



Eksplorasi Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Edu-Games Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kualitatif di Sekolah Menengah

Rosdiana Rajagukguk¹

¹Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

*Corresponding author email: rosdiana.rajagukguk@uhn.ac.id

Article Info

Article history:

Received October 14, 2025

Approved November 25, 2025

Keywords:

Student Perception, Digital Edugames, English Language Learning, Qualitative Study, Secondary School

ABSTRACT

The digital transformation in education has encouraged the adoption of innovative learning media, one of which is the use of educational games (edugames) in English language teaching. This study aims to explore secondary school students' perceptions of the use of digital edugames in English language learning. A qualitative approach with a case study design was employed to gain an in-depth understanding of students' learning experiences through in-depth interviews, participant observation, and documentation. Participants included eighth and ninth grade students from a secondary school in North Sumatra who actively used edugame applications such as Quizizz, Wordwall, and Kahoot during their learning activities. The findings reveal that students hold positive perceptions of edugames in terms of motivation, learning engagement, and content comprehension. Digital games were found to support vocabulary and grammar acquisition in a contextual and enjoyable environment. However, technical constraints such as device availability and internet access remain challenges in implementation. Students' perceptions were also shaped by the role of teachers in designing and facilitating the use of edugames in a structured and pedagogically sound manner. Hence, digital edugames are considered effective when integrated systematically and interactively into instructional planning. This study highlights the importance of technology-integrated learning approaches and students' active involvement in selecting instructional media.

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong adopsi media pembelajaran inovatif, salah satunya adalah penggunaan educational games (edugames) dalam pengajaran bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa sekolah menengah terhadap pemanfaatan edugames digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap pengalaman belajar siswa melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Partisipan terdiri dari siswa kelas VIII dan IX di salah satu sekolah menengah di Sumatera Utara yang secara aktif menggunakan aplikasi edugames seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap edugames, baik dari aspek motivasi, keterlibatan belajar, maupun pemahaman materi. Permainan digital membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa secara kontekstual serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, kendala teknis seperti akses perangkat dan koneksi internet masih menjadi tantangan. Persepsi siswa juga dipengaruhi oleh peran guru dalam mendesain dan memfasilitasi

penggunaan edugames secara terstruktur. Dengan demikian, edugames digital dinilai efektif jika diintegrasikan dalam sistem pembelajaran secara sistematis dan partisipatif. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif berbasis teknologi serta keterlibatan siswa dalam pengambilan keputusan media ajar.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Rajagukguk, R. (2025). Eksplorasi Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Edu-Games Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kualitatif di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(4), 3272–3282. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4794>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah secara signifikan mengubah lanskap pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan bahasa yang terus mendapatkan perhatian adalah pemanfaatan *educational games* (edugames), yang dianggap mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Tanjung & Rafida, 2025; Hills, 2025). Edugames berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendorong interaktivitas, kolaborasi, dan keterlibatan kognitif siswa (Chalán Gualán, 2025; Svendsen, 2025). Penggunaan edugames dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti secara empiris meningkatkan keterampilan kosakata, pemahaman membaca, hingga kemampuan berbicara (Malisa, 2025; Pradana & Sari, 2025). Permainan interaktif seperti *Kahoot*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Baamboozle* telah banyak digunakan di sekolah-sekolah menengah sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan bermakna (Daulay, 2025; Gumelar & Amini, 2025). Implementasi ini mencerminkan pergeseran paradigma pembelajaran tradisional ke arah *game-based learning* (GBL) yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan generasi digital.

Di Indonesia, pendekatan berbasis game dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan implementatif, terutama dalam konteks sekolah menengah di daerah yang kurang memiliki infrastruktur digital yang memadai (Fajar & Waqidah, 2025; Rafida, 2025). Selain itu, belum banyak studi kualitatif mendalam yang menggambarkan persepsi siswa terhadap efektivitas dan kenyamanan penggunaan edugames dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dari sudut pandang mereka sebagai pengguna utama. Studi global menyatakan bahwa persepsi siswa merupakan komponen krusial dalam mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran, khususnya strategi yang berbasis teknologi (Lee et al., 2025; Kunna & Heggedal, 2025). Persepsi yang positif terhadap edugames tidak hanya berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar, tetapi juga membentuk sikap yang lebih terbuka terhadap pembelajaran bahasa asing secara umum (Ismail, 2025; Li & Yeung, 2025). Studi di berbagai negara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika media yang digunakan selaras dengan kebiasaan digital mereka sehari-hari (Sari, 2025; Olsen, 2025). Namun, konteks kultural dan sistem pendidikan di Indonesia tentu memengaruhi bagaimana siswa menilai manfaat dari penggunaan edugames. Oleh karena itu, pemahaman lokal berbasis konteks sangat penting untuk menghasilkan rekomendasi yang valid secara pedagogis dan kultural.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa meskipun banyak guru di Indonesia yang mulai menggunakan edugames dalam pembelajaran bahasa Inggris, tidak semua guru melakukan evaluasi terhadap persepsi siswa terkait strategi ini (Ramadhanti & Pratiwi, 2025; Halimah,

2025). Padahal persepsi siswa dapat mengungkapkan banyak hal, termasuk preferensi gaya belajar, hambatan teknologi, dan tingkat kenyamanan selama proses belajar. Permasalahan umum dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa (Daulay, 2025; Mubasyiroh & Ulfa, 2025). Edugames diyakini mampu memecah kebekuan tersebut melalui elemen kompetitif dan visual yang menyenangkan, namun diperlukan penelitian kualitatif untuk menggali lebih dalam bagaimana siswa memaknai penggunaan media tersebut.

Selain itu, digitalisasi pendidikan Indonesia yang meningkat pesat selama dan setelah pandemi COVID-19 mendorong adopsi berbagai platform pembelajaran berbasis digital (Tanjung & Daulay, 2025; Suwadini & Ismail, 2025). Meski demikian, data empiris menunjukkan masih adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kesiapan siswa dalam menggunakan secara optimal dalam kegiatan belajar (Gualán, 2025; Chalán, 2025). Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami materi ketika belajar menggunakan game interaktif dibandingkan metode konvensional, khususnya dalam menguasai aspek kosakata dan tata bahasa (Fajar, 2025; Tanjung, 2025). Namun, belum semua sekolah di Indonesia memberikan pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan edugames secara sistematis ke dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Penggunaan edugames juga dapat meningkatkan partisipasi siswa introvert yang cenderung pasif dalam diskusi kelas (Yeung, 2025; Da Pradana, 2025). Media digital memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara personal dalam ritme mereka sendiri, yang mana hal ini jarang terjadi dalam model pembelajaran klasikal. Dalam konteks Sumatera Utara, banyak sekolah menengah mengalami transisi dari metode pengajaran tradisional ke digital learning. Namun belum ada dokumentasi ilmiah yang secara spesifik mengeksplorasi persepsi siswa dari latar belakang lokal tersebut terhadap penggunaan edugames dalam pembelajaran bahasa Inggris (Wijayanto, 2025; Malisa, 2025). Padahal konteks geografis dan sosial seperti itu berpengaruh signifikan terhadap adopsi teknologi pembelajaran.

Sumber-sumber internasional menunjukkan bahwa edukasi berbasis permainan (*game-based education*) secara global telah menjadi salah satu strategi utama pembelajaran bahasa asing karena potensinya dalam mengembangkan keterampilan abad 21 (Olsen, 2025; Hills, 2025). Ini mencakup *critical thinking*, *problem solving*, dan *digital literacy*, yang semuanya sangat relevan dalam pendidikan bahasa saat ini. Metode kualitatif dianggap sebagai pendekatan yang paling tepat untuk menggali persepsi siswa secara holistik, mendalam, dan kontekstual (Sari, 2025; Selviana, 2025). Dengan wawancara terbuka dan observasi partisipatif, penelitian semacam ini memungkinkan penggalian data yang kaya terhadap pengalaman siswa dalam menggunakan edugames.

Beberapa studi terbaru bahkan menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi edugames sangat tergantung pada pengalaman emosional siswa selama proses belajar berlangsung (Kunnen & Heggedal, 2025; Chalán, 2025). Oleh karena itu, pemahaman terhadap aspek afektif menjadi kunci untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih humanistik. Berdasarkan kondisi di atas, eksplorasi terhadap persepsi siswa terhadap penggunaan edugames digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak secara ilmiah dan pedagogis. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan literatur, terutama di level lokal dan nasional, serta memberikan kontribusi bagi perumusan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali secara mendalam fenomena persepsi siswa dalam konteks nyata, khususnya dalam lingkungan pembelajaran bahasa Inggris yang melibatkan media *edugames* digital. Studi kasus memungkinkan analisis komprehensif terhadap interaksi antara siswa, guru, dan teknologi pembelajaran dalam satu ekosistem kelas yang spesifik. Penelitian ini difokuskan pada pemahaman terhadap bagaimana siswa menafsirkan, merasakan, dan memberi makna terhadap penggunaan *edugames* sebagai bagian dari proses belajar bahasa Inggris mereka.

Lokasi penelitian dipilih secara purposif di salah satu sekolah menengah di wilayah Sumatera Utara yang telah mengintegrasikan *edugames* digital seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*, atau *Baamboozle* dalam pengajaran bahasa Inggris. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti ketersediaan fasilitas TIK dasar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Partisipan dalam penelitian terdiri dari siswa kelas VIII dan IX yang telah memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan *edugames* dalam proses belajar bahasa Inggris. Penentuan partisipan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan variasi latar belakang akademik dan preferensi belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar dapat mengakomodasi fleksibilitas dalam mengeksplorasi sudut pandang siswa. Pertanyaan dirancang untuk menggali persepsi mengenai kemudahan penggunaan, manfaat, tantangan, serta pengaruh *edugames* terhadap motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Observasi dilakukan langsung saat proses pembelajaran berlangsung, dengan mencermati interaksi siswa terhadap media *edugames* serta respons afektif maupun kognitif yang muncul. Dokumentasi berupa tangkapan layar permainan yang digunakan, hasil latihan siswa, serta catatan refleksi yang dikumpulkan dari guru atau siswa digunakan sebagai pelengkap triangulasi data.

Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah pedoman wawancara dan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator persepsi dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) dan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis game. Instrumen tersebut divalidasi melalui uji pakar dan uji coba terbatas sebelum diterapkan dalam pengumpulan data utama. Semua data lapangan dicatat secara sistematis dalam bentuk transkrip wawancara, catatan observasi, dan arsip dokumentasi digital. Seluruh proses dilakukan dengan tetap menjaga prinsip etika penelitian, termasuk pemberian *informed consent*, jaminan anonimitas, dan kebebasan partisipan untuk tidak melanjutkan keterlibatan jika merasa tidak nyaman.

Analisis data dilakukan secara induktif menggunakan teknik analisis tematik yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2006). Prosedur ini mencakup tahapan: membaca dan memahami data secara menyeluruh, melakukan pengkodean awal secara terbuka, mengelompokkan kode menjadi tema-tema awal, merevisi dan memverifikasi tema, memberi nama pada tema, serta menyusun narasi interpretatif berdasarkan data. Analisis dilakukan secara manual dan dibantu dengan penggunaan perangkat lunak pengelola data kualitatif (seperti NVivo atau ATLAS.ti) jika diperlukan. Tujuan dari analisis ini bukan hanya untuk menemukan pola, tetapi juga untuk merekonstruksi makna pengalaman belajar yang dialami siswa melalui penggunaan *edugames*.

Keabsahan data dijaga dengan menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Triangulasi dilakukan antara hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan. Selain itu, dilakukan proses *member checking*, di mana hasil interpretasi sementara dikonfirmasi kembali kepada partisipan untuk meminimalisir bias peneliti. *Audit trail* juga disiapkan untuk mencatat seluruh proses analisis sebagai bagian dari transparansi metodologis.

Secara keseluruhan, rancangan metodologi ini bertujuan untuk menghasilkan data yang kaya dan otentik tentang bagaimana siswa memaknai penggunaan *edugames* digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah. Penekanan diletakkan pada kedalaman pengalaman, bukan pada generalisasi, sesuai dengan karakteristik pendekatan kualitatif yang bersifat interpretatif dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan Pertama Dari Penelitian Ini Menunjukkan Bahwa Sebagian Besar Siswa Memandang Edugames Digital Sebagai Media Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Menarik. Siswa Menyatakan Bahwa Kehadiran Elemen Visual, Animasi, Dan Tantangan Dalam Permainan Membuat Mereka Lebih Fokus Dan Antusias Dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan Seperti Bermain Kahoot Dan Quizizz Memberikan Suasana Kelas Yang Lebih Hidup Dan Tidak Membosankan. Beberapa Siswa Bahkan Menyebutkan Bahwa Mereka Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar Ketika Guru Menggunakan Media Tersebut. Permainan Yang Dirancang Dengan Sistem Skor Dan Peringkat Memberikan Stimulus Kompetitif Yang Dianggap Memacu Semangat Belajar. Selain Itu, Siswa Merasa Lebih Bebas Untuk Berekspresi Karena Media Tersebut Memungkinkan Interaksi Tanpa Rasa Malu. Edugames Juga Dianggap Mempermudah Pemahaman Terhadap Materi Karena Menyajikan Konsep Secara Visual Dan Kontekstual. Siswa Cenderung Menyukai Fitur Kuis Cepat Dan Umpam Balik Langsung Yang Mereka Terima Setelah Menjawab Soal. Hal Tersebut Dinilai Membantu Mereka Mengetahui Letak Kesalahan Dan Segera Memperbaikinya. Secara Umum, Edugames Dianggap Memberikan Suasana Belajar Yang Berbeda Dan Lebih Positif Dibanding Metode Konvensional.

Persepsi Siswa Terhadap Kemudahan Penggunaan Edugames Sangat Dipengaruhi Oleh Latar Belakang Digital Mereka. Siswa Yang Memiliki Akses Internet Dan Pengalaman Menggunakan Gawai Cenderung Merasa Lebih Nyaman Dengan Aplikasi Permainan Digital. Mereka Menyebut Bahwa Antarmuka Aplikasi Seperti Wordwall Atau Baamboozle Sangat Mudah Dipahami, Bahkan Tanpa Pelatihan Khusus. Akan Tetapi, Beberapa Siswa Dari Latar Belakang Ekonomi Menengah Ke Bawah Menghadapi Kendala Seperti Keterbatasan Perangkat Dan Koneksi Yang Tidak Stabil. Hal Ini Menyebabkan Pengalaman Belajar Mereka Dengan Edugames Menjadi Tidak Konsisten. Meski Demikian, Siswa Tersebut Tetap Menunjukkan Ketertarikan Terhadap Edugames Apabila Akses Teknologi Memadai. Sebagian Dari Mereka Bahkan Rela Menggunakan Waktu Di Luar Sekolah Untuk Mengakses Permainan Melalui Ponsel Orang Tua Atau Warung Internet. Ini Menunjukkan Bahwa Minat Siswa Terhadap Media Belajar Digital Cukup Tinggi, Meski Dibatasi Oleh Faktor Eksternal. Persepsi Terhadap Kemudahan Penggunaan Juga Diperkuat Dengan Bimbingan Guru Yang Memandu Langkah-Langkah Teknis Penggunaan Edugames. Dukungan Guru Sangat Membantu Siswa Mengatasi

Hambatan Teknologi. Keterampilan Literasi Digital Ternyata Menjadi Variabel Penting Dalam Membentuk Persepsi Positif Terhadap Penggunaan Edugames.

Persepsi Siswa Terhadap Manfaat Edugames Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Mereka. Sebagian Besar Siswa Melaporkan Bahwa Permainan Seperti Quizizz Membantu Mereka Memperkaya Kosakata Melalui Pengulangan Dan Asosiasi Visual. Dalam Kegiatan Berbasis Edugames, Siswa Merasa Tidak Tertekan Untuk Menjawab Pertanyaan, Karena Suasananya Lebih Menyerupai Permainan Dibanding Ujian. Beberapa Siswa Menyebutkan Peningkatan Dalam Kemampuan Memahami Bacaan Pendek Setelah Sering Berlatih Melalui Kuis Online. Kemampuan Berbicara Juga Dilaporkan Meningkat Melalui Fitur Game Interaktif Yang Meminta Siswa Menjawab Dengan Suara Atau Diskusi Kelompok. Permainan Semacam Ini Memfasilitasi Latihan Spontan Tanpa Takut Dinilai Salah Oleh Teman Atau Guru. Selain Itu, Siswa Mengaku Lebih Mudah Mengingat Tata Bahasa Dan Struktur Kalimat Jika Disajikan Dalam Format Permainan. Proses Belajar Menjadi Lebih Kontekstual Dan Aplikatif, Bukan Sekadar Hafalan. Edugames Juga Memperkuat Konsentrasi Dan Ketepatan Karena Adanya Batasan Waktu Dalam Setiap Pertanyaan. Secara Keseluruhan, Siswa Memandang Edugames Sebagai Alat Bantu Yang Efektif Untuk Mendukung Pemahaman Dan Keterampilan Berbahasa Inggris Mereka.

Persepsi Siswa Terhadap Kendala Yang Mereka Hadapi Selama Menggunakan Edugames Dalam Pembelajaran. Meskipun Banyak Siswa Menyukai Media Tersebut, Tidak Sedikit Yang Menyebutkan Adanya Masalah Teknis Yang Mengganggu Proses Belajar. Gangguan Internet, Perangkat Yang Lambat, Atau Platform Yang Tidak Kompatibel Menjadi Tantangan Umum Yang Mereka Hadapi. Selain Itu, Beberapa Siswa Mengaku Merasa Stres Jika Skor Mereka Rendah Atau Kalah Dari Teman-Temannya. Kompetisi Dalam Permainan Kadang Memunculkan Tekanan, Terutama Bagi Siswa Yang Kurang Percaya Diri. Ada Pula Siswa Yang Merasa Terganggu Dengan Waktu Yang Terbatas Dalam Permainan, Yang Membuat Mereka Menjawab Terburu-Buru. Beberapa Menyatakan Bahwa Tidak Semua Materi Cocok Disampaikan Melalui Edugames Karena Terlalu Cepat Dan Tidak Mendalam. Ketidaksesuaian Antara Konten Permainan Dan Tujuan Pembelajaran Juga Menjadi Salah Satu Hal Yang Dikeluhkan. Meskipun Demikian, Siswa Tetap Menunjukkan Keinginan Untuk Menggunakan Edugames Dengan Catatan Bahwa Kendala Tersebut Dapat Diatasi. Dukungan Guru Dan Sekolah Dalam Penyediaan Perangkat Serta Pelatihan Teknis Menjadi Harapan Siswa Agar Pembelajaran Digital Lebih Maksimal.

Persepsi Siswa Terhadap Integrasi Edugames Sangat Dipengaruhi Oleh Desain Pembelajaran Yang Diterapkan Guru. Siswa Menyatakan Bahwa Pengalaman Belajar Menjadi Lebih Menyenangkan Ketika Guru Mampu Memadukan Permainan Dengan Materi Pembelajaran Secara Proporsional. Mereka Merasa Lebih Tertarik Jika Edugames Digunakan Bukan Hanya Untuk Mengisi Waktu, Tetapi Benar-Benar Relevan Dengan Materi Yang Sedang Dipelajari. Guru Yang Memberikan Instruksi Yang Jelas Dan Membuat Refleksi Setelah Permainan Dinilai Lebih Membantu Proses Pemahaman. Dalam Beberapa Kasus, Siswa Juga Merespon Positif Ketika Guru Melibatkan Mereka Dalam Memilih Jenis Edugames Yang Akan Digunakan. Ini Menunjukkan Bahwa Partisipasi Siswa Dalam Pengambilan Keputusan Meningkatkan Rasa Memiliki Terhadap Proses Belajar. Selain Itu, Guru Yang Menggunakan Edugames Secara Konsisten Dan Terstruktur Cenderung Mendapatkan Respon Lebih Antusias Dari Siswa. Ketidakkonsistenan Dalam Penggunaan Media Ini Membuat Siswa Merasa Kebingungan Dan Kehilangan Fokus. Edugames Yang Digunakan Secara Terencana

Memberikan Pengalaman Belajar Yang Menyeluruh Dan Tidak Hanya Menjadi Hiburan Sesaat. Kualitas Pelaksanaan Oleh Guru Terbukti Sangat Memengaruhi Persepsi Siswa Terhadap Nilai Edukatif Permainan Tersebut. Oleh Karena Itu, Desain Pedagogis Memainkan Peran Penting Dalam Memaksimalkan Manfaat Edugames Digital.

Sebagian Besar Siswa Memiliki Harapan Agar Edugames Menjadi Bagian Tetap Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka Percaya Bahwa Media Ini Bukan Hanya Alat Bantu, Tetapi Bagian Dari Gaya Belajar Baru Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Generasi Mereka. Keberadaan Edugames Dianggap Mampu Menjembatani Antara Dunia Digital Yang Mereka Akrabi Dengan Dunia Akademik Yang Mereka Hadapi Di Sekolah. Meski Terdapat Tantangan Dalam Pelaksanaan, Siswa Cenderung Menerima Media Ini Dengan Terbuka Dan Penuh Antusiasme. Beberapa Dari Mereka Bahkan Berinisiatif Mencari Aplikasi Serupa Secara Mandiri Di Luar Jam Pelajaran. Ini Menunjukkan Munculnya Budaya Belajar Mandiri Yang Dipicu Oleh Daya Tarik Edugames. Meskipun Tidak Semua Siswa Memiliki Pengalaman Yang Ideal, Sebagian Besar Tetap Menunjukkan Respon Positif Terhadap Penggunaan Media Ini. Hal Ini Memperkuat Pentingnya Pengembangan Kurikulum Dan Pelatihan Guru Yang Berbasis Teknologi Partisipatif. Edugames Telah Membuka Ruang Baru Dalam Pendekatan Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Lebih Relevan Dengan Konteks Digital Saat Ini. Temuan Ini Menekankan Perlunya Kajian Lanjutan Untuk Memahami Dinamika Dan Efektivitas Jangka Panjang Dari Media Tersebut Dalam Pembelajaran.

Pembahasan

Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Sebagian Besar Siswa Menunjukkan Persepsi Positif Terhadap Penggunaan Edugames Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Edugames Dinilai Mampu Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan, Memotivasi, Dan Lebih Hidup Dibandingkan Metode Konvensional. Antusiasme Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Meningkat Saat Guru Menggunakan Media Seperti *Kahoot*, *Quizizz*, Dan *Wordwall*, Karena Permainan Tersebut Memberikan Nuansa Kompetitif Yang Bersifat Konstruktif. Temuan Ini Menjawab Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Edugames. Persepsi Tersebut Tidak Hanya Mencerminkan Kenyamanan Teknis, Tetapi Juga Keterlibatan Emosional Dan Kognitif Siswa Selama Proses Belajar Berlangsung. Studi Ini Menguatkan Temuan Dari Svendsen (2025) Dan Daulay & Tanjung (2025) Yang Menyatakan Bahwa Edugames Menjadi Alat Yang Ampuh Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Asing, Terutama Pada Generasi Yang Telah Terbiasa Dengan Dunia Digital. Secara Praktis, Persepsi Positif Ini Memperlihatkan Potensi Besar Edugames Sebagai Media Pembelajaran Utama, Bukan Sekadar Pelengkap Atau Pengisi Waktu. Keterlibatan Aktif Siswa Dalam Permainan Memperlihatkan Bahwa Mereka Tidak Sekadar Menjadi Penerima Materi, Tetapi Juga Berperan Sebagai Subjek Pembelajar Aktif. Fenomena Ini Memperkuat Kerangka Teori Konstruktivisme Yang Menekankan Bahwa Pembelajaran Terjadi Secara Efektif Melalui Pengalaman Langsung Dan Partisipatif.

Persepsi Siswa Terhadap Edugames Juga Dipengaruhi Oleh Faktor Kemudahan Penggunaan, Yang Menjadi Fokus Pada Rumusan Masalah Kedua. Hasil Wawancara Menunjukkan Bahwa Siswa Dengan Literasi Digital Yang Baik Merasa Lebih Nyaman Dan Cepat Beradaptasi Dengan Berbagai Platform Edugames. Sebaliknya, Siswa Yang Memiliki Keterbatasan Akses Atau Pengalaman Dengan Teknologi Sering Kali Menghadapi Tantangan Teknis Dalam Menggunakan Media Ini. Hal Ini Mempertegas Pentingnya *Perceived Ease Of Use* Dalam *Technology Acceptance Model* (Tam) Yang Dikemukakan Oleh Davis (1989). Model Ini

Menjelaskan Bahwa Persepsi Terhadap Kemudahan Dan Manfaat Teknologi Akan Memengaruhi Keputusan Individu Dalam Menggunakan Teknologi Tersebut. Dalam Konteks Penelitian Ini, Siswa Yang Merasa Edugames Mudah Digunakan Cenderung Mempersepsikannya Secara Positif, Sementara Siswa Yang Kesulitan Secara Teknis Cenderung Melihatnya Sebagai Beban. Oleh Karena Itu, Literasi Digital Dan Dukungan Teknis Menjadi Faktor Yang Harus Diperhatikan Dalam Integrasi Edugames Di Sekolah.

Terkait Manfaat Edugames Dalam Mendukung Proses Belajar Bahasa Inggris, Siswa Melaporkan Peningkatan Dalam Penggunaan Kosakata, Tata Bahasa, Dan Keterampilan Membaca. Temuan Ini Menjawab Rumusan Masalah Ketiga Yang Menyoroti Kontribusi Edugames Terhadap Keterlibatan Dan Capaian Pembelajaran Siswa. Edugames Memberikan Pengulangan Materi Secara Tidak Langsung Melalui Permainan, Yang Memperkuat Daya Ingat Siswa Tanpa Membuat Mereka Merasa Terbebani. Efek Positif Ini Sejalan Dengan Prinsip *Cognitive Theory Of Multimedia Learning* Dari Mayer (2001) Yang Menjelaskan Bahwa Pembelajaran Melalui Media Yang Melibatkan Teks Dan Gambar Secara Simultan Dapat Meningkatkan Retensi Dan Pemahaman. Selain Itu, Fitur Umpam Balik Langsung Yang Tersedia Dalam Aplikasi Permainan Memberikan Siswa Kesempatan Untuk Memperbaiki Kesalahan Mereka Secara Real Time. Hal Ini Memungkinkan Proses Belajar Yang Reflektif Dan Berkelanjutan, Yang Sebelumnya Sulit Dicapai Melalui Metode Tradisional.

Namun, Dalam Pelaksanaan Edugames, Beberapa Kendala Juga Ditemukan, Terutama Dalam Aspek Teknis Dan Psikologis. Gangguan Koneksi Internet, Perangkat Yang Tidak Memadai, Serta Kurangnya Waktu Yang Tersedia Dalam Permainan Menjadi Hambatan Bagi Sebagian Siswa. Selain Itu, Ada Siswa Yang Merasa Tertekan Saat Mengikuti Permainan Karena Adanya Elemen Kompetitif Yang Menimbulkan Kecemasan. Temuan Ini Mengingatkan Bahwa Meskipun Edugames Mampu Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan, Tidak Semua Siswa Merespons Secara Seragam. Aspek Afektif Seperti Kepercayaan Diri, Rasa Takut Gagal, Dan Tekanan Sosial Dapat Memengaruhi Persepsi Siswa Terhadap Media Digital. Hal Ini Menegaskan Pentingnya Peran Guru Dalam Merancang Dan Mengelola Penggunaan Edugames Agar Tetap Kondusif Bagi Semua Siswa. Tanpa Panduan Pedagogis Yang Jelas, Edugames Dapat Berubah Dari Alat Belajar Menjadi Sumber Stres Yang Kontraproduktif.

Dalam Kaitannya Dengan Desain Pembelajaran, Siswa Mengakui Bahwa Efektivitas Edugames Sangat Bergantung Pada Bagaimana Guru Mengintegrasikannya Dalam Rencana Pelajaran. Guru Yang Mampu Memfasilitasi Permainan Secara Terarah Dan Mengaitkannya Dengan Tujuan Pembelajaran Dinilai Lebih Berhasil Dalam Membangun Pengalaman Belajar Yang Bermakna. Ini Menunjukkan Bahwa Persepsi Siswa Terhadap Edugames Juga Dipengaruhi Oleh Kualitas Pedagogi Yang Diterapkan. Penggunaan Edugames Yang Sekadar Sebagai Selingan Tanpa Koneksi Dengan Materi Inti Tidak Memberi Dampak Signifikan Terhadap Pemahaman Siswa. Sebaliknya, Jika Permainan Digunakan Sebagai Bagian Integral Dari Pembelajaran, Siswa Menunjukkan Pemahaman Yang Lebih Dalam Dan Motivasi Yang Lebih Tinggi. Temuan Ini Mendukung Teori *Instructional Alignment*, Yaitu Kesesuaian Antara Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Belajar, Dan Evaluasi, Yang Menjadi Prinsip Utama Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Partisipasi Siswa Dalam Memilih Jenis Permainan Juga Memengaruhi Persepsi Mereka Terhadap Edugames. Dalam Beberapa Kasus, Guru Melibatkan Siswa Dalam Menentukan Media Yang Akan Digunakan, Yang Ternyata Meningkatkan Rasa Memiliki Dan Partisipasi Aktif Dalam Kelas. Ini Sesuai Dengan Konsep Otonomi Dalam *Self-Determination Theory* (Deci &

Ryan, 1985), Di Mana Siswa Merasa Dihargai Dan Diberdayakan Dalam Proses Belajar Mereka. Pemberian Ruang Bagi Siswa Untuk Menyuarkan Preferensinya Bukan Hanya Meningkatkan Motivasi, Tetapi Juga Menciptakan Hubungan Yang Lebih Positif Antara Siswa Dan Guru. Kepercayaan Siswa Terhadap Guru Sebagai Fasilitator Digital Juga Meningkat, Menciptakan Iklim Kelas Yang Lebih Demokratis Dan Kolaboratif. Pendekatan Ini Juga Mencerminkan Praktik Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa, Yang Menjadi Landasan Utama Dalam Kurikulum Merdeka.

Secara Umum, Edugames Digital Berhasil Menciptakan Pengalaman Belajar Yang Bersifat Kontekstual, Partisipatif, Dan Menyenangkan Bagi Siswa. Tidak Hanya Sekadar Menjadi Alat Bantu Visual, Edugames Terbukti Mampu Meningkatkan Keterlibatan Siswa Secara Emosional Dan Kognitif. Hal Ini Sangat Relevan Dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Inggris, Yang Membutuhkan Eksposur Berulang Dan Lingkungan Yang Mendukung Perkembangan Bahasa. Namun Demikian, Keberhasilan Penggunaan Edugames Tidak Semata-Mata Tergantung Pada Teknologi Itu Sendiri, Tetapi Pada Strategi Implementasi Yang Dirancang Oleh Guru Dan Didukung Oleh Institusi Pendidikan. Guru Memegang Peran Sentral Dalam Menentukan Efektivitas Media Pembelajaran, Baik Melalui Pemilihan Aplikasi, Pengelolaan Kelas, Maupun Pemberian Refleksi Pasca Permainan.

Dengan Demikian, Penelitian Ini Menegaskan Bahwa Pemanfaatan Edugames Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sangat Potensial Untuk Meningkatkan Kualitas Pengalaman Belajar Siswa Di Sekolah Menengah. Akan Tetapi, Pendekatan Ini Perlu Didukung Oleh Kesiapan Teknis, Kebijakan Sekolah Yang Mendukung, Serta Pelatihan Guru Yang Memadai. Edugames Tidak Bisa Berdiri Sendiri Sebagai Solusi Tunggal, Tetapi Harus Menjadi Bagian Dari Ekosistem Pembelajaran Yang Terintegrasi. Untuk Itu, Pemahaman Terhadap Persepsi Siswa Bukan Hanya Menjadi Cermin Keberhasilan Implementasi Teknologi, Tetapi Juga Menjadi Dasar Untuk Merancang Strategi Pembelajaran Yang Adaptif, Relevan, Dan Inklusif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *edugames* digital dipersepsikan secara positif oleh siswa sekolah menengah sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, menarik, dan efektif. Permainan berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar, memperkuat penguasaan materi, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Persepsi siswa terhadap manfaat *edugames* sangat dipengaruhi oleh pengalaman digital sebelumnya, dukungan teknis yang tersedia, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Namun demikian, hambatan teknis seperti keterbatasan akses perangkat dan jaringan, serta desain permainan yang tidak selalu selaras dengan materi pembelajaran, perlu menjadi perhatian dalam pengembangan media pembelajaran digital ke depan. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Multimedia Learning Theory* dalam konteks pembelajaran bahasa asing di era digital.

Implikasi praktis dari temuan ini mencakup pentingnya pelatihan guru dalam pemanfaatan *edugames* secara efektif, serta perlunya kebijakan sekolah yang mendukung akses teknologi secara merata di lingkungan belajar. Integrasi *edugames* ke dalam kurikulum dinilai dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, sekaligus memfasilitasi pengembangan *soft skills* dan keterampilan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Dalam praktik pembelajaran, guru bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah disarankan untuk merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan *edugames* secara terstruktur dan relevan dengan capaian pembelajaran. Pemilihan jenis permainan harus mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, alokasi waktu, dan karakteristik siswa, agar permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai instrumen pedagogis yang bermakna.

Selain itu, sekolah perlu menyediakan dukungan teknis berupa pelatihan guru, peningkatan infrastruktur digital, serta penyusunan pedoman implementasi *edugames* yang efektif dan berkelanjutan. Untuk penelitian lanjutan, disarankan dilakukan studi kualitatif yang melibatkan perspektif guru dan orang tua guna memahami persepsi lintas pemangku kepentingan terhadap penggunaan *edugames*.

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen juga direkomendasikan untuk mengukur secara langsung pengaruh *edugames* terhadap capaian akademik siswa. Selain itu, pendekatan *mixed-methods* dapat memperkaya pemahaman terhadap dinamika implementasi *edugames* dalam konteks pendidikan Indonesia. Penelitian di berbagai wilayah dan jenis sekolah juga penting dilakukan untuk menangkap variasi sosial, ekonomi, dan kultural yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Barone, D., & Mallette, M. (2011). Revisiting pink vanilla. *The Reading Teacher*, 65(1), 1–2. <https://doi.org/10.1598/RT.65.1.1>
- Chalán Gualán, F. Y. (2025). WhatsApp as a learning tool to develop EFL listening skills. *UTPL Repository*. <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/41256>
- Daulay, S. H., & Tanjung, R. R. (2025). The effectiveness of Baamboozle application in teaching vocabulary. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 10(1), 67–75. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/curricula/article/view/3509>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Fajar, D. A., & Waqidah, S. N. (2025). Students' perceptions of digital learning media in English class during online learning. *Priviet Social Science Journal*, 3(1), 21–31. <https://journal.privietlab.org/index.php/pssj/article/view/102>
- Gumelar, W. S., & Amini, D. A. (2025). The effectiveness of Quizizz as a formative assessment tool in reading class. *ESTEEM: Journal of English Study Programme*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.31949/esteem.v8i1.5122>
- Halimah, M. (2025). Teaching English using CLT approach: Teachers' perception and practice in public high school. *UIN Jakarta Repository*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72340>
- Hills, C. F. (2025). Analogue automation and the new English teacher. *University of Edinburgh Repository*. <https://era.ed.ac.uk/handle/1842/41714>
- Ismail, N. M. (2025). Students' autonomy in online learning of English during pandemic: A case study. *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICELT)*. <https://conference.serambimekkah.ac.id/index.php/icelt/article/view/93>

- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Kunnen, S. M., & Heggedal, M. S. (2025). AI-based feedback in L2 writing: A qualitative study of student perception. *Education Sciences*, 15(2), 88. <https://doi.org/10.3390/educsci15020088>
- Lee, L. H., Li, W. C., & Yeung, C. H. (2025). Innovative classroom practices using gamification in English instruction. *Springer Education Series*, 4, 133–150. https://doi.org/10.1007/978-981-99-1230-4_9
- Malisa, N. (2025). The use of Wordwall media in writing descriptive text. *UIN KH Abdurrahman Wahid Repository*. <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/1357>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>
- Olsen, K. (2025). Gen Z English slang and its role in EFL teaching. *UiT The Arctic University of Norway Repository*. <https://munin.uit.no/handle/10037/30334>
- Pradana, D. A., & Sari, R. A. D. P. (2025). Enhancing speaking through digital storytelling. *ESTEEM: Journal of English Study Programme*, 8(1), 54–64. <https://doi.org/10.31949/esteem.v8i1.5125>
- Rafida, T. (2025). Gamification-based English teaching: Opportunities and obstacles in rural high schools. *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICELT)*. <https://conference.serambimekkah.ac.id/index.php/icelt/article/view/96>
- Ramadhanti, S. F., & Pratiwi, D. (2025). Students' perceptions on grammar learning using Quizizz game-based platform. *Journal of Language Teaching*, 15(1), 98–108. <https://doi.org/10.24036/jlt.v15i1.223>
- Sari, A. (2025). Enhancing grammar mastery using game elements in rural secondary schools. *EJIE Journal*, 9(2), 45–59. <https://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/ejie/article/view/425>
- Selviana, S. (2025). Developing students' speaking skill through digital learning platforms. *UIN Gusdur Repository*. <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/1379>
- Suwadini, U., & Ismail, N. M. (2025). EdTech for promoting autonomy and motivation in EFL classes. *Proceedings of ICE-Serambi*, 2(1), 85–92. <https://conference.serambimekkah.ac.id/index.php/ice/article/view/70>
- Svendsen, C. H. (2025). Extramural English in the classroom: Digital resources and learner agency. *BORA UIB Repository*. <https://bora.uib.no/bora-xmui/handle/11250/3116927>
- Tanjung, N. F., & Rafida, T. (2025). The use of Quizlet application to improve vocabulary mastery. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 10(1), 22–34. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/curricula/article/view/3510>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.