

Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media *Edutainment* di Tengah Pandemi Covid-19

Wahyu Lestari^{1)*}, Loviga Denny Pratama²⁾, Wahyu Hidayatillah³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Tadris Matematika, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia
*email korespondensi: why.lestari94@gmail.com
(Received 04-05-2020, Reviewed 23-05-2020, Accepted 01-11-2020)

Abstract

Based on the considerations of the President of Indonesia and the Ministry of Education and Culture Circular Letter Number 4 of 2020, which decrees that the learning system in Indonesia since March 2020 requires students to study from home due to the Covid-19 pandemic. This research describes the perceptions of teachers and students in using edutainment media when learning from home comes into effect. The research method used is a survey method that is collected through quantitative and qualitative data. So that the research data were analyzed using descriptive statistics. The data was collected through a non-test instrument in the form of a questionnaire. A total of 2 types of questionnaires were used in this study, namely the teacher questionnaire and student questionnaire. The research sample consisted of 232 students and 32 mathematics teachers. The results showed that the majority of students have a positive perception of using educational media, especially they prefer media that is packaged through educational games to accompany them in learning. Besides, the teacher also gave a positive response to the existence of educational media, although some respondents thought that the existence of educational games could not facilitate mathematics learning better than teachers.

Keywords: *educational game; edutainment instructional media; Covid-19 pandemic*

Abstrak

Berdasarkan Pertimbangan Presiden Indonesia dan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang memutuskan bahwa sistem pembelajaran di Indonesia sejak bulan Maret 2020 lalu mengharuskan siswa belajar dari rumah akibat dari pandemi Covid-19. Adapun penelitian ini mendeskripsikan tentang persepsi guru dan siswa dalam penggunaan media *edutainment* saat belajar dari rumah mulai diberlakukan. Metode penelitian yang digunakan yakni metode survei yang dikumpulkan melalui data kuantitatif dan kualitatif. Sehingga data penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data tersebut dikumpulkan melalui instrumen non-tes yakni berupa angket. Sebanyak 2 jenis angket yang digunakan pada penelitian ini, yakni angket guru dan angket siswa. Sampel penelitian terdiri dari 232 siswa serta 32 guru matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi yang positif dalam menggunakan media *edutainment* khususnya mereka lebih suka media yang dikemas melalui *game* edukasi untuk menemani mereka belajar. Selain itu, guru juga memberikan respon yang positif dengan adanya media *edutainment*, meskipun beberapa responden beranggapan bahwa adanya *game* edukasi tidak dapat memfasilitasi pembelajaran matematika lebih baik dari guru.

Kata kunci: *game* edukasi; media pembelajaran *edutainment*; pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Di Industri 4.0 ini, teknologi sangat penting dalam pengajaran dan pembelajaran matematika. Hadirnya teknologi dalam sebuah pembelajaran, dapat mempengaruhi variasi dalam hal pengajaran matematika ke siswa (L.D. Pratama & Setyaningrum, 2018). Teknologi ini juga mendukung dalam hal pengetahuan dalam fase abstrak, serta nilai kegunaan dalam fase konkret dari pembelajaran matematika. Namun, disisi lain pengintegrasian teknologi dalam pengajaran akan menjadi tantangan dalam dunia pendidikan di era ini (Mukminan, 2014). Oleh karenanya, diperlukan pengetahuan secara meluas bagi *stakeholder* dunia pendidikan untuk memastikan penggunaan teknologi baru yang efektif (Mayes, Natividad, & Spector, 2015).

Banyak cara untuk menerima tantangan di era Industri 4.0 ini. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media *edutainment* yang sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Mahfi, Marzal, & Saharudin, 2020). Media pembelajaran ini memiliki unsur *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Media *edutainment* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yakni seperti video, game komputer, musik, film, situs web, dan multimedia lainnya (Anikina & Yakimenko, 2015). Di era ini, media *edutainment* ini menjadi sasaran bagi peneliti untuk meneliti implikasinya dalam dunia pendidikan. Salah satunya media ini dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Mansour, Martin, Anderson, & Gibson, 2017; Olive et al., 2010).

Pendidikan dan hiburan jika dikombinasikan akan menjadi sebuah perangkat *edutainment*. Sehingga pada media ini pada dasarnya menggabungkan suatu konten hiburan yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar (Singhal & Rogers, 2013). Beberapa cara dalam melakukan pembelajaran berbasis media *edutainment* ini, yakni pembelajaran melalui layar komputer dengan penuh gambar dan desain animasi. Hal seperti ini dapat meyakinkan siswa bahwa belajar bisa dengan cara yang menyenangkan. Tentunya media *edutainment* sebagai media instruksional ini dapat memunculkan kegunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran. Sehingga melalui belajar yang demikian, dapat memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menarik minat siswa dalam belajar (L. D. Pratama & Setyaningrum, 2018).

Ditengah maraknya penggunaan teknologi pada suatu pembelajaran, namun di beberapa kota kecil penggunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran masih belum merata. Bahkan di kota kecil bisa saja media pembelajaran *edutainment* menjadi kurang populer dalam suatu pendidikan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya media ini dapat mengeluarkan biaya yang lebih tinggi (Mat Zin & Mohd Zain, 2010).

Namun faktanya di era ini terdapat teknologi yang ketersediannya terus meningkat, yakni perangkat *mobile (starcell)*. Secara bertahap pembelajaran menggunakan perangkat *mobile* mulai populer diiringi oleh meningkatnya ketersediaan dengan nirkabel berbiaya rendah. Perangkat ini mulai dilirik oleh *stakeholder* dunia pendidikan karena dalam fasilitasnya dapat mengoperasikan *game*, video, musik, dan lain sebagainya. Meskipun telah terdapat beberapa aplikasi media yang mendukung pengintegrasian teknologi dalam sebuah pembelajaran, namun masih belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru matematika dalam proses pembelajaran. Bahkan siswa cenderung menggunakan media teknologi seperti *smartphone* hanya sebagai hiburan dan sarana berinteraksi sosial (Mohammad, Fayyumi, & Al-Shathry, 2015). Padahal perangkat seperti *smartphone* memiliki keunggulan penting yakni sangat *accessible* untuk digunakan kapan saja dan dimana saja.

Barulah ketika Presiden Indonesia dan berdasar Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19, penggunaan perangkat *smartphone* maupun teknologi lain sebagai media untuk belajar semakin marak digunakan. Namun kondisi ini akan semakin menyulitkan ketika guru atau siswa dengan tingkat pemahaman teknologinya masih rendah. Oleh karena itu, artikel ini membahas tentang persepsi guru dan siswa tentang penggunaan media *edutainment* yang notabene sangat diperlukan dalam situasi pandemi ini. Persepsi ini dipandang penting karena dalam memahami siswa dapat membantu para guru dalam mengintegrasikan media *edutainment* ini. Selain itu, persepsi ini juga dapat membantu para praktisi pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas suatu aplikasi atau perangkat yang mendukung pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 ini.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode survei dalam mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data diperoleh dari siswa dan guru berkaitan dengan persepsi tentang penggunaan media *edutainment*. Adapun partisipan tersebut berafiliasi sekolah di Probolinggo. Penelitian ini menggunakan metode sampling dalam memilih partisipan, yakni melalui pemilihan secara acak 1 guru dan 4 siswa pada setiap sekolah jenjang SMP dan SMA sederajat. Hasilnya diperoleh sampel sebanyak 231 (118 pria dan 113 wanita) dan sebanyak 31 guru matematika (16 pria dan 15 wanita). Partisipan sebagai guru ($M = 34$ tahun; $SD = 0,4$ tahun) merupakan guru matematika yang memiliki pengalaman mengajar di berbagai tingkat unit pendidikan serta dengan durasi pengajaran yang berbeda.

Angket sebagai instrumen pada penelitian ini dapat diakses secara online. Angket ini terbagi menjadi 2, yakni angket persepsi siswa dan persepsi guru. Adapun angket siswa terdiri dari lima pertanyaan terbuka dan sepuluh pertanyaan tertutup tentang persepsi siswa. Begitu juga pada angket guru yang berisi sepuluh pertanyaan tertutup dan tujuh pertanyaan terbuka. Semua angket pada penelitian ini menggunakan skala Likert yang telah divalidasi konten oleh *expert judgement*.

Angket ini dikembangkan berdasarkan *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM digunakan untuk mengukur pengguna penerimaan teknologi komputer. Model ini sangat berguna untuk memprediksi penggunaan teknologi (Briz-Ponce & García-Peñalvo, 2015). Penelitian ini memodifikasi item awal TAM dengan menambahkan variabel preferensi. Variabel preferensi ini yang digunakan untuk mengukur persepsi para siswa dan guru mengenai penggunaan media *edutainment* dalam pembelajaran Matematika dikeadaan pandemi Covid-19 ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menerangkan hasil penelitian yang menjawab dua persepsi yakni guru dan siswa tentang penggunaan media *edutainment* di pembelajaran matematika saat pandemi Covid-19. Berdasarkan tujuan tersebut, temuan penelitian dikategorikan dalam dua tema utama tersebut.

Persepsi siswa tentang penggunaan media edutainment Media instruksional dalam pembelajaran matematika

Bagian ini akan menceritakan hasil pengolahan data kuantitatif dan kualitatif dari angket siswa. Angket tersebut ditabulasi untuk mencatat respons dari masing-masing responden untuk setiap pilihan pertanyaan. Adapun data dari pertanyaan pertama berkaitan dengan persepsi siswa dalam belajar matematika dapat dilihat pada **Tabel 1** berikut. Berdasarkan **Tabel 1** menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini dibuktikan dengan 57% dari 114 siswa mengatakan matematika merupakan subjek belajar yang sulit. Berbeda dengan negara lain, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Gafoor & Kurukkan, 2015) menemukan bahwa 20% siswa menyatakan bahwa matematika sebagai subjek belajar yang sangat sulit, 54% dengan tingkat kesulitan sedang, dan 10% dianggap sebagai pembelajaran yang mudah. Perbedaan ini wajar karena ada perbedaan dalam budaya belajar di masing-masing negara. Perbedaan dalam kualitas pendidikan juga merupakan penyebab utama, dan jika terlihat ada perbedaan dalam peringkat TIMSS Indonesia di tingkat bawah (Pentin, Kovaleva, Davidova, & Smirnova, 2018).

Tabel 1. Persepsi siswa dalam belajar matematika

Apa yang akan kamu ungkapkan tentang pembelajaran matematika?			
Tingkat Kesulitan	Kategori	N	Persentase Menjawab (%)
Tingkat Kesulitan	Susah	65	57
	Sedang	38	33,3
	Mudah	11	9,6
	Total	114	
Proses	Sangat Menarik	42	64,6
	Menarik	13	20
	Tidak Menarik	10	15,4
	Total	65	
Kesulitan dan Proses belajar	Susah tapi sangat menarik menarik	27	50,9
	Susah dan tidak menarik	9	17
	Biasa saja	10	18,9
	Sedang dan sangat menarik	2	3,8
	Mudah dan sangat menarik	5	9,4
	Total	53	

Namun demikian, berdasarkan angket ini juga ditemukan bahwa terdapat potensi minat yang tinggi dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil angket ditemukan 64,6% dari 62 siswa berpikir bahwa matematika merupakan subjek yang menyenangkan. Selain itu, 50,9% dari 53 siswa juga mengungkapkan bahwa matematika merupakan subjek yang sulit tapi proses belajarnya sangat menarik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi sebagian besar siswa terhadap pembelajaran matematika adalah subjek belajar yang sulit tapi proses belajarnya bisa menjadi sangat menarik. Hasil ini menjelaskan bahwa meskipun matematika sulit, tetapi dapat menarik minat bagi siswa jika dikemas dengan bentuk yang menarik dalam proses belajarnya.

Tabel 2. Persepsi Siswa terhadap Media *Edutainment* di Tengah Kondisi Pandemi Covid-19

Menurut Anda, haruskah ada unsur hiburan dalam proses pembelajaran matematika di tengah kondisi pandemic Covid-19 sekarang?	Harus		Tidak Harus	
	N	Presentase	N	Presentase
	225	97,4	6	2,5

Data hasil jawaban pada pertanyaan selanjutnya, tentang penggunaan media *edutainment* di tengah pandemi Covid-19 dapat dilihat pada **Tabel 2**. Terdapat 97,4%

dari 231 siswa sepakat bahwa belajar matematika di tengah pandemi Covid-19 ini memerlukan elemen hiburan (*entertainment*). Hal ini menunjukkan bahwa hiburan dalam proses pembelajaran menjadi daya tarik utama pada siswa. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya data jawaban siswa tentang pertanyaan mengenai “Apakah media belajar yang menyisipkan hiburan didalamnya akan berdampak mengganggu konsentrasi belajar Anda?”. Sebagian siswa sebanyak 4,78% dari 232 siswa menjawab tidak setuju dalam pertanyaan tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Fitriasari, 2017) yang menjelaskan bahwa siswa memiliki persepsi yang kuat bahwa materi matematika yang diajarkan melalui media teknologi, akan membuat belajar lebih menarik. Selain itu, 60,26% dari 232 siswa tidak setuju dengan pernyataan "walaupun guru menggunakan media pembelajaran yang diselingi hiburan, saya tetap mengalami kesulitan dalam belajar matematika". Melalui hal ini, dapat disimpulkan berdasarkan sudut pandang siswa bahwa pembelajaran *edutainment* sangat diperlukan dalam suatu proses pembelajaran matematika.

Tabel 3. Lima alasan tertinggi dalam memilih media belajar *edutainment* yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran

Mengapa harus ada unsur hiburan (<i>entertainment</i>) dalam kegiatan pembelajaran		
Argumen	N	Persentase
Membantu siswa dalam memahami materi	33	14,2 %
Membuat situasi belajar tidak membosankan	141	60,8 %
Membuat siswa lebih focus dalam belajar	18	7,8 %
Membuat siswa lebih antusias dalam belajar	23	9,9 %
Membuat kondisi belajar kurang serius	7	3,4 %

Adapun hasil pada **Tabel 3** dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa beranggapan bahwa dalam proses belajar agar tidak membosankan dapat diselingi dengan hiburan (*entertainment*). Selain itu, siswa juga memiliki pendapat bahwa elemen *entertainment* dapat membuat mereka lebih memahami materi matematika serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Tabel 4. Jenis media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika

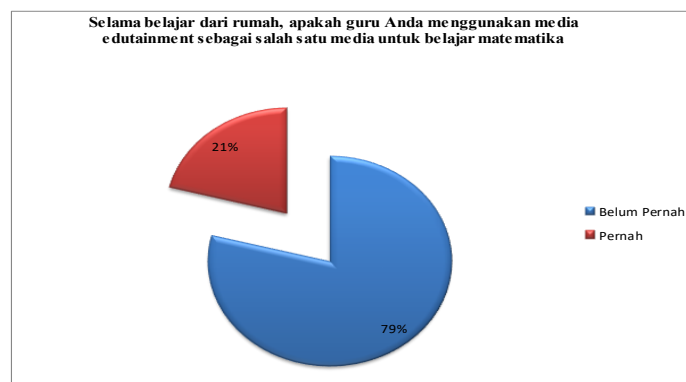
Jenis media apa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika		
Jenis Media	N	Persentase (%)
Buku	132	56,9
LKS	57	24,6
Slide Presentasi	24	10,3
Alat Peraga	11	4,7
Game	5	2,2
Dan Lainnya	2	1,3

Proses belajar matematika membosankan bagi siswa salah satu penyebabnya adalah karena media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Hal ini dibuktikan pada **Tabel 4** yang menggambarkan guru cenderung memakai buku teks (56,9%) dalam mengajar, diikuti dengan memakai LKS (24,6%) dalam bahan untuk pembelajaran. Hal ini juga menggambarkan bahwa Guru jarang memakai media *edutainment* dalam mengajar di tengah pandemi Covid-19 ini. Bagi para guru, penggunaan buku memang mendominasi dalam proses pembelajaran. Salah satu faktornya yakni kemudahan dalam memperoleh buku dan ketersediaannya tidak merepotkan untuk digunakan. Apalagi penerapan pada K13, dimana pemerintah sendiri telah memfasilitasi buku penunjang bagi guru dan siswa. Namun demikian, buku ini tentunya bukan satu-satunya sebagai bahan ajar bagi siswa. Terlebih lagi pada penelitian sebelumnya (Ngado, 2020; Setyaningrum, Pratama, & Ali, 2018), dimana dalam suatu proses pembelajaran matematika dengan menggunakan suatu media elektronik dapat meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa.

Tabel 5. konten hiburan yang dipilih untuk dimasukkan dalam media pembelajaran

Menurut Anda, manakah salah satu hiburan yang dipilih untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran		
Jenis Hiburan	N	Persentase (%)
Game	142	61,2
Komik	40	17,2
Video	33	14,2
Musik	12	5,2
Lainnya	4	2,2

Kurangnya konten hiburan serta kurang beragamnya suatu media tentu berdampak pada proses kegiatan belajar matematika pada masa Pandemi Covid-19 ini. Tentunya harus diselaraskan dengan kebutuhan media yang inovatif seperti media *edutainment* ini. Hal ini nampak pada **Tabel 5** dimana siswa antusias saat menjawab pertanyaan konten hiburan yang dipilih untuk disandingkan dalam sebuah media pembelajaran. Berdasarkan **Tabel 5** tersebut, konten *Game* menempati posisi tertinggi (61,2% dari 231 siswa) yang dipilih oleh siswa untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 ini. Namun hal ini tidak sejalan dengan apa yang siswa inginkan. Berdasarkan angket siswa juga ditanyakan pengalaman mereka dalam menggunakan media *edutainment* selama belajar dari rumah.



Gambar 1. Pengalaman siswa dalam belajar dari rumah

Adapun hasilnya dapat dilihat melalui **Gambar 1** bahwa sebagian besar (79%) dari responden siswa selama belajar dari rumah, belum pernah mengalami belajar menggunakan media *edutainment*. Hal ini disebabkan oleh keterampilan, pengetahuan, serta asumsi guru bahwa dalam penggunaan media *edutainment* akan memerlukan biaya yang lebih besar (Mat Zin & Mohd Zain, 2010). Padahal akhir-akhir ini praktisi pendidikan telah mengembangkan berbagai *game* edukasi yang mendukung pembelajaran matematika dengan menggunakan media *edutainment* (Widyasari, Sutopo, & Agustin, 2019). Terlebih lagi tak jarang juga ditemukan hasil penelitian sebelumnya (Pratama et al., 2020) bahwa dalam *game* edukasi dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

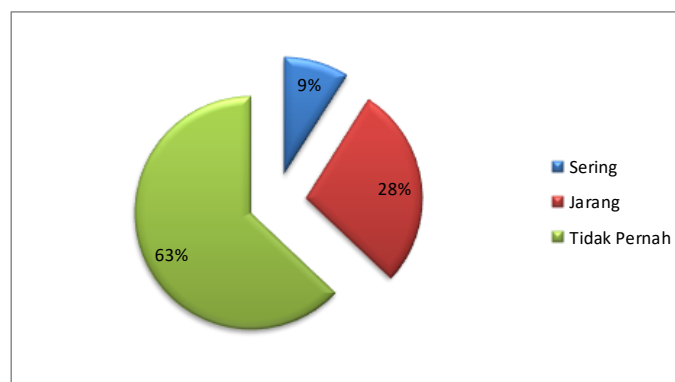
Berdasarkan hasil angket siswa, diperoleh kesimpulan bahwa mayoritas siswa merespon positif tentang penggunaan media *edutainment* pada proses pembelajaran mereka secara daring. Hal ini dibuktikan dengan adanya 97,4% siswa berpendapat bahwa

perlu unsur hiburan (*entertainment*) pada proses belajar matematika; serta 61,2% memilih *game* edukasi sebagai hiburan yang menarik untuk dipergunakan dalam media pembelajaran. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa dalam keadaan mereka belajar dari rumah, siswa ingin belajar sambil melepas kebosanan mereka. Oleh karena itu didasarkan persepsi siswa, media *edutainment* khususnya dalam bentuk *game* edukasi dapat meminimalisir kebosanan dalam proses pembelajaran matematika.

Persepsi guru tentang penggunaan media pengajaran Edutainment dalam pembelajaran Matematika

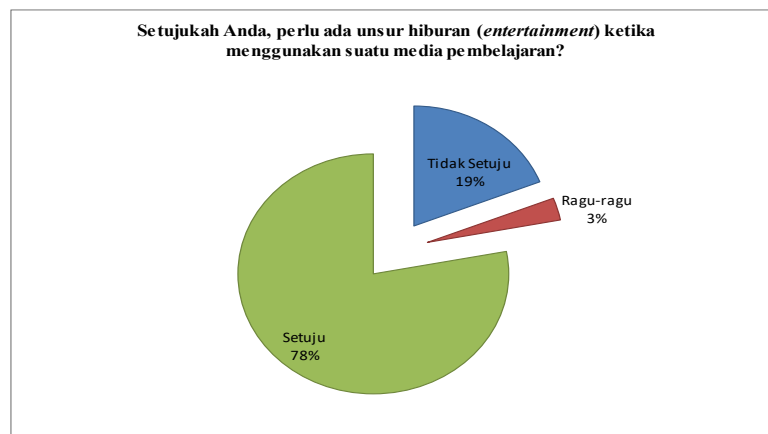
Selain menjelaskan persepsi siswa tentang penggunaan media *edutainment* dalam pembelajaran matematika, penelitian ini juga akan menjelaskan bagaimana persepsi para guru. Sejauh ini para guru telah berusaha untuk memberikan nuansa yang menyenangkan untuk memfasilitasi belajar siswa di rumah, tetapi banyak guru juga mengatakan bahwa dengan perkembangan teknologi saat ini siswa menuntut inovasi baru dalam setiap pelajaran atau media yang digunakan. Terbukti berdasarkan penelitian terdahulu (Pratama & Lestari, 2020) menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media berbasis teknologilah yang banyak diminati oleh guru.

Pertanyaan pertama dimulai dengan seberapa sering guru mengembangkan media untuk proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 32 guru, persentase guru tidak pernah mengembangkan media mencapai 34,4%; guru yang terkadang membuat media pembelajaran mencapai 43,8%; dan guru yang sangat sering membuat media mencapai 21,9%. Meskipun hasil survei menunjukkan bahwa guru terkadang membuat media, tetapi media *edutainment* masih jarang dikembangkan oleh guru. Hal ini didukung oleh data tentang bagaimana pengalaman guru menggunakan media *edutainment* dalam mengajar matematika. Hasilnya bisa dilihat pada Gambar 2.



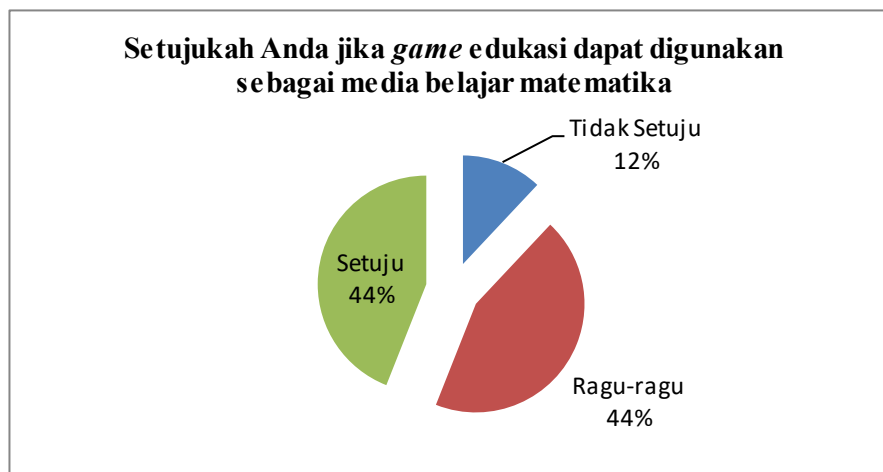
Gambar 2. Tingkat penggunaan media *edutainment* yang digunakan oleh guru

Berdasarkan **Gambar 2** menunjukkan dari 34 responden 62,5% dari mereka menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan media *edutainment* dalam mengajar. Data ini sesuai dengan data sebelumnya yang menjelaskan bahwa 79% siswa mengaku tidak pernah diajarkan menggunakan media instruksional *edutainment* selama kegiatan belajar dari rumah. Oleh karena itu, hal ini tentu saja menjadi pertimbangan peneliti untuk mencari tahu mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran *edutainment* di saat pembelajaran diadakan dari rumah.



Gambar 3. Perlunya elemen hiburan (*entertainment*) pada media pembelajaran yang digunakan

Pada **Gambar 3** menggambarkan hasil dari pertanyaan kedua yang berkaitan tentang perlunya elemen *entertainment* dalam sebuah media pembelajaran matematika. Pada saat guru dihadapkan dengan opsi untuk mengintegrasikan media *edutainment* pada proses pembelajaran dari rumah (via daring), banyak guru memberikan respon positif. Hasil analisis survei dalam **Gambar 3** menunjukkan bahwa kebanyakan guru memiliki persepsi positif terhadap media pembelajaran berisi elemen hiburan seperti permainan, video, musik, komik, dan lain sebagainya. Sebanyak 25 responden memberikan tanggapan yang sama bahwa media *edutainment* memiliki potensi besar untuk diterapkan pada kondisi pandemik Covid-19 ini karena melalui *edutainment* diduga bahwa siswa akan menjadi lebih fokus pada belajar dan menjaga siswa menjauh dari rasa bosan.



Gambar 4. Persepsi guru tentang *game* edukasi sebagai media untuk belajar

Setelah peneliti memahami bahwa *game* yang paling diminati oleh siswa pada media *edutainment*, peneliti mencoba menggali informasi tentang persepsi guru terhadap *game* yang tertuang pada media pembelajaran. **Gambar 4** menunjukkan bahwa beberapa guru tidak setuju dengan adanya *game* edukasi sebagai media pembelajaran. Namun dalam keadaan lain ditunjukkan bahwa guru yang setuju dan ragu memiliki persentase yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak yakin dengan penggunaan *game* edukasi. Sebagian guru menyadari bahwa dengan pendekatan *game* dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan berbagai animasi yang menarik. Tapi mereka menghadapi masalah dalam kaitannya dengan aksesibilitas terhadap sumber daya ICT dan kurangnya kesempatan pelatihan latihan-pelayanan (Chaamwe & Shumba, 2016). Adapun alasan yang diungkapkan oleh para guru mengenai dukungan dan keraguan guru mengenai penggunaan *game* edukasi dalam suatu media pembelajaran dapat dilihat pada **Tabel 7** dan **Tabel 8**.

Tabel 7. Argumen (3 terbanyak) guru yang mendukung adanya *game* edukasi dalam sebuah pembelajaran

No.	Argumen Guru
1	Dapat meningkatkan minat belajar siswa meskipun menemukan materi matematika dengan tingkat kesulitannya tinggi.
2	Memudahkan siswa untuk dapat belajar di mana saja dan kapan saja sehingga mereka dapat melatih belajar secara mandiri.
3	Siswa lebih suka belajar dengan melibatkan <i>game</i> terlebih lagi menggunakan teknologi, sehingga memiliki kesempatan yang baik untuk menjadi media pembelajaran matematika

Tabel 8. Argumen (3 terbanyak) guru yang ragu tentang adanya *game* edukasi dalam sebuah pembelajaran

No.	Argumen Guru
1	Beberapa siswa tidak dapat secara langsung memahami materi sehingga mereka juga perlu bimbingan yang intens dengan guru.
2	Saat menggunakan <i>game</i> edukasi, guru mengalami kesulitan untuk memantau apakah siswa telah memahami konsep yang diajarkan atau malah tidak mengerti tentang konsep yang diajarkan di media tersebut.
3	Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dan siswa untuk menyelesaikan semua materi yang akan diajarkan

Berdasarkan hasil dari angket guru ini, menjelaskan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi positif tentang penggunaan media belajar *edutainment* terutama di tengah situasi pandemi Covid-19 ini. Namun demikian, ada beberapa guru yang tetap ragu dalam penggunaan media *edutainment* jika digunakan dalam proses belajar. Adapun aspek keraguan guru kami simpulkan sebagai berikut: (1) media *edutainment* seperti *game* dikhawatirkan memiliki dampak negatif bagi siswa selama proses belajar; (2) Media *edutainment* seperti permainan dapat membuat siswa tidak fokus pada unsur pendidikan bahkan lebih fokus pada elemen hiburan; (3) *Game* berbasis media *edutainment* dapat menghambat proses pembelajaran, karena menggunakan fasilitas pendukung dalam bentuk perangkat elektronik; (4) *game* berbasis media *edutainment* ditakuti dapat membuat siswa sulit untuk memahami materi pengajaran yang diperlukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, terdapat dua point penting yang didapatkan. Pertama, persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran matematika muncul karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran matematika masih tergolong pembelajaran yang sulit dipelajari. Namun demikian, beberapa siswa juga berasumsi bahwa matematika adalah subjek yang menantang. Sehingga melalui fakta yang ditemukan ini dapat digunakan untuk mengadopsi perubahan cara mengajar, salah satunya dengan penggunaan teknologi sehingga guru dapat memanfaatkan potensi teknologi yang ada saat ini.

Kedua, penelitian ini juga menunjukkan bahwa mayoritas persepsi siswa mendapat respon yang positif (berdasarkan analisis angket siswa) tentang penggunaan media *edutainment* dalam bentuk *game* edukasi. Sedangkan pada sisi persepsi guru, sebagian besar guru matematika memiliki persepsi positif (berdasarkan analisis angket guru)

tentang penggunaan media *edutainment* terutama *game* edukasi dalam proses belajar matematika di tengah pandemi Covid-19 ini. Meskipun mayoritas guru tidak menggunakan media *edutainment* dalam proses pengajaran, mereka percaya bahwa media *edutainment* dalam bentuk *game* edukasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika di rumah. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan para praktisi pendidikan terutama pada bidang matematika untuk dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Briz-Ponce, L., & García-Peñalvo, F. J. (2015). An Empirical Assessment of a Technology Acceptance Model for Apps in Medical Education. *Journal of Medical Systems*, 39(11). <https://doi.org/10.1007/s10916-015-0352-x>
- Chaamwe, N., & Shumba, L. (2016). Spreadsheets: A Tool for e-Learning — A Case of Matrices in Microsoft Excel. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(7), 570–575. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2016.v6.753>
- Fitriasari, P. (2017). Pemanfaatan Software Geogebra dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 3(1), 57–69. <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v3i1.1441>
- Gafoor, K. A., & Kurukkan, A. (2015). Learner and Teacher Perception on Difficulties in Learning and Teaching Mathematics: Some Implications. *National Conference on Mathematics Teaching- Approaches and Challenges*, 233–242.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–50. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9901>
- Mansour, M., Martin, A. J., Anderson, M., & Gibson, R. (2017). Getting into flow in the arts classroom: Research findings and implications for practice. *Educational Practice and Theory*, 39(2), 5–15. <https://doi.org/10.7459/ept/39.2.02>
- Mat Zin, H., & Mohd Zain, N. Z. (2010). the Effects of Edutainment Towards Students' Achievements. *Regional Conference on Knowledge Integration in ICT 2010*, 129, 2865.
- Mayes, R., Natividad, G., & Spector, J. (2015). Challenges for Educational Technologists in the 21st Century. *Education Sciences*, 5(3), 221–237. <https://doi.org/10.3390/educsci5030221>
- Mohammad, H., Fayyumi, A., & Al-Shathry, O. (2015). Do we have to prohibit the use of mobile phones in classrooms? *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 9(2), 54–57. <https://doi.org/10.3991/ijim.v9i2.4394>

- Mukminan. (2014). Tantangan Pendidikan di Abad 21. *Teknologi Pendidikan*, pp. 0–10.
- Ngado, K. (2020). Optimalisasi Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Moodle Berbantuan Computer Algebra System (CAS). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2657>
- Olive, J., Makar, K., Hoyos, V., Kor, L. K., Kosheleva, O., & Sträßer, R. (2010). Mathematical Knowledge and Practices Resulting from Access to Digital Technologies. In *New ICMI Study Series* (Vol. 13, pp. 133–177). https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0146-0_8
- Pentin, A., Kovaleva, G., Davidova, E., & Smirnova, E. (2018). Science education in Russia according to the results of the TIMSS and PISA international studies. *Voprosy Obrazovaniya*, 2018(1), 79–109. <https://doi.org/10.17323/1814-9545-2018-1-79-109>
- Pratama, L. D., & Lestari, W. (2020). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kompetensi Pedagogik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 278–285.
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Pratama, L.D., & Setyaningrum, W. (2018). GBL in Math Problem Solving: Is it Effective? *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 12(6), 101. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i6.8658>
- Pratama, Loviga Denny, Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- Setyaningrum, W., Pratama, L. D., & Ali, M. B. (2018). Game-Based Learning in Problem Solving Method: The Effects on Students' Achievement. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2013). The Entertainment-Education Strategy in Communication Campaigns. In *Public Communication Campaigns* (pp. 343–356). <https://doi.org/10.4135/9781452233260.n28>
- Widyasari, W., Sutopo, H., & Agustin, M. (2019). QR Code-based Learning Development: Accessing Math Game for Children Learning Enhancement. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 13(11), 111–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10976>