

PERAN GAME EDUKASI BERBASIS SASTRA DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP

Aswad¹, Mayuhasni², Nani Solihati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

¹aswadok123@gmail.com¹, ²s2maiuyhasni@gmail.com, ³nanisolihati@uhamka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan game edukasi berbasis sastra dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods. Yaitu menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi untuk mengeksplorasi persepsi siswa dan guru mengenai pembelajaran berbasis game, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui kuisioner dan tes berpikir kritis yang administrasikan sebelum dan sesudah implementasi games. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis sastra secara signifikan meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan learning by doing yang diterapkan dalam game ini membantu siswa dalam memahami materi Sastra melalui pengalaman interaktif. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar game edukasi berbasis sastra diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditingkat SMP untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menghadapi kemajuan teknologi dan tantangan globalisasi.

Kata Kunci: *game edukasi sastra; keterampilan berpikir kritis; Pembelajaran Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Menengah Pertama sering kali memerlukan media yang menarik dan relevan untuk siswa; ini bertujuan agar mereka lebih terlibat dalam memahami karya sastra. Sebagai alternatif, game edukasi berbasis sastra telah diidentifikasi sebagai salah satu metode yang efektif untuk mendekati siswa pada kajian sastra. Dalam game ini, siswa dapat belajar tentang berbagai angkatan sastra di Indonesia melalui permainan yang interaktif dan mudah diakses. Sastra tidak hanya menawarkan pengetahuan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai nilai budaya dan sejarah. Namun, hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Hasudungan & Devi, 2020).

Game edukasi yang dirancang untuk pembelajaran sastra ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa yang seringkali terlibat dalam permainan, baik secara daring maupun luring. Game ini menawarkan fitur yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan; contohnya, tebak sastrawan dan permainan memori yang menguji pengetahuan siswa mengenai tokoh-tokoh sastra, beserta karya-karya mereka. Melalui menu-menu ini, siswa akan dapat mengenali sastrawan dari berbagai angkatan, memahami karya-karya mereka, dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Game edukasi ini tidak hanya membantu siswa mempelajari unsur-unsur penting dalam sastra, tetapi juga melakukannya dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, diharapkan minat mereka terhadap pelajaran sastra di sekolah dapat meningkat (Hasudungan & Devi, 2020). Namun, beberapa siswa mungkin merasa kurang tertarik pada pelajaran ini; tetapi, dengan pendekatan yang inovatif ini, penting untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

Game edukasi menawarkan berbagai keunggulan yang tidak bisa diabaikan jika dibandingkan dengan metode pendidikan konvensional. Salah satunya adalah visualisasi, yang memiliki kemampuan untuk menggambarkan permasalahan nyata dengan cara yang menarik. Seperti yang ditunjukkan oleh proyek Scratch dari Massachusetts Institute of Technology (MIT), game ini dapat meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah; ini merupakan aspek yang sangat krusial. Selain itu, animasi dalam game edukasi dapat memperpanjang daya ingat anak terhadap materi pelajaran, sehingga menjadikannya lebih efektif ketimbang metode pengajaran tradisional. Dengan adanya elemen visual dan interaktif, game edukasi bukan hanya menarik, tetapi

juga efektif dalam menunjang proses Pendidikan terutama saat mengajarkan konsep-konsep yang abstrak (Vitianingsih, 2017).

Permainan edukatif yang berlandaskan simulasi dirancang untuk meniru berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari; ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui pengalaman langsung atau, seperti yang sering disebut, konsep *learning by doing*. Dengan struktur yang interaktif, para pemain diundang untuk menyelesaikan tantangan, di mana status permainan, instruksi, dan alat yang disediakan akan membimbing mereka guna aktif menggali informasi. Metode ini terbukti efektif untuk pendidikan anak-anak sejak usia dini, termasuk dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di mana permainan dapat berfungsi sebagai alternatif untuk menyampaikan dasar-dasar seperti simbol, berhitung, dan bahasa. Pendekatan simulasi ini menjadikan permainan edukatif sebagai media yang bermanfaat dalam mendorong minat belajar, namun juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak (Vitianingsih, 2017).

Keterampilan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang sangat penting bagi siswa, terutama ketika mereka menghadapi tantangan yang muncul di abad ke-21, serta kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan ini mencakup identifikasi masalah, analisis informasi, penentuan langkah-langkah pemecahan, kesimpulan, dan pengambilan keputusan. Namun, bagi siswa tingkat SMP, keterampilan berpikir kritis menjadi sangat krusial untuk membekali mereka dalam memahami materi dengan lebih mendalam. Ini terutama berlaku dalam disiplin yang membutuhkan analisis, seperti sastra. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis sangatlah diperlukan. Meskipun terdapat banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya adalah melalui media pembelajaran inovatif; contohnya, game edukasi berbasis sastra (Maryam et al., 2020).

Secara keseluruhan, pengembangan game edukasi yang berbasis sastra untuk siswa dapat berfungsi sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis di era digital. Melalui kombinasi elemen sastra dan teknologi, siswa diajak untuk memahami materi sastra dengan lebih mendalam dan aktif; sekaligus, mereka berlatih menyelesaikan masalah dalam konteks cerita yang mereka mainkan. Game edukasi ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan *learning by doing*, game ini membantu siswa meningkatkan kemampuan analisis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Ini semua sangat diperlukan, karena tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggalian pengalaman, interaksi, dan dampak dari penggunaan game edukasi berbasis sastra terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di lingkungan SMP.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat eksploratif, artinya bertujuan memahami bagaimana sebuah fenomena dalam hal ini, penggunaan game edukasi berbasis sastra dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 33 Jakarta. Siswa ini dipilih karena mereka telah berpartisipasi dalam pembelajaran yang melibatkan game edukasi berbasis sastra. Selain itu, guru yang memfasilitasi pembelajaran juga akan menjadi informan kunci. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*. Dengan kata lain, hanya siswa dan guru yang relevan dengan fokus penelitian yang dilibatkan.

3. Sumber Data

Penelitian ini mengandalkan :

- a. Data primer, yaitu hasil observasi langsung dan wawancara dengan siswa dan guru.
- b. Data sekunder, seperti dokumen pelajaran, laporan kegiatan kelas, serta hasil evaluasi keterampilan berpikir kritis siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, Peneliti hadir selama proses pembelajaran yang menggunakan game edukasi berbasis sastra, mencatat interaksi siswa, dan bagaimana mereka menyelesaikan tantangan yang ada di game tersebut.
- b. Wawancara, Pertanyaan diajukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui pengalaman mereka dan pendapat tentang efektivitas game ini.
- c. Dokumentasi, Peneliti mengumpulkan materi ajar, catatan siswa, dan hasil evaluasi terkait pembelajaran tersebut.

5. Instrumen Penelitian

- a. Panduan wawancara untuk memastikan setiap wawancara terarah.
- b. Lembar observasi yang digunakan untuk mencatat perilaku, interaksi, dan respons siswa selama bermain game.
- c. Dokumen pembelajaran untuk mendukung data yang telah diperoleh.

6. Teknik Analisis Data

- a. Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi diorganisasi berdasarkan tema-tema utama, seperti keterampilan berpikir kritis, efektivitas pembelajaran, dan respons siswa.
- b. Menyaring data yang relevan dan membuang data yang tidak signifikan.
- c. Menyusun hasil analisis dalam bentuk narasi atau tabel untuk memudahkan interpretasi.

7. Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk memastikan data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya, peneliti menggunakan triangulasi data. Pendekatan ini menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih lengkap.

8. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tetap memperhatikan etika, seperti :

- a. Meminta izin kepada sekolah dan orang tua siswa sebelum melakukan penelitian.
- b. Melindungi privasi siswa dan guru dengan menyamarkan identitas mereka.
- c. Menggunakan data yang diperoleh hanya untuk tujuan penelitian.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana game edukasi berbasis sastra berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa SMP.

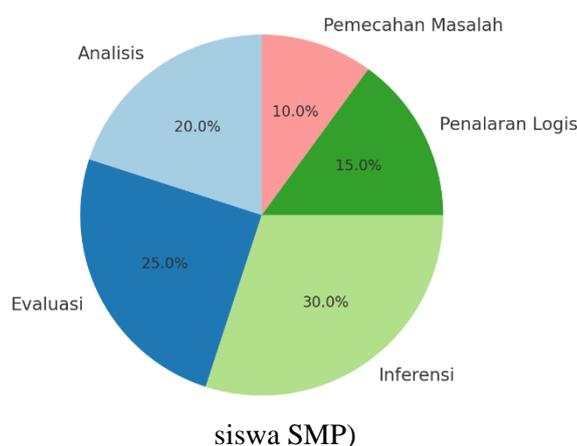
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini di analisis peran game edukasi berbasis sastra dapat terlihat bagaimana siswa dapat berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis sastra membawa banyak manfaat dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, game ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup dan relevan bagi siswa.

Gambar 1. (peran game edukasi berbasis sastra dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis

Distribusi Aspek Keterampilan Berpikir Kritis



1. Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis

Pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu metode inovatif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah melalui game edukasi berbasis sastra. Game edukasi tidak hanya menyajikan hiburan; however, mereka juga dapat menyampaikan nilai-nilai edukatif yang mendalam. Meskipun demikian, penting untuk mempertimbangkan bagaimana integrasi game ini dilakukan, karena tidak semua siswa mungkin merespons dengan cara yang sama.

Dalam game ini, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang melibatkan alur cerita, konflik, dan tokoh. Aktivitas ini membuat siswa, mereka belajar memahami apa yang terjadi dalam cerita, mencari tahu motivasi tokoh, dan memetakan konflik. Saat menemukan tantangan dalam game, siswa harus berpikir logis untuk menentukan langkah terbaik. Setelah membuat keputusan, mereka mengevaluasi dampaknya terhadap jalannya cerita, yang membantu mereka memahami konsekuensi tindakan mereka. Semua ini membuat keterampilan berpikir kritis siswa terlatih secara alami dan menyenangkan.

2. Meningkatkan Antusiasme dan Motivasi Belajar

Bermain game jelas lebih menarik bagi siswa daripada mendengarkan ceramah panjang di kelas. Game ini membuat siswa merasa terlibat penuh dalam proses belajar. Mereka lebih antusias untuk mencoba, berpartisipasi aktif, dan merasa pembelajaran menjadi pengalaman yang seru.

3. Dukungan Guru yang Penting

Meskipun game ini efektif, hasilnya sangat bergantung pada peran guru. Guru yang aktif memandu siswa selama proses bermain dan memberikan diskusi setelahnya mampu membantu siswa menghubungkan pengalaman mereka dalam game dengan pelajaran yang sedang dipelajari. Ini memastikan bahwa game bukan hanya hiburan, tetapi juga alat belajar yang mendalam.

4. Kendala yang Perlu Diperhatikan

Namun, ada beberapa tantangan yang ditemukan dalam penelitian ini :

- a. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer atau koneksi internet yang stabil.
- b. Game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masih terbatas jumlahnya.
- c. Penggunaan game sering memakan waktu lebih lama, sehingga guru perlu menyesuaikan rencana pelajaran.

5. Pendekatan yang Manusiawi dan Bermakna

Game ini tidak hanya tentang menyelesaikan soal atau tugas, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka sendiri. Dengan pendekatan yang lebih humanistik, game ini membantu siswa merasa bahwa pembelajaran adalah pengalaman yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

6. Kaitannya dengan Literasi Digital

Di era teknologi ini, penggunaan game juga mendukung pengembangan keterampilan digital siswa. Mereka belajar mengoperasikan perangkat, memahami antarmuka teknologi, sekaligus tetap fokus pada materi pembelajaran.

Implikasi

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa game edukasi berbasis sastra bisa menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, keberhasilan penggunaannya membutuhkan dukungan dari semua pihak, mulai dari guru, sekolah, hingga pengembang game. Game ini bukan hanya alat belajar, tetapi juga media untuk mengasah keterampilan hidup, termasuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memahami konsekuensi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Berdasarkan data observasi dan evaluasi hasil belajar siswa, penerapan game edukasi berbasis sastra secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Indikator peningkatan mencakup kemampuan menganalisis isi teks sastra, mengevaluasi pesan-pesan moral, dan membangun argumen logis. Sebelum intervensi, hanya 65% siswa yang mampu menjawab soal evaluatif dengan benar. Setelah pembelajaran menggunakan game, persentase tersebut naik menjadi 85%.

Game edukasi berbasis sastra mampu meningkatkan berbagai aspek keterampilan berpikir kritis, terutama pada kemampuan inferensi (30%), evaluasi (25%), dan analisis (20%). Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membangun pola pikir analitis dan reflektif siswa. Mayoritas siswa (75%) menilai bahwa game edukasi berbasis sastra sangat efektif sebagai media pembelajaran. Efektivitas ini ditunjukkan melalui pendekatan interaktif yang mengintegrasikan unsur sastra dan permainan, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif. Sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa media ini sangat menarik, menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sastra sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata tes keterampilan berpikir kritis siswa, dari 65 sebelum menggunakan media menjadi 85 setelah penggunaan media. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi berbasis sastra tidak hanya menarik tetapi juga memiliki dampak positif terhadap capaian belajar siswa.

SIMPULAN

Penggunaan game edukasi berbasis sastra sebagai media pembelajaran berpotensi menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, sekaligus membangun minat terhadap pembelajaran sastra. Media ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah menengah pertama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa game edukasi berbasis sastra dapat memberikan dampak positif pada keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi sastra, sekaligus mendorong mereka untuk:

1. Berpikir analitis, seperti memahami alur cerita, karakter, dan konflik yang ada di dalam game.

2. Memecahkan masalah, dengan menghadapi tantangan dalam game yang membutuhkan solusi kreatif dan logis.
3. Merefleksikan keputusan, di mana siswa belajar memahami konsekuensi dari pilihan mereka dalam game.

Selain itu, game edukasi ini juga membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan mereka menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Guru pun merasakan manfaatnya, karena game ini mempermudah penyampaian materi yang biasanya dianggap sulit atau membosankan. Namun, efektivitas game edukasi ini sangat bergantung pada beberapa hal, seperti dukungan guru, kesesuaian game dengan kurikulum, serta ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah. Jadi, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, integrasi game ini harus direncanakan dan dipandu dengan baik. Game edukasi berbasis sastra adalah media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif. Media ini mampu mengasah keterampilan berpikir kritis siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi Keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, T. (2018). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Teks Sastra." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 234-245.
- Hasudungan, E. S., & Devi, W. S. (2020). Pengembangan Game Sastra (Gasas) Untuk Pembelajaran Karya Sastra Dari Berbagai Angkatan Bagi Siswa Smp. *Pena Literasi*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24853/pl.2.2.70-77>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kurnia, N. (2016). *Literasi Baru di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York: Peter Lang.
- Maryam, M., Kusmiyati, K., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 206–213. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>
- Musthafa, B. (2013). "Pentingnya Membaca Kritis dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1-14.
- Pratama, R. (2020). "Sastra Digital dan Peranannya dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 314-328.
- Saputra, A. R., & Wahyuni, S. (2019). "Perkembangan Sastra Digital dan Dampaknya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(4), 556-569.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2007). *Cooperative Learning in the Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Marzano, R. J., & Kendall, J. S. (2007). *The New Taxonomy of Educational Objectives*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Edisi Ketiga). Thousand Oaks: SAGE Publications.

- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Suparno, P. (2013). *Berpikir Kritis: Teknik Evaluasi dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yuliana, I. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Peran dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.