



# Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosakata

I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi<sup>1\*</sup>, Ni Nyoman Ganing<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 25, 2022

Revised January 29, 2022

Accepted April 14, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Pengembangan, Game Edukasi, Bahasa Inggris

### Keywords:

Development, Educational Game, English Language



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Siswa merasa sulit mengerti arti kosakata dalam bahasa Inggris, Selain itu *kurangnya* penggunaan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran game edukasi pada muatan bahasa Inggris materi pengenalan kosakata siswa kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil uji coba produk, Game edukasi dinyatakan layak oleh subjek yang diantaranya oleh uji ahli isi pembelajaran yang memperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli desain pembelajaran yang memperoleh persentase 88,88% dengan kualifikasi baik, Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan yang memperoleh persentase 92,42% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh persentase 90,40% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, melatih kemampuan guru dalam teknologi dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

## ABSTRACT

Student felt difficult to understand the meaning of vocabulary in English, besides that, the lack of use of technology-based innovative learning media, therefore this study aims to produce educational game learning media for vocabulary introduction on English subject of sixth-grade elementary school students. This research used the ADDIE development model. The methods used for data collection were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used were descriptive qualitative and quantitative. Based on product trial results, the educational game is declared proper by the subjects. From learning content expert test obtained a percentage of 100% with very good qualification, from the learning design expert test obtained a percentage of 88,88% with good qualification, From the learning media expert test obtained a percentage of 97,50% with very good qualification, from individuals trials obtained a percentage of 92,42% with very good qualification and from small group trial obtained a percentage of 90,40% with very good qualification. So, it can be concluded that the educational game is proper for use in the learning process. The implication of this research is that there is a development of learning media that utilize technology, Train teacher's skills in technology, and able to increase student's interest in learning English.

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan di dunia pendidikan (Rati & Rediani, 2020; Sari et al., 2014). Teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, Oleh karena itu sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran (Lestari, 2018; Wisada et al., 2019). Adanya peningkatan perkembangan teknologi pada masa ini menyebabkan semua pihak yang ada di dunia pendidikan ini harus bisa mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada (Laksana, 2020; Maritsa et al., 2021). Akibat teknologi yang terus berkembang

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [igabintangsetyadewi17@gmail.com](mailto:igabintangsetyadewi17@gmail.com) (I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi)

dalam dunia pendidikan, hal ini dapat memberikan tantangan bagi guru. Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang ada untuk mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik (Misla & Mawardi, 2020; Salsabila et al., 2021).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan (Dwikurnaningsih & Waruwu, 2021; Suminar, 2019). Salah satu contoh dari penggunaan teknologi bagi kehidupan manusia adalah penggunaan *Handphone* merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik tanpa menggunakan kabel telepon, akan tetapi memanfaatkan adanya jaringan sinyal GPRS, EDGE, 3G dan HSDPA (Gusti Yarmi, 2017; Putra et al., 2021). Kini *Handphone* bukan hanya lagi sebagai alat berkomunikasi, tetapi *handphone* juga alat untuk mencipta dan menghibur dengan adanya suara, tulisan, gambar dan video (Gusti Yarmi, 2017; Marpaung, 2018). *Handphone* dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai informasi-informasi maupun hiburan yang ingin diperoleh manusia. Penggunaan *Handphone* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, Pada zaman ini penggunaan *handphone* sudah dapat digunakan oleh anak-anak. Kesadaran orang tua terhadap pentingnya memiliki *handphone* bagi anak-anaknya pada zaman sekarang ini sudah mulai muncul atau tumbuh, Sehingga dapat dikatakan hampir semua anak pada saat ini memiliki sebuah *handphone* (Arwansyah & Wahyuni, 2020; Putra et al., 2021). Sebenarnya penggunaan *handphone* ditunjukkan kepada orang-orang dewasa yang memiliki suatu kepentingan seperti bisnis, kuliah maupun pekerjaan, Sehingga perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik.

Akan tetapi penggunaan teknologi juga dapat memberikan suatu dampak negatif jika disalahgunakan khususnya pada anak-anak. Kemudahan untuk mengakses dunia maya melalui *handphone* memang mempunyai dampak positif diantaranya mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, serta membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dampak penggunaan *handphone* ini dominan memberikan dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, seperti anak mengalami gangguan kesehatan, kecanduan akut maupun terpapar paparan yang negatif seperti pornografi dan kekerasan (Maroni et al., 2020; Suhardi & Utami, 2019). Jika tidak adanya pengawasan dari orang tua, Anak-anak dapat memperoleh informasi atau mencari hiburan pada *Handphone* nya dengan mudah yang tidak sepantasnya diketahui oleh anak yang masih di bawah umur. Seperti yang dapat dilihat pada saat ini, Anak-anak sudah mengerti bagaimana cara menggunakan sosial media, bermain game online, Yang mana jika tidak dibatasi, anak anak bisa saja menjadi kecanduan khususnya terhadap game online seperti hal nya yang menjadi trend dikalangan masyarakat saat ini yaitu bermain game online seperti Mobile Legend, PUBG dll.

Game online merupakan media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur serta bersifat adiktif (Adiningtyas, 2017; Hwang et al., 2012). Salah satu bahaya yang perlu dikawatirkan dari kecanduan game online bagi anak anak ialah berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya secara langsung, menghabiskan waktu berjam – jam dalam sehari untuk bermain game, Selain itu, Terdapat beberapa game online yang menghadirkan konten berbau kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lainnya kepada anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental (Almusharraf, 2021; Rohman, 2019). Game online juga memberikan dampak negatif terhadap kesehatan siswa yaitu dapat merusak mata dan juga saraf dikarenakan bermain yang berlebihan dapat menyebabkan melemahnya lensa mata (Nisrinafatin, 2016; Rohman, 2019). Oleh karena itu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari game online dan tetap membuat siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang menarik.

Berdasarkan observasi dan pembagian angket terhadap siswa dan hasil wawancara bersama guru bahasa inggris di kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana, Siswa lebih sulit memahami mata pembelajaran Bahasa Inggris, dikarenakan tidak mengerti arti kata yang terdapat pada buku bahasa inggris siswa Sehingga siswa kurang memiliki minat dalam pembelajaran bahasa inggris. Pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar adalah suatu upaya untuk membentuk sumber daya manusia di indonesia menjadi berkualitas sehingga siap bersaing dalam masyarakat global mengingat bahasa inggris merupakan bahasa universal. Bahasa inggris merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di seluruh dunia karena bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang mencakup semua aspek global baik untuk anak anak, pertukaran mahasiswa, pengusaha, pedagang atau pejabat tinggi (Azis et al., 2020; Fang He, 2020). Untuk dapat berbicara dengan menggunakan bahasa inggris, Seseorang terlebih dahulu sebaiknya mengetahui arti dari kosa kata nya. hal ini jugalah yang menjadi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana dalam pembelajaran bahasa inggris yaitu tidak mengetahui arti dari kosa katanya, Biasanya siswa di sekolah dasar masih memiliki kosa kata yang terbatas karena mereka memperoleh kesulitan untuk menghafal makna dan mengucapkan kata dalam bahasa inggris, Sehingga bagi guru, mereka harus menciptakan teknik mengajar yang membuat peserta didik tertarik pada apa yang diajari dan menghindari kebosananan (Jumaisyaroh et

al., 2015; Rambe, 2017). Sehingga diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengenal kosa kata dalam bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut harus diatasi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari bermain *game online* seperti Mobile Legend PUBG dll atau penggunaan sosial media lainnya yang dapat memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Yang dirancang semenarik mungkin bagi siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018; Wibiwanto, 2017). Dilihat dari kegemaran siswa yang senang bermain game maka perlu dikembangkannya sebuah multimedia interaktif berbasis *game* edukasi. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki peranan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Panjaitan et al., 2020). Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berupa game edukasi mengenai pengenalan kosa kata dalam bahasa Inggris kelas VI sehingga dapat membantu siswa mengenal kosa kata dalam bahasa Inggris lebih mudah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa" yang dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas II dalam kosa kata bahasa Inggris (Rokhman & Ahmadi, 2020). Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji kelayakan yang memperoleh nilai rata-rata 90,6 % atau sangat baik serta penerapan kepada 20 siswa yang memperoleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 32 point. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dari pengembangan game edukasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Serta untuk mengetahui kelayakan dari game edukasi yang ditinjau dari hasil uji validitas dari ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil yang dinilai oleh siswa kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini dikembangkan secara sistematis atas dasar teori desain pembelajaran yang tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan teratur untuk memecahkan Permasalahan pembelajaran (Tegeh et al., 2014). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang di antaranya yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini diantaranya ialah seorang ahli isi pembelajaran yang mengampu mata kuliah bahasa Inggris, seorang ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran yang berkualifikasi di bidang teknologi Pendidikan, Serta melibatkan 12 siswa dari kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana, yang terdiri dari 3 orang siswa untuk melaksanakan uji coba perorangan dan 9 orang siswa untuk melaksanakan uji coba kelompok kecil. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini ialah metode observasi, wawancara, dan kuisisioner/angket. Metode observasi digunakan untuk mengamati lingkungan siswa dan fasilitas – fasilitas penunjang yang terdapat di sekolah dalam proses pembelajaran siswa. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa kelas VI, serta metode kuisisioner/angket digunakan untuk melaksanakan uji coba produk pada subjek uji coba.

Penelitian ini menggunakan dua teknis analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah suatu teknik atau cara untuk menganalisis data dengan menyusun secara sistematis ke dalam bentuk kalimat, kata atau kategori sehingga dapat memperoleh kesimpulan secara umum (Agung, 2014). Sehingga pada penelitian ini teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelompokkan data seperti hasil wawancara, saran dan komentar yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan, Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu pengolahan data dengan menyusunnya secara sistematis dalam bentuk angka maupun persentase sehingga dapat menghasilkan atau memperoleh kesimpulan umum. Pada penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui hasil angket/Kuisisioner dalam bentuk skor dengan menggunakan skala likert empat. Kriteria yang digunakan untuk menetapkan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan adalah tabel konversi tingkat pencapaian skala 5.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Rancang bangun pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap diantaranya tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap implementasi tidak bisa dilaksanakan dikarenakan terhalang oleh pandemic covid 19 sehingga tidak

memungkinkan untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka di sekolah. Oleh karena itu penelitian ini memiliki keterbatasan pada tahap implementasinya. Pada tahap Analisis, Pada Tahap ini melakukan analisis materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pada setiap *lesson* di semester genap yang dimulai dari *lesson* ke 6 sampai dengan *lesson* 9. Serta melakukan analisis karakteristik siswa dengan menggunakan metode kuisioner. Serta melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dengan menggunakan metode wawancara kepada guru dan metode kuisioer kepada siswa.

Pada Tahap Desain dilakukan perancangan untuk susunan media, Yang terdiri dari pengumpulan data, *flowchart*, dan *storyboard*. Pada tahap Pengembangan Melakukan pembuatan media pembelajaran game edukasi yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dikerjakan, Dari rancangan tersebut kemudian dilakukan tahapan pembuatan objek 2 dimensi. Pembuatan objek dua dimensi pada *game* edukasi ini menggunakan aplikasi *construct 2*, Setelah itu memulai ke dalam proses *coding* dan kemudian melakukan bug *testing* pada aplikasi. Setelah aplikasi selesai dikembangkan kemudian melaksanakan uji coba produk melalui uji ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran serta uji coba produk kepada siswa melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil untuk mengetahui kelayakannya. Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menggunakan instrument kuisioner/angket. Uji coba produk dilakukan oleh subjek uji coba yang diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Isi pembelajaran dinilai oleh seorang ahli yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa inggris, desain pembelajaran dan media pembelajaran dinilai oleh ahli yaitu dosen yang memiliki kualifikasi di bidang teknologi pendidikan. Pada uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas VI yang memiliki prestasi tinggi, sedang dan rendah. Kemudian pada uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa kelas VI diantaranya 3 siswa yang memiliki prestasi tinggi, 3 orang siswa yang memiliki prestasi sedang, dan 3 orang siswa yang memiliki prestasi rendah. Adapun hasil uji coba produk oleh subjek uji coba seperti pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Persentase Skor Hasil Uji Coba Produk Game Edukasi

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pembelajaran	100%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	88,88%	Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	97,50%	Sangat Baik
4	Uji Perorangan	92,42%	Sangat Baik
5	Uji Kelompok Kecil	90.40%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan oleh ahli isi pembelajaran diperoleh persentase skor 100% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran diperoleh persentase skor 88,88% dengan kualifikasi baik. Ahli media pembelajaran diperoleh persentase skor 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Uji peroranga diperoleh persentase skor 92,42% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil diperoleh persentase skor 90,40% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi dua dimensi padamuatan bahasa inggris materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI layak digunakan pada proses pembelajaran.

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia interaktif berbasis game edukasi pengenalan kosa kata pada muatan bahasa inggris. penggunaan multimedia interaktif dengan game edukasi adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi serta aktivitas peserta didik. Untuk mengintegrasikan sebuah game melalui multimedia interaktif, Guru perlu memperhatikan kesesuaian antara materi dengan game ([Nurjanah & Sumarmi, 2020](#); [Wulandari et al., 2017](#)). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Model ADDIE ini dikembangkan secara sistematis atas dasar teori desain pembelajaran yang tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan teratur untuk memecahkan Permasalahan pembelajaran ([Tegeh & Kirna, 2010](#)). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang diantaranya ialah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi da evaluasi, Namun penelitian ini memiliki keterbatasan pada tahap implementasinya dikarenakan terhalang oleh pandemi covid 19 sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka di sekolah, Oleh karena itu tahap implementasi pada penelitian ini tidak bisa terlaksana.

Berdasarkan hasil penelitian, Game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil penilaian dari subjek uji coba yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajaran serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh kualifikasi sangat baik dari isi dan media pembelajaran dan uji perangan dan kelompok kecil

serta memperoleh kualifikasi baik dari ahli desain pembelajaran, Sehingga dengan kualifikasi tersebut, Game edukasi ini dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok digunakan pada proses pembelajaran dikarenakan dapat membantu siswa untuk mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris dengan mudah serta dapat memberikan perasaan yang senang kepada siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris, dimana motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Emda, 2017). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Irsyadi & Annas, 2019) game edukasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android yang telah dikembangkan dapat membantu mempermudah siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini diketahui melalui pengujian yang dilakukan kepada siswa yang memperoleh hasil bahwa aplikasi game edukasi berjalan dengan baik, sesuai dengan harapan pengembang dan memperoleh rata-rata nilai sangat setuju.

Aplikasi game edukasi ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan bahasa Inggris kelas VI Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu penyusunan materi pada aplikasi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. Materi pengenalan kosa kata yang dikembangkan pada aplikasi disusun sesuai dengan materi pada buku bahasa Inggris pegangan siswa kelas VI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fatima et al., 2019). Pembelajaran bahasa Inggris melalui media game efektif dalam meningkatkan minat dan memotivasi anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Hal ini dapat diketahui melalui hasil pretest dan postes yang meningkat. Media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada guru yaitu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran (Kusmayadi et al., 2013). Implikasi dari penelitian ini yaitu adanya pengembangan dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadikan sumber belajar tidak hanya pada buku pembelajaran saja. Mengkreasi media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam belajar serta dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Selain itu, dapat memotivasi guru untuk mengasah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk memajukan Pendidikan. Penggunaan aplikasi game edukasi ini tidak hanya bermanfaat bagi guru, Tetapi juga bagi siswa. Dikarenakan aplikasi game edukasi ini dirancang semenarik mungkin bagi siswa, Sehingga aplikasi game edukasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan akan berimplikasi terhadap minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Aplikasi game edukasi ini memiliki beberapa keunggulan yang diantaranya game edukasi ini tidak hanya bisa digunakan pada satu bab materi saja, melainkan dapat digunakan dalam semua materi pembelajaran yang terdapat pada buku bahasa Inggris siswa kelas VI di semester genap yang dimulai dari lesson 6 sampai 9. Pada aplikasi ini tidak hanya memberikan game saja melainkan memberikan materi mengenai kosa kata yang terdapat pada setiap lesson sehingga siswa dapat terlebih dahulu mengenal kosa katanya baru kemudian memainkan permainan. Belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, menemukan sendiri, mempraktekan dan memperoleh berbagai macam konsep serta pengertian yang tak terduga banyaknya (Ferryka, 2018) pada bagian penjelasan materi pada aplikasi ini diberikan gambar, cara pengucapan dan arti dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kosa kata yang muncul pada aplikasi. Kosa kata pada materi sesuai dengan benda atau kata-kata yang terdapat pada lingkungan sekitar siswa maupun kosa kata yang sering didengar pada kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, aplikasi ini bisa digunakan kapanpun dan dimanapun siswa berada.

Namun aplikasi ini juga memiliki keterbatasan yaitu game edukasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat *smartphone android* saja dan materi yang dikembangkan pada aplikasi hanya menjelaskan mengenai kosa kata dalam bahasa Inggris pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VI semester genap yaitu diantaranya *lesson Culture, Tourism Object, Seasons, dan Transportation*. Serta adanya keterbatasan pada tahap implementasi pada penelitian ini yang tidak dapat dilaksanakan akibat adanya pandemi COVID yang tidak memungkinkan untuk menjangkau siswa dalam jumlah yang banyak untuk proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melanjutkan tahap implementasi dengan tujuan untuk memperoleh data tingkat efektivitas.

#### 4. SIMPULAN

Produk Game edukasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan dan evaluasi sehingga dapat menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan produk ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian uji coba produk terhadap subjek uji coba yang diantaranya ahli isi pembelajaran yang memperoleh kualifikasi sangat baik, desain pembelajaran yang memperoleh kualifikasi baik, media pembelajaran yang memperoleh kualifikasi sangat baik, Serta uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan

rendah yang memperoleh kualifikasi sangat baik, Dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 orang siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan rendah yang memperoleh kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi pada muatan bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata layak digunakan pada proses pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The role of teacher in overcoming addiction to online games). *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Almusharrif, N. (2021). Incorporation of a game-based approach into the EFL online classrooms: students' perceptions. *Interactive Learning Environments*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1969953>.
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Smk Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1–5. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/815>.
- Dwikurnaningsih, Y., & Waruwu, M. (2021). The Effectiveness of Online Based Learning in Universities During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Education Technology*, 5(4), 670. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.35337>.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–106. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Fang He. (2020). Applying “First Principles of Instruction” as a Design Theory of the EFL Classroom: Findings from an Empirical Study. *Computers and Education*, 10(3), 243–250. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.003>.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatmingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 3(1), 1725–1739. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Gusti Yarmi, I. L. (2017). Pemanfaatan Handphone Di Kalangan Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 55. <https://doi.org/10.21009/pip.311.7>.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers and Education*, 59(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>.
- Irsyadi, & Annas, K. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JATI*, 9(September), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>.
- Jumaisyaroh, T., Napitupulu, E. E., & Hasratuddin, H. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar siswa smp melalui pembelajaran berbasis masalah. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(2), 157–189. <https://doi.org/10.15294/kreano.v5i2.3325>.
- Kusmayadi, Suyitno, I., & Maryaeni. (2013). Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat Sebagai Penumbuhan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 902–909. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9630>.
- Laksana, D. N. L. (2020). Implementation of online learning in the pandemic covid-19: Student perception in areas with minimum internet access. *Journal of Education Technology*, 4(4), 502–509. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29314>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Maroni, M., Dewi, E., Fathonah, R., Warganegara, D., Ariani, N. D., & Anwar, M. (2020). Pencegahan Penyalahgunaan Gadget dan Perlindungan Anak pada Siswa SMAIT Daarul' Ilmi Bandar Lampung.

- Abdimas: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(3), 257-265. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.3405>.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60-65. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>.
- Nisrinafatini. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71-82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>.
- Nurjanah, S., & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31-42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141-151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriya. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79-89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531).
- Rambe, R. N. K. (2017). Penggunaan Media Flash Card Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII(1), 1-16. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/viewFile/150/130>.
- Rati, N. W., & Rediani, N. N. (2020). E-learning Assisted by Finger Printing on Students' Critical Thinking and Creativity. *Journal of Education Technology*, 4(4), 433. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.30214>.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104-112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>.
- Suhardi, T., & Utami, E. (2019). *Ayah & Bunda: Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak, Peran Orang Tua, dan Cara Mendidik Anak di Era Digital*. Syalmahat Publishing.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774-783. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5886>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wibiwanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1-8. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023877.pdf>.