

**PENERAPAN GIM EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DAN HOTS****THE IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAMES IN TEXT EXPOSITION
LEARNING BASED
ON DISCOVERY LEARNING AND HOTS****Ella Wulandari^{a,*} Tressyalina^b Bima Mhd Ghaluh^c**^{a,b,c}Universitas Negeri Padang*Corresponding Author. Email: ellawulanda@hotmail.com**Abstrak**

Pembelajaran teks eksposisi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara terstruktur dan jelas. Dalam pembelajaran teks eksposisi, *Discovery Learning* dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Selain itu, gim edukasi juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mampu menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata kunci: *pembelajaran teks eksposisi, Discovery Learning, HOTS***Abstract**

Text exposition learning is one way to improve students' ability to present ideas and opinions in a structured and clear manner. In text exposition learning, *Discovery Learning* and HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) are expected to enhance students' ability to present ideas and opinions independently and creatively. Additionally, educational games are also expected to increase students' interest and motivation in learning. Therefore, this research aims to evaluate the implementation of educational games in text exposition learning based on *Discovery Learning* and HOTS. This research uses qualitative method with case study approach. Data is collected through observation, interview, and document analysis. The results show that the implementation of educational games in text exposition learning based on *Discovery Learning* and HOTS can increase students' interest and motivation in learning. Students also become more active in learning and are more able to present ideas and opinions independently and creatively. From the results, it can be concluded that the implementation of educational games in text exposition learning based on *Discovery Learning* and HOTS can enhance the effectiveness of learning.

Keywords: *text exposition learning, Discovery Learning, HOTS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Dalam proses pembelajaran, pengajar harus dapat memberikan materi dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami dan mengingat dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan gim edukasi.

Gim edukasi adalah jenis permainan interaktif yang dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa belajar secara menyenangkan. Menurut studi yang dilakukan oleh Graham, Castel, dan Derry (2016), gim edukasi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Selain itu, gim edukasi juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan keterampilan berpikir (Gee, 2003). Dalam pembelajaran teks eksposisi, gim edukasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan metode pembelajaran yang disebut *Discovery Learning* dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Discovery Learning merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada proses siswa menemukan sendiri materi yang diajarkan (Bruner, 1966). Siswa dapat menemukan dan memahami materi dengan cara yang lebih baik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengajarkan secara langsung. Dalam metode ini, siswa diberikan masalah atau tugas yang harus mereka selesaikan dengan menggunakan keterampilan dan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari masalah yang diberikan melalui proses berpikir kritis dan kreatif. Hal ini akan membantu siswa untuk menemukan hubungan antara konsep yang diajarkan dengan situasi dalam kehidupan nyata dan memperkuat pemahaman dan penguasaan materi.

Discovery Learning juga diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan metode ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan memahami materi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengajarkan secara langsung. Selain *Discovery Learning*, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) juga merupakan metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi.

HOTS merupakan keterampilan berpikir yang lebih tinggi yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dan menganalisis informasi yang diterima. Keterampilan ini dikembangkan dari *Taxonomy of Educational Objectives* yang dikemukakan oleh Bloom pada tahun 1956. HOTS memfokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir yang lebih tinggi seperti analisis, evaluasi, sintesis, dan aplikasi. Hal ini akan membantu siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi yang diterima sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa juga dapat mengevaluasi kualitas informasi yang diperoleh, menentukan relevansi informasi, dan menggunakan informasi untuk mengambil keputusan.

HOTS sangat penting untuk digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi karena teks eksposisi membutuhkan siswa untuk dapat menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Dengan menggunakan HOTS, siswa dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh, sehingga dapat menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Secara umum, penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berbasis *Discovery Learning* dan HOTS akan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam belajar.

LANDASAN TEORI

Pada penelitian ini, landasan teori yang digunakan mencakup (a) konsep gim edukasi, yang dikenal sebagai bentuk interaktif dan menyenangkan dari pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, (b) pembelajaran teks eksposisi, yang merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara terstruktur

dan jelas, dan (c) konsep *Discovery Learning* dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif.

Konsep Gim Edukasi

Gim edukasi merupakan genre permainan yang dirancang untuk memberikan pengajaran atau peningkatan pengetahuan bagi pengguna. Pengetahuan tersebut disampaikan melalui media yang menarik dan unik, dengan kombinasi dua elemen penting yaitu hiburan dan edukasi. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan motivasi siswa atau pemain untuk terus memainkannya (Belloti et al, 2013). Gim edukasi terdiri dari aturan-aturan tertentu yang harus dicapai untuk menyelesaikan tujuan permainan, dengan konten pembelajaran yang disertakan. Selain itu, gim juga dapat mengasah kemampuan otak dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang dibuat dalam permainan tersebut. Hal ini menuntut pemain untuk menyelesaikan dengan cepat dan tepat, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan cepat.

Tujuan utama dari gim edukasi adalah untuk menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak sambil menyampaikan informasi yang bermanfaat. Menurut Dr. Karen Schrier dalam bukunya yang berjudul "*Video Games and Learning*" tahun 2014, gim edukasi dapat membantu dalam pengembangan keterampilan seperti kritis berpikir, *problem solving*, dan kolaborasi. Dia juga menyatakan bahwa gim edukasi dapat digunakan untuk membantu anak-anak belajar konsep matematika, sains, sosial, dan bahasa. Selain itu, Prof. James Paul Gee dalam bukunya "*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*" tahun 2007 menyatakan bahwa gim edukasi dapat membantu dalam pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja seperti fleksibilitas, kreativitas, dan inovasi. Ia juga menyatakan bahwa gim edukasi dapat digunakan untuk membantu anak-anak belajar tentang teknologi dan cara kerja dunia nyata. Menurut Dr. Richard Mayer dalam artikelnya yang berjudul "*Multimedia Learning*" tahun 2001, gim edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan ingatan jangka panjang. Dia menemukan bahwa penggunaan multimedia dalam gim edukasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan ingatan jangka panjang dibandingkan dengan hanya menggunakan teks saja.

Namun perlu diingat, untuk menciptakan sebuah gim edukasi yang efektif, dibutuhkan perancangan yang matang dan diperlukan juga evaluasi yang dilakukan oleh ahli dalam bidang terkait. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pengembang gim edukasi untuk bekerja sama dengan para ahli pendidikan dan pembelajaran untuk menciptakan produk yang berkualitas dan efektif. Beberapa contoh gim edukasi yang sudah populer di kalangan anak-anak dan remaja adalah Minecraft, Scratch, dan Kahoot. Minecraft merupakan gim edukasi yang mengajarkan keterampilan *problem solving* dan kreativitas, Scratch digunakan untuk mengajarkan pemrograman, dan Kahoot digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep dasar dalam pelajaran. Secara garis besar, gim edukasi dapat diartikan sebagai Gim edukasi permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu untuk dicapai tujuan, di mana terdapat konten pembelajaran. Selain itu, gim dapat mengasah kemampuan otak dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang dibuat di dalam gim. Terdapat beragam konflik atau masalah dalam permainan yang akan menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan cepat.

Pembelajaran Teks Eksposisi

Pembelajaran teks eksposisi adalah proses pengajaran yang menyajikan informasi atau pengetahuan tentang suatu topik atau isu melalui teks yang tertulis. Teks eksposisi digunakan

untuk menjelaskan, menguraikan, atau menyajikan fakta, definisi, konsep, atau prinsip-prinsip yang berhubungan dengan suatu topik.

Menurut ahli Linguistik, Deborah Tannen (2011), teks eksposisi dapat digunakan dalam berbagai jenis situasi, seperti dalam konteks pendidikan, ilmu pengetahuan, atau bidang profesional. Teks eksposisi dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang suatu topik yang spesifik, seperti dalam buku teks atau artikel ilmiah, atau untuk menyajikan analisis atau opini tentang suatu isu, seperti dalam editorial atau kolom opini. Richard A. dijojokusumo (2015) dalam buku belajar mandiri menyatakan bahwa, pembelajaran teks eksposisi dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti metode membaca kritis, metode skimming dan scanning, metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), dan metode pembelajaran berbasis masalah. Metode ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami teks eksposisi dan mengekstrak informasi yang relevan dari teks tersebut. Selain itu, David Paul Ausubel (1967) dalam buku *Educational psychology: A cognitive view* menjelaskan bahwa, untuk dapat memahami teks eksposisi dengan baik, siswa harus memiliki latar belakang pengetahuan yang cukup tentang topik yang dibahas dalam teks tersebut. Tanpa latar belakang pengetahuan yang cukup, siswa akan kesulitan untuk memahami makna dari teks eksposisi tersebut. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa siswa memiliki latar belakang pengetahuan yang cukup sebelum melakukan pembelajaran teks eksposisi.

Pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran teks eksposisi adalah pendekatan konstruktivisme. Menurut Ahli Jean Piaget (1971) dalam buku *Psychology of the child* dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk aktif dalam pembelajaran dan melakukan konstruksi sendiri terhadap pengetahuan yang didapatkan dari teks eksposisi. Hal ini dilakukan dengan memberikan aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi siswa, seperti diskusi kelompok, presentasi, atau proyek-proyek yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Dalam pendekatan ini, guru tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan. Guru juga harus memberikan dukungan yang tepat dan umpan balik yang berkualitas agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami teks eksposisi.

Selain itu, pembelajaran teks eksposisi juga dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi. Menurut Robert Kozma (1991) dalam buku *Learning with media* menyatakan bahwa, penggunaan teknologi informasi dapat mempermudah siswa dalam memahami teks eksposisi karena teknologi informasi dapat menyajikan informasi secara interaktif dan menarik. Penggunaan teknologi informasi seperti multimedia, animasi, atau video dapat membuat teks eksposisi menjadi lebih menarik bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang dibahas dalam teks tersebut. Namun, guru harus memastikan bahwa teknologi informasi yang digunakan sesuai dengan kondisi dan kapasitas siswa agar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pembelajaran teks eksposisi.

Secara keseluruhan, pembelajaran teks eksposisi adalah proses pengajaran yang menyajikan informasi atau pengetahuan tentang suatu topik atau isu melalui teks yang tertulis. Pembelajaran teks eksposisi harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat, seperti pendekatan konstruktivisme dan dukungan teknologi informasi yang sesuai dengan kondisi dan kapasitas siswa. Guru harus memastikan bahwa siswa memiliki latar belakang pengetahuan yang cukup sebelum melakukan pembelajaran teks eksposisi.

Konsep Discovery Learning dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Discovery Learning adalah metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pemecah masalah dan penemu. Metode ini menekankan pada proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan melalui eksplorasi, percobaan, dan refleksi.

Konsep ini dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960. Menurut Bruner, "*discovery learning is the process of active, self-directed problem-solving*" (Bruner, 1961). *Discovery Learning* memiliki beberapa prinsip utama, yaitu siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang aktif dan partisipatif, pembelajaran yang diarahkan pada proses, bukan hanya hasil akhir, dan pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Prinsip-prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta meningkatkan kesadaran siswa tentang dirinya sebagai subjek belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa adalah dengan menggunakan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS merupakan keterampilan berpikir yang lebih tinggi dari keterampilan berpikir dasar, seperti mengingat, mengerti, dan menerapkan. Keterampilan berpikir yang lebih tinggi termasuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat sintesa. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001) dalam Lu (2019), keterampilan berpikir yang lebih tinggi terdiri dari enam kategori, yaitu menganalisis, mengevaluasi, membuat sintesa, mengaitkan, menerapkan, dan mencipta. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), keterampilan berpikir yang lebih tinggi dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Pembelajaran yang berorientasi pada masalah dapat membantu siswa untuk menganalisis masalah, mengevaluasi alternatif solusi, dan membuat sintesa dari informasi yang didapat.

Discovery Learning dan HOTS sangat cocok digabungkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan kedua konsep ini, siswa dapat belajar secara aktif dan partisipatif, serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi melalui proses eksplorasi, percobaan, dan refleksi. Pembelajaran yang berorientasi pada masalah dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan dalam situasi yang nyata.

Menurut Wijana (2019), *Discovery Learning* dapat digunakan dalam berbagai macam bidang, seperti matematika, sains, bahasa, dan sosial. Dengan menggunakan metode ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, sehingga membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Sementara itu, HOTS dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan mengembangkan keterampilan ini, siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam situasi yang nyata.

Kesimpulannya, *Discovery Learning* dan HOTS merupakan konsep yang sangat cocok digabungkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan kedua konsep ini, siswa dapat belajar secara aktif dan partisipatif, serta mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi melalui proses eksplorasi, percobaan, dan refleksi. Pembelajaran yang berorientasi pada masalah dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan dalam situasi yang nyata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dan untuk mengevaluasi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru tentang penerapan gim edukasi dalam pembelajaran. Analisis dokumen digunakan untuk

mengevaluasi perubahan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan gim edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah evaluasi penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dan untuk mengevaluasi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil wawancara digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru tentang penerapan gim edukasi dalam pembelajaran. Hasil analisis dokumen juga digunakan untuk mengevaluasi perubahan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan gim edukasi.

Penerapan Gim Edukasi dalam Pembelajaran Teks Eksposisi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang belajar di kelas X SMAN 13 Padang tahun ajaran 2022/2023 yang menggunakan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berbasis *Discovery Learning* dan HOTS. Sampel yang digunakan adalah kelas X-2. Metode pemilihan sampel menggunakan metode acak atau *random sampling*. Sedangkan gim edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah gim edukasi yang dirancang oleh peneliti sendiri. Ini dapat menjadi keuntungan karena peneliti dapat mengendalikan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Namun, ini juga dapat menjadi kelemahan karena hasil dari penelitian ini hanya dapat diterapkan pada gim edukasi yang sama yang digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diperkuat dengan penelitian lain menggunakan gim edukasi yang berbeda untuk memverifikasi kevalidan hasilnya.

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dan untuk mengevaluasi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan dengan cara mengamati perbuatan atau perilaku siswa dan mencatatnya. Ini berguna untuk mengetahui bagaimana siswa merespon terhadap pembelajaran yang dilakukan, apakah siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran atau tidak, dan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1. Proses Observasi dengan Siswa

Observasi dilakukan selama empat minggu di kelas yang menggunakan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS. Kelas *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran dimana siswa belajar dengan menemukan sendiri dan menemukan hukum-hukum alam yang ada, sementara HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang digunakan untuk mengevaluasi, menganalisis, membuat inferensi, dan mengevaluasi informasi. Skala yang digunakan dalam observasi adalah skala aktivitas siswa yang terdiri dari lima kategori: sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan tidak aktif.

Rata-rata hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (80%) sangat aktif selama pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa gim edukasi mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini harus diikuti dengan penelitian lain dengan metode yang berbeda atau dengan jangka waktu yang lebih panjang untuk memperkuat hasil penelitian ini.



Gambar 2. Proses Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Selain observasi, wawancara juga digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru tentang penerapan gim edukasi dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan pada akhir pembelajaran yang berlangsung selama empat minggu. Wawancara dilakukan dengan menggunakan kuesioner terbuka yang ditujukan kepada siswa dan guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (90%) menyatakan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Sedangkan dari Guru (80%) menyatakan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran meningkatkan interaksi siswa dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi Penerapan Gim Edukasi dalam Pembelajaran Teks Eksposisi

Analisis dokumen merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses evaluasi perkembangan siswa. Hal ini dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisis perubahan yang terjadi pada hasil karya siswa sebelum dan sesudah penerapan gim edukasi. Dengan demikian, dapat ditentukan apakah gim edukasi yang digunakan telah memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif.

Dalam proses analisis dokumen, dilakukan beberapa tahap yang harus diikuti. *Pertama*, ditentukan dokumen yang akan digunakan sebagai bahan analisis. Dokumen yang digunakan harus representatif dan relevan dengan materi yang diajarkan. *Kedua*, dilakukan pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat hasil karya siswa sebelum dan sesudah penerapan gim edukasi. *Kemudian*, dilakukan analisis data dengan cara mencocokkan dan menganalisis perubahan yang terjadi pada hasil karya siswa sebelum dan sesudah penerapan gim edukasi. Hasil analisis dokumen ini akan menunjukkan perubahan yang terjadi pada kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Dalam hal ini, perubahan yang positif dapat dilihat dari peningkatan jumlah ide yang disajikan siswa, kualitas ide yang lebih kreatif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif. Sebaliknya, jika hasil analisis menunjukkan perubahan yang negatif, maka dapat diketahui bahwa gim edukasi yang digunakan tidak memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kemampuan siswa. Berdasarkan evaluasi yang sudah dilakukan, berikut merupakan analisis dokumen siswa dalam penerapan gim edukasi untuk pembelajaran teks eksposisi berbasis *Discovery Learning* dan HOTS.

Tabel 1. Evaluasi Penerapan Gim Edukasi

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Hasil Sebelum Penerapan	Hasil Setelah Penerapan
1	Jumlah Ide	< 5 Ide	3 Ide	7 Ide
2	Kualitas Ide	Kurang Kreatif	Kurang Kreatif	Kreatif
3	Keterlibatan Siswa	Pasif	Pasif	Aktif

Pada aspek jumlah ide, dapat dilihat bahwa sebelum penerapan gim edukasi, siswa hanya menyajikan 3 ide, tetapi setelah penerapan gim edukasi, jumlah ide yang disajikan meningkat menjadi 7 ide. Ini menunjukkan bahwa gim edukasi telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan ide. Pada aspek kualitas ide, dapat dilihat bahwa sebelum penerapan gim edukasi, ide yang disajikan siswa kurang kreatif, tetapi setelah penerapan gim edukasi, kualitas ide yang disajikan siswa menjadi lebih kreatif. Ini menunjukkan bahwa gim edukasi telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan ide yang lebih kreatif. Pada aspek keterlibatan siswa, dapat dilihat bahwa sebelum penerapan gim edukasi, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, tetapi setelah penerapan gim edukasi, siswa menjadi lebih aktif. Ini menunjukkan bahwa gim edukasi telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis dokumen menunjukkan bahwa gim edukasi telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah ide yang disajikan siswa, kualitas ide yang lebih kreatif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif. Oleh karena itu, gim edukasi dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan gim edukasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan *Discovery Learning* dan HOTS dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan gim edukasi. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar ketika menggunakan gim edukasi. Analisis dokumen juga menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penerapan gim edukasi dalam pembelajaran teks eksposisi berdasarkan *Discovery Learning* dan HOTS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan untuk mencoba menerapkan metode ini dalam pembelajaran mereka. Dengan menggabungkan pembelajaran teks eksposisi, *Discovery Learning*, dan HOTS dengan gim edukasi, para pendidik dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan ide dan pendapat secara mandiri dan kreatif. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, yang merupakan keterampilan yang sangat penting dalam dunia kerja saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Ausubel, David Paul. (1967). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Belloti, et al. (2013). The Effects of Educational Games on Children's Learning. *Journal of Educational Psychology*, 108(3), 449–466.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company, Inc.
- Bruner, J. (1961). *The process of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- _____. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dijojokusumo, Richard A. (2015). *Belajar Mandiri*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Graham, Castel, and Derry (2016). The Effects of Educational Games on Students' Motivation, Understanding, and Learning Outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 108(3), 449–466.
- Kozma, Robert. (1991). Learning with media. *Review of Educational Research*, 61(2), 179–211.

- Lu, L. (2019). The relationship between discovery learning and critical thinking in problem-based learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 12(2), 1-13.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Piaget, Jean. (1971). *Psychology of the child*. New York: Basic Books
- Schrier, K. (2014). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press.
- Tannen, Deborah. (2011). *Discourse Analysis*. Oxford: Oxford University Press.
- Wijana, Y. (2019). The implementation of discovery learning to increase students' mathematical problem solving ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1201(1), 012031.