

# **EFEKTIVITAS *GAME ANDROID* BAHASA INDONESIA (GABI) TERHADAP PENGUASAAN KALIMAT EFEKTIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PEKALONGAN**

**Hanindya Restu Aulia dan Afrinar Pramitasari**  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan  
Email: hanindyaunikal@gmail.com

## **ABSTRACT**

The aims of this study are to determine differences in mastery effective sentence students who are taught using GABI of students using conventional media and the effectiveness of GABI. This study used a quasi-experimental research methods pretest-posttest control group design. Determination of the sample using cluster random sampling (random sample based cluster) to determine the class. Based on the results of the lottery accounting program as control class and nursery program as a experiment class. The validity of the instrument in the form of construct validity. Reliability of the instrument is calculated by reliability rating technique. The test results showed that the prerequisite analysis and posttest-pretest scores were normally distributed and homogeneous. Based on t-test analysis of data mastery effective sentence posttest control group and the experimental group, obtained t count of 3.17, p equal to 0.002 ( $p < 0.05$ ). These results suggest that there are significant differences between students using GABI and students who received learning by conventional media in Unikal. Based on the results of t-test and an increase in the mean scores of control and experimental groups, obtained by t count 4.40, p equal to 0.000 ( $p < 0.05$ ), an increase in the control group mean score of 0.81 while the experimental group mean score increases by 4, 03. Based on the difference in mean score increase in the experimental group were higher than the control group, indicating that GABI more effective than power point as conventional media.

Keywords: android, effective sentence., GABI, game.

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran yang wajib ditempuh mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Penyelenggaraan MKU Bahasa Indonesia sesuai dengan UU No 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 menyatakan bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah: a. agama; b. Pancasila; c. kewarganegaraan; dan d. bahasa Indonesia.

Ruang lingkup mata kuliah Bahasa Indonesia meliputi: sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia, ciri-ciri bahasa Indonesia ragam ilmiah serta mewujudkannya dalam berbahasa, mengenali dan menerapkan kaidah Pedoman Umum Bahasa Indonesia, kata baku dan istilah dalam bahasa Indonesia, kalimat efektif dan membuatnya sesuai dengan syarat-syarat kalimat yang efektif, membuat paragraf yang baik.

Muara akhir perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi adalah mahasiswa mampu menulis ilmiah baik proposal, laporan, hingga artikel ilmiah. Salah satu poin terpenting dalam keterampilan menulis ilmiah adalah penguasaan kalimat.

Keterampilan menulis ilmiah bagi civitas akademika (dosen dan mahasiswa) merupakan hal yang harus dikuasai mengingat mereka tidak lepas dari kegiatan menulis, terutama menulis ilmiah. Heryati, (2010) dalam sebuah laporan penelitian mengungkapkan bahwa dalam skripsi mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung masih terdapat kesalahan baik dalam hal ejaan, morfologi, maupun sintaksis. Senada dengan Heryati, Rochmat (2015) mengungkapkan hasil penelitiannya tentang kemampuan menulis ilmiah mahasiswa pesisir Jawa Tengah yang menyimpulkan “Sebagian besar mahasiswa pesisir Jawa Tengah masih banyak ditemukan kesalahan penulisan ejaan dan kalimat efektif dalam penulisan skripsi dan perlu dibina secara serius untuk meningkatkan mutu karya tulis mereka”.

Berdasarkan hasil observasi di Universitas Pekalongan ditemukan bahwa penguasaan kalimat efektif oleh mahasiswa masih sangat rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah proses pembelajaran yang membosankan. Perkuliahan Bahasa Indonesia diharapkan dilaksanakan

secara efektif, variatif, inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga membangkitkan minat dan motivasi serta daya kreativitas mahasiswa pada pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *GABI* (*game* android bahasa Indonesia). *GABI* merupakan media yang dapat memberikan nuansa baru bagi mahasiswa. Melalui media pembelajaran *GABI*, mahasiswa diajak ke dalam dunianya sendiri tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, perkuliahan pun akan lebih diminati mahasiswa sehingga tujuan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia dapat tercapai.

Saat ini *game* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga untuk mengasah daya pikir dan logika. Selain itu, *game* juga dapat digunakan sebagai media menyampaikan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami.

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut (Ahmadi dan Soleh, 2005:12).

Saat ini *game* yang marak digemari adalah *game* berbasis sistem operasi android. Android adalah

sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Harahap 2012:1).

Bertolak dari paparan yang diuraikan di atas tujuan penelitian ini dirumuskan menjadi dua, yaitu (1) Mendeskripsikan perbedaan penguasaan kalimat efektif antara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan MKU Bahasa Indonesia dengan menggunakan GABI dan menggunakan media konvensional; (2) Mendeskripsikan efektivitas GABI sebagai media pembelajaran MKU Bahasa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, karena metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2011:72). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest posttest control group design*.

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh mahasiswa Universitas Pekalongan yang terdiri atas tiga belas program studi tahun akademik 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini Prodi Pendidikan Matematika sebagai kelas kontrol dan Prodi Ilmu Keperawatan sebagai kelas eksperimen yang dipilih secara acak.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas sebaran. Berfungsi untuk mengkaji normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Pengujian normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov. Uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai Asymp Sig (2-tailed). Jika Asymp Sig (2 tailed) atau  $P > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas varian ini berfungsi untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel dari populasi yang sama.

Uji-t dimaksudkan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria penilaian dan penolakan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%.

Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan atau pengaruh antara variabel satu dengan variabel yang lainnya. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan kebalikan dari hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain.

Adapun hipotesis penelitian ini: (1) terdapat perbedaan

penguasaan kalimat efektif antara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan MKU Bahasa Indonesia dengan menggunakan *GABI* dan menggunakan media konvensional; (2) *GABI* efektif digunakan sebagai media pembelajaran MKU Bahasa Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis Uji-t data *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh t hitung 0,422 dengan  $df = 61$  dan diperoleh p sebesar 0,674. Nilai p lebih besar dari taraf kesalahan 0,05 ( $0,674 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil Uji-t *pretest* menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan penguasaan kalimat efektif antara mahasiswa yang akan mendapat perlakuan penggunaan *GABI* dengan mahasiswa yang menggunakan *power point*. Dengan kata lain, penguasaan kalimat efektif di awal penelitian pada kedua kelompok setara.

Setelah kedua kelompok mendapat perlakuan, kemudian dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa skor rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rerata kelompok kontrol. Skor rerata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 51,03, sedangkan skor rerata *posttest* kelompok kontrol sebesar 47,16.

Berdasarkan analisis hasil Uji-t skor *posttest* antar kelompok, diperoleh t hitung sebesar 3,173

dengan  $df = 61$  dan p sebesar 0,002 pada taraf kesalahan 0,05. Nilai p lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ( $0,002 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang diajar menggunakan *GABI* dengan mahasiswa yang diajar menggunakan *power point*.

Perbedaan yang menonjol juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, mahasiswa cenderung merasa bosan dan kesulitan dalam menyusun kalimat efektif. Pembelajaran hanya dilakukan dengan cara mahasiswa menyimak penjelasan dosen dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan yang tersedia. Pada kelas eksperimen, mahasiswa jauh lebih bersemangat dalam perkuliahan karena memanfaatkan *GABI*.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan *GABI* dalam materi maenulis ilmiah utamanya penguasaan kalimat efektif sangat membantu proses pencapaian hasil belajar. Penggunaan *GABI* dalam pembelajaran menulis ilmiah merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kejenuhan mahasiswa dalam perkuliahan.

Tingkat efektivitas *GABI* terhadap penguasaan kalimat efektif pada mahasiswa Unikal dapat diketahui setelah mendapat perlakuan pembelajaran menulis ilmiah menggunakan *GABI*. Hasil analisis

Uji-t data kenaikan *pretest* dan *posttest* serta kenaikan skor rerata penguasaan kalimat efektif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan bantuan komputer program SPSS 17,00, diperoleh *t* hitung sebesar 4,401 dengan *df* = 61 dan *p* sebesar 0,000. Nilai *p* lebih kecil daripada taraf kesalahan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kalimat efektif antara mahasiswa yang menggunakan *GABI* dengan yang tidak menggunakan *GABI*. Selain itu, terdapat perbedaan kenaikan skor rerata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rerata pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 4,03, sedangkan skor rerata pada kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan sebesar 0,81. Perbedaan kenaikan skor rerata kelompok eksperimen yang lebih besar dari skor rerata kelompok kontrol, menunjukkan bahwa pembelajaran menulis ilmiah materi kalimat efektif menggunakan *GABI* lebih efektif dibanding menggunakan media *power point*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan, maka dapat

ditarik beberapa simpulan hasil penelitian berikut ini.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kalimat efektif antara mahasiswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan *GABI* dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran menggunakan *power point* di Universitas Pekalongan.
2. Penggunaan media *GABI* dalam meningkatkan penguasaan kalimat efektif lebih efektif dibandingkan media *power point* pada mahasiswa Universitas Pekalongan.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan di atas, berikut ini diusulkan saran-saran sebagai berikut.

1. Saran untuk para dosen pengampu MKU Bahasa Indonesia

Dalam mengajarkan kalimat efektif dalam keterampilan menulis ilmiah, dosen perlu menggunakan media *GABI* agar mahasiswa lebih berminat dalam perkuliahan. Menghadapi kelas yang memiliki kemampuan beragam, dosen bahasa Indonesia perlu lebih kreatif menyesuaikan teknik pembelajarannya dengan kemampuan mahasiswa sedemikian rupa sehingga teknik yang digunakan dapat diterima mahasiswa, baik yang

- berkemampuan tinggi maupun yang berkemampuan rendah.
2. Saran untuk Para Mahasiswa  
Mahasiswa disarankan untuk meningkatkan aspek penguasaan kalimat efektif agar mereka dapat meningkatkan kemampuan menulisnya, khususnya menulis ilmiah dan menulis pada umumnya.
  3. Saran untuk Peneliti yang Lain  
Peneliti lain diharapkan mengadakan penelitian serupa mengenai *game android* Bahasa Indonesia. Selain itu, dapat pula memperluas wilayah penelitiannya, hingga tingkat nasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- DiMarzio, J.F 2008. *A Programmer's Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Harahap, Nazruddin Safaat. 2012. *ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rochmat, Chamdi et.al. 2015. Keterampilan Menulis Ilmiah Mahasiswa Pesisir Jawa Tengah: Survei di Universitas Pekalongan Tahun Akademik 2015/2016. *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* Vol.29 No.1
- Setyosari, P. dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparman, M. Atwi. 2001. *Desain Instruksioanal*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka