



Inovasi Pembelajaran Bahasa Baku Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi *Who Wants To Be A Millionaire*

Zanida Zulfana Kusnasari¹, Ani Rakhmawati²

¹²Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: zanidazulfana@student.uns.ac.id

Abstrak

Guru dapat menggabungkan teknologi, seperti game edukasi yang berkembang pesat dan menarik perhatian siswa ke dalam pembelajaran di kelas. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran game edukasi dalam pendidikan adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan efektif, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran bahasa. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui dan membuktikan adanya perbedaan nilai akhir dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi bahasa baku dengan bantuan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Penelitian ini dirancang menggunakan quasi experimental dengan non equivalent control group design. Penelitian ini mengambil populasi dari siswa SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura kelas X. Hasil dari penelitian diperoleh bahwa hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* mencapai 75,89 dan pada kelas kontrol hanya 71,69.

Kata Kunci: bahasa baku, *game* edukasi, media pembelajaran

Abstract

Teachers can incorporate technology, such as educational games that are growing rapidly and attracting students' attention into classroom learning. The purpose of using educational game learning media in education is to make learning more interesting, active, and effective, while increasing students' understanding of language learning. This study aims to determine the differences learning outcomes of standard language materials using the educational game learning media Who Wants to be A Millionaire compared to students in the control class. The research design used quasi experimental with non equivalent control group design. This study took a population of students of SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura class X. The results showed that the learning outcomes of students who used the educational game Who Wants to be A Millionaire as learning media reached 75.89 and in the control class it was only 71.69.

Keywords: *standard language, educational games, learning media*

PENDAHULUAN

Kesalahan berbahasa kerap kali muncul dalam hasil pekerjaan siswa sekolah menengah. Kesalahan berbahasa

meliputi penggunaan bentuk fonetik berbagai satuan bahasa, seperti penyimpangan penggunaan ejaan dan tanda baca dari aturan ejaan dan tanda baca yang tercantum dalam kumpulan

Submitted
18-10-2022

Accepted
18-11-2022

Published
18-11-2022

doi: <https://doi.org/10.56248/regy.v1i1.7>

(Zanida Zulfana Kusnasari, Ani Rakhmawati)

ejaan, hingga kata, paragraf, dan kalimat yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia baku serta bahasa Indonesia yang sempurna. Kesalahan bahasa dapat dengan mudah dihindari dengan mengembangkan keterampilan membaca dan kosa kata, mengembangkan minat membaca, dan memperluas minat membaca untuk mendapatkan wawasan substansial tentang penggunaan bahasa.

Inovasi pembelajaran bahasa baku penting untuk segera diterapkan supaya para generasi muda tidak terbiasa menggunakan bahasa yang tidak sesuai kaidah, terutama pada lingkungan formal. Inovasi merupakan gagasan baru yang belum pernah ada atau ditemukan sebelumnya (Kristiawan&Rahmat, 2018). Pernyataan ini sependapat dengan Kadi dan Awwaliyah (2017) yang menyatakan bahwa inovasi merupakan hal baru buah dari sebuah pemikiran.

Langkah awal yang perlu diperhatikan adalah membangun kesadaran akan pentingnya pembelajaran penggunaan bahasa Indonesia yang baik, terutama bahasa baku. Motivasi belajar dapat meningkat apabila kesadaran akan pentingnya bahasa baku telah tertanam dalam diri siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya belajar bahasa baku semata-mata untuk menghadapi soal-soal dalam ujian, tetapi belajar untuk menjadi warga Indonesia yang bertanggung jawab terhadap masa depan negara melalui penanaman bahasa yang baik dan benar. Mengetahui manfaat penting pembelajaran bahasa baku diyakini dapat mengarahkan siswa untuk tidak memandang persoalan bahasa Indonesia sebagai persoalan sepele, melainkan sebagai kebutuhan yang penting dalam kehidupan bernegara.

Guru dapat menerapkan berbagai teknik pembelajaran yang membuat siswa merasa betah di dalam kelas, seperti pemanfaatan game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* dalam materi bahasa baku. Guru menyajikan soal bahasa baku dan tidak baku kemudian meminta siswa untuk menyelesaikannya dengan bantuan

KBBI dan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD).

Topik ini dipilih dan diteliti untuk mengatasi ketidakefektifan pembelajaran bahasa baku mata pelajaran bahasa Indonesia yang selama ini kurang diperhatikan urgensinya. Gap ini ditemukan di banyak sekolah, utamanya di SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura. Rumusan masalah penelitian ini yaitu mencari apakah hasil penerapan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* berpengaruh terhadap hasil belajar materi bahasa baku secara signifikan.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dan deskriptif menggunakan metode eksperimen semu menggunakan *non equivalent control group design*. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura kelas X dapat didapatkan melalui rancangan eksperimen semu dan rancangan penelitian deskriptif digunakan untuk pendeskripsian motivasi belajar siswa siswa SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura kelas X. Bagan rancangan penelitian eksperimen semu dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1. Bagan Rancangan Penelitian Eksperimen Semu

Subyek	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir	Motivasi
Kel. Eksperimen	Obs1	Tx	Obs2	Obs3
Kel. Kontrol	Obs1	-	Obs2	Obs3

Referensi: Leedy (2005)

Keterangan:

- Tx = Perlakuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire*
- Obs1 = Nilai tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol

Obs2 = Nilai tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol
Obs3 = Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen	75,89	0,54	0,210	0,27
------------------	-------	------	-------	------

Hasil analisis pada Tabel 3 menampakkan bahwa hipotesis penelitian ini, yaitu “adanya perbedaan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi bahasa baku dengan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* dibandingkan siswa pada kelas kontrol” telah teruji.

Salah satu kesalahan berbahasa menurut Wijayanti (2018) yang sering ditemui adalah penggunaan kata atau bahasa tidak baku yaitu cara pengucapan dan penulisan kata yang tidak sesuai dengan kaidah kebakuan. Kebakuan kata mengisyaratkan sebuah ragam bahasa yang bermutu hingga dijunjung tinggi oleh kaum intelektual. Ragam baku atau bahasa baku menurut Jamilah (2017) adalah ragam bahasa orang yang berpendidikan sehingga penting untuk ditelaah, diperikan, dan diajarkan pada siswa sejak dini di sekolah.

Lubis & Yusri (2020) berpendapat bahwa penerapan inovasi pembelajaran dianggap berhasil apabila menimbulkan manfaat dan maslahat bagi pelaku inovasi serta sasaran inovasinya. Kristiawan & Rahmat (2018) berpendapat bahwa pendidik berperan sebagai fasilitator yang berperan membimbing dan sebagai konsultan, serta sebagai teman belajar saat penerapan sebuah inovasi pembelajaran.

Rahman (2017) berpendapat bahwa efisiensi dan relevansi pendidikan dapat ditumbuhkan melalui inovasi. Seleksi terhadap perkembangan teknologi dapat dilakukan sebagai upaya dari pendidik dan pemerintah untuk perbaikan sumber-sumber belajar, peningkatan mutu pendidikan, serta efisiensi taksiran pengeluaran pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan nilai tes akhir kemudian dianalisis guna menangkap perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* dan pembelajaran pada kelas kontrol diperoleh data hasil belajar siswa. Ulasan data kemampuan awal siswa tertera pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Ringkasan Analisis Data Kemampuan Awal Siswa

Kelas	Rata-rata	Normalitas (.sig)	Homogenitas (.sig)	Kesamaan Dua x Rata-rata (.sig)
Kelas Kontrol	62,12	0,200	0,204	0,112
Kelas Eksperimen	65,00	0,200	0,204	0,117

Analisis perhitungan uji-t terhadap nilai hasil belajar siswa mencapai nilai signifikansi 0,027. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Who Wants to be A Millionaire* dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Selisih tersebut menunjukkan bahwa nilai rerata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan selisih kelas kontrol. Rerata kelas eksperimen adalah 75,89 dan rerata dari kelas kontrol adalah 71,69. Hasil belajar materi bahasa baku dituliskan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Ringkasan Ulasan Hasil Belajar Materi Bahasa Baku

Kelas	Nilai Rata-rata	Normalitas (.sig)	Homogenitas (.sig)	Independent Sample T Test (sig.)
Kelas Kontrol	71,69	0,91	0,210	0,27

KESIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan terdapat perbedaan nilai akhir atau hasil belajar antara siswa yang menerapkan media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* dibandingkan dengan siswa pada kelompok

(Zanida Zulfana Kusnasari, Ani Rakhmawati)

kontrol. Rerata hasil belajar kognitif siswa yang diuji dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) media pembelajaran game edukasi *Who Wants to be A Millionaire* ($\bar{x} = 75,89$) lebih tinggi dibandingkan siswa kelompok kontrol ($\bar{x} = 71,69$). Hasil ini diperoleh karena tingginya partisipasi siswa dalam pembelajaran, peningkatan kemampuan siswa dalam hal berpendapat, interaksi dan menjawab pertanyaan, serta pengetahuan yang diperoleh tidak hanya mengandalkan materi guru melainkan juga dari konstruksi dari siswa secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Budhiono. (2018). Alternatif Verba Mengalahkan Dalam Berita Olahraga di Media Daring Indonesia (Alternatives to the Verb Defeating In Indonesia Online Sport News). *Jurnal Saweri Gading*, 23, 98-101.
- Handayani, T. (2015). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi di Indonesia dengan Kebutuhan Tenaga Kerja di Era Global. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 10(1), 53–64. <http://ejurnal.kependudukan.lipi.go.id/index.php/jki/article/download/57/37>
- Herawati, S., Arafat, Y., & Puspita, Y. (2020). Manajemen Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(3), 21–28. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.51278/aj.v2i3.68>
- Hertiki. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Kalimat Melalui Media Komik pada Pemelajar Bipa Vietnam Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10, 7-17.
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 694–704.
- Jamilah. (2017). Penggunaan Bahasa Baku dalam Karya Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Tarbiah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 6(2), 41-51.
- Johan, G. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Dalam Proses Diskusi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI*, 18, 136-149.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Karaj. (2021). Indonesian Discourse Particles in Conversations and Written Text. *Jurnal Wacana*, 22, 319-337.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/ji.v3i2.348>
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. 2005. *Practical Research Planning and Design* 8th Edition. Upper saddle River Prentice Hall.
- Lubis, M., & Yusri, D. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah COVID-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah/article/view/1>

- Manuputty. (2019). Kondisi dan Pemertabatan Bahasa Indonesia Sebagai Identitas Bangsa Di Era Globalisasi. *Jurnal Saweri Gading*, 16, 46-60.
- Mohamad, G. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Dalam Proses Diskusi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI*, 18, 136-149
- Murmahyati. (2019). Kekhasan Pembentukan Kata Dalam Cerpen Jodoh Karya A. A. Navis (The Uniqueness Of Word-Formation In The Short Story Jodoh By A.A. Navis). *Jurnal Saweri Gading*, 25, 39-48.
- Rahman, A. (2017). Efisiensi Dalam Pembiayaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Eklektika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Pendidikan*, 5(2), 87–102.
<https://ojs.unm.ac.id/Eklektika/article/view/6552>
- Supriadin. 2016. “Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku dalam Wacana Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Jurnal: Ilmiah Mandala Education*, Volume 2, Nomor 2, Halaman 1-12.
- Wijayanti, S. (2018). Sikap Bahasa Guru Sekolah Dasar terhadap Bahasa Indonesia Ragam Tulis Baku. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI*, 18, 8-43. doi: 10.17509/bs_jpbsp
- Winiharti, M. (2021). The Typology of Personal Pronouns in Javanese, Sundanese, and Madurese. *Jurnal Ranah*, 10, 253-260.