

Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya

Nabila Zuhroh Terananda^{1*}, Andi Mariono², Fajar Arianto³

¹²³Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Email : nabilateta@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang kini eksistensinya disorot, karena merupakan bahasa yang wajib dipelajari pada era modern ini. Bahasa merupakan jendela dunia, lewat bahasa kita semua dapat berkomunikasi dengan yang lainnya. Hal ini menjadi salah satu faktor mengapa Bahasa Inggris wajib dipelajari dan menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang diujikan untuk ujian nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board games* digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan control group design yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas control menggunakan metode pembelajaran ceramah, sedangkan kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran dengan media *board games digital*. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media *Board Game Digital* adalah 52,7 dan skor kelompok setelah menggunakan media *Board Game Digital* adalah 67,7. Selanjutnya dari hasil perhitungan uji-t pada motivasi belajar menunjukkan kedua kelompok terhadap materi pembelajaran sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Hasil uji *independent sample t-test* untuk motivasi belajar sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) bermakna signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan media *board games* digital digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan media *board games* digital dalam bentuk yang lain.

Kata kunci: *board games*, media digital, motivasi belajar.

Diserahkan: 25 Juli 2020 Disetujui: 31-Juli-2020. Dipublikasikan: 31-Juli-2020
Kutipan:

Diserahkan: 25 Juli 2020 Disetujui: 31-Juli-2020. Dipublikasikan: 31-Juli-2020
Kutipan:

ABSTRACT

English is an international language which the existence is now highlighted, because it is a language that must be studied in this modern era. Language is a window to the world, through language we all can communicate with each other. This is one of the factors of why English must be studied and become one of the compulsory subjects tested for national exams. This study aims to develop digital board games media to improve student motivation to learn English.

This study used an experimental research type, using a control group design consisting of two research groups, namely the experimental class and the control class. The control class used the conventional learning method, while the experimental class used the learning method using digital board games as media. The data collection used a student learning motivation questionnaire. The data obtained were analyzed using the independent sample t-test.

The results of the student learning motivation questionnaire before using the Board Game Digital media was 52.7 and the group score after using the Board Game Digital media was 67.7. Furthermore, from the results of the calculation of the t-test on learning motivation, it shows that both groups of learning materials are 0,000 or a significance of <0.05 ($0,000 <0.05$). The results of the independent sample t-test for learning motivation are 0,000 or a significance of $<0,05$ ($0.000 <0.05$) has a significant meaning in increasing student motivation. The development of digital board games media is used to increase student learning motivation in English. It is hoped that further research can improve digital board games media in other forms.

The development of digital board games media is used to improve student motivation to learn English subjects, it is hoped that further research can improve digital board games media in other forms.

Keywords: board games, digital media, motivation to learn.

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci kemajuan pada setiap individu. Melalui pendidikan individu dapat mengetahui segala hal pada kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan pula setiap individu dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan menempati posisi yang sangat penting dalam perkembangan manusia (Adha, 2019:146). Kegiatan belajar di sekolah adalah kegiatan belajar yang disengaja, direncanakan, dengan bimbingan dan pendampingan guru serta pendidik lainnya. Kegiatan belajar di sekolah ini merupakan pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang terstruktur dan berjenjang. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, tidak pula terlepas dari kendala-kendala yang ada di tiap sekolah. Tiap sekolah mempunyai kendala yang berbeda pula.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang kini eksistensinya disorot, karena merupakan bahasa yang wajib dipelajari pada era modern ini. Bahasa merupakan jendela dunia, lewat bahasa kita semua dapat berkomunikasi dengan yang lainnya. Hal ini menjadi salah satu faktor mengapa Bahasa Inggris wajib dipelajari dan menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang diujikan untuk ujian nasional. Masih banyak ditemuinya kendala di lapangan dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Peneliti menemukan beberapa kendala yang terjadi di SMP di Surabaya, yakni terkadang sebagian besar kurang memperhatikan guru saat pelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Mereka lebih asyik bersenda gurau dengan teman mereka sendiri. Siswa juga kurang memperdulikan pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini ditandai dengan:

1. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Belum adanya media yang lebih dapat menarik minat belajar siswa di SMP Surabaya

4. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa; mereka menjelaskan bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang sukar untuk dipahami. Selain karena pelafalan kata dalam pelajaran Bahasa Inggris berbeda dengan pelafalan kata dalam bahasa Indonesia atau pun bahasa Jawa sebagai bahasa ibu mereka, hal ini yang membuat siswa dirasa enggan belajar. Bahasa Inggris juga dianggap bukan sebagai bahasa utama mereka. Selain itu, siswa menjelaskan bahwa cara pengajaran guru yang kurang menarik dalam proses belajar mengajar.

Berangkat dari kendala yang ditemui dalam pengajaran Bahasa Inggris, dalam penelitian terdahulu oleh Anis Nurhayati Suprpto, dalam jurnalnya yang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA” disimpulkan bahwa sebelum guru menggunakan media pembelajaran monopoli, minat belajar peserta didik tidak ada, kemudian guru menggunakan media pembelajaran monopoli terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian serupa diutarakan oleh Laely Adyani dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” yang menyimpulkan bahwa pada aspek *attention* diperoleh hasil angket motivasi siswa adalah persentase sebesar 79.68, aspek *relevance* 80.48, aspek *confidence* 74.22, serta aspek *satisfaction* 82.96. Motivasi belajar siswa secara keseluruhan memperoleh hasil yang masuk dalam kategori baik. Selama pembelajaran dapat ditunjukkan bahwa media game edukasi serta penggunaan perangkat ini dapat digunakan secara efektif dalam membantu siswa agar dapat mempertahankan motivasi untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran permainan dengan motivasi juga dikemukakan oleh Elis Widyo Palupi dan rekannya dengan judul “Pengembangan Permainan Kotak Barisan Yang Digunakan Pada Kegiatan Apersepsi Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas X SMA”, bahwa permainan kotak barisan dalam meningkatkan motivasi siswa terbukti efektif. Dari 8 siswa yang diuji, 6 siswa diantaranya memiliki respon motivasi belajar yang baik setelah menggunakan media yang disediakan.

Adapun teori yang memperkuat hasil penelitian-penelitian diatas yakni, Sadiman (2008:78-90) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan memiliki kelebihan yaitu: a.) Mampu menarik minat serta perhatian siswa, b.) dapat memungkinkan adanya partisipasi aktif, c.) secara langsung dapat memberi umpan balik, d.) memungkinkan adanya konsep yang diterapkan serta peran secara langsung, e.) bersifat luwes, f.) permainan merupakan sesuatu yang mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari beberapa hasil penelitian dan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya kesamaan keberhasilan penerapan pembelajaran dengan media *game* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa pun ikut aktif berpartisipasi. Adapun pembeda dengan penelitian sebelumnya tersebut, yakni pengemasan media *game* dengan bentuk monopoli digital yang dilengkapi dengan soal-soal yang memiliki audio (suara) yang harus dijawab oleh siswa. Hal ini diharapkan dapat membantu pula agar siswa dapat melafalkan kosakata dalam Bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan keefektifan sebuah media yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media board games digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Surabaya.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol. Subyek penelitian yang digunakan adalah 120 siswa, 60 siswa untuk kelas kontrol dan 60 siswa untuk kelas eksperimen. Siswa yang menjadi subjek penelitian merupakan siswa-siswi kelas VIII SMP di Surabaya dengan rentang usia 12 – 14 tahun. Data diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, studi literatur dan penelitian. Penelitian berlangsung di bulan Agustus 2019.

Arikunto (2006) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan cara mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu. Denim (2002) mengemukakan pendapat bahwa penelitian eksperimen memiliki beberapa ciri khas, yaitu :

1. Variabel-variabel penelitian dan kondisi eksperimen diatur secara ketat, dengan cara menetapkan control atau memanipulasi langsung maupun acak.
2. Adanya kelompok control sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen.
3. Memusatkan diri pada pengontrolan variansi, hal yang dimaksudkan yaitu peneliti mengurangi faktor-faktor yang mengganggu dalam penelitian dan tidak menjadi tujuan dari penelitian.
4. Validitas Internal (*Internal Validity*) diperlukan dalam perancangan penelitian eksperimen, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah manipulasi eksperimen yang dilakukan benar-benar menimbulkan perbedaan.
5. Validitas eksternal (*External Validity*) berkaitan dengan menggeneralisasikan pada kondisi yang sama.
6. Semua variabel penting diupayakan konstan, kecuali variabel perlakuan yang secara sengaja dimanipulasi atau dibiarkan bervariasi.

Selain itu, penelitian eksperimen memiliki 3 unsur penting yakni kontrol, manipulasi dan pengamatan. Kontrol dalam hal ini dapat diartikan sebagai dasar acuan apakah ada perubahan atau perbedaan yang terjadi akibat dari perlakuan yang diberikan. Sedangkan manipulasi diartikan sebagai kegiatan yang sengaja dilakukan dalam penelitian eksperimen sebagai perbandingan dengan variabel kontrol. Dalam penelitian eksperimen, yang dimanipulasi adalah variabel independent dengan melibatkan kelompok yang dikenai perlakuan yang berbeda dengan kelompok control. Setelah itu, peneliti melakukan pengamatan setelah melakukan perlakuan eksperimen, selanjutnya peneliti menentukan apakah perbedaan perlakuan menimbulkan sebuah akibat atau perubahan (observasi)

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif. Jenis data kuantitatif didapatkan dari kuisisioner yang dibagikan kepada subjek penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket motivasi yang telah disusun berdasarkan teori motivasi ARSC (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Angket merupakan suatu alat pengumpul data dalam assessment non tes, berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden (peserta didik, orang tua atau masyarakat). Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang tidak memerlukan kedatangan langsung dari sumber data. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka yang menjadi instrumen untuk mengumpulkan data. Angket kemudian diberikan pada ahli media serta ahli materi untuk mengetahui kualitas maupun kelayakan produk. Selanjutnya, peneliti juga memberikan angket tertutup pada sasaran produk atau siswa untuk mengetahui ketertarikan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Board Game Digital*.

Validitas isi digunakan sebagai perhitungan untuk mengetahui motivasi belajar siswa seperti dengan pengujian kelayakan media *Board Game* diatas. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrument motivasi belajar. Dalam memberikan arti terhadap penilaian, sebagai hasil dari penilaian dari instrument tersebut di atas maka akan ditentukan kriteria-

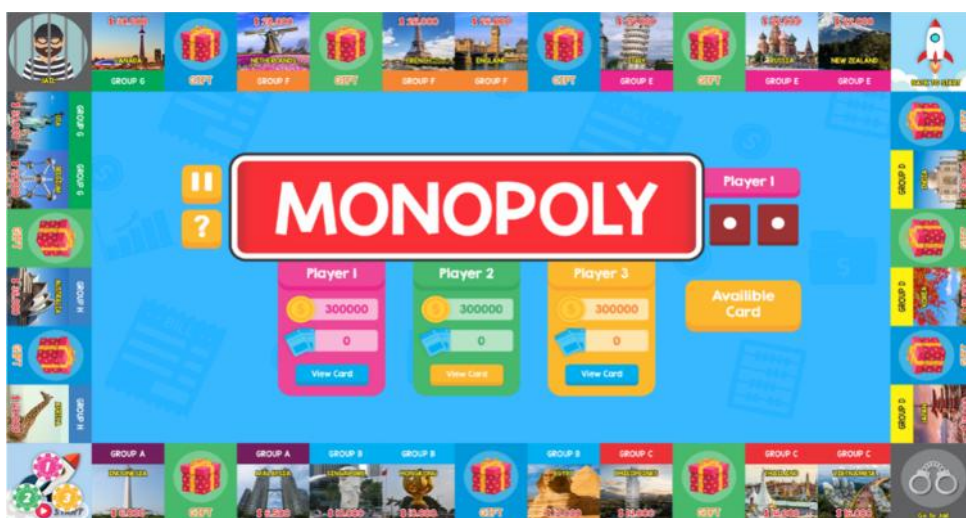
kriteria sebagai berikut untuk menentukan apakah media *Board Game Digital* menunjukkan nilai positif atau tidak.

III. Hasil Penelitian

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah SMP di Surabaya memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat saat kegiatan belajar, siswa cenderung asyik sendiri dengan teman-temannya tanpa memperhatikan guru yang sedang mengajar pelajaran Bahasa Inggris. Sebagian siswa juga terlihat malu untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Sedangkan, guru sudah memberikan bantuan beberapa kata kunci untuk menjawab pertanyaan. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti mengembangkan dan menggunakan sebuah media yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Berikut ini peneliti memaparkan hasil pengembangan media *Board Game Digital* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Paparan tentang media *board games digital* yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal Media *Board Games Digital*



Gambar 2. Tampilan Halaman Media *Board Games Digital*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan monopoli dalam bentuk digital yang memiliki kesamaan peraturan bermain dengan monopoli pada umumnya. Akan tetapi,

setiap kotak diberi pertanyaan dengan jawaban *multiple choice*. Jika dapat menjawab pertanyaan tersebut, pemain dapat membeli *asset* berupa tanah dan rumah. Sebaliknya, jika tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, pemain hanya berdiam di kotak permainan tersebut dan tidak akan dapat membeli *asset*. Pemain hanya dapat menunggu giliran bermain lagi. Pada kartu dana umum dan kartu kesempatan yang ada di permainan juga akan terdapat berbagai pertanyaan juga, seperti membuat kalimat, dan peserta didik akan dituntut untuk dapat melafalkan kosa kata Bahasa Inggris dengan benar. Sehingga hal ini dapat memenuhi salah satu tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP. Untuk menjalankan permainan monopoli ini, berikut langkah-langkahnya :

1. Buka folder "Monopoly PC"
2. Jalankan Program dengan klik shortcut ikon gambar seorang lelaki bertopi
3. Setelah itu akan muncul tampilan play

Berikut adalah beberapa peraturan dalam permainan monopoli digital ini :

1. Dadu digunakan untuk menjalankan karakter secara bergantian dengan player lain.
2. Setiap player yang berhasil berhenti di kotak tertentu, wajib menjawab pertanyaan yang ada. Jika jawaban salah maka tidak akan bisa membeli asset yang ada, sedangkan jika jawaban benar maka akan berlaku sebaliknya.
3. Jika pemain berhenti di kotak masuk penjara, maka pemain akan dipindahkan ke kotak penjara.
4. Pemain hanya bisa keluar dari penjara saat mendapatkan mata dadu (6) dan (6) pada kedua dadu.
5. Jika pemain berhenti di kotak start maka pemain akan dipindahkan kembali ke kotak start.
6. Jika pemain berhenti di kotak gift maka pemain harus menjawab pertanyaan, jika benar akan mendapat hadiah, jika salah tidak mendapatkan apa-apa.

Tampilan isi media *Board Game Digital* dapat dilihat pada gambar 2. Seperti pada permainan monopoli umumnya media *Board Game Digital* merupakan permainan menguasai semua jumlah petak yang ada di atas papan dengan melakukan pembelian, menyewa properti, dan juga menukarkan properti yang pemain miliki. Dadu dilemparkan oleh para pemain secara bergilir agar pemindahan bidak dapat dilakukan. Apabila pemain mendarat pada petak yang belum pemain lainnya miliki maka pemain tersebut dapat membeli petak dengan harga yang sudah tertera. Namun apabila petak yang ditempati merupakan milik pemain lain, maka harus ada uang sewa yang harus pemain bayar sesuai dengan penetapan jumlah uang sewa. Pada halaman ini juga terdapat pelafalan setiap pertanyaan yang berbentuk audio, terdapat tombol untuk melihat kartu tanah yang belum atau yang sudah dibeli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Board Game Digital* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa SMP di Surabaya. Pada tahap ini, pada kedua kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan dilakukan uji coba dengan membandingkan hasil penilaian angket yang telah dibagikan kepada peserta didik. Pada uji coba ini dilakukan kepada peserta didik sebagai subjek penelitian. Peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media board games digital pada pembelajaran untuk kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan media *Board Game Digital* untuk kelompok kontrol. Lalu, kedua hasil dari masing-masing kelompok dibandingkan.

Untuk mengetahui keefektifan media *Board Game Digital* dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap materi pembelajaran dihitung dengan menggunakan uji t. Perhitungan statistik uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan pengambilan keputusan berdasarkan hasil analisis jika nilai *asympt. Sig (2-tailed) < 0,05* maka media *Board Game Digital* dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap materi pembelajaran. Sedangkan, jika nilai *asympt. Sig*

(2-tailed) > 0.05, maka media *Board Game Digital* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap materi pebelajar.

Hasil Uji (Mean) Motivasi Belajar

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest	60	67,7667	2,80052	,36155
	Pretest	60	52,7500	5,21284	,67298

Hasil Uji t Motivasi Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	26,401	,000	19,657	118	,000	15,01667	,76394	13,50385	16,52948
	Equal variances not assumed			19,657	90,438	,000	15,01667	,76394	13,49906	16,53428

Berdasarkan hasil perhitungan *mean* motivasi belajar diketahui skor rata-rata kelompok control dengan metode ceramah (konvensional) adalah 52,7 dan skor rata-rata kelompok eksperimen dengan metode pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game Digital* adalah 67,7. Selanjutnya dari hasil analisis perhitungan uji-t pada motivasi belajar pada kedua *test* terhadap materi pembelajaran sebesar 0,000 atau signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05). Karena satu-satunya pembeda dalam proses pembelajaran adalah perlakuan media *Board Game Digital*, maka yang menyebabkan perbedaan terhadap motivasi belajar antara hasil kelompok control dan hasil kelompok eksperimen adalah perlakuan. Dari analisis hasil angket pada hasil kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game Digital* dan hasil kelompok control yang tanpa menggunakan media *Board Game Digital* maka dapat disimpulkan bahwa media *Board Game Digital* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Dari data rata-rata skor motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game Digital* ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Degree of Comparison*. Hal ini dapat diketahui dari perhatian yang ditunjukkan siswa, selama permainan berlangsung semua siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan dan memenangkan permainan, sehingga dapat membangkitkan atmosfer belajar yang menyenangkan. Faktor psikologis seperti ketertarikan dan sikap siswa dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar (Kpolovie, 2014).

Sebagai acuan untuk diskusi dan hasil penelitian, peneliti akan membahas tentang penelitian terdahulu menggunakan Unity 3d hasil dari penelitian telah berhasil di implementasikan. Unity 3D adalah sebuah game engine yang berbasis cross-platform. Unity dapat digunakan untuk membuat sebuah game yang bisa digunakan pada perangkat komputer (Mahendra, 2016:2). Unity mendukung pembuatan game 2D dan 3D, namun lebih ditekankan pada 3D. Pengembangan game lebih ditekankan pada desain dan tampilan visual daripada pemrograman (Hanggoro, 2015:204). Game engine merupakan salah satu faktor yang berperan besar dalam perkembangan teknologi game 2D maupun 3D, baik PC maupun mobile, salah satunya adalah unity (Agus, 2017:71). Aplikasi game yang dibuat dengan unity akan dibangun dengan menggunakan menghasilkan suatu aplikasi bantu pembelajaran untuk memudahkan pengguna dalam memahami materi augmented reality melalui perangkat mobile. Sehingga mahasiswa juga dapat memahami bagaimana mobile augmented reality dapat membantu mahasiswa melihat secara nyata objek 3D secara interaktif (Nugroho, 2017:86). *Game* 2D yang dikembangkan dengan unity adalah permainan yang dapat membantu mendidik dan mengajarkan anak tentang rasa tanggung jawab. Anak yang aktif dalam permainan dapat tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik serta belajar tentang kasih sayang terhadap sesama (Kurnia, 2018:202).

Penelitian dengan menggunakan unity dapat menunjukkan kemampuan sebagai game engine untuk menerapkan teknologi yang berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, mulai dari splash screen, menu awal, hingga permainan, beserta dengan elemen lain di dalam permainan. Sehingga dapat diimplementasikan menjadi sebuah game edukasi (Andre, 2018:2018). Unity mampu menghasilkan SplashScreen saat aplikasi dibuka dan setelah beberapa waktu akan berpindah untuk menampilkan Menu Utama Aplikasi (Adnin, 2016:6). Penggunaan tools Unity 3D untuk media informasi menggunakan metode klasifikasi *naive bayes* dapat diimplementasikan dengan baik sehingga informasi yang dihasilkan akan lebih informatif dan menarik perhatian masyarakat umum (Putri, 2018:1).

Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan software Unity 3D dapat mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif. Hasil pengembangan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi (Atmaja, 2018:1). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian eksperimen dengan menggunakan media *board games digital*, adapun untuk membuatnya melibatkan Unity 3D untuk dibuatnya game Monopoli ini biasa untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Dana, 2017:7). Sejalan dengan beberapa penelitian yang terdahulu, peneliti menggunakan media *Board Game Digital* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Surabaya dan terbukti adanya kesamaan hasil perlakuan media terhadap motivasi belajar siswa, yaitu media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya media *game*. Teori-teori yang diungkapkan diatas pun menunjukkan kesesuaian dengan penelitian ini, hal ini dapat dikatakan bahwa teori berjalan segaris dengan fakta yang ada di lapangan.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa SMP di Surabaya masih tergolong rendah dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini berkaitan dengan anggapan siswa bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit dimengerti terlebih lagi pelafalan kosakata dalam Bahasa Inggris sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia. Rata-rata guru juga masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa cenderung mengantuk ketika pelajaran berlangsung. Peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat memecahkan kendala-kendala dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game merupakan salah satu cara agar siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran, dan motivasi

belajar siswa akan meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran *game* terbukti dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa SMP yang masih senang bermain.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Maulana Amirul. 2019. *Analisis Komparasi Sistem Pendidikan Indonesia Dan Finlandia*. Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Vol. 3, No. 2, November 2019 IAIN Curup – Bengkulu | P-Issn 2580-3581; E-Issn 2580-5037
- Adnin, Siryantini Nurul. 2016. *Pembuatan Aplikasi Catalog 3d Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3D*. Lontar Komputer Vol. 7, No.1, April 2016 P-Issn 2088-1541 Doi: 10.24843/Lkjiti.2016.V07.I01.P01 E-Issn 2541-5832.
- Adyani, Laely dkk. 2015. *Pengembangan Alat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Surabaya.
- Agus. 2017. *Membangun Third Person Game 3d Dengan Unity Berlatar Budaya Lokal*. Jurnal Eltikom, Vol. 1 No. 2, Desember 2017 Jurnal Eltikom, Vol. 1 No.2, Desember 2017, Hal 71-83 Issn 2598-3245
- Andre, Joshua Lorenzo. 2018. *Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris*. J-Intech : Journal Of Information And Technology . Vol 6 No 02 (2018)
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Atmaja, Nanda Juanda Dipura. 2018. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android*. Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2018 1 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta,
- Dana, Raditya Damar. 2017. *Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli*. JICT - STMIK IKMI Cirebon – Vol. 16 -No. 1 - Juli 2017 | Jurnal ICT: Information Communication & Technology p-ISSN: 2302-0261 e-ISSN: 2303-3363.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanggoro, Adhiim Catur. 2015. *Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity*. Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer, Vol.3, No.4, Oktober 2015 (E-Issn: 2338-0403)
- Kpolovie, P.J., Joe, A.I., & Okoto, T. 2014. *Academic Achievement Prediction : Role of Interest in Learning and Attitude towards School*. International Journal of Humanities Social Science and Education (IJHSSE), 1 (11).
- Kurnia, Muhammad Bayu, 2018, *Pemanfaatan Unity Dalam Perancangan Game Simulasi Pemeliharaan Hewan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android*. J-Intech : Journal Of Information And Technology. Vol 6 No 02 (2018)
- Mahendra, Ida Bagus Made. 2016. *Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia SDK*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana Vol. 9, No. 1, April 2016 Issn 1979 - 5661 1
- Nugroho, Atmoko. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2, Januari 2017
- Palupi, Elis Widyo dkk. 2017. *Pengembangan Permainan Kotak Barisan yang Digunakan Pada Kegiatan Apersepsi Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas X SMA*. Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. Universitas Negeri Malang.
- Putri, Astrid Novita. 2018. *Implementasi Augmented Reality Untuk Identifikasi Logo Dan Video Sebagai Media Informasi Menggunakan Metode Klasifikasi Naive Bayesian*. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer.

Sadiman, Arief S dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.