

## Implementasi Gim Si Komdig's Journey untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar di Masa Pandemi Covid-19

Lies Yulianto

SMK Negeri 3 Pacitan, Pacitan

\*Corresponding author: [liesyulianto@gmail.com](mailto:liesyulianto@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*This classroom action research tries to increase the motivation and learning independence of students by implementing the game Si Komdig's Journey as a learning medium in learning Simulation and Digital Communication subjects. The study was conducted on 32 students online as a impact of the Covid-19 pandemic. This research was conducted in 2 cycles, each of which consisted of 3 online meetings. The results showed an increase in the motivation and learning independence of students from 39% in cycle 1 to 70% in cycle 2. This research concludes that the implementation of the game Si Komdig's Journey as a learning medium for Simulation and Digital Communication can increase motivation and learning independence.*

*Keywords: Si Komdig's Journey, Education Game, Motivation and Learning Independence*

---

### ABSTRACT

Penelitian Tindakan Kelas ini mencoba meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dengan mengimplementasikan gim Si Komdig's Journey sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Penelitian dilakukan terhadap 32 peserta didik secara Daring sebagai dampak dari pandemi Covid-19. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan secara Daring. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dari 39% di siklus 1 menjadi 70% di siklus 2. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa implementasi gim Si Komdig's Journey sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar.

*Kata Kunci: Gim Si Komdig's Journey, Gim Pembelajaran, Motivasi dan Kemandirian Belajar*

---

## Pendahuluan

Wabah Coronavirus Diseases-19 (Covid-19) yang melanda hampir seluruh negara di dunia telah mengubah segala sendi kehidupan. Termasuk dunia pendidikan di Indonesia. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Negara Republik Indonesia membuat sebuah keputusan berupa Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat edaran tersebut berisi himbauan agar pembelajaran dilaksanakan dengan pola Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Hal ini untuk meminimalisasi proses penyebaran Covid-19 dan upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19 (Mendikbud RI, 2020).

Kondisi tersebut menuntut lembaga-lembaga pendidikan menyesuaikan diri. Lembaga pendidikan harus mampu melakukan inovasi pembelajaran dalam PJJ ini. Guru yang merupakan agen utama pembelajaran dituntut harus cepat menyesuaikan diri dan mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran agar hasilnya tetap maksimal. Banyak sekolah dan guru melaksanakan PJJ dengan pola Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yang menggunakan teknologi informasi seperti whats app, video



conference, google meet, google classroom atau platform larning management system (Irfan et al, 2020).

Faktanya, PJJ menggunakan pola Daring banyak sekali kendala dan hambatannya, seperti yang terjadi di kelas X TBSM 1 SMKN 3 Pacitan. Peserta didik yang berjumlah 32 anak di kelas X TBSM 1 semua mempunyai gawai, tetapi mereka kurang dapat menggunakan gawai yang dimiliki secara maksimal. PJJ menggunakan *Google Classroom*, *G Suit for Education*, Rumah Belajar dan beberapa aplikasi media sosial tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tingkat kehadiran mereka pada pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat rendah, hanya berkisar 7-10 anak tiap sesi pembelajaran. Presentase pengumpulan tugas juga rendah, hanya berkisar 20% hingga 30% setiap tugas. Hal itu menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Akar persoalan tersebut adalah rendahnya motivasi dan kemandirian belajar peserta didik.

Jika dilihat dari keadaan ekonomi peserta didik dan orang tua, sebagian besar memiliki komputer di rumahnya. Setiap peserta didik dan orang tuanya memiliki telepon pintar, hal ini dapat dilihat dari data penerima bantuan pulsa dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menunjukkan semua peserta didik mengirimkan nomor telepon seluler. Di sisi lain, kondisi geografis peserta didik SMKN 3 Pacitan yang tersebar di seluruh wilayah Kabupaten Pacitan sangat tidak mendukung PJJ ini. Mayoritas peserta didik SMKN 3 Pacitan tinggal di daerah pegunungan yang kesulitan sinyal seluler. Hal ini menjadi kendala PJJ yang berbentuk Daring. Untuk diketahui bahwa jumlah siswa kelas X TBSM 1 SMKN 3 Pacitan adalah 32 siswa yang tersebar di 5 kecamatan. Sebagian besar tinggal di wilayah pegunungan dengan jaringan data seluler yang tidak stabil. Sementara jaringan internet dari Telkom atau ISP lain masih sangat terbatas. Lebih jelasnya tersaji pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Sebaran dan Kondisi Siswa X TBSM 1 SMKN 3 Pacitan

No	Kecamatan	Jumlah Siswa	Kondisi Geografis	Layanan Internet (Seluler)
1	Pacitan	7	Datar, sebagian kecil pegunungan.	Jaringan kabel Telkom baik, seluler stabil.
2	Arjosari	10	Sebagian besar pegunungan.	Jaringan kabel Telkom kurang, seluler kurang stabil.
3	Kebonagung	7	Pegunungan	Jaringan kabel Telkom tidak ada, seluler tidak stabil.
4	Pringkuku	6	Pegunungan	Jaringan kabel Telkom tidak ada, seluler tidak stabil.
5	Bandar	2	Pegunungan	Jaringan kabel Telkom tidak ada, seluler tidak stabil.
Total		32		

Sesuai dengan Permendikbud (2013), bahwa PJJ tidak harus Daring tetapi dapat menggunakan media komunikasi dan media belajar lain. Model pembelajaran dapat dengan pola asinkron yaitu dengan menggunakan media *visual film*, video, rekaman audio, modul atau media lain. Peneliti yang sekaligus merupakan guru pengampu Simulasi dan Komunikasi Digital sudah menggunakan media *video tutorial*, rekaman audia dan e-modul, tetapi hasilnya masih belum sesuai yang diharapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan media gim. Gim merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang dilakukan untuk kesenangan dan hiburan, dimana di dalamnya terdapat peraturan dan target yang harus dicapai oleh pemainnya. Di dalam gim, pemain terlibat secara emosional dalam konflik yang telah direkayasa. Pada era industri 4.0 sekarang ini, gim sudah dibuat dan dikembangkan berbasis gawai, meskipun gim berbasis komputer juga masih sangat digemari. Media gim dapat dikatakan sebagai media utama bagi orang dewasa untuk belajar. Kelebihannya adalah bahwa gim menghadirkan kondisi dan situasi yang terstruktur layaknya kehidupan nyata. Tetapi pengalaman belajar di dalam gim mengandung unsur-unsur yang menyenangkan, dengan resiko kegagalan atau keberhasilan yang dapat dipelajari berulang-ulang (Romero, 2012). Si Komdig's Journey merupakan gim komputer yang dikembangkan oleh

Yulianto (2018). Sebuah gim model *Role Playing Game* (RPG) dimana pemainnya akan memainkan seorang tokoh sentral yang bernama Si Komdig. Tokoh Si Komdig berkelana dan berpetualang untuk mencari dan belajar ilmu fotografi, desain grafis hingga sinematografi. Dalam petualangan ini, pemain akan bertemu dengan banyak musuh yang harus dikalahkan. Pada petualangan inilah materi-materi Simulasi dan Komunikasi Digital diselipkan, sehingga peserta didik secara tidak sengaja akan belajar materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Gim Si Komdig's Journey memberikan rangsangan dan gairah yang mendorong untuk belajar. Karena di dalam gim terdapat tantangan-tantangan yang harus diselesaikan peserta didik, sehingga menarik minat dan keinginan untuk berhasil. Memberikan dorongan motivasi lebih untuk belajar (Ariyani, 2012). Gim Si Komdig's Journey juga menanamkan disiplin dan aktif dalam belajar serta menantang tanggung jawab peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Mudjiman, 2006). Selain itu, gim juga mempunyai unsur yang tidak dimiliki oleh media lain, di antaranya aspek interaktivitas, umpan balik langsung, representasi virtual dan pengulangan seting serta even (Schrader & McCreery, 2012).

Sementara media gim dapat dimainkan peserta didik tanpa batasan waktu. Hanya dengan menginstalasi gim ke dalam komputer, gim dapat langsung dimainkan. Dengan menggunakan gim, emosi peserta didik akan terbawa ke dalam suasana gim. Ketegangan dan antusiasme menyertai peserta didik saat memainkannya, tetapi tetap merasa senang dan terjadi proses relaksasi (Huizinga, 2016).

Merujuk pada Yulianto (2018) yang melakukan pengembangan gim Si Komdig's *Journey* dan diimplementasikan di dalam kelas pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, didapat kesimpulan bahwa penggunaan gim dapat meningkatkan hasil dan kemandirian belajar. Proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka di dalam kelas. Penelitian lain dari Yulianto (2015) mengembangkan gim teka-teki silang dan diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas. Penelitian ini menghasilkan sebuah kesimpulan pembelajaran menggunakan media gim teka-teki silang mempunyai hasil belajar lebih tinggi.

Dua penelitian tersebut didukung oleh Moradi (2017) yang melakukan analisis terhadap penggunaan gim komputer dalam proses pembelajaran pada sekelompok anak autisme. Penggunaan gim komputer mampu mendongkrak motivasi belajar anak-anak autisme. Chen (2017) lewat penelitiannya juga menemukan bahwa gim digital memberikan efek positif terhadap prestasi dan motivasi belajar peserta didik. Penerapan game edukatif di dalam kelas mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Supriyono, dkk, 2018; Hartanti, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan dengan merujuk pada penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mencoba menerapkan penggunaan gim Si Komdig's *Journey* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Tujuan penelitian ini untuk melihat hasil dari implementasi gim Si Komdig's *Journey* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar peserta didik.

## Metode Penelitian

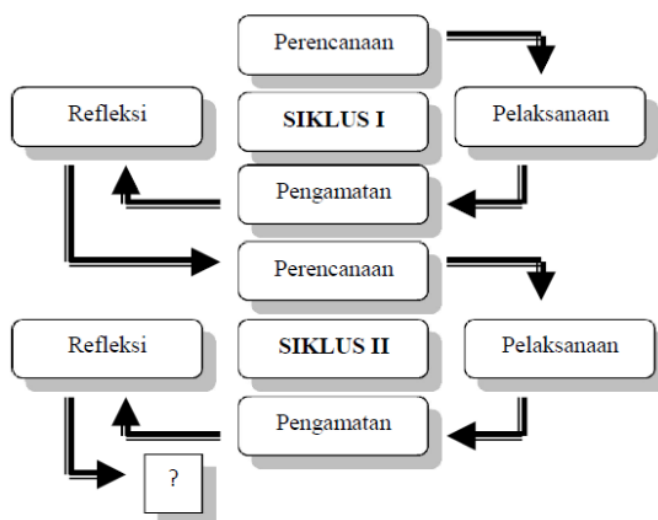
### *Jenis dan Seting Penelitian*

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Pacitan, yaitu di kelas X TBSM 1. Sebagai subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X TBSM 1 yang berjumlah 32 anak. Penelitian dilakukan di kelas X TBSM 1 karena motivasi dan kemandirian belajar siswa di kelas ini sangat rendah. Sebagai objek penelitian adalah motivasi dan kemandirian belajar peserta didik kelas X TBSM 1 SMKN 3 Pacitan. Dilaksanakan mulai bulan Agustus 2020 hingga akhir September 2020.

### *Prosedur Penelitian*

Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan siklus atau putaran. Desain penelitian meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi seperti tampak pada gambar 1 (Kemmis, McTaggart & Nixon, 2014). Penelitian dilaksanakan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari tiga kali

pertemuan. Masing-masing pertemuan 3 jam pelajaran. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1. Prosedur PTK Model Kemmis & Taggart.

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan membuat Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP) PJJ menggunakan media gim Si Komdig's Journey, menyusun instrumen penilaian, membuat instrumen observasi dan menyiapkan sumber-sumber belajar. RPP untuk pembelajaran pada siklus 2 dibuat berdasarkan refleksi pada akhir siklus 1. Kekurangan dan kelemahan yang ada di siklus 1 diperbaiki dan disempurnakan pada siklus 2. Proses perencanaan dilaksanakan pada tanggal 3 sampai dengan 7 Agustus 2020 dan setelah analisis dan refleksi siklus 1. RPP dibuat dengan memperhatikan keadaan yang ada, yaitu keadaan darurat Covid-19. Kondisi geografis rumah peserta didik yang berbeda-beda dan sebagian besar di wilayah pergunungan. Sebagian besar kesulitan mendapatkan akses sinyal data seluler.

Pelaksanaan tindakan menyesuaikan dengan RPP yang telah dibuat. Pada saat pelaksanaan tindakan dapat dilakukan improvisasi dengan menyesuaikan kondisi yang ada, tetapi dengan tidak keluar dari rencana yang telah dibuat. Tindakan pembelajaran menggunakan media gim Si Komdig's Journey siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 11, 18 dan 25 Agustus 2020. Tindakan pembelajaran menggunakan gim Si Komdig's Journey siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 1, 8 dan 15 September 2020. Pada tanggal 11 Agustus 2020 peserta didik secara bergantian datang ke sekolah untuk menyalin *file installer* gim Si Komdig's Journey. Mereka datang ke sekolah sesuai jadwal waktu yang sudah dibuat oleh guru. Hal ini untuk mematuhi salah satu protokol kesehatan, yaitu menghindari kerumunan, selain memakai masker, tetap menjaga jarak dan mencuci tangan sebelum masuk gerbang sekolah.

Observasi dan pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi digunakan sebagai dasar evaluasi pelaksanaan pembelajaran, untuk mencari kelebihan dan kelemahan yang ada. Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan, akan dibuat perencanaan yang lebih baik pada siklus berikutnya.

Aktivitas-aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dicatat sesuai temuan-temuan yang ada. Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan latihan soal, mengirimkan tugas, absensi kehadiran dan berinteraksi dengan guru merupakan indikator yang dijadikan acuan. Instrumen yang digunakan untuk observasi dan pemantauan kegiatan pembelajaran berupa lembar observasi, absensi di grup aplikasi *Whatsapp*, monitoring pengumpulan tugas di *Google Form* dan latihan-latihan soal di *Google Form*.

Analisis dan refleksi dilakukan setelah rangkaian kegiatan satu siklus selesai. Kegiatan analisis dan refleksi ini dilakukan untuk mengevaluasi kelemahan dan kelebihan dari pembelajaran yang dilaksanakan, efektivitas setiap langkah yang digunakan dan penggunaan media yang digunakan.

Terutama untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, sebagai dasar untuk mencari solusi dan perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

Setiap tindakan yang dilakukan pada siklus 1 ditelaah, dievaluasi dan dianalisis dengan berdiskusi bersama kolaborator. Kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus 1 diperbaiki dan disempurnakan pada siklus 2. Pada pelaksanaan tindakan siklus 2, guru lebih inovatif dan kreatif dalam mengelola kelas.

#### *Indikator Keberhasilan*

Sebuah Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari minimal 2 siklus. Agar tidak terjadi putaran siklus yang tidak ada ujungnya, harus ada indikator keberhasilan. Sebagai indikator keberhasilan pada Penelitian Tindakan kelas ini adalah presentase motivasi dan kemandirian belajar peserta didik mencapai 60%. Artinya pada saat tingkat motivasi dan kemandirian belajar peserta didik rata-rata itemnya mencapai 60%, penelitian ini dianggap berhasil.

## Hasil dan Pembahasan

### *Hasil Penelitian*

Data motivasi dan kemandirian belajar diperoleh dengan observasi selama proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan gim *Si Komdig's Journey*. Setelah pelaksanaan siklus 1, diperoleh data-data hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik seperti Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

Indikator	Pertemuan ke					
	1		2		3	
	N	%	N	%	N	%
Hadir dalam pembelajaran	7	22 %	12	38 %	15	47 %
Tekun mengerjakan tugas	4	13 %	8	25 %	13	41 %
Ada hasrat untuk berhasil	3	9 %	8	25 %	11	34 %
Ulet menghadapi kesulitan	3	9 %	6	19 %	11	34 %
Tanggung jawab terhadap tugas	4	13 %	5	16 %	13	41 %
Rata-rata		13 %		24 %		39 %

Berdasarkan data hasil observasi pada tabel 2 dapat dilihat bahwa setiap indikator perlahan mulai ada peningkatan pada pertemuan kedua dan ketiga. Indikator kehadiran dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup baik dengan 47% hadir pada pertemuan ketiga. Sementara hasrat untuk berhasil dan keuletan dalam menghadapi kesulitan mencapai 34% dari jumlah siswa. Sedangkan indikator tekun mengerjakan tugas dan tanggung jawab meningkat menjadi 41% pada pertemuan ketiga siklus 1.

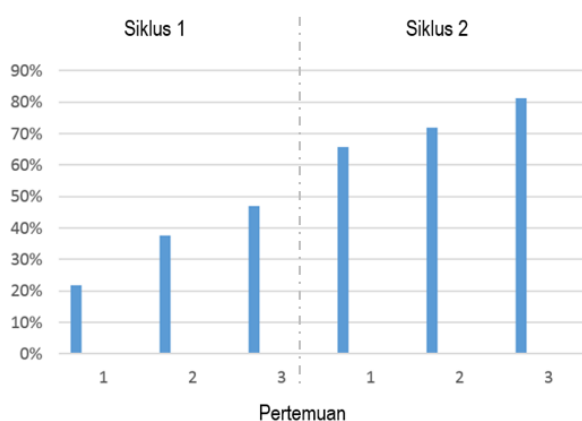
Sementara data hasil observasi motivasi dan kemandirian belajar pada proses pembelajaran siklus 2 tampak seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 2

Indikator	Pertemuan ke					
	1		2		3	
	N	%	N	%	N	%
Hadir dalam pembelajaran	21	66 %	23	72 %	26	81 %
Tekun mengerjakan tugas	16	50 %	17	53 %	24	75 %
Ada hasrat untuk berhasil	15	47 %	19	59 %	23	72 %
Ulet menghadapi kesulitan	13	41 %	16	50 %	20	63 %
Tanggung jawab terhadap tugas	14	44 %	16	50 %	19	59 %
Rata-rata		49 %		57 %		70 %

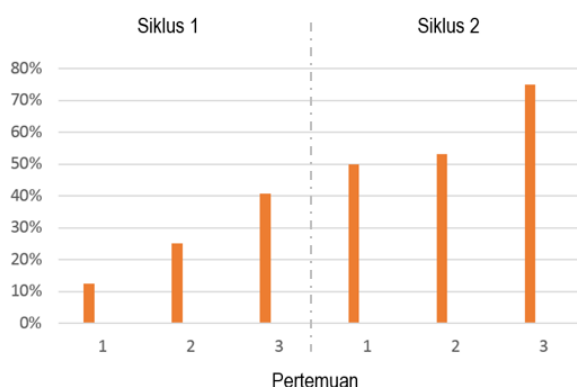
Pada pertemuan ketiga siklus 2, tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran sudah mencapai 81% atau 26 siswa hadir dari jumlah 32 siswa. Untuk indikator ketekunan mengerjakan tugas mencapai 75% pada pertemuan ketiga. Indikator hasrat untuk mencapai keberhasilan meningkat menjadi 72%. Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan meningkat menjadi 63% dan tanggung jawab terhadap tugas mencapai 59%.

Data perkembangan kehadiran dalam pembelajaran pada setiap pertemuan masing-masing siklus hasil observasi disajikan pada gambar 2. Ada peningkatan kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran dari siklus 1 pertemuan 1 yang hanya 22%, menjadi 38% pada siklus 1 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 47% pada siklus 1 pertemuan 3. Lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 1 menjadi 66%, meningkat menjadi 72% pada siklus 2 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 81% pada siklus 2 pertemuan 3.



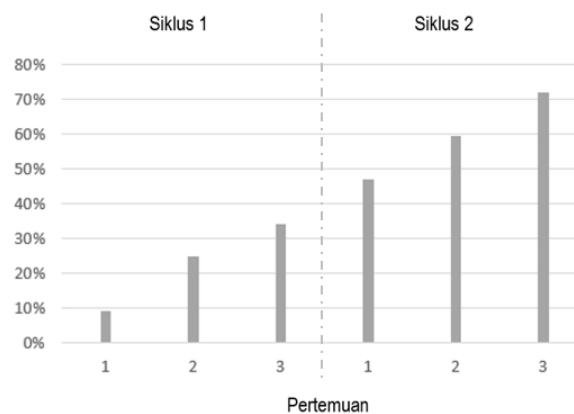
**Gambar 2.** Grafik Perkembangan Kehadiran

Sementara data perkembangan ketekunan mengerjakan tugas pada setiap pertemuan masing-masing siklus dapat dilihat pada gambar 3. Ada peningkatan ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas dari siklus 1 pertemuan 1 yang hanya 13%, menjadi 25% pada siklus 1 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 41% pada siklus 1 pertemuan 3. Lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 1 menjadi 50%, meningkat menjadi 53% pada siklus 2 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 75% pada siklus 2 pertemuan 3.



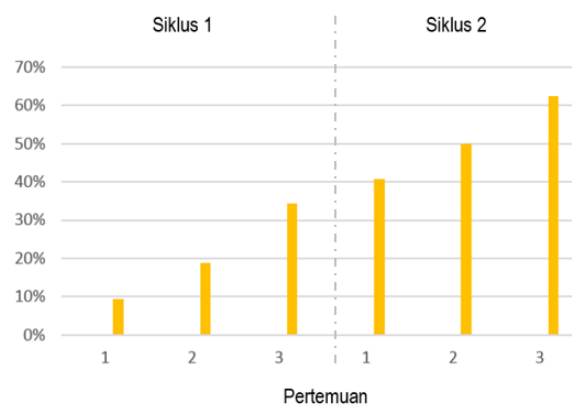
**Gambar 3.** Grafik Perkembangan Ketekunan Mengerjakan Tugas

Data perkembangan hasrat untuk berhasil pada setiap pertemuan masing-masing siklus disajikan pada gambar 4. Ada peningkatan hasrat siswa untuk berhasil dari siklus 1 pertemuan 1 yang hanya 9%, menjadi 25% pada siklus 1 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 34% pada siklus 1 pertemuan 3. Lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 1 menjadi 47%, meningkat menjadi 59% pada siklus 2 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 72% pada siklus 2 pertemuan 3.



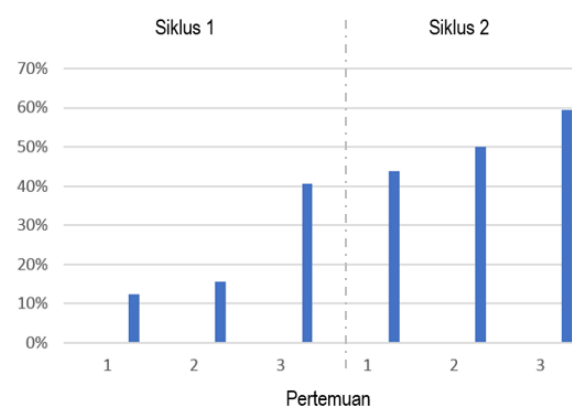
**Gambar 4.** Grafik Perkembangan Hasrat untuk Berhasil

Data perkembangan keuletan menghadapi kesulitan pada setiap pertemuan masing-masing siklus disajikan pada gambar 5. Ada peningkatan keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan dari siklus 1 pertemuan 1 yang hanya 9%, menjadi 19% pada siklus 1 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 34% pada siklus 1 pertemuan 3. Lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 1 menjadi 41%, meningkat menjadi 50% pada siklus 2 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 63% pada siklus 2 pertemuan 3.



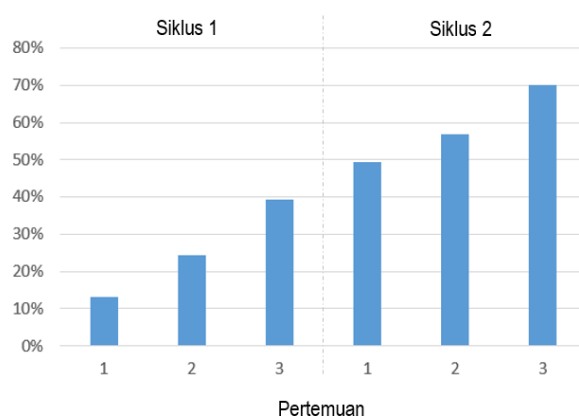
**Gambar 5.** Grafik Perkembangan Keuletan Menghadapi Kesulitan

Data perkembangan tanggung jawab terhadap tugas pada setiap pertemuan masing-masing siklus disajikan pada gambar 6. Ada peningkatan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dari siklus 1 pertemuan 1 yang hanya 13%, menjadi 16% pada siklus 1 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 41% pada siklus 1 pertemuan 3. Lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 1 menjadi 44%, meningkat menjadi 50% pada siklus 2 pertemuan 2 dan meningkat lagi menjadi 59% pada siklus 2 pertemuan 3.



**Gambar 6.** Grafik Perkembangan Tanggung Jawab Terhadap Tugas

Untuk lebih jelasnya, disajikan rata-rata presentase perkembangan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik pada gambar 7. Rata-rata peningkatan motivasi dan kemandirian belajar meningkat dari 13% pada siklus 1 pertemuan 1, meningkat lagi menjadi 24% pada siklus 1 pertemuan 2, lalu meningkat lagi menjadi 39% pada siklus 1 pertemuan 3. Pada siklus 2 pertemuan 1 meningkat menjadi 49%, pada siklus 2 pertemuan 2 meningkat menjadi 57% dan pada siklus 2 pertemuan 3 meningkat menjadi 70%.

**Gambar 7.** Grafik Rata-rata Presentase Perkembangan Motivasi dan Kemandirian Belajar

### *Pembahasan*

Berdasarkan pada paparan hasil penelitian dapat dilihat bahwa tingkat kehadiran peserta didik dalam pembelajaran meningkat dari 47% pada akhir siklus 1 menjadi 81% pada akhir siklus 2, ada peningkatan sebesar 34%. Aspek ketekunan mengerjakan tugas mengalami peningkatan dari 41% pada siklus 1 menjadi 75% pada siklus 2, ada peningkatan 34%. Sementara aspek hasrat untuk berhasil mengalami peningkatan dari 34% menjadi 72%, ada peningkatan sebesar 38%. Hal ini mempunyai arti bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Hariyanto (2020), Wardana dan Sagoro (2019).

Pada aspek ulet menghadapi kesulitan terjadi peningkatan dari 34% menjadi 62%, ada peningkatan sebesar 29%. Sedangkan aspek tanggung jawab terhadap tugas mengalami peningkatan dari 41% menjadi 59%, terjadi peningkatan sebesar 19%. Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas merupakan aspek-aspek kemandirian belajar, yang dalam hal ini berarti ada peningkatan kemandirian belajar peserta didik. Hasil ini diperkuat oleh Nurlaily dan Ahsanti (2019) Nurhayati (2020).

Jika dilihat perkembangan dari lima indikator berdasarkan observasi, jelas terlihat peningkatan setiap indikator. Peningkatan terjadi di setiap pertemuan pada dua siklus berjalan. Rata-rata presentase meningkat dari 39% di akhir siklus 1 menjadi 70% pada akhir siklus 2. Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 60%, maka Penelitian Tindakan Kelas ini dinyatakan berhasil karena motivasi dan kemandirian belajar peserta didik telah melampaui indikator keberhasilan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini yaitu untuk menerapkan gim Si Komdig's Journey pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka gim Si Komdig's Journey digunakan pada pembelajaran kelas X TBSM 1 SMKN 3 Pacitan. Dan berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penerapan gim Si Komdig's Journey dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik kelas X TBSM 1 di SMKN 3 Pacitan.



Harapan ke depan adalah dilakukan penelitian lanjutan yang lebih luas oleh peneliti-peneliti berikutnya.

## Referensi

- Ariyani, P. D. (2012). Pengaruh Motivasi Belajar dan Cara Belajar terhadap Kemandirian belajar pada Siswa kelas X SMA Negeri 2 Ampel Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Chen, Y. (2017). Empirical Study on the Effect of Digital Game-Based Instruction on Students' Learning Motivation and Achievement. *Eurasia Journal of Mathematics*. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00711a>
- Hariyanto, N. S. (2018). Penerapan Game untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Mahasiswa Akuntansi Universitas Surabaya. *Calypra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 585-614
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 78-85
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Angelico Press.
- Irfan, M., Kusumaningrum, B., Yulia, Y., & Widodo, S. A. (2020). Challenges during the pandemic: use of e-learning in mathematics learning in higher education. *Infinity Journal*, 9(2), 147-158.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R. 2014. *The Action Research Planner, Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Mendikbud RI. (2013). Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi.
- Mendikbud RI. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Moradi, R. (2017). The Effect of Educational Computer Games on Learning of Mathematics Concepts among Students with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Fundamentals of Mental Health*. 90-95
- Mudjiman, H. (2006). *Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 145-150
- Nurlaela, S., Ahsanti, U. (2019). Metode Permainan Outbond dalam Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Anak. *Jurnal Obor Penmas*. 118-131.
- Romero, M. (2012). Learner Engagement in the Use of Individual and Collaborative Serious Games. *Cutting-Edge Technologies in Higher Education* 6. 15-34. DOI: [10.1108/S2044-9968\(2012\)000006C004](https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2012)000006C004)
- Schrader, P. G., McCreery, M. (2012). Are All Games the Same?. *Assesment in Game-Based Learning*. New York: Springer. 11-28. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3546-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3546-4_2)
- Supriyono, H., Murtiyasa, B., Rahmadzani, R. F., Adhantoro, M. S. (2018). Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Warta LPM*. 30-39.
- Wardana, S., Sagoro. E.M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbasis Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 46-57
- Yulianto, Lies. (2018). Pembuatan Game Komputer Komdig's Journey sebagai Suplemen Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Prosiding Edusainstek*, 287-296.
- Yulianto, L., Suyanto, Fatta, H. A. (2015). Analisis Generator Teka-teki Silang pada Elearning (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pacitan). *Science and Engineering National Seminar 1*. 286-296.