



Peningkatan Kognitif Bahasa Inggris Siswa Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Metode Pembelajaran CAFE (*Content, Activities, Facilitating, Evaluation*) Menggunakan Permainan Petualangan

Mutohari¹, Suherman², Isti Rusdiyani³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

ARTICLE INFO

Article History:

Received 06.08.2021
Received in revised form
02.09.2021
Accepted 29.09.2021
Available online
01.10.2021

ABSTRACT

This research aims to proving students' Cognitive English enhancement using interactive multimedia with the utilization of interactive multimedia. This research is carried on the student of 7th class from SMPN 14 Kota Serang. The steps in this multimedia refers to the stages of CAFE learning method. The multimedia development is done through the stages of Research and Development (R&D) method: information gathering, planning, product development, Implementation and assessment. The average score obtained by students at the time of the pretest was 40.41 and the average score obtained by the students at the time of the posttest was 82.34. Based on these results, the average difference between the pretest and posttest values expressed in the gain (G) value is 0.709 with a very good category.

Keywords:

Interactive Media, CAFE, Adventure Game, Cognitive Ability

DOI 10.30653/003.202172.190



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021.

PENDAHULUAN

Dewasa ini revolusi teknologi telah mengubah dinamika lembaga pendidikan, mempengaruhi sistem pendidikan dan cara orang berinteraksi serta cara bekerja di Masyarakat. Peningkatan dan perkembangan yang cepat teknologi informasi ini telah menawarkan pola yang lebih baik untuk mengeksplorasi pembelajaran model baru. Menggunakan multimedia dalam konteks untuk membelajarkan keterampilan komunikasi dan teknologi memainkan peran yang sangat penting. Masuknya teknologi ke semua bidang ilmu pengetahuan yang ada dapat mendukung proses untuk menciptakan suatu teknologi yang baru, begitu pula dengan teknologi pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki tujuan yaitu membantu masalah-masalah yang terjadi terutama saat proses mengajar untuk mencapai target-target

¹Corresponding author's address: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
e-mail: mutohari282@gmail.com

tententu yang diinginkan oleh Pendidik, hal ini sesuai dengan maksud dari: "...teknologi pendidikan perlu dipikirkan dan dibahas terus-menerus karena adanya kebutuhan riil yang mendukung kebutuhan dan perkembangannya, yaitu: (i) tekad mengadakan perluasan dan pemerataan kesempatan belajar; (ii) keharusan meningkatkan mutu pendidikan berupa, antara lain, penyempurnaan kurikulum, menyediakan berbagai sarana pendidikan, dan peningkatan kemampuan tenaga pengajar lewat berbagai bentuk pendidikan serta latihan; (iii) penyempurnaan sistem pendidikan dengan penelitian dan pengembangan sesuai dengan tantangan zaman dan kebutuhan pembangunan; (iv) peningkatan partisipasi masyarakat dengan pengembangan dan pemanfaatan berbagai wadah dan sumber pendidikan; dan (v) penyempurnaan pelaksanaan interaksi antara pendidikan dan pembangunan di mana manusia dijadikan pusat pendidikan.." (Daoet dalam Miarso, 2016)

Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sebagai alat bantu ajar untuk pembelajaran suatu materi pelajaran tertentu, yaitu suatu multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran berbantuan komputer untuk menjelaskan mata pelajaran tertentu. Sebuah multimedia pembelajaran haruslah memiliki beberapa elemen penting agar menarik, dan membantu penyampaian suatu materi sebagaimana disebutkan oleh Benny (2017) bahwa "Multimedia dapat menampilkan pesan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan". Dengan adanya elemen-elemen tersebut suatu multimedia dapat bersifat menarik. Menurut Chirag (2013) Memang benar bahwa ada guru yang menggunakan teknologi mutakhir, tetapi mayoritas guru masih mengajar dengan cara tradisional. Mengajar dengan cara tradisional tetap saja baik dan membantu siswa, akan tetapi dengan menggunakan teknologi terbukti memberikan peluang yang lebih banyak untuk keberhasilan siswa untuk mendapatkan kepercayaan diri dengan lebih banyak praktek dan mendapatkan kesempatan untuk lebih berkembang.

Disebutkan pula oleh pernyataan dari Halimah (dalam Munir, 2013) bahwa "Multimedia amat berkesan dalam mengalakkan kanak-kanak belajar membaca. Sedangkan dalam bidang sains keberkesanan PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) adalah lebih baik dua kali daripada pembelajaran kaedah tradisional". Dari pernyataan Halimah Badioze Zaman bisa disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang menarik bersifat lebih baik dua kali lipat dari pada pembelajaran yang bersifat tradisional. Sadiman, dkk. (dalam Sutirman, 2013) menyatakan bahwa: Media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.

Salah satu contoh metode pembelajaran adalah CAFE yaitu singkatan dari Content (Mengatur konten instruksional dengan cara sistematis), Activities (Merancang dan mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran), Facilitation (Menfasilitasi interaksi pembelajaran), Evaluation (Mengevaluasi pencapaian pembelajaran). Manfaat umum dari metode CAFE ini menawarkan beberapa pertimbangan penting yang memandu pembelajar melalui rancangan konten pembelajaran sampai mengevaluasi pencapaian hasil pembelajaran kepada siswa dan kebutuhan belajar mereka, teknologi dan sumber daya yang tersedia untuk, belajar tatap muka ataupun jarak jauh. Pernyataan Hodges (dalam Charles, 2020) bahwa metode pembelajaran CAFE adalah model desain instruksional sederhana yang dibuat khusus membantu guru K-12 dengan mengubah kelas berbasis kelas menjadi "pengajaran jarak jauh darurat".

Penerapan metode pembelajaran CAFE memerlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat untuk belajar dengan nyaman. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Salah satu cara bermain yang mungkin diterapkan dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran adalah penerapan game (permainan) ke dalam media pembelajaran yang digunakan. Salah satu

jenis permainan yang dapat diterapkan pada media pembelajaran adalah Permainan Petualangan (hampir semua anak mengetahui cara bermain Permainan petualangan ini). Sejalan dengan pendapat Yulianty (2011) yaitu "Permainan petualangan sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang mengeksplorasi karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi". Atas dasar itulah penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan petualangan dirasa tepat untuk menarik dan menambah motivasi siswa dalam belajar.

Sebuah permainan memang akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi tertentu, namun akan terasa lebih menyenangkan jika ada sesuatu yang berbeda dari permainan tersebut. Selain membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan menambah motivasi siswa dalam mempelajari materi, hal ini juga turut mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa. "Perkembangan Kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, ketrampilan berbahasa, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan" (Desmita, 2013). Banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses belajar, maka dari itu dengan adanya sebuah permainan yang diterapkan pada media pembelajaran berbasis metode CAFE ini diharapkan kelak siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif menurut Anderson dan Krathwohl (2001:66) memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu: Mengingat (remember), Memahami (understand), Menerapkan (apply), Menganalisis (analyze), Menilai (evaluate), Menciptakan (create). Fokus penelitian pada peningkatan kemampuan kognitif siswa pada tingkat C1, C2 dan C3

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development), karena penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis metode pembelajaran CAFE menggunakan permainan petualangan (*adventure game*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris adalah research and development, metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian R & D (research and development), secara umum bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Prosedur penelitian dan pengembangan multimedia ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Munir, 2012:107). Model ADDIE ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online serta pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Peneliti beranggapan bahwa tahapan-tahapan yang diungkapkan Munir telah mewakili tahapan-tahapan dari

metodologi lain yang disajikan secara lebih sederhana. Selain itu, waktu penelitian yang terbatas juga menjadi salah satu pertimbangan peneliti.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang menuntut adanya inovasi fasilitas media pembelajaran, oleh karena itu peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D), karena pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa. Metode penelitian Research and Development yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D atau penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

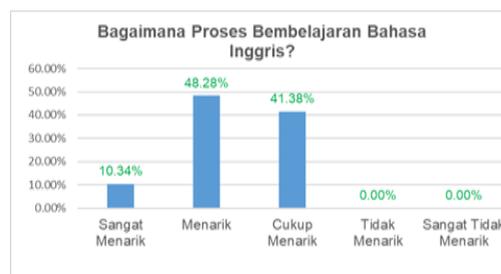
Penelitian ini bersifat terbatas dalam pengambilan datanya, peneliti mencoba untuk memfokuskan sampel pada siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Serang yang terbentuk alami dan yang sedang mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Proses pengambilan sampel ini menggunakan teknik nonprobability sampling yaitu purposive sampling. Teknik penentuan sampel ini adalah dengan pertimbangan tertentu, yaitu menentukan populasi berupa siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan pengambilan sampel yaitu sebuah kelas yang oleh peneliti dirasa merupakan kelas yang paling tepat untuk diujicobakan dan telah mendapat persetujuan dari guru mata pelajaran yang bersangkutan.

DISKUSI

Tahap ini diawali dengan studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Inggris seputar proses pembelajaran mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa belum mandiri dalam proses mencoba serta mengeksplorasi materi yang akan ataupun telah diajarkan. Hal ini terlihat saat siswa diberikan tugas/latihan yang tingkat kesulitannya berbeda dengan yang telah dicontohkan dalam materi yang disampaikan guru, siswa langsung menyerah dalam mengerjakan tugas/latihan tersebut.
2. Metode pembelajaran yang digunakan sejauh ini terpusat pada guru dan hanya menggunakan metode ceramah.
3. Materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang sulit disampaikan kepada siswa adalah materi Narrative Texts. Materi tersebut dikatakan sulit untuk disampaikan karena guru mata pelajaran hanya menggunakan metode ceramah saat proses belajar mengajar.
4. Pada proses belajar mengajar hanya menggunakan multimedia pembelajaran berupa Power Point atau media presentasi lain yang disajikan oleh guru, sehingga kurang mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris, pada tahap analisis ini peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada siswa mengenai proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun aspek yang dilihat pada angket seperti yang disajikan pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

Gambar di atas menunjukkan sebagian besar siswa memberikan respon bahwa mereka merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, namun ada pula siswa yang merasa bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris adalah cukup menarik.



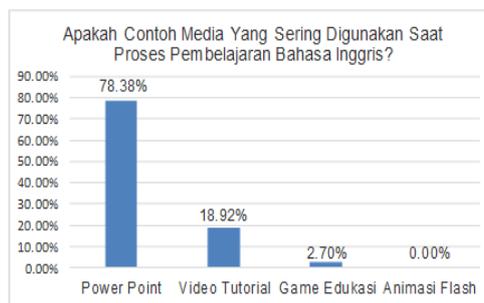
Gambar 2 Hasil Angket Pembelajaran Bahasa Inggris

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasa jika sejauh itu pembelajaran Bahasa Inggris lebih banyak berupa teori daripada belajar praktikum di kelas.



Gambar 3 Hasil Angket Penggunaan Multimedia

Gambar di atas menunjukkan status penggunaan multimedia saat pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris. Sebagian siswa mengatakan bahwa mereka merasa menggunakan multimedia saat proses belajar mata pelajaran Bahasa Inggris tidak efektif. Namun, sebagian siswa lainnya mengatakan bahwa mereka merasa multimedia yang digunakan saat proses belajar mata pelajaran Bahasa Inggris sudah cukup efektif.



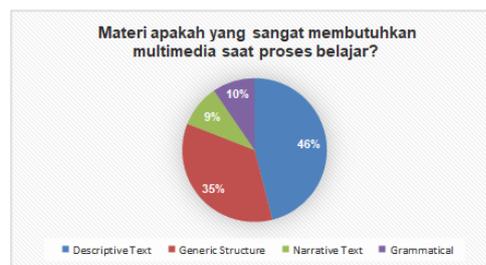
Gambar 5 Media Yang Digunakan

Gambar 4 di atas menggambarkan bahwa media yang selama digunakan saat proses belajar mengajar Bahasa Inggris adalah Power Point. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara guru mata pelajaran Bahasa Inggris, bahwa media yang sering digunakan mengajar adalah Power Point.



Gambar 5 Hasil Angket

Berdasarkan gambar 5 di atas, siswa menyadari bahwa dengan bantuan media yang digunakan selama pembelajaran mampu membantu mereka untuk memahami materi Bahasa Inggris. Namun, sebagian siswa merasakan media yang selama ini digunakan masih belum membantu meningkatkan pemahaman mereka untuk belajar mata pelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 6 Hasil Angket

Berdasarkan gambar 6 di atas, diketahui bahwa siswa merasa bahwa materi Descriptive Text dan Generic Structure Text adalah materi yang sangat membutuhkan multimedia saat proses belajarnya. Hal ini dikarenakan materi pada Bahasa Inggris tersebut adalah materi yang mencakup konsep dalam bentuk teori. Sebelum siswa mampu mempraktikkan materi tersebut, siswa harus mampu menguasai dan memahami teorinya terlebih dahulu. Sedangkan media yang digunakan sejauh ini dirasa belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dikarenakan media yang digunakan hanyalah berupa file presentasi dan menggunakan metode ceramah yang terpusat pada guru.



Gambar 7 Hasil Angket

Berdasarkan Gambar 7 di atas, siswa menyadari bahwa dengan bantuan media interaktif berbentuk game dirasa mampu membantu mereka untuk memahami materi Bahasa Inggris.

Selanjutnya adalah analisis pengguna. Multimedia pembelajaran ini ditunjukkan untuk siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Serang. Siswa merupakan pengguna langsung dari multimedia ini, sedangkan guru merupakan pengguna tidak langsung multimedia. Selain itu juga dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin belajar Bahasa Inggris, juga dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai pendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Langkah yang dilakukan kemudian adalah analisis kebutuhan perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis metode CAFE menggunakan game untuk mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Construct 2

Perangkat lunak utama yang digunakan adalah Construct 2. Perangkat lunak ini digunakan dalam pembuatan keseluruhan multimedia. Termasuk didalamnya menghubungkan layout yang telah dibuat, memasukkan animasi, suara, soal-soal dan lainnya dilakukan dengan perangkat lunak ini.

2. Adobe Photoshop 2020

Perangkat lunak ini digunakan untuk memotong gambar, merubah gambar, menghapus latar belakang gambar, dan kegiatan lain yang berhubungan dengan asset atau sprite yang digunakan pada Construct 2.

3. All Audio Converter

Perangkat lunak ini digunakan untuk merubah jenis ekstensi file suara (audio) karena pada Construct 2 hanya dapat menggunakan file audio dengan format .wav dan .ogg saja.

4. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan maupun untuk dapat menjalankan multimedia pembelajaran interaktif berbasis metode pembelajaran CAFE menggunakan permainan petualangan ini adalah: minimal processor Intel Celeron Mobile Processor, 64 Mb RAM, VGA Onboard, Harddisc 512 MB, resolusi monitor 800x600, dan Sistem Operasi Windows XP 32 bits atau 64 bit.

Peneliti selanjutnya melakukan pengujian terhadap multimedia yang telah dibangun sebelumnya untuk memastikan fungsi-fungsi yang terdapat pada multimedia apakah sudah berjalan dengan semestinya atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox testing. Hasilnya menunjukkan bahwa multimedia sudah baik dan sesuai dengan harapan. Fungsi-fungsi pada multimedia meliputi tombol, input, output, serta respon multimedia sudah berjalan dengan baik.

Setelah melakukan pengembangan multimedia dan pengujian sistem, tahap selanjutnya adalah validasi ahli atau dikenal dengan expert judgement. Pada proses ini terdapat tiga (3) ahli yang terlibat, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pendidikan Bahasa Inggris. Hasil validasi multimedia oleh ahli media memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 91% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Hasil validasi multimedia oleh ahli materi memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 100% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Dan berdasarkan hasil validasi butir – butir soal oleh ahli pendidikan Bahasa Inggris memperoleh hasil bahwa keseluruhan butir soal telah sesuai dengan indikator kompetensi dan tingkat kognitif yang ditetapkan.

Banyaknya siswa dengan nilai postes yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 adalah sebanyak 27 orang dari total 29 orang sedangkan banyaknya siswa yang tidak memenuhi KKM mendapat nilai rata-rata 65 yang berarti sedikit lagi menyamai KKM.

Tabel 1 Rata-rata Pretest dan Posttest

Nilai Rata - rata	Pretest	Posttest	Gain
	40.41	82.34	0.709

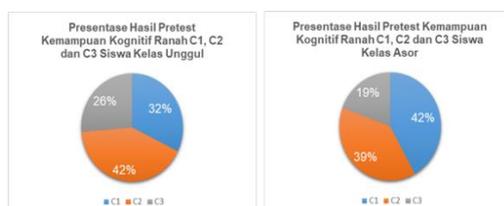
Selain berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest, peneliti mengolah data jawaban siswa untuk kemudian mencari tingkat kemampuan kognitif siswa melalui tingkat kognitif soal. Sesuai dengan batasan masalah dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa pada ranah C1 sampai C3. Berikut merupakan tabel kemampuan kognitif siswa pada ranah C1, C2 dan C3 dari hasil akhir atau posttest yang telah diberikan.

Tabel 2 kemampuan kognitif siswa

Siswa	Pretest			Posttest		
	C1	C2	C3	C1	C2	C3
Kelas Atas						
1	32	40	28	34.78	39.13	26.09
2	34.78	43.48	21.74	30.43	39.13	30.43
3	30.43	43.48	26.09	31.82	40.91	27.27
4	33.33	33.33	33.33	33.33	38.1	28.57
5	35	40	25	33.33	42.86	23.81
6	31.58	47.37	21.05	23.81	47.62	28.57
7	33.33	38.89	27.78	30	35	35
8	27.78	44.44	27.78	35	40	25
Kelas Menengah						
9	27.78	38.89	33.33	35	30	35
10	27.78	38.89	33.33	30	45	25
11	29.41	41.18	29.41	30	40	30
12	29.41	35.29	35.29	35	40	25
13	29.41	47.06	23.53	20	50	30
14	37.5	37.5	25	25	50	25
15	40	40	20	26.32	42.11	31.58
16	42.86	42.86	14.29	36.84	42.11	21.05
17	35.71	42.86	21.43	31.58	42.11	26.32
18	14.29	50	35.71	26.32	47.37	26.32
19	38.46	46.15	15.38	31.58	42.11	26.32
20	23.08	46.15	30.77	31.58	36.84	31.58
21	16.67	33.33	50	36.84	36.84	26.32
Kelas Asor						
22	36.36	45.45	18.18	35.29	35.29	29.41
23	36.36	45.45	18.18	35.29	41.18	23.53
24	36.36	36.36	27.27	35.29	35.29	29.41
25	37.5	25	37.5	37.5	50	12.5
26	14.29	57.14	28.57	37.5	37.5	25
27	25	50	25	50	31.25	18.75
28	50	50	0	31.25	50	18.75
29	100	0	0	26.67	46.67	26.67

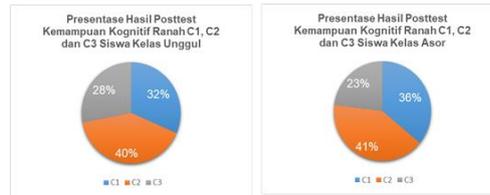
Saat pretest, terlihat perbedaan yang sangat tinggi pada salah satu ranah dibandingkan kedua ranah lainnya. Sedangkan pada hasil posttest, terlihat bahwa rata-rata siswa memiliki porsi perbedaan ketiga ranah yang tidak terlalu signifikan.

Sebagai perbandingan antara siswa kelas unggul dan siswa kelas asor, berikut adalah diagram peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan skor tertinggi dan siswa dengan skor terendah pada ranah C1, C2 dan C3 baik saat pretest maupun posttest.



Gambar 8 Perbedaan Kognitif Pretest

Gambar 8 di atas menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok dari setiap ranah kognitif C1, C2 dan C3 baik dari siswa kelas unggul maupun kelas asor. Masing-masing siswa hanya menonjol pada salah satu ranah saja dan tidak diimbangi dengan kecakapan mereka pada ranah lainnya. Siswa kelas unggul memiliki kemampuan hampir merata, akan tetapi ranah C3 masih cukup kecil, dan kelas asor memiliki kemampuan pada ranah C1 jauh lebih besar dan diikuti oleh ranah C2. Kemampuan kelas asor pada ranah C3 justru memiliki porsi sangat kecil diantara ketiganya.



Gambar 9 Perbedaan Kognitif Posttest

Gambar 9 di atas menunjukkan bahwa siswa dari kelas unggul memiliki presentasi kemampuan kognitif ranah C1, C2 dan C3 yang seimbang dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan. Sedangkan hasil yang ditunjukkan oleh siswa dari kelas asor yaitu porsi yang bisa dikatakan mendekati cukup, karena terjadi perbedaan yang cukup besar diantara ranah C2 dan C3. Namun kedua hasil ini cukup menunjukkan bahwa baik siswa kelas unggul maupun kelas asor mampu meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan kognitif masing-masing.

Berdasarkan hasil angket penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis metode pembelajaran CAFE menggunakan adventure game ini diperoleh presentasi keseluruhan sebesar 84.19% dengan rincian 94.83% pada aspek kemudahan & kenyamanan penggunaan, 82.41% aspek tidak mudah macet & error, 80.34% aspek interaktivitas, 87.24% aspek motivasi, 74.14% aspek kesesuaian materi dengan soal, 84.48 aspek visual, 85.86% aspek tata letak menu dan 80.69% pada aspek audio.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berupa media interaktif berbasis metode pembelajaran CAFE menggunakan adventure game untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diperoleh kesimpulan bahwa media interaktif berbasis metode pembelajaran CAFE menggunakan adventure game yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, berdasarkan dari nilai gain yaitu 0.709 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif siswa termasuk dalam kategori tinggi. Nilai gain tersebut didapat melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan, hasil pretest siswa didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 40.41 dan hasil posttest didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 82.34. Sebelum menggunakan media interaktif ada perbedaan yang sangat mencolok dari setiap ranah kognitif C1, C2 dan C3 baik dari siswa kelas unggul maupun kelas asor. Masing-masing siswa hanya menonjol pada salah satu ranah saja dan tidak diimbangi dengan kecakapan mereka pada ranah lainnya. Siswa kelas unggul memiliki kemampuan hampir merata, akan tetapi ranah C3 masih cukup kecil, dan kelas asor memiliki kemampuan pada ranah C1 jauh lebih besar dan diikuti oleh ranah C2. Kemampuan kelas asor pada ranah C3 justru memiliki porsi sangat kecil diantara ketiganya. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif persentase kemampuan kognitif ranah C1, C2, dan C3 hasilnya seimbang dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan.

REFERENSI

- Ajeng. (2012). *Karakteristik Siswa Underachivier*. Jakarta: Cmedia.
- Amory. Alan (2011). *Building an Educational Adventure Game : Theory, Design, and Lessons* : <https://www.thefreelibrary.com/Building>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- As'adi, Muhammad. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

- Benny A. Pribadi (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Charles Xiaoxue (2020). *CAFE: An Instructional Design Model to Assist K-12 Teachers to Teach Remotely during and beyond the Covid-19 Pandemic*. AECT Springer.
- Chirag Patel (2013). *Use of Multimedia Technology in Teaching and Learning communication skill”: An Analysis*.
- Clare R. Kilbane, Ph.D. dan Natalie B. Milman, Ph.D (2014). *Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners*. Pearson Education.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Desmita (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimitrios Vlachopoulos dan Agorista Makri (2017). “The effect of games and simulation on higher education: a systemaric literature review : International journal of Education in Higher Education
- Hassan Abuhassna dan Noraffandy Yahaya (2018). *Students’ Utilization of Distance Learning through an Interventional Online Module Based on Moore Transactional Distance Theory*. URASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education.
- Jeanette Marie Benoit (2017). *The effect of game-based learning on vocabulary acquisition for middle school english language learners* : Liberty University
- Karyati (2020). *Peningkatan Kompetensi Menulis Texts Descriptive* : Orbith
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa Depdiknas.
- Mania Moayad Mubaslat (2012). *The Effect of using Educational Games on the Students’ Achievement in English language for the Primary Stage* : Amman –Jordan
- Mardianto. (2016). *Psikologi Pendidikan – Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Miarso, Yusufhadi. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Munandar, Utami. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nesbit, John, Karen Belfer dan Tracey Leacock. (2007). Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Prensky, Marc. (2011). *Digital Game Based Learning. Fun, Play and Games* : What Makes Game Enganging, 05, hlm. 1-31.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Sascha Schneider, Steve Nebel, Günter Daniel Rey (2016). *Decorative pictures and emotional design in multimedia learning* : Technische Universitat Chemnitz, Germany.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutirman (2013). *Media dan Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Suyanto (2014), *English For Young Learning*, Jakarta: P.T Bumi Aksara
- Zaida, Nur. (2013). *Siapuja: Siap Ujian Akhir 3*. Jakarta: Erlangga