



***LAPORAN PENELITIAN***  
***PSYCHOLOGICAL CONDITIONING DALAM***  
**PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN**  
**MODEL GAME- ONLINE**

**B/16/LPPM/2021**

**Peneliti**

**Dr. Hj. Akla, M.Pd. ( Ketua)**  
**Ahmad Arifin, M.Pd ( Anggota)**  
**Sari Astuti ( Anggota)**  
**Usnul Latifah ( Anggota)**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA**  
**MASYARAKAT**  
**IAIN METRO**  
**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : *Psychological Conditioning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Model Game- Online

Bidang Ilmu : Pendidikan

Kategori Penelitian : Penelitian Dasar Pengembangan Prodi

Peneliti

Ketua : 1 Dr. Hj. Akla, M.Pd

Anggota : 2. Ahmad Arifin, M.Pd  
3. Sari Astuti  
4. Usnul Latifah

Telp/HP : 085279793366

Email : [akla@metrouniv.ac.id](mailto:akla@metrouniv.ac.id)

Lokasi Penelitian : MIN 1 Metro dan MIN 1 Lampung Timur

Lama Penelitian : 6 (enam) bulan

Biaya yang diperlukan : Rp. 15.600.000,-

Metro, 10 November 2021

Menyetujui  
Ketua LPPM

Peneliti



Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP.197308011999031001



Dr. Akla, M.Pd  
NIP.196910082000032005

## PERNYATAAN KEASLIAN DAN KEORISINILAN

Dengan ini saya ketua peneliti:

Nama : Dr. Akla, M.Pd.

NIP : 19691008 200003 2 005

Menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “*Psychological Conditioning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Model Game- Online” adalah orisinal yang belum diteliti sebelumnya dan naskah penelitian ini secara keseluruhan adalah asli penelitian/karya kami sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Metro, 10 November 2021

Saya Yang menyatakan,



Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008 200003 2 005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dengan judul: **“Psychological Conditioning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Model Game- Online”** dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Penelitian ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan game online, kondisi psikologis siswa sebelum dan setelah penggunaan game online dan kemampuan bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah menggunakan game online pada siswa Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi sampel penelitian.

Selanjutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor IAIN Metro, Ketua LPPM, dan Ketua Pusat Penelitian, Kepala MIN 1 Metro, Kepala MIN 1 Lampung Timur, para guru bahasa Arab serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan kesalahan, oleh karenanya kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi bagi guru bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah dan pengelola madrasah.

Metro, 10 November 2021  
Peneliti



Dr. Akla, M.Pd  
NIP. 19691008 200003 2 005

## DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Cover .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian dan Keorisinilan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	v
BAB I. Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
E. Penelitian Terdahulu .....	11
BAB II. Landasan Teori .....	14
A. Game Online	
1. Definisi Game-Online .....	14
2. Motivasi bermain Game .....	17
3. Dampak Game-Online bagi Anak .....	20
a. Dampak Positi Game-Online .....	20
b. Dampak Negatif Game-Online .....	23
4. Level Pemain Game-Online .....	25
B. <i>Psychological Conditioning</i> Dalam Pembelajaran .....	26

1. Konsep Pembelajaran	.....	26
a. Definisi Pembelajaran	.....	26
b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	.....	27
c. Tujuan Pembelajaran	.....	31
d. Peran Psikologi Dalam Pembelajaran	.....	34
e. Teori-Teori Psikologi Dalam Pembelajaran	.....	36
1. Teori Psikologi Kognitif	.....	36
2. Teori Psikologi Behaviorisme	.....	43
3. Teori Psikologi Konstruktivisme	.....	47
BAB III. Metodologi Penelitian	.....	50
A. Pendekatan Penelitian		
B. Responden Penelitian	.....	50
C. Instrumen Pengumpulan Data	.....	52
D. Teknik Analisis Data	.....	56
Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan	.....	57
A. Hasil Penelitian	.....	57
1. Proses Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Game-Online Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah	.....	57

2. Kondisi Psikologis Siswa ..... Sebelum Dan Setelah Penggunaan Game Online Dalam Pembelajaran	67
3. Kemampuan Bahasa Arab ..... Siswa Dapat Ditingkatkan Dengan Penggunaan Game Online	70
B. Pembahasan .....	73
Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi .....	79
A. Kesimpulan .....	79
B. Rekomendasi .....	80
Daftar Pustaka	81-99

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **B. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Arab untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih menarik untuk diteliti karena berbagai

problem yang dihadapi selain penguasaan bahasa Arab yang belum sesuai dengan harapan. Pembelajaran bahasa Arab bagi siswa MI dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa penguasaan empat keterampilan berbahasa dan unsur bahasa yang disesuaikan dengan perkembangan siswa. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sistem terpadu yang mengajarkan keterampilan berbahasa dan unsur bahasa secara berimbang dalam satu kurikulum, satu bahan ajar, satu lingkungan belajar, satu guru dan satu evaluasi. Pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan oleh guru dengan mengoptimalkan segala komponen terkait untuk mencapai sasaran yang ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dilakukan baik secara tatap muka maupun secara online untuk tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran bahasa Arab merupakan masalah pendidikan yang menjadi bidikan penting dalam perbaikan sistem pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab yaitu mengembangkan proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif. Proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif dapat dilakukan dengan merancang pola pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk dapat belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan variatif. Siswa yang berhasil dalam pembelajaran menunjukkan kemampuan berbahasa sesuai dengan standar yang ditetapkan akan berguna bagi kehidupan dimasa mendatang. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, upaya pengembangan kualitas

pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dalam jaringan yang dikenal dengan pembelajaran online. Pembelajaran online adalah sistem pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mempelajari pengetahuan secara luas, variatif dan menyenangkan. Fasilitas yang tersedia dalam fitur pembelajaran online memberi ruang kepada siswa untuk dapat belajar tanpa terbatas ruang, jarak dan waktu. Selain itu, bahan ajar lebih variatif dalam berbagai bentuk audio, visual dan gerak.

Fakta dilapangan menunjukkan sebanyak 80% pembelajaran telah dilakukan secara online. Penggunaan teknologi online telah menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pendidikan sebagai dampak dari masalah lain seperti adanya wabah penyakit (Pujilestari 2020). Pembelajaran online memerlukan siswa dan guru yang terampil dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Guru yang terampil dalam mendesain struktur materi pelajar dengan menarik mulai dari proses sampai evaluasi akan menjadikan pembelajaran online berjalan dengan interaktif dan menyenangkan. Sebaliknya, guru yang tidak dapat mengkomunikasikan materi dengan baik akan menjadi hambatan besar bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran online yang tidak dikelola dengan baik akan memicu munculnya problem-problem baru baik dari aspek siswa maupun guru.

Pembelajaran yang dilakukan secara online bertujuan untuk pemenuhan standar pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet yang terhubung dengan perangkat komputer, laptop atau gadget yang saling terhubung antara guru dan siswa.

Pembelajaran online adalah proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi yang memuat multi media, aplikasi online, kelas virtual, pesan suara, email, telepon konferen dan whatsapp. Pemanfaatan teknologi informasi dalam jaringan internet akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dilakukan jarak jauh. Aplikasi pembelajaran online yang didesain secara menarik akan melahirkan kecenderungan positif dalam belajar. Kecendrungan positif dalam belajar berupa perilaku aktif dalam merespon pembelajaran yang berdampak terhadap hasil belajar.

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dilakukan secara online tidak terlepas dari berbagai problem. Diantara problem umum pembelajaran online yang dirasakan guru dan siswa yaitu; kendala jaringan internet yang terkadang sulit dijangkau dari lokasi siswa, selain beaya pembelian kuota dirasakan cukup mahal oleh siswa. Dari aspek guru, beberapa problem yang dirasakan guru diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran online yang monoton. Proses pembelajaran online yang tidak interaktif, perilaku belajar siswa yang sulit diawasi. Dalam pemberian tugas belajar dilakukan secara online sulit mengukur objektifitas dalam penyelesaian tugas. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran online menyebabkan pemahaman materi kurang tuntas.

Problema pembelajaran online terjadi pada pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran bahasa Arab dengan sistem online telah membuat siswa mengalami gangguan mental. Beberapa gangguan mental yang dialami siswa seperti

rasa tertekan dan stres yang menyebabkan perilaku mudah marah, mengamuk, menjerit-jerit dan bertindak kasar (MacIntyre, Gregersen, and Mercer 2020). Gangguan mental yang dialami siswa bersumber dari kekerasan yang dilakukan orang tua dan kesulitan memahami materi yang distimulasi oleh banyaknya muatan materi yang diberikan dalam konten media online (Modecki et al. 2020) . Studi Khurriyati dkk menunjukkan bahwa gangguan mental siswa selama pelajaran online berupa kecemasan yang bersumber dari kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kecemasan yang dialami siswa berdampak pada sikap tidak peduli, meremehkan tugas, tidak mandiri dan sangat bergantung pada orang lain (Khurriyati, Setiawan, and Mirnawati 2021). Hal serupa ditunjukkan Sari dkk bahwa pembelajaran online menyebabkan siswa mengalami trauma psikologis berujung pada demotivasi dalam belajar. Trauma psikologis yang dialami siswa disebabkan oleh siswa kesulitan dalam memahami materi, tidak bisa mengikuti pelajaran karena keterbatasan kuota internet, guru tidak tuntas dalam menjelaskan materi dan orang tua gagap teknologi (Sari, Tusyantari, and Suswandari 2021).

Gangguan mental siswa dalam belajar online diidentifikasi berasal dari dua sumber utama yaitu proses pembelajaran online dan kekerasan orang tua. Gangguan mental yang disebabkan oleh proses belajar bersumber dari materi yang sangat padat, cara penyampaian yang tidak menarik, siswa tidak mengetahui waktu belajar, sulit memahami materi dan tidak memahami instruksi belajar (Suprihatiningrum 2020). Gangguan mental

yang disebabkan oleh orang tua bersumber dari ketidaksiapan orang tua dalam pendampingan belajar (Duc et al. 2019). Ketidaksiapan orang tua karena faktor pendidikan rendah melahirkan kekerasan terhadap anak (Torvik et al. 2020). Kekerasan yang dilakukan orang tua berupa kekerasan verbal dan kekerasan fisik. Kekerasan verbal berupa membentak dan merendahkan anak ketika tidak bisa menyelesaikan tugas. Kekerasan fisik berupa mencubit, memukul dan menendang anak ketika tidak merespon dalam belajar.

### **C. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, beberapa masalah psikologis anak sebagai dampak dari pembelajaran online diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami gangguan mental seperti rasa tertekan dan stres yang menyebabkan perilaku mudah marah, mengamuk, menjerit-jerit dan bertindak kasar.
2. Gangguan mental yang dialami siswa bersumber dari kekerasan yang dilakukan orang tua dan kesulitan memahami materi yang distimulasi oleh banyaknya muatan materi yang diberikan dalam konten media online.
3. Gangguan mental siswa selama pelajaran online berupa kecemasan yang bersumber dari kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
4. Kecemasan yang dialami siswa berdampak pada sikap tidak peduli, meremehkan tugas, tidak mandiri dan sangat bergantung pada orang lain

5. Pembelajaran online menyebabkan siswa mengalami trauma psikologis berujung pada demotivasi dalam belajar. Trauma psikologis yang dialami siswa disebabkan oleh siswa kesulitan dalam memahami materi, tidak bisa mengikuti pelajaran karena keterbatasan kuota internet, guru tidak tuntas dalam menjelaskan materi dan orang tua gagap teknologi

#### **D. Rumusan Masalah**

Penelitian ini secara implisit akan menganalisis pembelajaran bahasa Arab yang bersifat partisipatif berbasis game online. Oleh karena itu, terdapat terdapat tiga pertanyaan yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan game online?.
2. Bagaimana kondisi psikologis siswa sebelum dan setelah penggunaan game online?.
3. Apakah kemampuan bahasa Arab siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan game online?.

Jawaban atas pertanyaan tersebut akan memberikan pemahaman tentang potensi game-online dalam menyelesaikan gangguan mental yang diakibatkan oleh kesulitan belajar pada siswa. Penelitian didasari atas tiga asumsi. *Petama*, Penggunaan game-online dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mengkondisikan psikologis siswa sehingga meningkatkan rasa senang, gembira dan semangat. Hal ini dimungkinkan karena anak usia sekolah sangat gemar bermain game karena didalam game terdapat konten yang menghibur. Hiburan yang menarik

dalam game-online menimbulkan rasa ketagihan pada diri anak. Rasa ketagihan itulah menjadikan anak akan terus konsentrasi dalam bermain game. Oleh karena itu, game-online yang didesain sebagai strategi pembelajaran dapat mengkondisikan psikologis siswa yang berdampak lahirnya sikap riang dan semangat dalam belajar. *Kedua*, keberhasilan pembelajaran berbasis game-online sangat ditentukan oleh ketersediaan infrastruktur pendidikan. Dukungan infrastruktur menjadi penentu keberhasilan pembelajaran, tanpa adanya infrastruktur pendukung maka penggunaan game-online tidak bisa dilakukan. *Ketiga*, keberhasilan dalam pengkondisian psikologis siswa melalui game-online tidak akan tercapai tanpa tingkat literasi yang memadai. Guru sebagai fasilitator dalam penggunaan game-online harus memiliki kemampuan dalam mendesain pembelajaran. Selain itu, guru juga memiliki standar penguasaan teknologi yang digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis game-online.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan pertanyaan penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan menganalisis :

- a. Proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan game online.
- b. Kondisi psikologis siswa sebelum dan setelah penggunaan game online .
- c. Kemampuan bahasa Arab siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan game online.

## **2. Manfaat Penelitian**

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil penelitian dapat memberikan kontribusi baik teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah sebagai sumbangsih ilmu pengetahuan yang terkait dengan teori pembelajaran bahasa Arab bagi siswa MI. Sedangkan manfaat praktis adalah bahwa hasil penelitian dapat digunakan oleh guru bahasa Arab dalam mengkondisikan psikis siswa disaat pembelajaran bahasa Arab dilakukan secara online.

## **E. Penelitian Terdahulu**

Sejauh ini penelitian tentang pembelajaran menggunakan game online mengkaji tiga isu pokok. *Pertama*, studi yang melihat dampak positif dari penggunaan game online dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar. Kemandirian belajar siswa memberi pengaruh terhadap peningkatan aktifitas belajar siswa (Mangiron 2021; Muhanna 2012; Mcneil 2020; Kayaaltı 2018). Sebagian lagi menilai bahwa kemandirian belajar siswa berpengaruh terhadap capaian pembelajaran (Huda et al. 2019; Hartati and Astriningsih 2020).

*Kedua*, studi yang melihat aplikasi game online sebagai sarana pendukung yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar (Kamal 2021; Carter-Cram 2014). Aplikasi game online yang digunakan sebagai media pembelajaran dinilai sebagai alat bantu yang memberikan pengaruh terhadap suasana dan lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Sullivan and Gray 2002; Vlachopoulos and Makri 2017; Ashraf, Motlagh, and Salami 2014). Motivasi yang tinggi mendorong siswa mengikuti proses belajar dengan tekun dan disiplin (Fitri 2020; Susilawati and Supriyatno 2020). Pemanfaatan aplikasi game online dalam pembelajaran secara efektif dapat memudahkan guru dalam melaksanakan tugas mengajar (Alyaz and Genc 2016). *Ketiga*, studi yang mengkaji tentang peran game online dalam pembelajaran. Penggunaan Game online dalam pembelajaran yang didesain dengan kemasan yang menarik memberikan pengaruh terhadap capaian belajar siswa (Nisrinafatin 2020; Putu Risma Pramesti Utami et al. 2020). Dari ketiga kecenderungan penelitian terdahulu, tampak dimensi psikologis siswa dalam pembelajaran online belum dikaji secara seksama. Pada saat yang sama analisis kurang ditujukan pada kelompok usia sekolah dasar karena studi yang ada lebih terfokus pada kelompok siswa sekolah menengah dan mahasiswa perguruan tinggi.

Penelitian ini akan melengkapi kekurangan dari penelitian-penelitian yang ada yang cenderung mengabaikan faktor psikis siswa ketika pelaksanaan pembelajaran online. Penelitian ini akan mendesain dan menerapkan penggunaan

model game-online untuk mengkondisikan psikis siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dalam jaringan. Penggunaan game online dalam pembelajaran saat ini menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah gangguan mental yang dialami siswa seperti rasa tertekan dan stres akibat ketidaksiapan orang tua dalam pendampingan belajar online.

## **BAB. II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **C. Game Online**

##### **1. Definisi Game Online**

Diantara produk teknologi yang berkembang pesat dan sangat diminati oleh anak dan remaja yaitu game online. Game online adalah istilah yang sering digunakan untuk mendefinisikan permainan digital yang disenangi mayoritas generasi muda era modern. Game online tidak hanya

dioperasikan dengan media komputer, namun game online dapat juga dilakukan pada android (Laine and Lindberg 2020). Game online berfungsi untuk merefresh pikiran dari rasa jenuh dan mengisi waktu luang. Game online merupakan permainan yang dilakukan dalam jaringan internet yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Pellas et al. 2019).

Game online merupakan permainan dalam jaringan yang didalamnya terjadi interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu yaitu memperoleh nilai tertinggi secara virtual (Hsu and Wang 2018). Game online adalah sebuah permainan digital yang dapat digunakan untuk merefresh pikiran dan menghilangkan kejenuhan. Game online adalah permainan yang dapat dilakukan banyak orang dalam waktu bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Chen and Yeh 2019).

Game online adalah teknologi yang sangat diminati oleh anak dan remaja karena fiturnya yang menarik juga mengandung unsur hiburan dan tantangan. Minat anak yang tinggi terhadap game online dapat dijadikan alasan penggunaan game online dalam pembelajaran (Aziz, Subiyanto, and Harlanu 2018). Penggunaan game online dalam pembelajaran didesain sesuai dengan usia anak. Cakupan materi yang termuat dalam game online disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Game online yang dirancang dengan baik akan meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar siswa (Muñoz and Ramirez 2015). Rancangan materi pada game online yang menarik melahirkan rasa ketertarikan,

memberi tantangan dan menghilangkan stres dan kejenuhan (Hung, Sun, and Liu 2019). Selain itu, penggunaan game online dengan benar akan melahirkan sikap positif dalam belajar (Holbrey 2020). Sikap positif dalam belajar sangat diperlukan untuk memperlancar proses pembelajaran yang akhirnya mempermudah siswa dalam mencapai tujuan.

Penggunaan game online dalam pembelajaran dapat membantu kecerdasan motorik anak, keseimbangan gerak antara tangan dan mata serta dapat menjadi daya ungkit dalam membuat analisa dan kecepatan berpikir (B. S. Jong et al. 2013). Penggunaan game online dalam pembelajaran dapat membantu anak bersosialisasi dan menumbuhkembangkan interaksi sosial (Huang et al. 2019). Game online yang tidak dirancang dengan baik akan melahirkan dampak negatif. Diantara dampak negatif penggunaan game online adalah rasa cemas yang berlebihan dan kecanduan. Rasa kecanduan adalah perilaku kecenderungan yang mengakibatkan seseorang lupa terhadap kehidupan nyata seperti lupa makan, lupa belajar dan lupa kewajiban. Rasa kecanduan yang tinggi akan berakibat buruk bagi fisik dan psikis anak.

Ketertarikan anak yang tinggi terhadap game online dapat dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan belajar. Penggunaan game online dalam pembelajaran dapat membantu konsentrasi anak dalam pengamatan dan pemahaman materi yang disampaikan (Hwang, Wu, and Chen 2012). Pemanfaatan Game-online memberikan lingkungan belajar online yang menyenangkan. Game online sebagai produk teknologi yang

digunakan dalam pembelajaran memiliki fungsi hiburan bagi penggunanya. Anak akan mendapatkan kesenangan ketika menggunakan game online. Penggunaan pembelajaran online yang dilakukan dengan benar dapat meningkatkan hasil belajar.

Game online merupakan permainan dalam jaringan yang didalamnya terjadi interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu yaitu memperoleh nilai tertinggi secara virtual (Thorne, Black, and Sykes 2009). Game online adalah sebuah permainan digital yang dapat digunakan untuk mereshfresh pikiran dan menghilangkan kejenuhan. Game online adalah permainan yang dapat dilakukan banyak orang dalam waktu bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (M. S. Y. Jong 2016). Game online adalah media permainan dalam jaringan dalam prosesnya terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lainnya dalam rangka melakukan misi dan mencapai tujuan tertentu.

## **2. Motivasi Bermain Game**

Ada beberapa motivasi bermain game yaitu karena game online membangkitkan rasa senang, memberi tantangan, menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan dan dapat digunakan untuk mengisi waktu luang (Vidergor 2021). Dalam kehidupan nyata, banyak orang tidak memiliki kemampuan mengendalikan orang lain, tetapi melalui bermain game setiap individu mampu mengendalikan apa yang harus ia kendalikan dan hal ini membangkitkan rasa senang dan menimbulkan

tantangan. Rasa mampu mengendalikan dalam bermain game ini melahirkan kesenangan dan memberi kepuasan psikologis bagi pemain game (Chytas, Piagkou, and Natsis 2021). Bermain game yang disertai rasa senang dan gembira dapat menghilangkan rasa penat dan mengendurkan syaraf-syaraf yang tegang serta menghilangkan stress. Motivasi bermain game sering dilakukan untuk mengisi waktu luang setelah aktifitas yang melelahkan yang kemudian dapat melahirkan pikiran yang tenang.

Beberapa ahli mengemukakan tentang motivasi anak dalam bermain game yaitu adanya nilai pengalaman, kebutuhan interaksi sosial, kebutuhan rasa keterlibatan, kebutuhan lari dari kehidupan nyata, dorongan nilai ekonomis, mengejar target dan gaya hidup (Pellas et al. 2019; Wang, Abdelhamid, and Sanders 2021; Bytheway 2015). Motivasi untuk mendapat nilai pengalaman dapat menjadi pedoman pembelajaran bagi kehidupan setiap manusia. Sebuah nilai adalah sesuatu yang berharga dalam kehidupan setiap manusia yang dipengaruhi ilmu pengetahuan dan sikap yang ada. Pengalaman diartikan sebagai segala sesuatu yang dialami oleh manusia yang dapat dijadikan sebagai pedoman pembelajaran.

Sementara menurut pendapat lain, terdapat beberapa alasan seseorang bermain game online yaitu sebagai media bersosialisasi, menghilangkan stres, memulihkan kondisi badan dari kelelahan dan meningkatkan konsentrasi (Aziz, Subiyanto, and Harlanu 2018). Bermain game online dapat dijadikan media bersosialisasi bagi anak. Anak yang memiliki

kecerderungan sulit beradaptasi dengan teman, dapat dilakukan disaat bermain game bersama. Game online juga merupakan salah satu hiburan yang tidak memerlukan biaya tinggi, selain itu dapat dilakukan dengan mudah. Karakteristik game online yang mudah dan murah ini menarik perhatian mayoritas anak usia sekolah guna mengusir kejenuhan (Rajendran and Santhanam 2021).

Bermain game dapat digunakan untuk memulihkan badan yang lelah menjadi segar kembali. Rasa segar dirasakan oleh tubuh setelah pemain game berfantasi dengan berbagai model game yang dimainkan. Bermain game juga dapat meningkatkan konsentrasi secara signifikan (Tahir and Wang 2020). Tingkat konsentrasi meningkat disebabkan pemain game ingin mencapai skor tertinggi yang diinginkan.

### **3. Dampak Game Online bagi Anak**

Sebagaimana permainan lain, game online juga memiliki dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Permainan game yang diarahkan untuk kegiatan dan tujuan tertentu akan melahirkan dampak positif. Permainan game yang tanpa arah akan berdampak negatif.

#### **a. Dampak Positif Game Online**

Game online merupakan media yang sesuai untuk meningkatkan rasa tertarik anak. Oleh karena itu game online memiliki dampak positif disamping dampak negatif dalam pembelajaran. Dampak positif dari penggunaan game online adalah meningkatnya motivasi, memberikan tantangan bagi pemain, melahirkan rasa senang dan menghilangkan stres (B.

S. Jong et al. 2013). Game online dapat membantu kecerdasan motorik anak, keseimbangan gerak antara tangan dan mata serta dapat menjadi daya ungkit dalam membuat analisa dan kecepatan berpikir. Selain itu, game online dapat membantu anak dalam bersosialisasi dan menumbuhkembangkan interaksi sosial (Hwang, Wu, and Chen 2012). Pendapat lain mengatakan game online berdampak positif yaitu membantu meningkatkan kordinasi tangan dan mata, kemampuan motorik dan spasial. Bermain game membantu meningkatkan kemampuan analisis terhadap objek yang mudah sampai objek yang sulit, dapat mengambil keputusan yang cepat dan meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan mendalam (Ashraf, Motlagh, and Salami 2014).

Dampak positif lainnya dari bermain game online adalah: (1) meningkatkan kecerdasan otak kanan, (2) mengatasi stres, (3) menumbuhkan kemampuan kerja tim, meningkatkan kepercayaan, (4) menumbuhkan rasa saling menghargai, (5) menumbuhkan rasa sabar, (6) menumbuhkan rasa optimis (Vlachopoulos and Makri 2017; Aziz, Subiyanto, and Harlanu 2018).

Permainan game dapat mencerdaskan otak kanan karena didalam permainan game dibutuhkan strategi dan logika dalam penyelesaian pada setiap level permainan. Dalam permainan game, otak kanan akan mengatur aspek kreatifitas dan inovasi dari setiap objek permainan . Kemampuan ini dapat ditingkatkan secara terus menerus dengan menggunakan game (Huizenga et al. 2019). Rasa tertekan dan kepenatan

dapat dihilangkan dengan bermain game. Rasa tertekan dan penat akan menjadi hilang disaat bermain game disertai rasa senang dan gembira. Rasa senang dan gembira menjadikan otak kanan mendapat rangsangan baru sehingga menjadi fress kembali. Oleh karena itu game online dapat diajadikan alternatif dalam menghilangkan rasa penat dan stres.

Permainan game online dapat menumbuhkan kemampuan kerja tim. Hal ini sangat dimungkinkan karena game online tidak hanya dapat dimainkan sendiri melainkan bisa berinteraksi secara langsung dengan orang lain . Bahkan terkadang terdapat permainan game membutuhkan interaksi kerjasama tim untuk memenangkan suatu permainan. Interaksi sesama tim melatih rasa percaya dan saling menghargai satu sama lain. Rasa percaya dan saling menghargai dilakukan untuk mencapai kemenangan(Sullivan and Gray 2002).

Bermain game dapat melatih rasa sabar. Rasa sabar akan tumbuh disaat bermain game karena untuk mencapai skor tertinggi tidak bisa dilakukan dengan gegabah. Pemain game harus teliti dan mengamati dengan seksama objek game sehingga membutuhkan waktu. Kesabaran dan ketelitian dalam bermain game akan menghasilkan tujuan yang diinginkan. Bermain game juga dapat menumbuhkan rasa optimisme. Proses permainan game yang membutuhkan strategi khusus yang membangkitkan rasa penasaran pemain sekaligus rasa optimis dapat memenangkan permainan. Rasa optimisme ini sangat positif jika dilakukan dalam kehidupan nyata (Burn 2016).

Ketertarikan anak terhadap game online dapat dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan belajar. Penggunaan game online dalam pembelajaran dapat membantu konsentrasi anak dalam pengamatan dan pemahaman materi yang disampaikan (Alyaz and Genc 2016). Pemanfaatan Game-online memberikan lingkungan belajar online yang menyenangkan (Tsai, Tsai, and Lin 2015). Game online sebagai produk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki fungsi hiburan bagi penggunanya. Anak akan mendapatkan kesenangan ketika menggunakan game online. Penggunaan pembelajaran online yang dilakukan dengan benar dapat meningkatkan hasil belajar (Kassymova et al. 2020).

#### **b. Dampak Negatif Game Online**

Bermain game selain berdampak positif, sisi lain juga berdampak negatif. Dampak negatif dari penggunaan game online secara terus menerus adalah akan berpengaruh pada perilaku anak disebabkan kebanyakan materi game online mengandung kekerasan.

Selain itu penggunaan game online tanpa pengawasan dan tanpa tujuan tertentu akan berdampak negatif yaitu (1) konsentrasi anak dalam belajar terganggu karena pikiran terfokus pada permainan dalam game, (2) anak bisa lalai dalam tugas dan tanggung jawab belajar yang berakibat rendahnya hasil belajar, (3) kecanduan bermain game dapat mendorong anak berbohong dalam hal waktu, (4) anak lebih cenderung bermain game daripada bermain dalam dunia nyata,

(5) muncul rasa cemas dan gelisah ketika tidak bermain game (Aziz, Subiyanto, and Harlanu 2018).

Pendapat lain mengatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan game online adalah rasa cemas yang berlebihan. Selain rasa cemas yang berlebihan, dampak negatif lain dari penggunaan game online adalah rasa kecanduan. Rasa kecanduan adalah perilaku kecenderungan yang mengakibatkan seseorang lupa terhadap kehidupan nyata seperti lupa makan, lupa belajar dan lupa kewajiban. Rasa kecanduan yang tinggi akan berakibat buruk bagi fisik dan psikis anak (Aziz, Subiyanto, and Harlanu 2018; Hamizul and Rahimi 2015; Bayram and Caliskan 2019).

#### **4. Level Pemain Game Online**

Game online merupakan tren permainan virtual yang sudah menjadi kesenangan segala usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pemain game yang sudah kecanduan akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk bermain game. Terdapat empat level pemain game yaitu achiever, explorers, socializers, dan grieves (Heumos and Kickmeier-Rust 2019; Ashraf, Motlagh, and Salami 2014). Achiever adalah level bermain untuk tujuan meningkatkan kemampuan pemain didalam game. Explorers adalah level pemain dimana ia memiliki kecenderungan menjelajah dan menyelidiki dunia permainan. Socializers adalah level dimana pemain memiliki kecendrungan bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain sampai kepada dunia nyata.

Griefs adalah level pemain yang memiliki kecendrungan mengganggu dan menyakiti pemain lain.

Beberapa pendapat mengatakan bahwa pemain game online pada anak usia sekolah pada umumnya termasuk kategori achievers. Anak usia sekolah melakukan permainan game online bertujuan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan terus berupaya meningkatkan kemampuannya dalam bermain game yang dipilihnya (Hsu and Wang 2018; Alyaz and Genc 2016). Bahkan ada yang berpendapat bahwa banyak anak-anak memiliki kecenderungan setia pada satu game saja dengan alasan game tersebut memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain. Selain itu, game memberikan keuntungan dalam bentuk materi dengan cara menjual point(de Araújo Brandão et al. 2019).

## **D. *Psychological Conditioning* dalam Pembelajaran**

### **1. Konsep Pembelajaran**

#### **a. Definisi Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan proses yang memberi ruang bagi siswa untuk menghasilkan perubahan pengetahuan dan tingkah laku sebagai sebab dari interaksi dengan lingkungan (Sanyal 2018). Proses pembelajaran memberikan pengalaman bagi individu untuk berusaha mendapatkan perubahan secara menyeluruh sebagai bentuk

pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Illeris 2018). Proses pembelajaran mengandung praktik dan serangkaian aktifitas berupa mengamati, mendengar, membaca, meniru, mengungkapkan kembali baik lisan maupun tulisan (Goldie 2016). Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memperoleh ilmu pengetahuan dan perubahan kemampuan sebagai akibat dari latihan secara terus menerus (Means and Neisler 2021). Pembelajaran merupakan perolehan permanen dalam perilaku sebagai hasil dari latihan dan pengalaman (Pintrich 2002). Pembelajaran juga merupakan proses memperoleh respon-respon sebagai hasil dari stimulus yang berupa praktik dan latihan-latihan.

### **b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Prinsip merupakan asas yang menjadi dasar berpikir dan bertindak. Prinsip adalah pijakan yang dijadikan dasar dalam tindakan. Prinsip pembelajaran harus diperhatikan oleh guru yaitu:

1. Prinsip motivasi merupakan usaha guru dalam memberi dorongan belajar kepada siswa agar proses pembelajaran dapat diikuti secara optimal dan hasil dapat dicapai.
2. Prinsip karakteristik siswa adalah upaya guru dalam memahami bahwa setiap individu memiliki kekhususan yang berbeda satu dengan yang lain. Pemahaman tentang karakteristik siswa dibutuhkan dalam proses pembelajaran . Pengetahuan tentang karakteristik siswa digunakan untuk

menentukan metode dan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Prinsip pemusatan perhatian siswa merupakan upaya guru dalam pengelolaan kelas dan penggunaan berbagai strategi pembelajaran untuk memusatkan perhatian siswa agar pembelajaran dapat berjalan lancar.
4. Prinsip keselarasan adalah hal yang urgen dalam pembelajaran. Keselarasan metode dengan materi, keselarasan strategi dengan usia siswa dan lain sebagainya. Adanya keselarasan dalam berbagai aspek dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Prinsip pemecahan masalah adalah upaya guru dalam memberi situasi belajar pada siswa dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapi.
6. Prinsip menemukan merupakan upaya guru dalam mendorong siswa untuk mengembangkan potensi dalam menemukan dan mengembangkan informasi yang berhubungan dengan kehidupan siswa.
7. Prinsip belajar sambil melakukan adalah upaya guru dalam memberi ruang kepada siswa untuk belajar sambil melakukan agar pembelajaran lebih bermakna.
8. Prinsip belajar sambil bermain adalah prinsip belajar yang menyertakan permainan dalam proses pembelajaran. Penyertaan permainan dalam pembelajaran memberikan rasa senang dan gembira dalam diri siswa.

9. Prinsip perbedaan siswa adalah prinsip yang harus diperhatikan guru untuk memudahkan proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda antara satu siswa dan yang lain. Pengetahuan guru tentang perbedaan individu siswa sangat dibutuhkan untuk memberi kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran (Tan and Wong 2020; Palis and Quiros 2014).

Pemahaman prinsip-prinsip pembelajaran perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar guru dapat mengkondisikan kemampuan belajar dan penerimaan pengetahuan oleh siswa. Penerimaan pengetahuan siswa terkait persepsi siswa terhadap materi yang disampaikan. Semakin baik persepsi siswa terhadap materi yang disampaikan maka akan berdampak kepada tujuan yang akan dicapai. sebaliknya, persepsi siswa yang rendah akan menimbulkan kesalahpahaman dalam menafsirkan pengetahuan yang diterima yang berakibat tujuan belajar tidak tercapai (Demers et al. 2021; Yusuf 2021). Guru yang menyadari akan pentingnya pemahaman prinsip-prinsip pembelajaran akan mengupayakan secara maksimal agar siswa dapat mempersepsikan pengetahuan dengan benar (Shah and Coles 2020). Untuk memastikan siswa mendapatkan persepsi yang benar terhadap pengetahuan yang diterima guru dapat melakukan evaluasi. Evaluasi dapat dijadikan ukuran keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Jika hasil evaluasi belajar yang

diperoleh siswa tinggi maka dipastikan guru sudah memberikan persepsi yang benar. Sebaliknya, jika hasil belajar rendah terdapat kemungkinan siswa tidak memahami materi dan tidak mendapatkan persepsi yang benar (Guyadeen and Seasons 2018). Oleh karena itu, guru dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran sebaik mungkin agar dapat mengkondisikan siswa dalam belajar dan belajar menjadi mudah dan menyenangkan.

### **c. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran mencakup tiga domain yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif berkenaan dengan tujuan kognisi yang meliputi perubahan perilaku yaitu pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Arievitch 2020). Domain afektif berkenaan dengan kesadaran individu dalam bersikap dan menggunakan prinsip yang memberi arah pada perubahan perilaku (Jayakodi et al. 2016).

Tahap domain afektif terdiri dari proses penerimaan, respon, penilaian dan organisasi (Meda and Swart 2018). Tahap penerimaan adalah proses dimana siswa memiliki keinginan untuk menerima objek yang dipelajari. Proses respon adalah fase dimana siswa berkeinginan memberi respon nyata terhadap objek yang dipelajari. Tahap penilaian adalah ketika siswa meyakini bahwa objek yang dipelajari dapat diterima dan berguna bagi dirinya. Pada tahap penilaian

siswa sudah melakukan internalisasi nilai-nilai dan bertindak konsisten terhadap nilai yang diyakini.

Tahap pengorganisasian adalah tahap dimana siswa melakukan organisasi nilai baru yang difahami dan diyakini kedalam dirinya (Oluwatoyin 2015). Domain psikomotor menekankan pada tingkah laku individu yang berupa gerak tubuh, kemahiran dalam mengkordinasikan gerak yang kemudian membentuk pola tertentu sebagai indikasi dari perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran (Aldridge 2017).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, maka proses pembelajaran harus dikondisikan agar menghasilkan tingkah laku yang diharapkan. Seorang anak belajar dalam lingkungan yang dikondisikan oleh guru. Pengkondisian lingkungan dapat berupa visual atau audio yang memberikan stimulus dan menghasilkan rasa senang dan nyaman (Peeters 2018). Pemberian stimulus berupa visual atau audio inilah yang disebut pengkondisian belajar. Menurut Skinner dalam proses pembelajaran akan terjadi pemberian stimulus yang kemudian menghasilkan respon melalui intraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan tingkah laku (Ziafar and Namaziandost 2019). Stimulus-stimulus yang diberikan saling berinteraksi dan memberi pengaruh terhadap respon yang dihasilkan. Respon yang dihasilkan ini mempunyai konsekuensi yang akhirnya mempengaruhi tingkah laku (Johnson, Kohler, and Ross 2017). Oleh sebab

itu, guru harus memperhatikan dua hal yaitu pemilihan stimulus yang mampu mendeskriminasi perubahan tingkah laku dan penggunaan penguatan.

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dibutuhkan pengkondisian psikologis individu (Chadwick et al. 2019). Pengkondisian psikologis dalam pembelajaran sangat urgen karena siswa belajar melibatkan aspek fisik dan aspek psikologis. Pengkondisian psikologis dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diantara produk teknologi yang mampu memberikan penguatan psikologis anak adalah game online.

Terdapat beberapa langkah pembelajaran dengan pengkondisian psikologis siswa adalah (1) guru mempelajari dengan seksama perilaku siswa, (2) menyusun daftar penguat, (3) menentukan urutan tingkah laku yang akan dipelajari (4) menyusun pola pembelajaran secara tertib berurutan tentang tingkah laku yang diinginkan, jenis penguatan, waktu yang digunakan serta evaluasi (Bach and Melinscak 2020).

Pengkondisian psikologis anak menjadi penting dalam proses pembelajaran karena anak belajar tidak hanya melibatkan aspek fisik tetapi juga psikis. Pengkondisian psikologis yang baik disaat belajar akan membangkitkan rasa tertarik yang tinggi dan anak mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, akan melahirkan rasa senang dan nyaman yang menjadikan proses belajar bukan beban bagi anak.

#### **d. Peran Psikologi dalam Pembelajaran**

Psikologi pendidikan adalah salah satu cabang ilmu psikologi yang menerapkan berbagai pandangan dalam ilmu psikologi yang mengandung berbagai prinsip dan teknik psikologi dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu psikologi pendidikan menekankan studi pada berbagai aspek siswa sebagai manusia yang belajar (Gkonou, Mercer, and Daubney 2018). Disamping siswa, guru juga menjadi objek kajian dalam psikologi pendidikan sebagai pihak yang membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar. Sasaran utama psikologi pendidikan adalah pencapaian hasil belajar, kesehatan mental siswa dan adaptasi sosial siswa (Hallé Petiot et al. 2021). Karena sasaran utama adalah siswa, maka psikologi pendidikan mengembangkan berbagai prinsip dan teknik dalam psikologi perkembangan, psikologi kognitif, psikologi behavioristik, psikologi sosial dan psikologi konseling.

Psikologi pendidikan sangat berperan dalam proses pembelajaran karena lapangannya utamanya adalah proses dan hasil belajar serta segala faktor yang berhubungan dan mempengaruhinya (Dwyer, Falkai, and Koutsouleris 2018). Psikologi pendidikan mengkaji tentang proses bagaimana manusia belajar, bagaimana lingkungan memberi pengaruh terhadap proses belajar, bagaimana perkembangan proses belajar, termasuk mengkaji siswa dengan kebutuhan khusus, siswa dalam kesulitan belajar, siswa dengan kelaian fisik dan

siswa dengan kelainan perilaku belajar (Hallé Petiot et al. 2021).

Konsep pembelajaran pada dasarnya adalah pelayanan yang dilakukan oleh guru dan lembaga pendidikan kepada siswa. Hadirnya psikologi pendidikan berfungsi untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan pemahaman psikologi pendidikan yang baik menjadi pedoman bagi guru dalam memahami kondisi dan situasi kepribadian siswa. Psikologi pendidikan adalah disiplin ilmu yang mengkaji secara khusus tentang keseluruhan perilaku manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran yang terdiri perilaku belajar siswa, perilaku guru dalam mengajar, proses interaksi antara guru dan siswa serta segala yang mempengaruhinya (Caverzagie, Goldenberg, and Hall 2019).

## **e. Teori-Teori Psikologi dalam Pembelajaran**

### **1. Teori Psikologi Kognitif**

Diantara ahli psikologi kognitif adalah Jean Piaget yang hidup antara tahun 1896-1980. Teori psikologi kognitif dalam pandangan Piaget merupakan kemampuan kognitif yang berkembang seiring dengan perkembangan sel-sel syaraf otak. Dalam pandangan Piaget bahwa anak membangun aspek kognitifnya melalui interaksi dengan lingkungannya. Hasil dari interaksi membentuk struktur kognitif yang dikenal dengan istilah skemata (Zhang and Zhang 2020). Skemata pada anak yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir logis,

lalu berkembang menjadi suatu yang bersifat umum. Kalsifikasi perkembangan kognitif anak menurut Piaget yaitu : (1) fase sensomotorik terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada fase ini kemampuan kognitif anak muncul dalam bentuk kegiatan senso motorik. (2) fase pra-operasional terjadi ketika anak berusia antara 2-7 tahun. Dalam fase ini kemampuan kognitif anak ditunjukkan dalam bentuk berpikir secara intuitif. (3) fase operasi konkret terjadi disaat anak berusia 7-12 tahun. Pada usia ini kemampuan kognitif anak menunjukkan dalam bentuk kemampuan berpikir logis dan rasional terhadap seluruh peristiwa yang dialaminya.(4) fase operasi formal terjadi ketika anak berusia 12-tahun hingga menjadi dewasa. Fase ini merupakan fase akhir perkembangan kognitif. Pada masa ini kemampuan kognitif anak tampil dalam bentuk kemampuan berpikir secara abstrak dan mampu melakukan prediksi terhadap hal-hal yang akan terjadi(Saraçoğlu and Karaoğlu 2019).

Ahli psikologi kognitif lain bernama Bruner. Dalam pandangan Bruner proses perkembangan kognitif akan terjadi sering dengan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu perkembangan kognitif akan terjadi secara bertahap. Menurutnya, kemampuan kognitif akan berkembang jika terjadi interaksi antara kemampuan individu dengan lingkungan di sekitarnya yang terjadi dalam waktu yang lama (Grazzani and Brockmeier 2019). Hal ini disebabkan karena proses perkembangan kemampuan kognitif terjadi seiring dengan dengan proses belajar (Chaudhary and Pillai 2019).

Melalui proses belajar, anak perlahan namun secara terus-menerus akan dapat mengatur lingkungannya ke dalam berbagai unit yang bermakna yang oleh Bruner disebut sebagai konseptualisasi dan kategorisasi memori.

Menurut Bruner, konsep yang dibangun melalui pengalaman belajar akan membentuk kode-kode. Kode-kode tersebut menunjukkan hubungan antara konsep umum dengan konsep khusus (Sundari and Fauziati 2021). Terdapat beberapa manfaat pembentukan kode-kode ini bagi anak yaitu (1) pengelompokan konsep untuk meminimalisir kompleksitas yang ada di dalam lingkungan (2) pengelompokan konsep akan mempermudah anak dalam mengingat dan mengenali objek dan peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan (3) pengelompokan konsep dapat menghemat waktu yang dibutuhkan dalam belajar (4) pengelompokan konsep dapat dijadikan instrumen pelengkap yang dibutuhkan anak dalam belajar (Takaya 2008; Sundari and Fauziati 2021).

Teori psikologi kognitif berikutnya adalah teori Gestalt yang dicetuskan oleh Merx Wertheimer. Psikologi kognitif dalam pandangan Gestalt manusia pada dasarnya memahami objek dan peristiwa dengan pola yang terintegrasi dan komprehensif. Berdasarkan cara manusia memahami sebuah objek, maka ia akan menyusun struktur objek tersebut dalam pola-pola yang mengandung makna (Guberman 2017). Gestalt memandang bahwa pandangan terhadap suatu objek secara menyeluruh akan lebih bermakna yang melahirkan pengalaman yang terstruktur (O'Connor 2015). Teori Gestalt

memandang proses belajar merupakan pemahaman anak terhadap berbagai hubungan yang diamati dalam situasi belajar. maka dalam proses pembelajaran guru tidak memberikan pengetahuan secara terpotong-potong melainkan menjadi satu kesatuan yang utuh (Metz-Göckel 2015).

Selain teori Jean Piaget dan teori Gestalt, teori psikologi kognitif juga dikemukakan oleh Vygotsky Lev Semyonovich. Vygotsky adalah seorang psikologis lahir tahun 1896, di Rusia. Pandangan Vygotsky tentang teori kognitif dihubungkan dengan teori sosio-kultural. Vygotsky mengkaji perkembangan mental anak yang terdiri dari cara bermain dan berbicara anak dengan menghubungkan antara pikiran dan bahasa. Dalam pandangan Vygotsky anak mulai menangkap bahasa dan berbicara secara bertahap disaat proses bermain (Zhou 2020). Ia menyimpulkan bahwa terdapat hubungan erat antara pikiran dan bahasa yang mempengaruhi proses belajarnya. Dalam proses belajar, akan akan mulai belajar dengan cara meniru, meniru dan memahami dan membuat konsep (Mesquita 2012).

Vygotsky mendeskripsikan perkembangan bahasa anak. Menurutnya manusia dilahirkan tidak dengan alat ucap yang sempurna. Anak kecil yang mulai belajar berbicara akan mencoba membuat bunyi dengan peniruan untuk mengungkapkan keinginannya walau peniruannya sulit dipahami (David 2014). Sementara manusia dewasa mencoba memahami apa yang ia maksud. Jika anak tertawa menunjukkan ia setuju sedangkan jika ia menangis bermakna

ia tidak senang. Dari kejadian itu, orang-orang sekitar anak akan mengungkapkan bahasa apa yang seharusnya diucapkan anak. Proses ini akan masuk kedalam pikiran anak dan menjadi informasi baru baginya.

Teori Vygotsky menjelaskan tahapan-tahapan yang dilalui manusia dalam perkembangan bahasa.

a) Menyusun Frasa

Proses perkembangan bahasa anak dimulai dari menyimak setiap kata yang didengar dari lingkungannya. Setiap kata yang diserap anak menjadi informasi baru dan anak berupaya merangkai kata menjadi frasa.

b) Penyebutan Fonem

Proses perkembangan bahasa anak selanjutnya adalah penyebutan fonem yaitu yang terkait bunyi-bunyi yang diucapkan dan yang didengar yang mengandung makna. Secara kognitif perkembangan pelafalan fonem ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Fonem-fonem yang didengar oleh anak akan ditiru dan diucapkannya pada situasi dan kesempatan lain jika makna fonem itu telah ia fahami maknanya. Fonem- fonem yang mengandung makna pada setiap bahasa tidaklah sama, oleh karena itu aspek fonem ini menunjukkan daerah mana kebahasaan anak berkembang.

c) Penyebutan Morfem

Penyebutan morfem terkait dengan penyebutan berbagai perubahan bentuk kata. Perubahan bentuk kata harus dikembangkan supaya ketika digunakan dalam kalimat sesuai dengan konteks. Seorang anak yang sudah melewati fase penyebutan bunyi dengan memahami maknanya, maka tahap selanjutnya pada perkembangan bahasa anak adalah menggunakan berbagai perubahan bentuk kata dengan benar. Penggunaan berbagai perubahan bentuk kata yang disusun dalam kalimat sempurna sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada.

#### d) Struktur Kalimat

Fase ini dimana anak mulai mengungkapkan perasaannya dengan menggunakan susunan kata yang membentuk kalimat yang mudah dipahami. Penataan struktur bahasa adalah fase dimana anak mulai mempelajari kaidah-kaidah secara tidak langsung. Pada fase ini ini, anak dipercayai mampu menyusun kata-kata menjadi kalimat-kalimat yang menghasilkan makna yang mudah difahami oleh orang-orang sekitarnya.

#### d) Pragmatik

Pada fase ini adalah fase perkembangan kebahasaan yang terdiri dari keseluruhan aspek kebahasaan dalam perkembangan kognitif yang telah dijelaskan sebelumnya. Pragmatik merupakan sebuah fase dimana anak mempelajari hubungan antara konteks dan makna.

Perubahan makna sebuah ungkapan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial. Konteks sosial berkaitan dengan situasi dan kondisi ketika suatu bahasa digunakan. Oleh sebab itu, perkembangan bahasa anak dinilai berhasil apabila ia telah mampu menggunakan kata secara terstruktur, mengungkapkan bahasa dengan ungkapan yang benar dalam konteks yang tepat (Kelly 2013; Newman and Latifi 2021; Poehner et al. 2018).

## **2. Teori Psikologi Behaviorisme**

Teori behaviorisme menyatakan bahwa untuk mengkaji tingkah laku individu harus dilakukan pengamatan terhadap setiap perubahan tingkah laku tersebut. Munculnya aliran behaviorisme dalam psikologi formal diawali oleh J.B. Watson pada tahun 1913 yang menganggap psikologi sebagai bagian dari ilmu eksperimen dan obyektif (Budiman 2017). Oleh karena itu psikologi harus menggunakan metode empiris seperti melakukan pengkondisian, mengobservasi tingkah laku, tes dan laporan kemajuan verbal.

Salah satu tokoh behaviorisme adalah Watson yang mengusung konsep pemberian stimulus dan respons dalam psikologi (Baat et al. 2020). Stimulus adalah segala hal yang dikondisikan yang bersumber dari lingkungan yang digunakan untuk merangsang objek tertentu. Sedangkan respon adalah perubahan perilaku sebagai akibat adanya stimulus. Respon yang timbul akibat stimulus yang diberikan mulai dari level rendah hingga level tinggi. Perubahan perilaku menurut Watson tidak ditentukan oleh hereditas melainkan dari

hasil belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan (Budiman 2017).

Teori-teori yang dikembangkan oleh para behavioris merupakan hasil dari berbagai eksperimen. Beberapa teori penting yang dikemukakan oleh para behavioris:

**a. Hubungan Stimulus-Respon menurut Thorndike**

Hasil eksperimen Thorndike menghasilkan hukum belajar yaitu:

1. *Law of Effect* yaitu semakin baik dan memuaskan efek yang dihasilkan dari stimulus maka hubungan stimulus-respon semakin kuat. Sebaliknya, jika suatu respons menghasilkan efek yang tidak sesuai maka hubungan stimulus-respons lemah.
2. *Law of Readiness* yaitu kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pemanfaatan setiap satuan pengantar stimulus, dimana setiap unit menghadirkan kecenderungan yang memotivasi organ-organ untuk bertindak sesuatu atau diam.
3. *Law of Exercise* yaitu kekuatan hubungan antara stimulus-respon akan semakin kuat jika selalu dilatih, dan menjadi lemah jika jarang dilatih (Laeli 2020; Budiman 2017).

**b. Pengkondisian Kelas Menurut Ivan Pavlov**

Hasil eksperimen Ivan Pavlov menghasilkan hukum belajar yaitu:

1. *Law of Respondent Conditioning* yaitu hukum pengkondisian objek belajar. Pemberian dua stimulus

secara simultan maka salah satu stimulus berfungsi sebagai penguat dan menjadi penyebab reflektasi stimulus lainnya menjadi meningkat.

2. *Law of Respondent Extinction* yaitu hukum pemusnahan yaitu jika refleksi yang diperkuat melalui pengkondisian responden dihadirkan kembali tanpa memberi penguatan, maka respon akan melemah (Jarius and Wildemann 2017).

### **c. Operan Conditioning menurut B.F Skinner**

Hasil eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner menghasilkan hukum-hukum belajar yaitu:

1. *Law of operant conditioning* yaitu hukum belajar yang menyatakan jika perubahan perilaku diiringi oleh stimulus yang kuat, maka kekuatan perilaku akan meningkat.
2. *Law of operant extinction* yaitu jika timbulnya perubahan perilaku sudah diperkuat melalui proses pengkondisian namun tidak disertai dengan stimulus yang kuat, maka kekuatan perubahan perilaku akan menurun bahkan tidak terjadi perubahan (McLeod 2019).

### **d. Pembelajaran Sosial menurut Albert Bandura**

Teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura memandang tingkah laku manusia tidak semata-mata akibat adanya stimulus-respon, tetapi juga disebabkan

adanya interaksi dengan lingkungan sosial. Bandura menyatakan bahwa apa yang dipelajari individu dilakukan melalui peniruan dan penyajian contoh tingkah laku (Yanuardianto 2019). Teori ini memandang penting pengkondisian tingkah laku dengan pemberian reward dan punishment.

### **3. Teori Psikologi Konstruktivisme**

Aliran konstruktivisme mengemukakan bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengalaman dan pengetahuan oleh siswa sendiri. Karena pembentukan pengalaman dan pengetahuan oleh siswa sendiri, maka ia harus aktif selama proses belajar berlangsung (Mohammed, Husam, and Kinyo 2020).

Dalam proses pembelajaran siswa dikondisikan untuk aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna setiap hal yang sedang dipelajari. Sementara peran guru dalam belajar konstruktivistik adalah sebagai fasilitator belajar yang membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan (Olusegun 2015). Guru tidak memberikan ilmu pengetahuan yang telah dimilikinya, akan tetapi membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dengan cara memahami alur pikir dan cara pandang siswa dalam belajar.

Beberapa ciri belajar konstruktivisme yaitu (1) orientasi ; orientasi belajar yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dengan mempelajari suatu topik dengan melakukan observasi. (2)

elitasi: siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide dengan cara diskusi, membuat laporan tertulis, membuat poster dan lain-lain. (3) restrukturisasi ide yaitu membimbing siswa untuk mendengar ide orang lain, membangun ide baru dan mengevaluasinya. (4) menggunakan ide baru dalam situasi tertentu yaitu membimbing siswa untuk mengaplikasikan ide atau pengetahuan baru pada macam situasi. (5) review ide dan pengetahuan yaitu membimbing siswa dalam melakukan revisi terhadap ide dan pengetahuan baru dengan menambah atau mengubah sesuai dengan situasi yang ada (Candra and Retnawati 2020; Jung 2019; Jin, Hwang, and Kim 2020).

Konsep belajar konstruktivistik memandang siswa sebagai individu yang sudah mempunyai kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal itu akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi ide-ide baru (Idaresit Akpan et al. 2020). Oleh karena itu walaupun kemampuan awal tersebut masih relatif sederhana bahkan mungkin tidak sesuai dengan ide-ide guru, guru sebaiknya menerima dan dijadikan acuan dalam melakukan bimbingan belajar.

Peran guru dalam konsep konstruktivistik adalah (1) memberi ruang bagi siswa untuk menumbuhkan kemandirian belajar, mengambil keputusan dalam bertindak. (2) menumbuhkan keberanian dalam kemampuan mengambil keputusan dengan cara meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. (3) menyediakan dukungan sarana dan prasarana belajar yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar (Muna Aljohani 2017).

Konsep belajar konstruktivistik menyatakan bahwa siswa yang belajar akan dapat melakukan interpretasi terhadap pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh sendiri ke dalam pikirannya. Peran guru membantu siswa mengkonstruksi interpretasi konsep yang didapat dari eksternal (Spieker 2020; Suhendi, Purwarno, and Chairani 2021).

## **BAB. III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **E. Pendekatan Penelitian**

Model studi ini menggunakan pendekatan *Mixed Method Research* yaitu menggabungkan antara penelitian kuantitatif dengan kualitatif. Dalam pelaksanaannya telah dilakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif terlebih dahulu lalu kemudian pendekatan kuantitatif. Tujuan penggunaan pendekatan *Mixed Method Research* adalah untuk menguji proses penggunaan game online dalam pembelajaran dan kondisi psikologis siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan ini

juga untuk menguji tingkat penguasaan bahasa Arab siswa setelah menggunakan game online. Pelaksanaan pendekatan ini difokuskan saat mengumpulkan data dan menganalisa data yang dilakukan dalam satu rangkaian penelitian.

## **F. Responden Penelitian**

Responden penelitian adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Metro dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Lampung Timur yang berjumlah 70 siswa dari setiap Madrasah. Penentuan responden ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua Madrasah ini telah melaksanakan pembelajaran bahasa Arab secara online selama satu tahun dan mengalami berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Selain itu, kedua Madrasah ini termasuk Madrasah unggul, memiliki sarana pembelajaran yang lengkap seperti ketersediaan komputer dan jaringan internet. Siswa pada dua Madrasah ini memiliki smart phone, laptop dan jaringan internet. Pemilihan responden dilakukan secara random pada responden yang memiliki karakteristik yang sama dalam hal kemampuan bahasa Arab. Selain siswa, guru bahasa Arab juga menjadi responden dalam studi ini.

**Table 1.**

*Demografi Responden*

<b>Demografi</b>	<b>MIN 1 Metro</b>	<b>MIN 1 Lam- Tim</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persen</b>
Class	V	V	140	100%

Gender	Male	29	32	61	43,57%
	Female	41	38	79	56,43%
Ages	11 <sup>th</sup>	52	57	109	77,85%
	12 <sup>th</sup>	18	13	31	22,14%
Social Media	Whatsapp	70	70	140	100%
	Facebook	70	70	140	100%
	Instagram	70	70	140	100%
Ethnicity	Lampung	5	2	7	5%
	Jawa	51	67	118	84,28%
	Banten	9	-	9	6,42%
	Padang	3	1	4	2,85%
	Palembang	2	-	2	1,42%

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa responden yang dipilih yaitu siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, dengan usia 11 sampai dengan 12 tahun. Seluruh responden memiliki social media berupa whatsapp, facebook, dan instagram yang dapat menunjang pembelajaran online. Responden yang dipilih berasal dari etnik yang beragam yaitu Lampung, Jawa, Banten, Padang dan Palembang.

### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Alat pengumpul data yang digunakan dalam studi ini terdiri dari tiga instrumen yaitu wawancara, angket, dan tes. Instrumen wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan game online. Proses wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa Arab secara langsung. Pertanyaan wawancara terdiri dari 40 pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan indikator pelaksanaan pembelajaran dengan game

online. Berikut ini kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan:

**Tabel 2.**

*Blueprint Pedoman Wawancara*

No	Indikator	Nomor Item
1	Appersepsi dan pemberian motivasi	1, 2, 3
2	Strategi penyampaian materi	4, 5, 6, 7
3	Media pendukung	8,9,10,11
4	Penggunaan game dalam proses pembelajaran	12, 13, 14, 15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26
5	Evaluasi	27,28,29,30
6	Respon siswa	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40

Selanjutnya, instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi psikologis siswa disaat penggunaan game online dalam pembelajaran bahasa Arab. Instrumen angket kondisi psikologis siswa terdiri dari 40 item yang dikembangkan berdasarkan indikator faktor psikologis yang meliputi faktor non fisik seperti motivasi, minat, sikap dan mental. Berikut ini blueprint yang digunakan dalam mengembangkan angket sikap siswa.

**Tabel 3.***Blueprint Angket Kondisi Psikologis Siswa*

No	Indikator	Nomor Item	Skala		Skor
1	Motivasi	1, 2, 3, 4, 5,6,7,8,9,10	- Better		5
2	Minat	11,12,13,14,15,16,17,18,19, 20	- Good		4
3	Sikap	21,22,23,24,25,26,27,28,29, 30	- Enoug h		2 1
4	Mental	31,32,33,34,35,36,37,38,39, 40	- Bad - So Bad		

Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa Arab siswa. Instrumen tes terdiri dari 100 item dalam bentuk pilihan ganda. Tes dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan berbahasa Arab siswa. Berikut ini blueprint yang digunakan dalam mengembangkan tes kemampuan bahasa Arab.

**Tabel 4.***Blueprint Tes Kemampuan Berbahasa Arab*

No	Indikator	Nomor Item	Skor	
			Benar	Salah
1	Kosakata	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15,16,1 7		
2	Gramatika	18,19,20,21,22,23,2 4,25,26,27,28,29,30 , 31,32,33,34		
3	Kemampuan mendengar	35,36, 37,38,39,40, 41,42,43,44,45,46,4 7,48,49,50,51	1	0
4	Kemampuan berbicara	52,53,54,55,56,57,5 8,59,60,61,62,63,64 ,65,66,67,68		
5	Kemampuan membaca	69,70,71,72,73,74,7 5,76,77,78,79,80,81 ,82,83,84,85		

6	Kemampuan menulis	86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100
---	-------------------	---

Dari tabel blueprint di atas dijelaskan bahwa skor yang diperoleh siswa dikonversi menjadi nilai dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = (\text{Skor Siswa} : \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Seluruh instrumen yang digunakan dalam studi ini telah diuji validitas isi. Uji validitas isi dilakukan dengan expert judgement dan telah memenuhi kriteria valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach. Berikut ini hasil uji validitas isi dan uji reliabilitas instrumen.

**Tabel 5.**

*Blueprint Validitas dan Reliabilitas Instrumen*

No	Instrumen	Validitas	Reliabilitas	
			Cronbach's Alpha	Jumlah Item
1	Instrumen Wawancara	Valid	-	40
2	Instrume Angket	Valid	0,802	40
3	Instrumen Tes	Valid	0,857	100

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas di atas dapat dijelaskan bahwa seluruh inturmen valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian.

## **H. Teknik Analisis Data**

Studi ini menggunakan pendekatan mixed research. Data yang terkumpul berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data

yang terkumpul dianalisis dengan dua cara. *Pertama*, analisis data kuantitatif dilakukan dengan uji prasyarat dan uji t. Uji prasyarat adalah uji normalitas dengan statistik uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikan  $\alpha = 5 \%$ . Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan statistik uji Levene test dengan taraf giginifikasi:  $\alpha = 5 \%$ . Jika hasil uji prasyarat menunjukkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians populasi bersifat homogen data dapat dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametric yaitu uji t. *Kedua*, analisis kualitatif dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap satu, koding terhadap hasil wawancara yang terkait dengan proses pembelajaran menggunakan game online. Tahap dua, menyusun konsep-konsep dari data yang sudah tidak ada lagi perubahan. Tahap tiga, membuat pengelompokan-pengelompokan dari hasil wawancara. Tahap empat, Konsep yang sudah dikelompokkan selanjutnya dibuat hipotesis. Tahap lima, menghasilkan analisis yang siap uji.

## **BAB. IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **4. Proses Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Game-Online Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah telah berlangsung menggunakan game online selama 10 minggu dengan durasi waktu 2 jam pelajaran perminggu.

Pembelajaran menggunakan game online dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap persiapan beberapa hal telah dilakukan guru yaitu identifikasi kondisi awal siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, menetapkan materi ajar, menetapkan indikator keberhasilan belajar dan menentukan strategi pembelajaran. Dalam melakukan identifikasi awal telah dilakukan peninjauan kondisi psikis siswa dan kemampuan berbahasa Arab siswa.

Temuan pada fase identifikasi awal adalah siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tidak merespon pembelajaran yang dilakukan secara online, siswa menunjukkan sikap tidak peduli. Lebih lanjut, siswa menunjukkan perilaku tertekan dan mudah marah. Selain itu, hasil tes awal kemampuan bahasa Arab siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 4.7 yang berada pada rentang rendah.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan game online. Pembelajaran menggunakan game online dilakukan dalam ruang kelas yang dikondisikan oleh guru. Ruang kelas yang kondusif memungkinkan siswa bisa menerima stimulus dengan baik. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Guru menjelaskan garis besar materi dengan menggunakan strategi yang berpusat pada siswa selama 30 menit. Setelah itu siswa dipandu memasuki pembelajaran menggunakan game online. Pada pertemuan kedua dan seterusnya, siswa tampak sudah terlatih dalam penggunaan

game online. Materi yang terdapat dalam game online yaitu materi gramatika, materi kosa kata, materi kemampuan menyimak, materi kemampuan berbicara, materi kemampuan membaca dan materi kemampuan menulis. Selama pembelajaran berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa juga perolehan skor kemampuan bahasa siswa.

Tahap ketiga adalah evaluasi capaian pembelajaran selama menggunakan game online. Evaluasi dilakukan terhadap kondisi psikologis siswa dalam belajar dan kemampuan berbahasa siswa. Evaluasi dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui perbedaan kondisi psikis siswa dan kemampuan berbahasa sebelum dan sesudah penggunaan game online.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah memberi stimulus kepada sekelompok siswa menggunakan game online. Pemberian stimulus dilakukan selama dua jam pelajaran pada setiap minggu dalam ruang kelas. Pemberian stimulus dengan game online untuk menghasilkan respon perilaku positif sebagai ukuran dari kondisi psikologis yang baik. Perilaku yang dibentuk dari pemberian game online adalah semangat belajar, konsentrasi dan motivasi yang dilahirkan dari rasa gembira dan rasa tertarik yang tinggi terhadap objek belajar. Selain pembentukan perilaku selama pemberian stimulus berupa game online, pengamatan juga dilakukan terhadap penguasaan bahasa siswa.

Selama proses pembelajaran guru mengamati stimulus berupa latihan dan tugas dalam game online. Guru juga mengamati dan menganalisis respon siswa. Hasil pengamatan dan analisis saat pemberian stimulus dilakukan penguatan dan menjadi dasar revisi kegiatan belajar.

Pemberian stimulus berupa pembelajaran dengan game online dilakukan sebanyak 10 kali. Hasil pengamatan terhadap perilaku 70 responden yang belajar bahasa Arab menggunakan game online digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel.6**

*Hasil Pengamatan Perilaku Siswa Pada Saat Pemberian Stimulus Berupa Game Online*

(S)	Pengamatan Perilaku									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
S 1	25	45	20	50	19	51	11	59	21	49
S 2	35	35	32	38	29	41	12	58	29	41
S 3	52	18	51	19	51	19	50	20	49	21
S 4	67	3	67	3	65	5	62	8	68	2
S 5	64	6	62	8	64	6	60	10	60	10
S 6	66	4	64	6	62	8	60	10	59	11
S 7	69	1	67	3	67	3	65	5	65	5
S 8	69	1	69	1	69	1	65	5	65	5
S 9	70	0	70	0	69	1	68	2	68	2
S 10	70	0	70	0	70	0	69	1	69	1

Keterangan:

S : Stimulus

P1 : Senang

P2 : Tidak senang

P3 : Semangat

P4: Malas

P5: Aktif

P6 : Pasif

P7 : Respon cepat

P8 : Respon lambat

P9 : Konsentrasi

P10 : Tidak konsentrasi

Hasil pengamatan terhadap respon siswa disaat pemberian stimulus dengan game online ditemukan perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif yaitu senang, semangat, aktif, respon cepat dan konsentrasi. Perilaku negatif yang ditemukan adalah tidak senang, malas, bersikap pasif, respon lambat dan tidak konsentrasi. Tabel. Diatas dijelaskan sebagai berikut:

### **Pemberian Stimulus 1**

Guru memberikan rangsangan belajar dengan menggunakan game online. Pelajaran diawali dengan pemberian motivasi dan penyampaian tujuan belajar. Guru menjelaskan cara belajar menggunakan game online. Pemberian stimulus menggunakan game online selama 1 jam pelajaran. Selama pemberian stimulus, guru mengamati tingkah laku siswa. Pada pemberian stimulus 1 terdapat 25 siswa merasa senang, 45 siswa tidak senang, 20 siswa menunjukkan sikap semangat, 50 siswa terlihat malas, 19 siswa aktif, 51 bersikap pasif, 11 siswa merespon cepat, 59 siswa lambat dalam merespon pembelajaran, 21 siswa

konsentrasi dan 49 siswa tidak konsentrasi. Pemberian stimulus 1 ditemukan sebanyak 27.14% siswa berperilaku positif dan sebanyak 72.80% siswa berperilaku negatif. Dari hasil analisis diketahui rendahnya prosentase siswa yang bersikap positif pada pemberian stimulus 1 disebabkan oleh guru tidak tuntas dalam menjelaskan pembelajaran sehingga siswa belum memahami materi yang terdapat dalam game online. Selain itu, tampilan materi pada game online tidak menarik dan ruang belajar tidak nyaman dan terasa panas.

### **Pemberian Stimulus 2**

Dari hasil evaluasi pada pemberian stimulus 1 dijadikan dasar perbaikan pada model materi dalam game online maupun strategi guru dalam penyampaian pembelajaran. Selain itu, pemberian stimulus dilakukan pada ruangan yang memiliki sirkulasi udara yang baik. Pada pemberian stimulus 2 terdapat 35 siswa senang, 35 siswa tidak senang, 32 siswa semangat antusias, 38 siswa malas belajar, 29 siswa aktif, 41 siswa pasif, 12 siswa respon cepat, 58 siswa respon lambat, 29 siswa konsentrasi dan 41 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 2 ditemukan sebanyak 38.5% siswa berperilaku positif dan sebanyak 61.5% siswa berperilaku negatif.

### **Pemberian Stimulus 3**

Pada pemberian stimulus 3 terdapat 52 siswa tampak senang, 18 siswa tidak senang, 51 siswa bersemangat, 19 siswa malas, 51 siswa aktif dalam pembelajaran, 19 siswa bersikap pasif, 50 siswa merespon pembelajaran dengan cepat, 20 siswa merespon

lambat, 49 siswa konsentrasi dan 21 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 3 ditemukan sebanyak 72.8 % siswa memiliki perilaku positif dan sebanyak 27.2% siswa berperilaku negatif.

#### **Pemberian Stimulus 4**

Pada pemberian stimulus 4 terdapat 67 siswa merasa senang selama pemberian stimulus dengan game online, 3 siswa merasa tidak senang, 67 siswa antusias dan semangat, 3 siswa berperilaku malas, 65 siswa aktif dalam pembelajaran, 5 siswa bersikap pasif, 62 siswa merespon pembelajaran dengan cepat, 8 siswa merespon lambat, 68 siswa konsentrasi selama pemberian stimulus dan 2 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 4 ditemukan sebanyak 94.3% siswa berperilaku positif selama pemberian stimulus dan sebanyak 5.7% siswa berperilaku negatif.

#### **Pemberian Stimulus 5**

Pada pemberian stimulus 5 terdapat sebanyak 64 siswa merasa senang saat pembelajaran dengan game online., 6 siswa tidak senang, sebanyak 62 siswa bersemangat, 8 siswa malas, 64 siswa aktif dalam pembelajaran, 6 siswa bersikap pasif, sebanyak 60 siswa merespon dengan cepat saat pembelajaran berlangsung, 10 siswa merespon lambat, 60 siswa konsentrasi selama pemberian stimulus dan 10 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 5 ditemukan sebanyak 88.5% siswa berperilaku positif dan sebanyak 11.5 % siswa berperilaku negatif.

#### **Pemberian Stimulus 6**

Pada pemberian stimulus 6 terdapat 66 siswa merasa senang, 4 siswa merasa tidak senang, 64 siswa bersemangat disaat pemberian stimulus, 6 siswa tampak malas, 62 siswa aktif dalam pembelajaran, 8 siswa bersikap pasif, 60 siswa memberikan respon cepat, 10 siswa merespon lambat, 59 siswa konsentrasi dan 11 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 6 ditemukan sebanyak 88.5% siswa berperilaku positif dan ditemukan sebanyak 11.5% siswa berperilaku negatif.

### **Pemberian Stimulus 7**

Pada pemberian stimulus 7 ditemukan sebanyak 69 siswa menunjukkan sikap senang, 1 siswa tidak senang, 67 siswa menunjukkan perilaku semangat, 3 siswa terlihat malas, sebanyak 67 siswa menunjukkan perilaku aktif, 3 siswa berperilaku pasif, 65 siswa merespon dengan cepat, 5 siswa merespon lambat, 65 siswa menunjukkan perilaku konsentrasi dan terdapat 5 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 7 ditemukan sebanyak 95.7 % siswa berperilaku positif dan ditemukan sebanyak 4.3% siswa berperilaku negatif

### **Pemberian Stimulus 8**

Pada pemberian stimulus 8 ditemukan sebanyak 69 siswa menunjukkan perilaku senang, 1 siswa menunjukkan perilaku tidak senang, 69 siswa bersemangat, 1 siswa tampak malas, 69 siswa aktif selama proses pembelajaran, 1 siswa bersikap pasif, sebanyak 65 siswa merespon cepat, 5 siswa merespon lambat, sebanyak 65 siswa konsentrasi dan sebanyak 5 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 8 ditemukan sebanyak

95.7 % siswa berperilaku positif dan ditemukan sebanyak 4.3 % siswa berperilaku negatif

### **Pemberian Stimulus 9**

Pada pemberian stimulus 9 ditemukan sebanyak 70 siswa menunjukkan perilaku senang, tidak ada siswa yang menunjukkan perilaku tidak senang, 70 siswa bersemangat, tidak ada siswa yang menunjukkan perilaku malas, 69 siswa berperilaku aktif, 1 siswa berperilaku pasif, 68 siswa merespon cepat, 2 siswa merespon lambat, 68 siswa berkonsentrasi dan 2 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 9 ditemukan sebanyak 98.5% siswa berperilaku positif dan ditemukan sebanyak 1.5 % siswa berperilaku negatif.

### **Pemberian Stimulus 10**

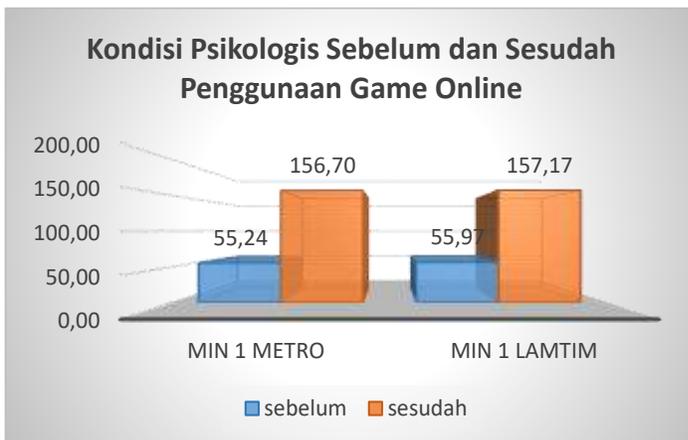
Pada pemberian stimulus 10 ditemukan sebanyak 70 siswa menunjukkan perilaku senang, tidak ada siswa yang menunjukkan perilaku tidak senang, sebanyak 70 siswa menunjukkan perilaku semangat, tidak ada siswa yang bersikap malas, 70 siswa berperilaku aktif, tidak ada siswa yang menunjukkan perilaku pasif, 69 siswa merespon cepat, 1 siswa merespon lambat, 69 siswa berkonsentrasi dan 1 siswa tidak konsentrasi. Pada pemberian stimulus 10 ditemukan sebanyak 99.4% siswa berperilaku positif dan ditemukan sebanyak 0.6 % siswa berperilaku negatif

## **5. Kondisi Psikologis Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Game Online dalam Pembelajaran**

Untuk mendapatkan data tentang kondisi psikologis siswa sebelum dan setelah penggunaan game online dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Instrumen angket disebar kepada 70 responden responden dari dua madrasah yang di treatmen dengan game online. Hasil sebaran angket sebelum penggunaan game online dalam pembelajaran ditemukan nilai rata-rata pada MIN 1 Metro sebesar 55,24 dan MIN 1 Lampung Timur sebesar 55.97. Angka nilai rata-rata ini berada pada rentang interval 41-80 yang bermakna tidak baik. Hasil sebaran angket sesudah penggunaan game online ditemukan nilai rata-rata pada siswa MIN 1 Metro sebesar 156,7 dan pada siswa MIN Lampung Timur sebesar 157.17. Nilai rata-rata kondisi psikologis siswa setelah penggunaan game online berada pada rentang 121-160 yang bermakna baik. ( gambar.1)

### **Gambar.1**

*Perbandingan Kondisi Psikologis Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Hame Online*



Kondisi psikologis siswa yang ditandai dengan motivasi, minat, sikap dan mental menunjukkan kondisi yang berbeda antara sebelum penggunaan game online dan sesudahnya. Sebelum penggunaan game online, siswa tampak tidak punya motivasi belajar, tidak memiliki minat belajar, siswa menunjukkan sikap negatif seperti tidak merespon dengan baik, tidak mengerjakan tugas. Selain itu mental siswa menunjukkan gejala yang tidak baik seperti cemas berlebihan. Rasa cemas ini berdampak pada perilaku siswa yaitu suka berteriak, hilang konsentrasi dan tidak mampu mengikuti pembelajaran.

Pemberian stimulus berupa penggunaan game online dalam pembelajaran telah merubah kondisi psikologis siswa dari kondisi tidak baik menjadi baik. Perubahan kondisi psikologis siswa terjadi sangat signifikan. Siswa yang semula tidak memiliki motivasi dan minat terhadap pembelajaran, menjadi termotivasi dan memiliki minat yang tinggi. Selain itu, sikap siswa menunjukkan sikap positif yaitu merespon pembelajaran secara aktif, menunjukkan sikap riang gembira dan konsentrasi

tinggi. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan kondisi psikologis siswa pada MIN 1 Metro sebesar 64.75% dan pada siswa MIN 1 Lampung Timur sebesar 64.39%.

## **6. Kemampuan Bahasa Arab Siswa dapat Ditingkatkan dengan Penggunaan Game Online**

Pemberian stimulus dengan menggunakan game online dalam pembelajaran bahasa Arab mampu memperbaiki kondisi psikologis siswa secara signifikan. Perubahan kondisi psikologis siswa dipengaruhi oleh rancangan materi dalam game online tampil menarik perhatian siswa. Tampilan materi dalam game online telah meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa. Siswa menjadi berminat mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penggunaan game online dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa.

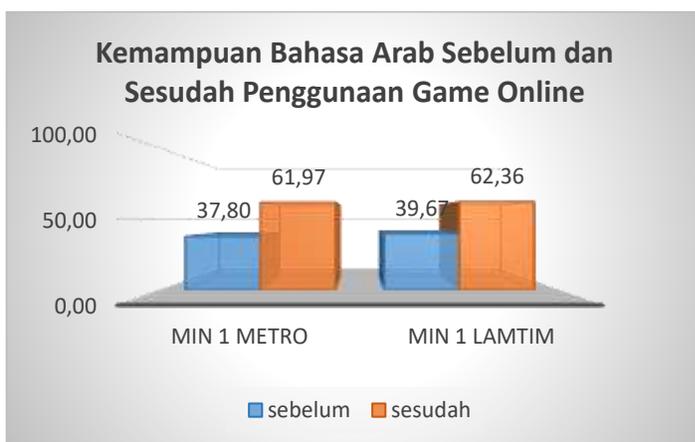
Kemampuan bahasa Arab merupakan capaian belajar siswa yang meliputi kemampuan kosa kata, gramatika, mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Capaian belajar ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar bahasa Arab siswa sebelum penggunaan game online masih terbatas. Dari hasil tes diperoleh nilai rata-rata hasil belajar bahasa Arab sebelum penggunaan game online pada siswa MIN 1 Metro sebesar 37.80 dan pada siswa MIN 1 Lampung Timur sebesar 39.67.

Temuan penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa setelah penggunaan game online. Pada siswa MIN 1 Metro nilai rata-rata mencapai 61.97 dan pada siswa MIN 1 Lampung Timur mencapai rata-rata sebesar

62.36. Terdapat peningkatan hasil belajar berbahasa Arab sebesar 39.00% pada siswa MIN 1 Metro dan sebesar 36.38% pada siswa MIN 1 Lampung Timur. (Gambar.2)

### **Gambar.2**

*Perbandingan Kemampuan Bahasa Arab Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Online*



Hasil analisis data test hasil belajar pada kelompok siswa yang diajar menggunakan game online menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar bahasa Arab dapat ditingkatkan dengan penggunaan game online dilakukan uji t. Uji t dilakukan setelah data diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas dengan statistik uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikan  $\alpha = 5\% = 0.05$ . Diketahui nilai signifikansi hitung masing-masing kelas secara berturut-turut 0.074, 0.069, 0.072, dan 0.077. Keputusan uji berdasarkan hasil output uji normalitas diperoleh seluruh nilai signifikansi hitung  $> \alpha$  sehingga  $H_0$  diterima. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi

yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan statistik uji Levene test dengan taraf signifikansi:  $\alpha = 5\% = 0.05$ . Diketahui nilai signifikansi hitung secara berturut 0.443, 0.678, 0.679, 0.534  $> \alpha$  sehingga  $H_0$  diterima yang berarti populasi memiliki varians yang homogen. Berdasarkan uji prasyarat yang dilakukan, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians populasi bersifat homogen bermakna bahwa data post-test dapat dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametric yaitu uji t. ( tabel.7 )

**Tabel. 7**  
*Hasil Uji t Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab*

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
F		Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	1.440	.023	-.851	138	.031	-1.87143	2.19894	-6.21940	2.47654
	Equal variances not assumed			-.851	135.419	.031	-1.87143	6.22013	-	2.47727

Dari hasil uji t (tabel.) diketahui nilai sig (2-tailed) hitung sebesar 0.031 pada taraf signifikansi:  $\alpha = 5\% = 0.05$ . Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung  $< \alpha$  bermakna penggunaan game online memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa.

## **B. Pembahasan**

Studi ini menunjukkan beberapa temuan. *Pertama*, kesulitan belajar yang dihadapi siswa dalam pembelajaran online memberikan dampak positif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game. Konten pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan telah membangkitkan berbagai respon perilaku positif. Respon perilaku positif yaitu senang, semangat, aktif, respon cepat dan konsentrasi. Perilaku positif dalam diri siswa tersebut disebabkan karena penggunaan game online mampu membangun aktifitas siswa untuk motivasi tertentu dan hiburan. Penggunaan game online dalam pembelajaran menstimulasi siswa untuk memperoleh pengalaman kognitif dan afektif. Hal ini sejalan dengan hasil studi Rosyid et al bahwa penggunaan game online dalam pembelajaran telah mampu memfasilitasi siswa belajar dan meningkatkan rasa senang dalam diri siswa selama bermain (Rosyid, Palmerlee, and Chen 2018). Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan game telah mampu menjawab persoalan gangguan psikologis siswa.

Kesulitan belajar yang disebabkan stress, jenuh, malas, tidak konsentrasi dalam belajar serta kemampuan bahasa Arab rendah dapat diatasi dengan penggunaan game online yang didesain secara menarik. Selain perilaku positif, ditemukan perilaku negatif selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku negatif dalam bentuk perilaku tidak senang, malas, bersikap pasif, respon lambat dan tidak konsentrasi. Diakhir pembelajaran ditemukan hanya 0.6% siswa yang berperilaku negatif. Perilaku negatif ini muncul disebabkan faktor-faktor lain diluar penggunaan game online.

*Kedua*, sebuah proses pembelajaran tidak hanya menyangkut persoalan hasil belajar saja, tetapi juga terkait dengan kondisi psikologis siswa. Temuan studi ini menunjukkan bahwa penggunaan game online dalam pembelajaran bahasa Arab mampu mengatasi gangguan psikologis siswa. Gangguan psikologi siswa yang ditunjukkan dengan perilaku mudah marah, mengamuk, menjerit-jerit dan bertindak kasar ketika belajar dapat diatasi dengan penggunaan game online. Penggunaan game online dalam pembelajaran telah meningkatkan kegembiraan siswa. Kegembiraan siswa distimulasi oleh materi yang dirancang dalam game online yang dikemas secara menarik dan merangsang motorik siswa. Rasa gembira dalam belajar telah menghindarkan siswa dari emosi negatif. Hal ini sejalan dengan studi Chang and Lin bahwa penggunaan game online telah membawa pemain untuk mengembangkan keterampilan sosial, mengurangi emosi negatif, dan merasa santai dan puas (Chang and Lin 2019).

Penggunaan game online juga telah membangkitkan rasa senang siswa dalam belajar. Rasa senang dalam diri siswa dipicu oleh motivasi untuk mendapatkan skor tertinggi dalam permainan game yang disajikan. Hal ini diperkuat oleh Chytas et al bahwa materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan dalam game online menghasilkan kinerja siswa yang aktif dan semangat (Chytas, Piagkou, and Natsis 2021).

*Ketiga*, temuan studi ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Arab siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan game online. Konten game online yang didesain untuk tujuan penguasaan kosa kata, gramatika, mendengar, berbicara, membaca dan menulis telah berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Kemampuan game online dalam pembelajaran bahasa Arab disebabkan karena game online mengandung unsur permainan yang menggembirakan. Penggunaan game online yang menyenangkan telah mampu meregulasi sistem saraf pusat yang melahirkan fokus perhatian siswa. Hal ini ditegaskan oleh Bahmani et al bahwa fokus perhatian siswa telah terbukti memainkan peran penting dalam kinerja motoriks siswa dalam proses belajar sehingga memudahkan siswa dalam merekam setiap objek yang dilihat dan didengar (Bahmani et al. 2021). Integrasi belajar dengan bermain telah menciptakan kegiatan pembelajaran yang sehat, menyenangkan dan akhirnya dapat mencapai tujuan belajar.

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan game online tidak terbebas dari kendala. Dalam pembelajaran menggunakan game online terdapat tiga kendala. *Pertama*,

siswa tidak memiliki tingkat minat belajar yang sama terhadap pembelajaran bahasa Arab. Minat siswa yang beragam terlihat dari kecenderungan siswa dalam merespon pembelajaran. Guru memberi motivasi pada siswa disertai dengan *reward* dan *punishment* yang kemudian berdampak pada kesungguhan siswa dalam belajar. *Kedua*, kemampuan masing-masing guru dalam mendesain konten materi pembelajaran berbasis game online tidak sama dan masih terbatas sehingga porsi materi penguasaan unsur bahasa dan keterampilan berbahasa belum seimbang. *Ketiga*, dukungan android pada siswa tidak semuanya memadai. Terdapat beberapa siswa yang memiliki android yang *out of date* yang kadang-kadang masih terganggu oleh kualitas signal, gambar atau suara. Selain itu, beberapa siswa tidak bisa mengikuti informasi yang disampaikan dalam pembelajaran karena tidak memahami instruksi yang disampaikan. Siswa yang tertinggal informasi ini akan menunjukkan perilaku negatif dalam pembelajaran.

Studi ini berbeda dari studi-studi sebelumnya yang melihat gangguan psikologis sebagai akibat beratnya pembelajaran online merupakan ancaman dalam pembelajaran. Studi ini lebih berorientasi pada integrasi belajar dan bermain yang dikemas dalam konten game online. Selain itu, proses penggunaan game online menekankan respon perilaku positif siswa dalam belajar. Analisis juga ditujukan pada pencapaian kemampuan berbahasa siswa sebagai pengaruh dari penggunaan game online yang didesain oleh guru. Dari studi ini disarankan penggunaan game online dalam pembelajaran bahasa Arab untuk merangsang

motivasi, semangat, gembira dan perilaku positif lainnya. Pelibatan perilaku positif dalam diri siswa yang tinggi akan mendorong keberhasilan belajar.

## **BAB V**

### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan studi ini menunjukkan bahwa apa yang selama ini dikatakan tentang pembelajaran online berdampak negatif dan kecenderungan belajar siswa rendah tidak terdapat alasan yang kuat. Studi ini menghasilkan temuan bahwa

pembelajaran online yang dikemas dalam game telah menstimulasi motivasi, minat, rasa gembira dan semangat dalam diri siswa. Desain konten materi game yang menarik telah menumbuhkan perilaku positif siswa dalam belajar. Selain peningkatan kondisi psikologis siswa dalam belajar, kemampuan bahasa Arab siswa juga meningkat. Kemampuan ini meliputi penguasaan kosa kata, gramatika, mendengar, berbicara, membaca, menulis yang ditunjukkan dengan skor tinggi dalam evaluasi pembelajaran. Penggunaan game online dalam pembelajaran yang didesain sesuai dengan perkembangan siswa menjadikan belajar mudah dan menyenangkan. Pembelajaran dengan pendekatan game online yang didesain dengan menarik telah meningkatkan penguasaan bahasa Arab siswa.

## **B. Rekomendasi**

Studi ini telah menganalisis penggunaan game online untuk mengatasi problem psikologis siswa dalam belajar. Hasil studi ini dapat digunakan oleh guru bahasa sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran online. Selain itu, peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjut yang berkaitan dengan penggunaan game online dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.

## Daftar Pustaka

- Aldridge, Michael D. 2017. "Nursing Students' Perceptions of Learning Psychomotor Skills: A Literature Review." *Teaching and Learning in Nursing* 12 (1): 21–27. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2016.09.002>.
- Alyaz, Yunus, and Zubeyde Sinem Genc. 2016. "Digital Game-Based Language Learning in Foreign Language Teacher Education." *Turkish Online Journal of Distance Education* 17 (4): 130–46. <https://doi.org/10.17718/tojde.44375>.
- Araújo Brandão, Isabelle de, Maria Carolina Ortiz Whitaker, Márcia Maria Carneiro Oliveira, Andrea Broch Siqueira Lusquinhos Lessa, Tamily Freitas Santos Lopes, Climene Laura de Camargo, Josielson Costa da Silva, and Jessica Alves Sacramento de Moraes. 2019. "Electronic Games in Child and Adolescent Health Care: An Integrative Review." *ACTA Paulista de Enfermagem*. <https://doi.org/10.1590/1982-0194201900063>.
- Arievitch, Igor M. 2020. "The Vision of Developmental Teaching and Learning and Bloom's Taxonomy of Educational Objectives." *Learning, Culture and Social Interaction* 25: 100274. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.01.007>.
- Ashraf, Hamid, Fateme Ghanei Motlagh, and Maryam Salami. 2014. "The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-Intermediate) EFL Learners." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98: 286–91. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>.
- Aziz, Annas Nur, Subiyanto Subiyanto, and Muhammad Harlanu. 2018. "Effects of the Digital Game-Based Learning (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga." *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture* 26 (1): 1. <https://doi.org/10.19105/karsa.v26i1.1518>.
- Bach, Dominik R., and Filip Melinscak. 2020. "Psychophysiological Modelling and the Measurement of Fear Conditioning." *Behaviour Research and Therapy*.

<https://doi.org/10.1016/j.brat.2020.103576>.

- Bahmani, Moslem, Mehdi Babak, William M. Land, Jeffery T. Howard, Jed A. Diekfuss, and Reza Abdollahipour. 2021. "Children's Motor Imagery Modality Dominance Modulates the Role of Attentional Focus in Motor Skill Learning." *Human Movement Science* 75 (September 2020): 102742. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102742>.
- Bayram, Sule Biyik, and Nurcan Caliskan. 2019. "Effect of a Game-Based Virtual Reality Phone Application on Tracheostomy Care Education for Nursing Students: A Randomized Controlled Trial." *Nurse Education Today* 79 (August 2018): 25–31. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.05.010>.
- Braat, Michiel, Jan Engelen, Ties van Gemert, and Sander Verhaegh. 2020. "The Rise and Fall of Behaviorism: The Narrative and the Numbers." *History of Psychology*. <https://doi.org/10.1037/hop0000146>.
- Budiman, Asep. 2017. "Behaviorism and Foreign Language Teaching Methodology." *ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education*. <https://doi.org/10.29240/ef.v1i2.171>.
- Burn, Andrew. 2016. "Making Machinima: Animation, Games, and Multimodal Participation in the Media Arts." *Learning, Media and Technology* 41 (2): 310–29. <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1107096>.
- Bytheway, Julie. 2015. "In-Game Culture Affects Learners' Use of Vocabulary Learning Strategies in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games." *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching* 4 (4): 1–13. <https://doi.org/10.4018/ijcallt.2014100101>.
- Candra, and Heri Retnawati. 2020. "A Meta-Analysis of Constructivism Learning Implementation towards the Learning Outcomes on Civic Education Lesson." *International Journal of Instruction*.

<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13256a>.

- Carter-Cram, Kim. 2014. "Game on! Teaching Foreign Language Online." In *Computational Linguistics: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6042-7.ch056>.
- Caverzagie, Kelly J., Mitchell G. Goldenberg, and Jena M. Hall. 2019. "Psychology and Learning: The Role of the Clinical Learning Environment." *Medical Teacher*. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2019.1567910>.
- Chadwick, Michèle, Hannah Metzler, Charles Tijus, Jorge L. Armony, and Julie Grèzes. 2019. "Stimulus and Observer Characteristics Jointly Determine the Relevance of Threatening Facial Expressions and Their Interaction with Attention." *Motivation and Emotion* 43 (2): 299–312. <https://doi.org/10.1007/s11031-018-9730-2>.
- Chang, Shan mei, and Sunny S.J. Lin. 2019. "Online Gaming Motive Profiles in Late Adolescence and the Related Longitudinal Development of Stress, Depression, and Problematic Internet Use." *Computers and Education* 135 (January): 123–37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.003>.
- Chaudhary, Nandita, and Punya Pillai. 2019. "Bruner and Beyond: A Commentary." *Integrative Psychological and Behavioral Science*. <https://doi.org/10.1007/s12124-019-09486-3>.
- Chen, Ching Huei, and Hui Chin Yeh. 2019. "Effects of Integrating a Questioning Strategy with Game-Based Learning on Students' Language Learning Performances in Flipped Classrooms." *Technology, Pedagogy and Education* 28 (3): 347–61. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1618901>.
- Chytas, D., M. Piagkou, and K. Natsis. 2021. "Outcomes of the Implementation of Game-Based Anatomy Teaching Approaches: An Overview." *Morphologie*, no. xxxx. <https://doi.org/10.1016/j.morpho.2021.02.001>.
- David, L. 2014. "Social Development Theory (Vygotsky) -

Learning Theories.” *Learning Theories*.

Demers, Marika, Karen Fung, Sandeep K. Subramanian, Martin Lemay, and Maxime T. Robert. 2021. “Integration of Motor Learning Principles into Virtual Reality Interventions for Individuals with Cerebral Palsy: Systematic Review.” *JMIR Serious Games*. <https://doi.org/10.2196/23822>.

Duc, Hoi Dinh, Son Huynh Van, My Nguyen Thi Diem, and Vu Giang Thien. 2019. “Factors Affected the Psychological Trauma of Children Living in Incomplete Families – the Concern in Vietnamese School Counseling.” *European Journal of Educational Research* 8 (4): 955–63. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.955>.

Dwyer, Dominic B., Peter Falkai, and Nikolaos Koutsouleris. 2018. “Machine Learning Approaches for Clinical Psychology and Psychiatry.” *Annual Review of Clinical Psychology*. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-032816-045037>.

Fitri, Mardi. 2020. “Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini.” *Child Education Journal*. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1591>.

Gkonou, Christina, Sarah Mercer, and Mark Daubney. 2018. “Teacher Perspectives on Language Learning Psychology.” *Language Learning Journal*. <https://doi.org/10.1080/09571736.2016.1172330>.

Goldie, John Gerard Scott. 2016. “Connectivism: A Knowledge Learning Theory for the Digital Age?” *Medical Teacher* 38 (10): 1064–69. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661>.

Grazzani, Ilaria, and Jens Brockmeier. 2019. “Language Games and Social Cognition: Revisiting Bruner.” *Integrative Psychological and Behavioral Science*. <https://doi.org/10.1007/s12124-019-09489-0>.

Guberman, Shelia. 2017. “Gestalt Theory Rearranged: Back to Wertheimer.” *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01782>.

- Guyadeen, Dave, and Mark Seasons. 2018. "Evaluation Theory and Practice: Comparing Program Evaluation and Evaluation in Planning." *Journal of Planning Education and Research*.  
<https://doi.org/10.1177/0739456X16675930>.
- Hallé Petiot, Grégory, Rodrigo Aquino, Davi Correia da Silva, Daniel Vieira Barreira, and Markus Raab. 2021. "Contrasting Learning Psychology Theories Applied to the Teaching-Learning-Training Process of Tactics in Soccer." *Frontiers in Psychology*.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.637085>.
- Hamizul, M., and Nik Mohd Rahimi. 2015. "Design and Development of Arabic Online Games – A Conceptual Paper." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174: 1428–33. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.771>.
- Hartati, A., and N Astriningsih. 2020. "Hubungan Antara Sikap Kemandirian Belajar Dengan Empati Siswa." *Jurnal Realita*.
- Heumos, Tanja, and Michael Kickmeier-Rust. 2019. "Using Game-Based Training to Reduce Media Induced Anxiety in Young Children." *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning 2019-October* (3): 961–69. <https://doi.org/10.34190/GBL.19.159>.
- Holbrey, Christine Elizabeth. 2020. "Kahoot! Using a Game-Based Approach to Blended Learning to Support Effective Learning Environments and Student Engagement in Traditional Lecture Theatres." *Technology, Pedagogy and Education* 29 (2): 191–202.  
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>.
- Hsu, Chih Chao, and Tzone I. Wang. 2018. "Applying Game Mechanics and Student-Generated Questions to an Online Puzzle-Based Game Learning System to Promote Algorithmic Thinking Skills." *Computers and Education* 121: 73–88.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.002>.
- Huang, Yu Chih, Sheila J. Backman, Kenneth F. Backman,

- Francis A. McGuire, and De Wayne Moore. 2019. "An Investigation of Motivation and Experience in Virtual Learning Environments: A Self-Determination Theory." *Education and Information Technologies* 24 (1): 591–611. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9784-5>.
- Huda, Mulyono, Rosyida, and Wardono. 2019. "Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Huizenga, Jantina, Wilfried Admiraal, Geert ten Dam, and Joke Voogt. 2019. "Mobile Game-Based Learning in Secondary Education: Students' Immersion, Game Activities, Team Performance and Learning Outcomes." *Computers in Human Behavior* 99 (November 2018): 137–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>.
- Hung, Cheng Yu, Jerry Chih Yuan Sun, and Jia Yin Liu. 2019. "Effects of Flipped Classrooms Integrated with MOOCs and Game-Based Learning on the Learning Motivation and Outcomes of Students from Different Backgrounds." *Interactive Learning Environments* 27 (8): 1028–46. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1481103>.
- Hwang, Gwo Jen, Po Han Wu, and Chi Chang Chen. 2012. "An Online Game Approach for Improving Students' Learning Performance in Web-Based Problem-Solving Activities." *Computers and Education* 59 (4): 1246–56. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>.
- Idaresit Akpan, Vera, Udodirim Angela Igwe, Ikechukwu Blessing Ijeoma Mpamah, and Charity Onyinyechi Okoro. 2020. "SOCIAL CONSTRUCTIVISM: IMPLICATIONS ON TEACHING AND LEARNING." *British Journal of Education*.
- Illeris, Knud. 2018. "An Overview of the History of Learning Theory." *European Journal of Education* 53 (1): 86–101. <https://doi.org/10.1111/ejed.12265>.
- Jarius, Sven, and Brigitte Wildemann. 2017. "Pavlov's Reflex before Pavlov: Early Accounts from the English, French and German Classic Literature." *European Neurology*.

<https://doi.org/10.1159/000475811>.

- Jayakodi, K., M. Bandara, I. Perera, and D. Meedeniya. 2016. "WordNet and Cosine Similarity Based Classifier of Exam Questions Using Bloom's Taxonomy." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 11 (4): 142–49. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i04.5654>.
- Jin, Juan, Kyung Eun Hwang, and Inhan Kim. 2020. "A Study on the Constructivism Learning Method for BIM/IPD Collaboration Education." *Applied Sciences (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/app10155169>.
- Johnson, Gaige, Kelly Kohler, and Denise Ross. 2017. "Contributions of Skinner's Theory of Verbal Behaviour to Language Interventions for Children with Autism Spectrum Disorders." *Early Child Development and Care* 187 (3–4): 436–46. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1236255>.
- Jong, Bin Shyan, Chien Hung Lai, Yen Teh Hsia, Tsong Wu Lin, and Cheng Yu Lu. 2013. "Using Game-Based Cooperative Learning to Improve Learning Motivation: A Study of Online Game Use in an Operating Systems Course." *IEEE Transactions on Education* 56 (2): 183–90. <https://doi.org/10.1109/TE.2012.2207959>.
- Jong, Morris S.Y. 2016. "Teachers' Concerns about Adopting Constructivist Online Game-Based Learning in Formal Curriculum Teaching: The VISOLE Experience." *British Journal of Educational Technology* 47 (4): 601–17. <https://doi.org/10.1111/bjet.12247>.
- Jung, Hoyoon. 2019. "The Evolution of Social Constructivism in Political Science: Past to Present." *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244019832703>.
- Kamal, Helmi. 2021. "The Influence of Online Game on the Learners' Arabic Vocabulary Achievement." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7339>.
- Kassymova, G K, Tarana Gadirova, Shakizat Duisenbayeva, and Renata Raufovna Gasanova. 2020. "E-Learning

Environments and Their Connection to the Human Brain E-Learning Environments and Their Connection to the Human Brain” 29 (May): 947–54.

Kayaalti, Mahmut. 2018. “A Literature Review on the Impact of Online Games in Learning Vocabulary.” *International Journal of Scientific and Research Publications*.

Kelly, Janette. 2013. “Introducing Vygotsky: A Guide for Practitioners and Students in Early Years Education.” *Early Years*. <https://doi.org/10.1080/09575146.2013.852722>.

Khurriyati, Yulia, Fajar Setiawan, and Lilik Binti Mirnawati. 2021. “Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Muhammadiyah 5 Surabaya.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (1): 91. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.91-104>.

Laeli, Anita Fatimatul. 2020. “Behaviorism: Psychological Theory of Learning.” *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*.

Laine, Teemu H., and Renny S.N. Lindberg. 2020. “Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles.” *IEEE Transactions on Learning Technologies*. <https://doi.org/10.1109/TLT.2020.3018503>.

MacIntyre, Peter D., Tammy Gregersen, and Sarah Mercer. 2020. “Language Teachers’ Coping Strategies during the Covid-19 Conversion to Online Teaching: Correlations with Stress, Wellbeing and Negative Emotions.” *System*, 102352. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102352>.

Mangiron, Carme. 2021. “Training Game Localisers Online: Teaching Methods, Translation Competence and Curricular Design.” *Interpreter and Translator Trainer*. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2021.1880306>.

McLeod, S. A. 2019. “Operant Conditioning (B.F. Skinner).” *Instructional Design*.

Mcneil, Levi. 2020. “Implementing Digital Game-Enhanced Pedagogy: Supportive and Impeding Language Awareness

- and Discourse Participation Phenomena.” *ReCALL*.  
<https://doi.org/10.1017/S095834401900017X>.
- Means, Barbara, and Julie Neisler. 2021. “Teaching and Learning in the Time of Covid: The Student Perspective.” *Online Learning Journal*.  
<https://doi.org/10.24059/olj.v25i1.2496>.
- Meda, Lawrence, and Arthur James Swart. 2018. “Analysing Learning Outcomes in an Electrical Engineering Curriculum Using Illustrative Verbs Derived from Bloom’s Taxonomy.” *European Journal of Engineering Education* 43 (3): 399–412.  
<https://doi.org/10.1080/03043797.2017.1378169>.
- Mesquita, Giovana Reis. 2012. “Vygotsky and the Theories of Emotions: In Search of a Possible Dialogue.” *Psicologia: Reflexao e Critica*. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722012000400021>.
- Hellmuth Metz-Göckel. 2015. “Gestalt Theory.” *Dialogue and Universalism*. <https://doi.org/10.5840/du201525482>.
- Modecki, Kathryn L., Samantha Low-Choy, Bep N. Uink, Lynette Vernon, Helen Correia, and Kylie Andrews. 2020. “Tuning into the Real Effect of Smartphone Use on Parenting: A Multiverse Analysis.” *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines* 61 (8): 855–65. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13282>.
- Mohammed, Saif Husam, and Laszlo Kinyo. 2020. “The Role of Constructivism in the Enhancement of Social Studies Education.” *Journal of Critical Reviews*.  
<https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>.
- Muhanna, Wafa. 2012. “Using Online Games For Teaching English Vocabulary For Jordanian Students Learning English As A Foreign Language.” *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*.  
<https://doi.org/10.19030/tlc.v9i3.7178>.
- Muna Aljohani. 2017. “Principles of ‘Constructivism’ in Foreign Language Teaching.” *Journal of Literature and Art Studies*. <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2017.01.013>.

- Muñoz, Ana, and Marta Ramirez. 2015. "Teachers' Conceptions of Motivation and Motivating Practices in Second-Language Learning: A Self-Determination Theory Perspective." *Theory and Research in Education* 13 (2): 198–220. <https://doi.org/10.1177/1477878515593885>.
- Newman, Stephen, and Ashkan Latifi. 2021. "Vygotsky, Education, and Teacher Education." *Journal of Education for Teaching*. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1831375>.
- Nisrinafatin. 2020. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- O'Connor, Zena. 2015. "Colour, Contrast and Gestalt Theories of Perception: The Impact in Contemporary Visual Communications Design." *Color Research and Application*. <https://doi.org/10.1002/col.21858>.
- Olusegun, Steve. 2015. "Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning." *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. I*.
- Oluwatoyin, Adenike Akinde. 2015. "A Pilot Study of Students Learning Outcomes Using Didactic and Socratic Instructional Methods: An Assessment Based on Blooms Taxonomy." *Educational Research and Reviews* 10 (21): 2821–33. <https://doi.org/10.5897/err2015.2478>.
- Palis, Ana G., and Peter A. Quiros. 2014. "Adult Learning Principles and Presentation Pearls." *Middle East African Journal of Ophthalmology*. <https://doi.org/10.4103/0974-9233.129748>.
- Peeters, Ward. 2018. "Applying the Networking Power of Web 2.0 to the Foreign Language Classroom: A Taxonomy of the Online Peer Interaction Process." *Computer Assisted Language Learning* 31 (8): 905–31. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1465982>.
- Pellas, Nikolaos, Panagiotis Fotaris, Ioannis Kazanidis, and David Wells. 2019. "Augmenting the Learning Experience in Primary and Secondary School Education: A Systematic Review of Recent Trends in Augmented Reality Game-

- Based Learning.” *Virtual Reality* 23 (4): 329–46.  
<https://doi.org/10.1007/s10055-018-0347-2>.
- Pintrich, Paul R. 2002. “The Role Learning , of Metacognitive Knowledge.” *Theory into Practice* 41 (4): 219–25.
- Poehner, Matthew E., Rémi A. van Compernelle, Olga Esteve, and James P. Lantolf. 2018. “A Vygotskian Developmental Approach to Second Language Education.” *Journal of Cognitive Education and Psychology*.  
<https://doi.org/10.1891/1945-8959.17.3.238>.
- Pujilestari, Yulita. 2020. “Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19.” *Adalah*.
- Putu Risma Pramesti Utami, Ni, Aretha Odelia, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, and Atma Jaya Yogyakarta Jalan Babarsari No. 2020. “Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-Anak.” *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*.
- Rajendran, Dineshkumar, and Prasanna Santhanam. 2021. “Towards Digital Game-Based Learning Content with Multi-Objective Reinforcement Learning.” *Materials Today: Proceedings*, no. xxxx.  
<https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.03.156>.
- Rosyid, Harits Ar, Matt Palmerlee, and Ke Chen. 2018. “Deploying Learning Materials to Game Content for Serious Education Game Development: A Case Study.” *Entertainment Computing* 26 (December 2017): 1–9.  
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.01.001>.
- Sanyal, Chandana. 2018. “Learning, Action and Solutions in Action Learning: Investigation of Facilitation Practice Using the Concept of Living Theories.” *Action Learning: Research and Practice* 15 (1): 3–17.  
<https://doi.org/10.1080/14767333.2017.1364223>.
- Saraçoğlu, Dürdane Şirin, and Deniz Karaoğlan. 2019. “Early Childhood Education and Investment in Human Capital Formation: The Case of Turkey in Global Perspective.”

*Early Child Development and Care.*  
<https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1332055>.

- Sari, Puspita Ria, Nabila Bunnanditya Tussyantari, and Meidawati Suswandari. 2021. "DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA SELAMA COVID-19 Universitas Veteran Bangun Nusantara , Sukoharjo." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2 (1): 9–15.
- Shah, Niral, and Justin A. Coles. 2020. "Preparing Teachers to Notice Race in Classrooms: Contextualizing the Competencies of Preservice Teachers With Antiracist Inclinations." *Journal of Teacher Education.*  
<https://doi.org/10.1177/0022487119900204>.
- Spieker, Sven. 2020. "Embedding Constructivism." *Art Journal.*  
<https://doi.org/10.1080/00043249.2020.1750854>.
- Suhendi, Andang, Purwarno Purwarno, and Sri Chairani. 2021. "Constructivism-Based Teaching and Learning in Indonesian Education." *KnE Social Sciences.*  
<https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>.
- Sullivan, Eleanor J., and Genevieve Gray. 2002. "Efficacy of Computer Games on Language Learning Blanka." *Journal of Professional Nursing* 18 (5): 245–46.
- Sundari, Sundari, and Endang Fauziati. 2021. "Implikasi Teori Belajar Bruner Dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013." *PAPEDA : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar.*
- Suprihatiningrum, Jamil. 2020. *Is Online Learning Accessible During COVID-19 Pandemic ? Voices and Experiences of UIN Sunan Kalijaga Students with Disabilities Introduction People with Disabilities Are Frequently at Increased Risk during Disasters and Emergencies . Physical and Communi.* Vol. 14.  
<https://doi.org/10.21580/nw.2020.14.1.5672>.
- Susilawati, Samsul, and Triyo Supriyatno. 2020. "Online Learning Through WhatsApp Group in Improving Learning Motivation in the Era and Post Pandemic COVID -19." *Jurnal Pendidikan.*

- Tahir, Rabail, and Alf Inge Wang. 2020. "Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games." *The Electronic Journal of E-Learning* 18 (1 Jan 2020): 69–87. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.18.1.006>.
- Takaya, Keiichi. 2008. "Jerome Bruner's Theory of Education: From Early Bruner to Later Bruner." *Interchange*. <https://doi.org/10.1007/s10780-008-9039-2>.
- Tan, Boon See, and Su Luan Wong. 2020. "Learning Principles of Accounting in ICT-Supported Learning Environments of Malaysian Secondary Schools: Future-Oriented Approach." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. <https://doi.org/10.1186/s41039-020-00128-6>.
- Thorne, Steven L., Rebecca W. Black, and Julie M. Sykes. 2009. "Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Gaming." *Modern Language Journal* 93 (SUPPL. 1): 802–21. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00974.x>.
- Torvik, Fartein Ask, Espen Moen Eilertsen, Tom A. McAdams, Kristin Gustavson, Henrik Daae Zachrisson, Ragnhild Brandlistuen, Line C. Gjerde, et al. 2020. "Mechanisms Linking Parental Educational Attainment with Child ADHD, Depression, and Academic Problems: A Study of Extended Families in The Norwegian Mother, Father and Child Cohort Study." *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines* 61 (9): 1009–18. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13197>.
- Tsai, Fu Hsing, Chin Chung Tsai, and Kuen Yi Lin. 2015. "The Evaluation of Different Gaming Modes and Feedback Types on Game-Based Formative Assessment in an Online Learning Environment." *Computers and Education* 81: 259–69. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.013>.
- Vidgor, Hava E. 2021. "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students." *Computers and Education* 166 (August 2020): 104156.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156>.

- Vlachopoulos, Dimitrios, and Agoritsa Makri. 2017. *The Effect of Games and Simulations on Higher Education: A Systematic Literature Review*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. Vol. 14. International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>.
- Wang, Xunyi, Mohamed Abdelhamid, and G. Lawrence Sanders. 2021. "Exploring the Effects of Psychological Ownership, Gaming Motivations, and Primary/Secondary Control on Online Game Addiction." *Decision Support Systems* 144 (July 2020): 113512. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>.
- Yanuardianto, Elga. 2019. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>.
- Yusuf, Murtala Aknabi. 2021. "Adult Learning Principles a Strategy for Improving Instructional Delivery in Higher Institutions of Learning in Nigeria." *Asian Journal of Education and Social Studies*. <https://doi.org/10.9734/ajess/2021/v15i130369>.
- Zhang, Yon, and Lichen Zhang. 2020. "Application of Cognitive Psychology in English Teaching." *Revista Argentina de Clinica Psicológica*. <https://doi.org/10.24205/03276716.2020.377>.
- Zhou, Jiayu. 2020. "A Critical Discussion of Vygotsky and Bruner's Theory and Their Contribution to Understanding of the Way Students Learn." *Review of Educational Theory*. <https://doi.org/10.30564/ret.v3i4.2444>.
- Ziafar, Meisam, and Ehsan Namaziandost. 2019. "From Behaviorism to New Behaviorism: A Review Study." *Loquen: English Studies Journal*. <https://doi.org/10.32678/loquen.v12i2.2378>.

