

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN *SMART APPS
CREATOR 3* DI PONDOK PESANTREN BAI'ATURRIDHWAN
BUKITTINGGI**

**Imelda Savira¹, Gusnita Darmawati², Yulifda Elin Yuspita³,
Firdaus Annas⁴**

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

E-mail: imeldasafira869@gmail.com¹, gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id²,
yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id³, firdaus@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Pondok Pesantren Bai'aturridhwan Bukittinggi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin & Peck yang mempunyai 3 tahapan yaitu tahap Analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan serta implementasi, ke 3 tahap tersebut saling berkaitan dengan tahap evaluasi serta revisi. Pada pengujian media ada 3 pengujian yang dilakukan, yaitu uji validitas dari 3 orang ahli dengan nilai 0,75 kategori valid, uji praktikalitas dari 2 orang ahli dengan nilai 0,85 dengan kategori sangat tinggi dan uji efektivitas dari 15 orang penilai dengan nilai 0.87 dengan kriteria efektivitas tinggi.

Kata Kunci — Media Pembelajaran, Game Edukasi, Smart Apps Creator 3.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan dampak dan peranan penting dalam mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin guna menciptakan pendidikan yang lebih baik. Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan UU Sisdiknas NO. 20 Tahun 2003 Pasal 40 larik 2, dalam pembelajaran guru tidak boleh mengajar hanya dengan metode ceramah, hal ini dapat membosankan bagi siswa sehingga menyebabkan siswa tidak memahami apa yang di sampaikan guru, untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat pengajaran sangat diperlukan. [1]

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. [2]

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* merupakan suatu kegiatan terstruktur yang berguna untuk bersantai atau mengisi waktu luang guna sebagai hiburan serta dapat juga digunakan sebagai sarana pendidikan, *game* bisa dilakukan bersama-sama atau sendiri. Game edukasi adalah game yang dirancang berguna untuk belajar sambil bersenang-senang. *Game* edukasi merupakan game yang diciptakan dan dibuat untuk merangsang kemampuan berpikir dan meningkatkan konsentrasi ketika menyelesaikan suatu masalah. [3]

Keunggulan yang dimiliki dari game edukasi adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan kondisi interaksi yang kondusif antara guru dan siswa agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, dan menciptakan kondisi interaksi yang kondusif antara guru dan siswa.[4]

Mengingat permasalahan di atas maka media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan sebagai sarana proses pembelajaran, untuk meningkatkan minat belajar sekaligus membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya media pembelajaran berbasis game edukasi. Siswa sekolah menengah akan menyukai permainan edukatif karena mengandung unsur menyenangkan dalam pembelajaran. Semoga materi pembelajaran edukatif berbasis permainan ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Smart Apps Creator 3”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses penelitian yang digunakan untuk membangun produk serta menguji keefektifan produk itu.

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model Hannafin End Peck. Desain Hannafin End Peck adalah model pengembangan simple namun elegan. Gaya Hannafin End Peck ini memiliki tiga tahap merupakan tahap Analisis Keperluan, tahap gambaran, tahap kembangan serta implement, ketiga tahap tersebut saling berkaitan dengan tahap ujian serta perbaikan. [5]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fase Analisis Keperluan (Needs Assess)

1) Melakukan Penelitian Awal

a. Studi Literatur

Dalam tinjauan pustaka peneliti mengambil beberapa sumber antara lain, buku, jurnal, artikel dan skripsi yang terlebih dahulu sudah membahas topik tersebut serta informasi yang berkaitan dengan judul yang dipilih peneliti. Teori serta konsep yang digunakan peneliti erat kaitannya dengan perancangan media ajar Bahasa Inggris kelas VIII berbasis permainan edukasi dengan Smart Apps Creator 3.

b. Survey Lapangan

Di fase ini pembuat menggunakan cara observasi serta wawancara. Di fase observasi pembuat pergi ke tempat penelitian yakni Pondok Pesantren Bai'aturreidhwan Bukittinggi, kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru yang mengajar Bahasa Inggris kelas VIII secara langsung.

Berdasarkan observasi serta wawancara terhadap guru yang mengajar bahasa Inggris kelas 8 pembuat menyimpulkan bahwa media ajar yang dipakai oleh pengajar masih kurang optimal serta masih memakai media cetak yakni buku paket. Sementara itu perancangan media pembelajaran Bahasa Inggris dengan *games* edukasi di Pondok Pesantren Bai'aturreidhwan Bukittinggi mendapat tanggapan serta motivasi baik dari pengajar serta peserta didik.

B. Fase Mendesain

Di fase ini peneliti merencanakan peralatan pengujian produk, struktur navigasi, storyboard serta tampilan antar muka.

C. Fase Pengembangan/Implementasi

Di fase ini setiap komponen-komponen digabungkan menjadi sebuah produk. Produk ini merupakan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game dengan menggunakan Smart Apps Creator 3. Tahap ini disebut juga dengan fase pengembangan, yaitu skrip diubah menghasilkan tulisan, image, serta sound. Sesudah proses pengembangan dilakukan maka diadakan proses implementasi yang disebut proses membuat. Tahapan proses produksi multimedia pembelajaran dibagi menjadi dua tahap, yaitu sebagai berikut:

1) Pra Produksi

Tahap ini awali dengan persiapan hal-hal yang berguna untuk membuat produk desain media pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar bahasa Inggris yang tepat dengan RPP serta Silabus. Bahan buku teks untuk digunakan pengajar serta peserta didik. Sesudah menyelesaikan bahan berbentuk materi ajar, selanjutnya menyelesaikan yang lain seperti image, kata-kata, serta sound.

2) Produksi

a. Membuat Menu serta Latar belakang

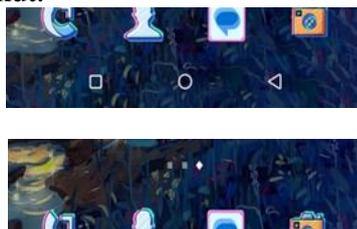
Menu serta latar belakang digunakan di apk materi ajar dibuat sesuai topik serta keinginan sendiri. Tampilan dari menu serta latar belakang ada di Image 1 Menu serta latar belakang:



Gambar 1 Menu dan Background

b. Tombol Navigasi

Pada materi pembelajaran tombol yang digunakan merupakan bawaan dari android macam-macam. Smartphone mengadakan berapa bentuk tombol bawaan yang biasa ada dua macam contohnya yaitu, bentuk tombol serta geser seperti yang terlihat di Image 2 Navigasi Tombol serta Geser berikut:



Gambar 2 Navigasi Tombol dan Gestur

c. Tampilan Hasil Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Game* Edukasi

a) Tampilan Menu Utama

Antarmuka menu utama meliputi alat pembelajaran, materi dan permainan, penilaian, pembuat serta tutorial. Terlihat pada Image 3 Antarmuka:



Gambar 3 Tampilan Menu Utama

b) Layar Alat Pelajaran

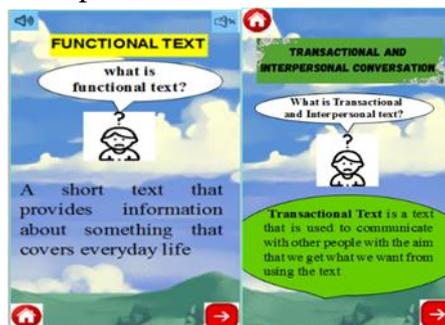
Layar alat pelajaran perangkat mencakup tombol untuk menampilkan RPP serta Silabus. Seperti yang terlihat pada Gambar 4 Tampilan Perangkat Pembelajaran di bawah ini:



Gambar 4 Tampilan Perangkat Pembelajaran

c) Tampilan Materi dan Game

Gambaran dokumen memuat materi Bahasa Inggris yang diajarkan pada semester ganjil di kelas VIII sebanyak 6 BAB. Dan pada gambaran game terdiri dari empat level, dimana dalam setiap level ada tantangan yang berbeda-beda. Jika berhasil menyelesaikan tantangan maka akan mendapatkan materi pembelajaran selanjutnya. Jika tidak dapat menyelesaikan tantangan maka tidak akan bisa melanjutkan ke materi selanjutnya. Seperti yang terlihat pada Gambar 5 Tampilan Materi dan Game di bawah ini:





Gambar 5 Gambaran Menu Materi dan Game

d) Gambaran Penilaian

Tampilan penilaian terdapat 10 pertanyaan setiap pertanyaan diambil pada dokumen dari pertama sampai terakhir dokumen serta menampilkan hasil pada setiap siswa menjawab pertanyaan dengan betul atau salah. Ditunjukkan pada image 6 Gambaran Evaluasi di bawah ini:



Gambar 6 Gambaran Evaluasi

e) Tampilan Profil

Tampilan pembuat terdiri dari biodata perancang produk. Ditunjukkan Image 7 Gambaran Profil di bawah ini:



Gambar 7 Gambaran Petunjuk

f) Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk berisikan tentang cara menggunakan media. Ditunjukkan Image 7 Gambaran Petunjuk di bawah ini:



Gambar 8 Gambaran Profil

3) Tahap Evaluasi (*Evaluation and Revision*)

a) Rencana Pengujian

Media pembelajaran yang dirancang dengan smart apps creator 3 melalui beberapa tahap pengujian sebagai masukan ke dalam produk yang dibuat.

b) Hasil Uji

Berdasarkan implementasi aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan edukasi kelas VIII yang dirancang bisa disimpulkan bahwa materi pembelajaran dapat digunakan serta memberikan hasil yang diharapkan. Semua menu, layar dan permainan berfungsi baik dengan hasil yang valid.

TES COBA PRODUK

a. Tes Valid

Pada tes validasi materi pembelajaran Bahasa Inggris dinilai tiga orang ahli meliputi 3 aspek penilaian: aspek desain media, aspek materi dan aspek bahasa. Hasil tabel 4 orang ahli khususnya aspek desain media mendapat skor 0.55 dengan kriteria tidak valid dan 0.79 dengan kriteria valid, aspek materi mendapat nilai 0.85 dengan kriteria valid dan aspek kebahasaan didapat nilai 0.83 dengan kriteria valid.

b. Uji Praktikalitas

Pada uji praktikalitas media pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan edukasi yang dievaluasi dua orang ahli, seorang guru Bahasa Inggris serta seorang guru IT. Hasil tabel dari nilai kedua ahli mendapat nilai 0.85 dengan kriteria sangat tinggi.

c. Tes Efektif

Dengan menguji efektivitas materi pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan edukasi menggunakan rumus statistik *Richard R.H* (G-Score). Uji efektivitas materi pembelajaran Bahasa Inggris didapat dari lembar efektivitas yang dievaluasi oleh 15 orang siswa dengan skor efektivitas akhir 0.87 dengan kriteria efektivitas tinggi.

KESIMPULAN

Dengan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dan uraian yang dikemukakan peneliti pada bab sebelumnya tentang Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Edukasi menggunakan Smart Apps Creator 3. Media ini dirancang dalam bentuk file APK.file tersebut dapat diinstall di smartphone bersistem operasi android serta dapat digunakan oleh pengajar atau peserta didik kapan dan dimanapun. Bahan ajar yang sudah dibuat telah teruji keaslian, kepraktisan serta keefektifannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Habe and A. Ahruddin, "Sistem Pendidikan Nasional," *Ekombis Sains J. Ekon. Keuang. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 39–45, 2017, doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.

- [2] Herdiana, "Konsep Media Pembelajaran," *J. Chem. Inf. Model.*, volume. 53, nomor. 9, pp. 1689–1699, 2018, [Online]. Available: [http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB%20II.pdf)
- [3] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [4] F. Easter et al., "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud," *J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 2, p. 259, 2022.
- [5] A. Arif and Sasmita, "Implementasi Hannafin & Peck Model Pada Aplikasi Animasi Pembelajaran Teori Graph Berbasis Android," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 12, no. 1, pp. 24–33, 2021.
- [6] W. P. Sari and R. Okra, "Perancangan Aplikasi Mobile Penyetoran Ayat Untuk Mahasiswa Komprehensif di IAIN Bukittinggi Berbasis Android," *J. Ilm. Inform.*, volume. 5, nomor. 2, pp. 157–167, 2020.