

Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Eclipse Crossword* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Kebidanan Program Sarjana untuk Mata Kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks

Eva Zulisa¹

¹Prodi Kebidanan Program Sarjana STIKes Muhammadiyah Aceh, Jl. Harapan
No. 14 Punge Blang Cut Banda Aceh

*Email Korespondensi: zulisae000@gmail.com

Abstract: *The implementation of community activities in Indonesia during the Covid-19 pandemic caused the implementation of face-to-face learning activities to be temporarily suspended and learn from each other's home. This condition causes student boredom if the lecturer teaches monotonous without any learning media innovation. One of the innovations is implementing an educational game, namely Eclipse Crossword to increase student interest in learning. This type of research is Quasi-experimental with Pre-test Post-test Control Group Design. The research sample was students of the Midwifery Study Program Even Semester of the 2020/2021 Academic Year, which consisted of an experimental class of 48 people and a control class of 47 people. The experimental class was given the educational game Eclipse Crossword learning media, while the control class only used power point. The research instrument is a list of student scores for the Midwifery Care course in Complex Cases. Test the hypothesis using the t test. The results of the study were that there was a significant effect between the use of the educational game Eclipse Crossword on improving student learning outcomes for undergraduate programs for the Midwifery Care course in Complex Cases with a p-value of 0.000.*

Keywords : *Educational Games, Eclipse Crossword, Learning Outcomes*

Abstrak: Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat di Indonesia pada masa pandemi Covid-19 menyebabkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara tatap muka harus dihentikan sementara waktu dan digantikan dengan belajar dari rumah masing-masing secara daring (online). Kondisi ini menimbulkan kebosanan mahasiswa apabila dosen mengajar monoton tanpa ada inovasi media pembelajaran. Salah satu inovasinya adalah menerapkan game edukasi yaitu Eclipse Crossword untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar. Jenis penelitian Quasi experiment dengan rancangan Pre-test Post-test Control Group Design. Sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi Kebidanan Program Sarjana STIKes Muhammadiyah Aceh Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021, yang terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 48 orang dan kelas kontrol sebanyak 47 orang. Pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran game edukasi Eclipse Crossword, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan power point. Instrumen penelitian berupa daftar nilai mahasiswa untuk mata kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks. Uji

hipotesis menggunakan Uji t Test. Hasil penelitian yaitu ada pengaruh yang bermakna antara penggunaan game edukasi *Eclipse Crossword* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa kebidanan program sarjana untuk mata kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks dengan nilai p-value 0,000.

Kata Kunci: Game Edukasi, *Eclipse Crossword*, Hasil Belajar

Kehadiran pandemi *Covid-19* telah membawa perubahan terhadap dunia dengan berbagai tantangan yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya, dimana salah satunya pada bidang pendidikan. Secara nasional sejak bulan Maret 2020 kegiatan belajar mahasiswa dilakukan dari rumah (Kemdikbud RI, 2021). Berdasarkan Statistik Kesejahteraan Indonesia Tahun 2019 ditemukan kurang dari 15% anak pedesaan yang memiliki komputer atau laptop untuk mengakses internet dari rumah dan pada anak yang berada di daerah perkotaan sekitar 25%. Penutupan sekolah, isolasi sosial serta ketidakpastian ekonomi menghadapkan anak pada risiko-risiko lainnya (UNICEF Indonesia, 2021). Hasil survei *The SMERU Research Institute* menemukan bahwa 45% rumah tangga melaporkan adanya tantangan perilaku dari anak mereka, diantaranya sebanyak 20,5% mengatakan anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam belajar, 12,9% menjadi lebih emosional dan 6,5% mengalami insomnia (Usman, 2021).

Adanya *Covid-19* yang mendadak maka dunia pendidikan harus tetap mengikuti alur untuk menolong kondisi pendidikan di masa pandemi saat ini dimana perlu memaksakan diri untuk belajar menggunakan daring (Usman, 2021). Keefektifan proses pembelajaran daring tidak hanya berasal dari potensi diri mahasiswa, namun juga didukung dari lingkungan atau suasana pembelajaran. Dosen dituntut untuk mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Auer et al., 2018).

Berdasarkan observasi pada mahasiswa Program Studi Kebidanan Program Sarjana STIKes Muhammadiyah Aceh di Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 saat proses pembelajaran daring ditemukan mahasiswa kurang berminat dan bosan dikarenakan gaya mengajar yang monoton tanpa ada inovasi media pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada hasil akhir belajar mahasiswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka salah satu media yang sangat menarik dan mudah digunakan adalah game edukasi *Eclipse Crossword* yang belum pernah diterapkan di STIKes Muhammadiyah Aceh. Game edukasi

ini dipilih karena mudah diaplikasikan dan berbentuk seperti pengisian Teka Teki Silang (TTS) sehingga dapat meningkatkan kognitif dan antusiasme mahasiswa serta mempermudah pemahaman istilah kosakata dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan. Oleh karena itu dengan menguji penggunaan game edukasi *Eclipse Crossword* diharapkan dapat menimbulkan minat mahasiswa dalam belajar. Selain itu juga dosen dimudahkan dalam proses pengajaran agar tercipta hubungan timbal-balik yang bersifat positif dalam kegiatan belajar-mengajar.

KAJIAN PUSTAKA

Game Edukasi Eclipse Crossword

Salah satu inovasi media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran daring agar suasana belajar tidak monoton adalah menerapkan game edukasi yaitu *Eclipse Crossword*. Media pembelajaran game edukasi *Eclipse Crossword* merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa meninggalkan esensi dari proses belajar (Riza dkk, 2020).

Media pembelajaran game edukasi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam ranah kognitif. Selama ini proses pembelajaran umumnya diarahkan pada proses mendengarkan dan menghafalkan informasi yang disajikan oleh dosen sehingga mahasiswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Idealnya proses pembelajaran itu menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, mahasiswa yang pasif saat belajar maka tidak menutup kemungkinan ia akan mudah melupakan informasi yang disampaikan oleh dosen. Berbeda halnya pada mahasiswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, ia akan mencoba untuk membentuk pemahamannya sehingga pengetahuan yang disampaikan oleh dosen dapat diinterpretasikan dan hasil akhir belajar juga akan bagus (Mulyasa, 2014).

Menurut Auer et al. (2018) strategi pembelajaran menggunakan game edukasi *Eclipse Crossword* adalah bagian dari salah satu strategi pembelajaran aktif yang berakar dari model pembelajaran konstruktivisme. Pada dasarnya prinsip dari strategi pembelajaran ini merupakan bentuk permainan menebak kata dari pertanyaan-pertanyaan secara menurun dan mendatar yang tersaji pada papan *Eclipse Crossword*. Keistimewaan dari strategi ini

adanya unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir, dimana mahasiswa berusaha untuk menyelaraskan isian pertanyaan mendatar dan menurun sehingga membentuk kata-kata yang saling berhubungan satu sama lain.

Hasil Belajar

Menurut Matondang dkk (2019) merupakan realisasi dari kapasitas yang dimiliki seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Definisi lainnya terkait hasil belajar adalah peristiwa terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi yaitu motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional untuk mencapai tujuan belajar.

Dilakukan evaluasi atau penilaian untuk memperoleh hasil belajar yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan materi ajar (Sumardi, 2020). Berdasarkan hasil penelitian oleh Wijayanto (2017) ditemukan bahwa penggunaan media game edukasi pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Asuhan kebidanan pada kasus kompleks adalah serangkaian layanan yang diberikan bidan untuk mendeteksi dan mengatasi masalah kebidanan mulai dari masa kehamilan, persalinan, nifas, bayi baru lahir dan keluarga berencana. Dalam memahami mata kuliah ini, mahasiswa harus tahu istilah-istilah kebidanan agar dapat melaksanakan layanan kebidanan sampai dengan tahap pencatatan atau pendokumentasian asuhan kebidanan (Amelia, 2017). Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran game edukasi *Eclipse Crossword* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa keberhasilan mahasiswa dapat dilihat dari hasil pembelajarannya setelah mengikuti kegiatan belajar untuk memahami konsep, prinsip atau fakta dan mengaplikasikan informasi yang diterima dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Quasi experiment dengan rancangan Pre-test Post-test Control Group Design. Terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan media pembelajaran game edukasi *Eclipse Crossword* dan kelompok

kontrol hanya menggunakan media power point. Pada kedua kelompok dilakukan pre-test terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan dan dilakukan post-test kembali setelah diberi perlakuan. Skema Pre-test Post-test Control Group Design ditunjukkan sebagai berikut :

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
KE	O1	X	O2
KK	O3		O4

Gambar 1. Desain Penelitian Pre-test Post-test Control Group Design

Sumber : Arikunto, 2013

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Kebidanan Program Sarjana STIKes Muhammadiyah Aceh Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 yang mengikuti mata kuliah Asuhan kebidanan pada kasus kompleks yang berjumlah 95 orang. Teknik pengambilan sampel secara Total sampling. Operasional media pembelajaran game edukasi Eclipse Crossword dengan cara mengimput soal essay tentang istilah-istilah dalam Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks sebanyak 20 soal berbentuk Teka Teki Silang. Setiap soal mempunyai bobot nilai yang sama yaitu bobot lima (5) dan bila jawaban salah maka nilainya nol (0). Jawaban harus sesuai dengan kolom Teka Teki Silang yang telah disediakan. Instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh dianalisa secara analitik dengan menggunakan Uji t test karena data berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen

Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran game edukasi Eclipse Crossword dengan jumlah responden sebanyak 48 orang. Deskripsi data hasil pre-test dan post-test responden pada kelompok eksperimen dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Statistik Berdasarkan Hasil Pre-Test dan Post-test Kelompok Eksperimen

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	
		Pre-test	Post-test
1.	Banyak Data	48	48
2.	Skor Tertinggi	76	100
3.	Skor Terendah	40	76
4.	Mean	59,7	88,3
5.	Median	60	88
6.	Modus	56	96
		<i>Mean Different = 28,6</i>	

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 1 maka dari 48 responden yang berada pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* dengan selisih yang lebih besar dari 1 yaitu 28,6 sehingga perbedaan selisih tersebut signifikan.

Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol hanya menggunakan media *power point* dengan jumlah responden sebanyak 47 orang. Deskripsi data hasil *pre-test* dan *post-test* responden pada kelompok kontrol dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Penilaian Statistik Berdasarkan Hasil *Pre-Test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

No.	Statistik	Kelas Kontrol	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Banyak Data	47	47
2.	Skor Tertinggi	72	88
3.	Skor Terendah	40	64
4.	Mean	59,9	77,3
5.	Median	62	76
6.	Modus	68	76
<i>Mean Different = 17,4</i>			

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 2 maka dari 47 responden yang berada pada kelompok kontrol terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* dengan selisih yang lebih besar dari 1 yaitu 17,4 sehingga perbedaan selisih tersebut signifikan.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan game edukasi *Eclipse Crossword* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan media *power point*, yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Uji *t test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	<i>Mean</i>	<i>Sig.</i>
Eksperimen	88,3	0,000
Kontrol	77,3	

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 3 maka nilai mean dari kelompok eksperimen hasil akhir belajar

yaitu 88,3 yang berarti lebih besar daripada nilai mean dari kelompok kontrol yaitu 77,3, yang artinya ada perbedaan rerata nilai hasil akhir belajar mata kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisa statistik menggunakan Uji *t test* maka diperoleh nilai *p-value* 0,000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang bermakna antara penggunaan game edukasi *Eclipse Crossword* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Game edukasi merupakan game yang bertujuan memotivasi minat belajar peserta didik sesuai dengan yang dikemukakan oleh Henry (2010) bahwa pada dasarnya game edukasi mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam jenis game yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat peserta didik sambil belajar.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Wijayanto (2017) menemukan bahwa penggunaan media game edukasi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (*p-value* 0,027 < 0,05). Penelitian lainnya oleh Lestiyorini (2012) yang berhasil mengembangkan game edukasi berbentuk ular tangga untuk mata pelajaran matematika kelas V SD. Kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa game edukasi dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik akibat suasana belajar yang monoton.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Ada perbedaan rerata nilai hasil akhir belajar mata kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang berbanding jauh dari rerata pre-test yaitu 59,7 dengan rerata post-test yaitu 88,3 pada kelompok eksperimen. Selain itu rerata post-test kelompok eksperimen yaitu 88,3 lebih tinggi dari rerata post-test kelompok kontrol yaitu 77,3.
2. Ada pengaruh yang bermakna antara penggunaan game edukasi *Eclipse Crossword* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil Uji *t test* diperoleh nilai *p-value* 0,000 < 0,05.

Saran

1. Diharapkan dosen atau pengajar dapat menerapkan media pembelajaran game edukasi seperti Eclipse Crossword sebagai pertimbangan penggunaan alternatif tambahan media pembelajaran pada peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai sumber referensi bagi penelitiannya serta menambahkan variabel atau intervensi lainnya yang dapat mendukung inovasi dalam media pembelajaran.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amelia, Sylvi W.N.A. (2017). *Buku Asuhan Kebidanan Kasus Kompleks Maternal dan Neonatal*. Jakarta. Pustaka Baru Press.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Auer, ME., Guralnick D., Simonics I. (2018). *Teaching and Learning in a Digital World*. Switzerland. Springer Nature.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Kemdikbud RI. (2021). *Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di Daerah?* <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/06/bagaimana-pelaksanaan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19-di-daerah>
- Lestiyorini, Deti. (2012). *Game Edukasi Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik Program Studi Pendidikan Informatika.
- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi., Simarmata, J. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. PT Rosdakarya.
- Riza, M., dkk. (2020). *Fun Learning Edisi 1*. Jawa Tengah. Omera Pustaka.
- Sumardi. (2020). *Statistical Process Control*. CV. Social Politic Genius (SIGn).
- Usman, Syaikhu. (2021). *Belajar dari rumah yang tidak efektif selama pandemi berpotensi hapus bonus demografi*. SMERU Research Institute. <https://smeru.or.id/id/content/belajar-dari-rumah-yang-tidak-efektif-selama-pandemi-berpotensi-hapus-bonus-demografi-0>
- UNICEF Indonesia. (2021). *COVID-19: Laporan baru UNICEF mengungkap setidaknya*

sepertiga anak sekolah di seluruh dunia tidak dapat mengakses pembelajaran jarak jauh selama sekolah ditutup. <https://www.unicef.org/indonesia/id/>

Wijayanto, Erwin. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. JPGSD: Vol. 05; No. 03.