



---

**PENERAPAN MINGLE GAME BERBASIS HYBRID LEARNING PADA SISWA  
SMP DI KABUPATEN PULAU MOROTAI**

**<sup>1</sup>Megawati Basri, Risky Sarapung<sup>2</sup>**  
**<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris**  
**<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**  
**Universitas Pasifik Morotai**  
**Corresponding Email : megawatibasri065@gmail.com**

Received: Nov 8, 2022   Revised: Nov 16, 2022   Accepted: Nov 21, 2022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya peningkatan terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa dengan menggunakan permainan mingle berbasis hybrid serta membandingkan keefektifan antara screencast o-matic dan google meet pada siswa SMP N Unggulan 1 dan MTS Negeri 1, Pulau Morotai. Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan pre-experimental. Instrumen yang digunakan ialah pre-test dan post-test serta angket. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 127 siswa. Hasil menunjukkan bahwa permainan mingle game yang diajarkan dengan berbasis hybrid (screencast o-matic dan google meet) pada Speaking mengalami peningkatan, dan setelah diuji angket banyak siswa percaya bahwa screencast o-matic merupakan aplikasi yang paling efektif dibandingkan google meet.

**Kata Kunci:** Hybrid, permainan mingle, screencast o-matic, google meet, Pulau Morotai

**ABSTRACT**

*This research aims to identify the improvement of students' speaking skill by using mingle game in collaborative learning and to compare the best application of screencast O-Matic and google meet at SMP N Unggulan 1 and MTS Negeri, Morotai Island. This research is done by quantitative pre-experimental. The instrument were pre-test and post-test and the questionnaire. The sample of this research were 127 students. The result shows there is a significant improvement of students' speaking achievement after being taught by using mingle game in collaborative learning. Secondly, based on the questionnaire carried out many students believed that screencast o-matic is the most efficient application for them.*

**Keywords:** Hybrid, mingle game, screencast o-matic, google meet, Morotai Island

## PENDAHULUAN

Regulasi e-learning menjadi topik hangat yang terjadi dalam dunia pendidikan, berbagai macam platform dimanfaatkan guna untuk mendukung pembelajaran e-learning. platform yang digunakan pun harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang dialami oleh siswa maupun guru. Hybrid atau blended learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring yang efektif dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat ini.

Tentu tidak mudah untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan online, oleh karena itu perlu adanya wadah agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar. Game merupakan multimedia dalam proses pembelajaran, yang mengintegrasikan ke berbagai media yaitu suara, gambar, video ataupun animasi. Cara ini dapat menstimulus siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun online. Salah satu game yang sangat menarik yaitu mingle game. Mingle merupakan sebuah teknik yang mengajak siswa untuk aktif dalam mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Siswa lebih aktif bergerak dan berbicara untuk mendapatkan informasi, tugas yang diberikan dan juga dapat membantu kepercayaan diri dengan bekerja sama dengan sesama temannya.

Dalam hal ini, game mingle tidak akan diberikan secara manual, melainkan akan dikolaborasi dengan hybrid learning, dua jenis platform akan digabungkan dalam pengimplementasian game mingle. Platform yang dimaksud berupa asynchronous dan synchronous yaitu Google Meet dan Screencast O-Matic. Siswa SMP di Kabupaten Pulau Morotai, khususnya di SMP N Unggulan 1 dan MTS Negeri 1 merupakan sekolah unggulan yang diminati oleh banyak pelajar, karena sekolah tersebut memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap serta tenaga pendidik yang berpengalaman, namun realitanya, sejak pembelajaran jarak jauh dicanangkan akibat wabah covid, tidak semua mata pelajaran sukses di sekolah tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai rendah yaitu Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengamatan, nilai ujian maupun nilai aktivitas sehari-hari Bahasa Inggris tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, inilah mengapa peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah yang sudah berpredikat unggulan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan *Mingle Game* berbasis *Hybrid Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design* dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SMP Unggulan Negeri 1 dan MTS Negeri 1 di Kecamatan Morotai Selatan, Kabupaten Pulau

Morotai. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling* yaitu subjek yang dipilih diambil secara acak melalui lotre. Sedangkan untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan *treatment* dan *experimental group*, dan pembagian angket.

## **METODE PENELITIAN**

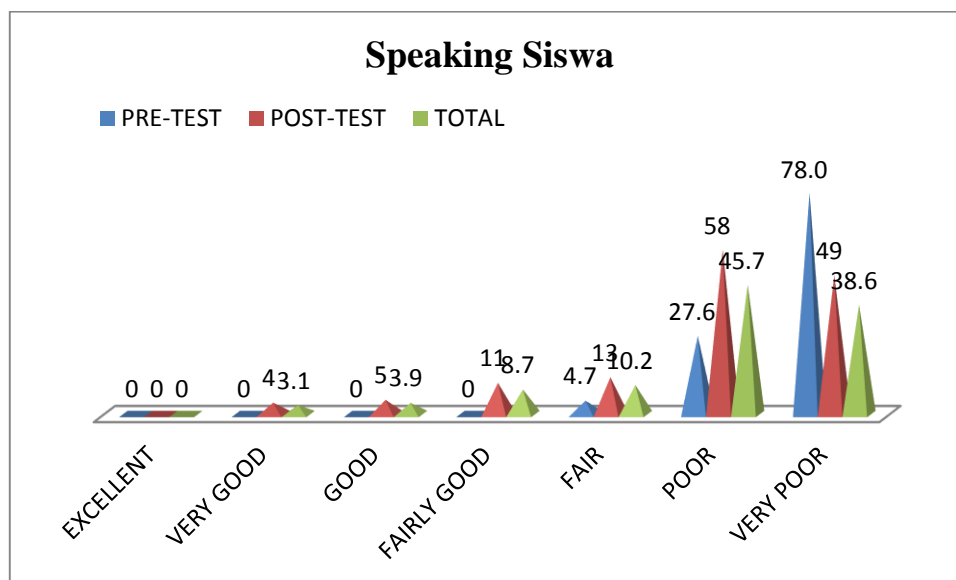
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus - Oktober 2022, di Sekolah SMP Unggulan Negeri 1 dan MTS Negeri 1 Kabupaten Pulau Morotai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluru siswa kelas 2 di sekolah SMP Unggulan 1 dan MTS Negeri 1: dan jumlah sampel yang diambil ialah 127 siswa. Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan pre-experimental "*one-group pretest post-test design*". Dengan menggunakan satu kelas ekperiment tanpa kelas pembanding. Pemberian tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Mingle Game berbasis Hybrid dalam pengajaran Bahasa Inggris. Variable yang digunakan. Sedangkan jumlah angket yang diberikan yaitu 31, namun setelah diuji validitas hanya tersisa 29 dengan menggunakan skala Likert yaitu:

**Tabel 1. Skala Likert**

<b>No.</b>	<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
<b>1.</b>	Sangat Setuju	5
<b>2.</b>	Setuju	4
<b>3.</b>	Ragu-Ragu	3
<b>4.</b>	Tidak Setuju	2
<b>5.</b>	Sangat Tidak Setuju	1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa



Data diatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berbicara siswa dengan presentase pada nilai pre-test, 78% partisipan mendapatkan nilai dengan kategori sangat rendah, 27,6% siswa di kategori rendah dan 4,7% siswa dinyatakan cukup. Setelah diberikan perlakuan, hasil post-tes menunjukkan terjadi peningkatan dengan nilai siswa yang berada pada kategori sangat bagus 3,1%, 3,9% dikategori good, 8,7% di kategori fairly good dan very poor hanya 38,6%.

**Tabel 2. Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	140	,0	35,0	3,925	3,8674
Post-Test Eksperimen	140	1,0	9,5	4,648	1,6949
Valid N (listwise)	140				

Pada tabel descriptive terdapat perbedaan yang cukup signifikan, yaitu nilai mean dari Post-test ialah 4,648 lebih besar dari mean pre-test; 3,925. Perbedaan ini menyiratkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa inggris dengan menggunakan permainan mingle berbasis hybrid.

**Tabel 3. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		280
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,49723934
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,316
	Positive	,316
	Negative	-,290
Test Statistic		,316
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 <sup>c</sup>

Dikarenakan nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. Uji Wilcoxon**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	3 <sup>a</sup>	132,00	396,00
	Positive Ranks	130 <sup>b</sup>	65,50	8515,00
	Ties	7 <sup>c</sup>		
	Total	140		

- a. Post-test < Pre-test
- b. Post-test > Pre-test
- c. Post-test = Pre-test

Dapat dilihat pada tabel 4, positif ranks antara hasil belajar siswa bahasa inggris, terdapat 130 siswa yang mengalami peningkatan hasil berbicara Bahasa Inggris dari nilai pre-test ke nilai post-test. Rata-rata peningkatan sebesar 65,50, sedangkan jumlah ranking positif sebesar 8515,00. Berdasarkan output dari uji statistik, diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berbicara siswa.

Tabel 5. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Advantage1	96,82	111,515	-,149	,941
Advantage2	96,87	111,317	-,124	,941
Advantage3	96,87	111,317	-,124	,941
Advantage4	96,99	107,690	,229	,938
Advantage5	97,09	108,381	,161	,939
Advantage6	97,26	106,797	,351	,937
Advantage7	97,31	106,834	,369	,937
Advantage8	97,42	105,578	,478	,936
Advantage9	97,49	106,284	,478	,936
Advantage10	97,55	106,122	,491	,936
Advantage11	99,21	98,105	,786	,932
Advantage12	99,21	98,105	,786	,932
Favorite1	97,62	106,094	,551	,936
Favorite2	97,69	104,932	,628	,935
Favorite3	97,83	103,811	,662	,934
Favorite4	97,86	103,916	,630	,935
Favorite5	97,95	101,966	,683	,934
Favorite6	98,01	101,913	,647	,934
Favorite7	98,15	100,128	,713	,933
Favorite8	99,43	98,802	,764	,932
Favorite9	99,49	99,585	,762	,933
Favorite10	99,57	99,819	,714	,933
Favorite11	99,80	100,228	,726	,933
Limitation1	98,43	101,025	,760	,933
Limitation2	98,44	100,725	,756	,933
Limitation3	98,51	100,299	,756	,933
Limitation4	98,65	99,673	,800	,932
Limitation5	98,95	100,299	,700	,933
Limitation6	99,89	101,400	,573	,935
Limitation7	100,03	103,348	,526	,935
Limitation8	100,15	103,335	,535	,935

Setelah diuji validitas dengan Alpha, terdapat 3 butir soal yang nilai r hitung < r tabel product moment sehingga butir soal tersebut dinyatakan tidak valid (Advantage1, Advantage2 dan Advantage3).

**Tabel 6. Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	31

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha ialah 0,937 yang dinyatakan lebih tinggi dari r-tabel yaitu 0,176 yang berarti setiap butir soal dinyatakan konsisten atau reliabel.

**Tabel 7. Descriptive Statistics dari Screencast O-Matic dan Google Meet**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ScreenCast10	127	2	3	5	4,00	,398
ScreenCast11	127	2	3	5	3,93	,360
ScreenCast12	127	2	3	5	3,87	,406
ScreenCast13	127	2	3	5	3,72	,466
ScreenCast22	127	4	1	5	2,72	,675
ScreenCast25	127	3	1	4	2,13	,724
ScreenCast26	127	3	1	4	2,06	,676
ScreenCast28	127	2	1	3	1,76	,663
GoogleMeet14	127	2	3	5	3,69	,480
GoogleMeet15	127	2	2	4	3,60	,581
GoogleMeet16	127	3	1	4	3,54	,614
GoogleMeet17	127	2	2	4	3,40	,681
GoogleMeet24	127	3	1	4	2,34	,748
GoogleMeet27	127	4	1	5	1,98	,701
Valid N (listwise)	127					

Data diatas menunjukkan item nomor 10 dari mendapatkan nilai mean yang paling tinggi diantara item yang lain, yaitu sebesar 4,00.

**Tabel 8. Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalScreenCast	127	16	34	24,19	3,297
TotalGoogleMeet	127	11	24	18,56	3,085
Valid N (listwise)	127				

Dapat dilihat bahwa siswa lebih memilih aplikasi screencast o-matic dibandingkan google meet. Nilai mean yang didapat yaitu 24,19 lebih tinggi dari 18,56. Jadi, dibandingkan google meet, screencast o-matic dianggap jauh lebih bermanfaat dan lebih efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. Menurut Wardani, Toenlio, dan Wedi (2018) Penerapan *hybrid learning* dapat dijadikan sebagai strategi pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran, dan kualitas pengajaran karena *hybrid learning* mampu untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang luas di era 21 tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*). Dakhi, Jama, Irfan, Ambiyar dan Ishak (2020) menambahkan sistem pembelajaran pada hybrid learning bersifat fleksibel karena siswa dapat mengontrol kegiatan belajar sesuai dengan waktu, tempat, jalur dan kecepatan sehingga siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Herawati (2016:907) percaya bahwa dengan menggunakan game untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran speaking. Karena cara mengajar dengan menggunakan metode games cukup menarik dan spontanitas membuat siswa aktif dalam berbicara bahasa Inggris. Salah satu game yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara yaitu mingle game. Dianah (2017) mengatakan Mingle Games adalah permainan yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif terlibat dengan konten baru dengan bergerak di sekitar kelas, bertanya dan menjawab pertanyaan dengan banyak anggota kelas. Permainan ini sangat efektif untuk menyelesaikan masalah serta mampu mengembangkan konsep sendiri. Mingle game merupakan game yang mengharuskan siswa berdiri dan bersirkulasi secara bersamaan, berpasangan atau dengan kelompok kecil, dan beralih dari satu teman sekelas ke yang lain sambil berbicara, mendengarkan, dan mencatat dan interaksi. Kegiatan dilakukan dengan bergerak dan berjalan, menggunakan kartu sebagai media, dengan pasangan atau kelompok kecil siswa.

Selain itu, (Suryanto & Sumbawati, 2015) mengatakan pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang perlu dilakukan komponen, karena membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendorong siswa belajar mandiri untuk memperdalam penguasaannya terhadap materi. Pada saat yang sama, platform Screencast-O-Matic ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Juniarti & Rasna (2020:135) menambahkan Disamping itu, aplikasi *Google Meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan dan cepat,



mengedepankan pengelolaan yang lebih efisien sehingga mudah untuk digunakan dan diikuti oleh semua penggunanya.

*Google meet* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Pemanfaatan *google meet* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Dakhi, Jama, Irfan, Ambiyar dan Ishak. 2020. *Blended Learning A 21St Century Learnig Model at Colege*. Volume 1 Nomor 7. Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang

Galus, S.A., Arifin, & Sulkifly. 2021. *Kesiapan sekolah dalam pengelolaan model pembelajaran hybrid learning di SMA kota Gorontalo*. Student Journal of Educational Management, 1(1), 41-56

Hasan, Buaddin. 2020. *Pemanfaatan Google Classroom dalam Mata Kuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic*, XV(1), <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/3484>

Houston, Hall. 2012. *Mastering the Mingle*., Volume 33 Nomor 29. IH Journal.

Hotmaria. 2010. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Materi Pengandaian Diikuti Perintah/Saran Menggunakan Strategi Pembelajaran Three Step View*. V (5), 2. <http://dx.doi.org/10.23887/jear.v5i1.31558>

11. Hamsia, Waode. 2017. *Strategi Metakognitif Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. ELSE Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. V(1), 4. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i2b.1182>

Juniarti dan Rasna. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Google Meet dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid 19*. Volume 9 Nomor 1. Singaraja: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mufidah dan Fitriani. 2021. *Mingle Game for Teaching Speaking*. Volume 1 Nomor 1. Ponorogo: Journal of English as a Modern and International Language.

Praherdhiono, H. (2017). *Komunitas Blended Learning*. Academia. Retrieved from [https://www.academia.edu/33310232/KOMUNITAS\\_BLENDED\\_LEARNING](https://www.academia.edu/33310232/KOMUNITAS_BLENDED_LEARNING)

Suryanto, H., & Sumbawati, M. S. (2015). Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-O-Metic pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi*, 5(3), 11–21. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/devosi/article/view/544>

Utami, Sutarsyah dan Sudirman. 2017. *The Use of Mingle Game to Improve Second Grade Students' Speaking Achievement at SMAN 1 Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung

Wardani, Toenlio, dan Wedi. 2018. *Daya tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.1Nomor 1. Malang: Universitas Negeri Malang