadillah et al. (2021) jika media pembelajaran digolongkan menjadi dua kategori, salah satunya adalah media terencana. Salah satu media terencana yang dapat digunakan adalah *game find me* di dalam aplikasi *educandy*. Aplikasi ini memiliki beberapa jenis fitur yang tentu dapat mendorong guru untuk kreatif dengan mudah, salah satu fitur yang dapat digunakan adalah word search. Dengan hal seperti ini maka peneliti dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan keperluan dan kesesuaian materi. Hal ini juga dengan mempertimbangkan

kegunaan teknologi di dalam pendidikan.

Menurut Slameto dalam Ayuningtyas et al. (2019) kecenderungan untuk fokus dan mengingat aktivitas tertentu disebut dengan minat. Seseorang secara konsisten memperhatikan aktivitas yang diminatinya dengan merasakan senang. Perasaan senang yang menyertai minat dan suatu kepuasan akan muncul, akan dibuktikan dengan perhatian siswa yang terus menerus terhadap pembelajaran. Minat belajar seseorang dapat memicu banyak kesempatan belajar dan menggugah rasa ingin tahu seseorang untuk belajar (Hudaya, 2018).

Adapun terdapat indikator-indikator yang diungkapkan oleh Safari dalam Pebrianti (2019) dalam melihat minat siswa dalam suatu pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Ketertarikan siswa: Hal ini berkaitan dengan seberapa baik siswa menggerakkan atau menggunakan keterampilan motoriknya untuk tertarik pada orang, benda atau aktivitas lain. Hal ini juga bisa menjadi pengalaman positif yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri.
2. Perasaan senang: Perasaan senang yang dimaksud adalah rasa senang atau suka yang dimiliki

siswa terhadap suatu objek tertentu, sehingga siswa terus mempelajari informasi yang berkaitan dengan objek tersebut, sehingga tidak merasa terdorong untuk merasakan suatu hal tertentu terhadap objek tersebut.

3. Perhatian siswa: Ketika siswa sedang fokus pada tugas mereka, siswa mampu mengabaikan orang lain dan berkonsentrasi. Benda-benda tertentu yang berhubungan dengan tugas dengan sendirinya akan menarik perhatian siswa ketika siswa fokus.
4. Keterlibatan siswa: Ini dapat dilihat saat siswa terlibat mengerjakan kegiatan dari suatu objek akibat tertarik pada objek tersebut.

Jika menurut Valentina et al. (2022) pada hasil observasi awal, siswa memiliki minat atau keinginan untuk belajar bahasa Inggris yang rendah. Beberapa faktor memengaruhi hal ini, salah satunya adalah ketidakmampuan guru untuk menggunakan pendekatan atau media pembelajaran yang menarik serta inovatif.

Padahal jika mengutip pada penelitian yang dilakukan oleh Rankin dan Gooch tahun 2006 dalam Iswan & Kusmawati (2015) menyatakan bahwa salah satu manfaat bermain game

online adalah meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang, khususnya berbicara dalam bahasa Inggris, karena sebagian besar game online dimainkan dalam bahasa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengaruh game terhadap ketertarikan bahasa Inggris siswa menjadi penelitian yang menarik. Jika di dalam pembelajaran formal maka game digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempengaruhi ketertarikan siswa di dalam pembelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu dalam penelitian ini akan diketahui angka ketertarikan siswa ketika penggunaan media pembelajaran game dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini memiliki manfaat khusus yaitu untuk membangun citra teknologi yang tidak hanya memberi dampak negatif dalam bidang pendidikan tetapi sebaliknya dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pra-eksperimen. Menurut Arikunto tahun 2013 dalam Rahayu (2019)

kerangka penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian dan mencakup langkah-langkah pengumpulan data yang diperlukan disebut desain penelitian. One group pretest-posttest design digunakan pada penelitian ini.

Menurut Arikunto dalam Syahid (2016) pra-eksperimen adalah jenis desain penelitian yang melibatkan satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Dalam desain ini, peneliti mengukur suatu variabel sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok yang sama, tanpa adanya kelompok kontrol untuk perbandingan.

Sebelum pemberian perlakuan atau penggunaan media pembelajaran game educandy, diberi pre-test dengan maksud untuk mengetahui keadaan siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan media game. Kemudian dilakukan perlakuan, siswa diberikan post-test. Selain memberikan post-test dan pre-test, teknik lain yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket, dengan tujuan untuk mengetahui angka ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media game educandy. Teknik analisis data yang digunakan

adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan pre-test psot-test, angket dan perlakuan kepada 52 siswa kelas 5B03 dan 5B06 di MIS Ma'had Al-Zaytun.

1. Hasil deskripsi pre-test

Sebelum dilaksanakan perlakuan, siswa diberikan pre-test dengan jumlah soal essay pendek sebanyak 10 soal. Hasil pre-test siswa tersebut diinterpretasikan oleh (Basam, 2022), dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1 Pre-test Siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi
1.	86-100	Sangat Baik	0
2.	71-85	Baik	0
3.	56-70	Cukup	11
4.	41-55	Kurang	19
5.	≤ 40	Sangat Kurang	22

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat jika perolehan hasil pre-test siswa dengan mayoritas pada katoegori sangat kurang. Perolehan rata-rata yang didapatkan pada pre-test adalah sebesar 41,4.

2. Hasil deskripsi post-test

Setelah dilaksanakan perlakuan, siswa diberikan post-test dengan soal essay pendek serupa dengan pre-test.

Hasil post-test siswa tersebut diinterpretasikan oleh (Basam, 2022), dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Post-test Siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun

No.	Nilai	Kategori kemampuan	Frekuensi
1.	86-100	Sangat Baik	39
2.	71-85	Baik	10
3.	56-70	Cukup	2
4.	41-55	Kurang	0
5.	≤ 40	Sangat Kurang	1

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat jika perolehan hasil post-test siswa dengan mayoritas pada katoegori sangat baik. Dengan perolehan rata-rata pada hasil post-test adalah sebesar 88,9.

3. Hasil deskripsi angket

Sebelum dilaksanakan perlakuan, siswa diberikan angket dengan jumlah pernyataan sebanyak 14 soal. Respon angket siswa tersebut diinterpretasikan oleh (Basam, 2022), dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3 Respon Siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun terhadap angket

Indikator	Skor (%)	Kategori skor
Ketertarikan	75,5	Positif
	75,4	Positif
Perasaan senang	68,5	Kurang positif
	85,4	Sangat positif
Perhatian	77,2	Positif
	72,15	Positif
Keterlibatan	77,5	Positif
Rata-rata	75,8	Positif

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat jika perolehan rata-rata respon siswa terhadap angket yang dibagikan adalah sebesar 75,8 yang termasuk ke dalam kategori positif.

4. Pengujian Hipotesis.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t, namun sebelumnya dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu dengan menggunakan uji Kolmogorov smirnov.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.46879755
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.098
	Negative	-.114
Test Statistic		.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.089 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikan yang didapatkan adalah $0,089 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari ketentuan uji normalitas kolmogorov smirnov. Dengan demikian data termasuk ke dalam kategori normal

Pada pembuktian hipotesis dilakukan uji t dengan langkah yang pertama adalah menentukan nilai t-tabel dengan rumus $dk = (n - 2) = (52 - 2) = 50$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ sehingga diperoleh t-tabel (lampiran 13) = 0,679. Dalam uji statistik ini dibutuhkan varias hubungan (S^2).

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1} = \frac{853,077}{51} = 16,727$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui nilai t-hitung = 16,727 dan t-tabel = 0,679, dengan demikian maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $16,72 > 0,67$. Sesuai dengan kriteria pengujian yaitu $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5. Pembahasan

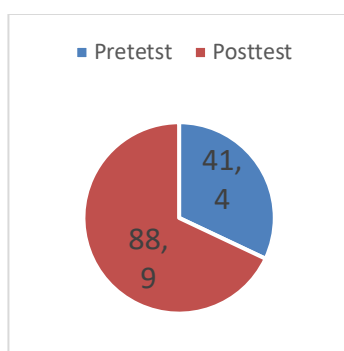
Berdasarkan pengolahan data yang telah dilaksanakan, maka terdapat pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

Dari hasil analisis statistik dan penelitian yang dilaksanakan terhadap penggunaan media pembelajaran game siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun dengan materi kosa kata profesi dalam bahasa Inggris menunjukkan jika terdapat 22 siswa dari 52 jumlah siswa yang mendapatkan kategori sangat kurang, artinya pada umumnya ketika siswa mengerjakan soal pre-test hasil yang

didapatkan termasuk ke dalam kategori sangat kurang. Sedangkan pada analisa hasil post-test siswa menyatakan bahwa terdapat 39 siswa dari 52 siswa memiliki kategori nilai sangat tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perubahan rata-rata nilai hasil belajar yang didapatkan siswa.

Hasil analisis data pada penelitian ketika pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi game educandy (find me) pada materi kosa kata profesi menunjukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata data antara pre-test dan post-test dengan angka 41,4 dan 88,9. Dari rata-rata tersebut dapat dilihat jika penggunaan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa hingga angka 47,5. Berdasarkan Gambar 1 terdapat perbandingan rata-rata nilai pre-test dan post-test.

Gambar 1 Perbandingan rata-rata nilai pre-test dan post-test



Media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy (find me) terhadap ketertarikan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 5 memiliki pengaruh yang cukup besar. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media ini juga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris. Media ini berperan dalam melatih konsentersasi siswa, melatih daya ingat siswa, dan membantu siswa menghafal ejaan kosa kata dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan analisis data statistik dan deskriptif yang telah dilaksanakan pada penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa temuan. Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov didapati nilai signifikansi 0,89. Kemudian dapat dilihat bahwa data terdistribusi secara normal karena nilai signifikansi tersebut melebihi 0,05. Telah diujikan hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan uji t, dengan angka t hitung yaitu sebesar 16,727 yang nilai tersebut lebih besar dari t-tabel. Artinya hasil dari variabel *game* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan penelitian ini

maka dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan berbasis teknologi aplikasi *educandy* dalam ketertarikan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 5 MIS Ma'had Al-Zaytun.

Kemudian akan dibahas mengenai angka ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi game *educandy*. Menurut Pebrianti (2019) terdapat 4 indikator minat siswa di dalam suatu pembelajaran, diantaranya adalah ketertarikan siswa, perasaan senang siswa baik ketika pembelajaran berlangsung hingga pengerjaan tugas, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa di dalam pembelajaran. Kemudian indikator ini menjadi dasar penyebaran angket.

Berdasarkan hasil analisis data angket yang telah disebarkan, dapat dikategorikan jika pada indikator pertama yaitu mengenai ketertarikan siswa diperoleh persentase senilai 75% pada sub-indikator ke-satu dan 75,4% pada sub-indikator ke-dua yang keduanya termasuk ke dalam kategori positif. Ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh (Trygu, 2021), jika ketika seseorang mengamati sesuatu yang

berhubungan dengan kebutuhan atau keinginannya maka ia akan menjadi tertarik pada suatu hal. Jika dilihat dari angka yang didapatkan mengenai ketertarikan dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dapat dilihat jika minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran game *educandy* termasuk ke dalam respon positif.

Pada indikator ke-dua mengenai perasaan senang siswa, diperoleh persentase 68,5% pada sub-indikator ke-satu dan 85,4% pada sub-indikator ke-dua yang terdapat dua kategori yaitu kurang positif dan sangat positif. Ini berarti jika siswa merespon kurang positif mengenai perasaan senang ketika diberi tugas atau mengikuti ujian bahasa Inggris, namun merespon sangat positif pada perasaan senang ketika sedang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran teknologi aplikasi game *educandy*. Ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Hudaya (2018) mengenai minat belajar seseorang akan memicu banyak kesempatan belajar dan menggugah rasa ingin tahu untuk belajar. Jika dilihat dari respon positif yang diberikan oleh siswa dalam angket mengenai

perasaan siswa dalam pembelajaran, dapat dilihat jika siswa memiliki minat dan ketertarikan dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy.

Pada indikator ke-tiga mengenai perhatian siswa, diperoleh persentase 77,2% pada sub-indikator ke-satu dan 72,15% pada sub-indikator ke-dua yang dikategorikan positif. Ini berarti jika siswa merespon dengan positif mengenai perhatian dan pemahaman siswa kepada setiap materi bahasa Inggris yang telah diajarkan, juga merespon positif mengenai perhatian dan pemahaman siswa kepada pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy.

Pada indikator ke-empat yaitu mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diperoleh persentase 77,5% yang dikategorikan positif. Ini berarti jika siswa merespon positif mengenai keterlibatan siswa yang aktif ketika pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Sedangkan secara keseluruhan respon siswa mendapatkan rata-rata 75,8% yang dikategorikan sebagai respon positif. Ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Winkel dalam Kartini (2023) mengenai minat belajar

seseorang dapat memicu banyak kesempatan belajar dan menggugah rasa ingin tahu seseorang untuk belajar. Jika dilihat dari respon positif yang diberikan oleh siswa dalam angket mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dapat dilihat jika siswa memiliki minat dan ketertarikan dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy.

Secara keseluruhan respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi game educandy dikatakan positif, dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 75,8%. Hal ini menunjukkan tingkat ketertarikan yang positif dari siswa terhadap penggunaan pendekatan pembelajaran dengan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy dalam pembelajaran bahasa Inggris.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat dua hal yang dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy terhadap ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris

dengan taraf signifikan t-hitung 16,727 > t-tabel 0,679, dengan angka tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Peningkatan rata-rata terjadi hingga selisih 47,5 dari nilai hasil pre-test dan post-test yang berarti media game ini dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil angket, menunjukkan tingginya angka rata-rata respon siswa yaitu sebesar 75,8% yang termasuk ke dalam kategori positif. Dengan rata-rata tersebut angka ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran teknologi aplikasi game educandy dinilai positif. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya. Diharapkan dapat melaksanakan penelitian dan mendapatkan hasil yang jauh lebih baik dari yang peneliti laksanakan. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode yang lebih

sesuai dengan penelitiannya untuk memperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Bogor: Geupedia.
- Rahayu, S. A. T. (2019). *Metode Penulisan Ilmiah*. CV. Djiwa Amarta.

Artikel :

- Nugroho, P. D. P. (2023, January 30). Sejumlah Anak di Pati Dirawat di Bangsal Kejiwaan akibat Keranjinan "Game" dan Konten Porno. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2023/01/30/140729278/sejumlah-anak-di-pati-dirawat-di-bangsal-kejiwaan-akibat-keranjinan-game>
- Syahid, A. R. (2016). Studi Deskriptif Mengenai Profil Komitmen Organisasi. <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2925>

Jurnal :

- Adhyaksa, I. B. D., & Valentina, T. D. (2023). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review. *Jurnal Humanitas*, 27–46.
- Ayuningtyas, T., Jayatri, F., & Rohmayanti. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Terpadu Berbasis 3 Dimensi di

- SMPN 3 Pasirian-Lumajang dengan Pendekatan *Contextual Learning*. *Jurnal Umsida*, 225–231
- Basam, F. (2022). Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Heads Together*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Priatna, D. C. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game pada Panti Asuhan Al-Maun Ngajum. Seminar Nasional Sistem Informasi 2019, 1725–1739.
- Hanifah, U., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 123–133.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4.
- Iswan, & Kusmawati, A. (2015). *The Impact of Online Game on Children's Language Development*. *Jurnal Teknodik*, 12–23.
- Jamun, Y. M. (2019). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 47–52
- Kartini, A. P. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor. *Universitas Muhamadiyah Jakarta*.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 44–59.
- Nurfadillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD neegri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 153–163.
- Pebrianti, L. (2019). Analisis Deskriptif Tentang Minat Belajar Siswa Pada Jurusan Akutansi Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tapung. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru*, 50–62.
- Valentina, F. R., Rosnaningsih, A., & Muttaqien, N. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SDN Karawaci baru 4. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2112–2124.