

# **PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ADOBE FLASH PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR**

## ***THE DEVELOPMENT OF ENGLISH GAME LEARNING BASED ADOBE FLASH FOR ELEMENTARY SCHOOL***

Febrinda tara

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
febrindatara@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Job and Profession* untuk anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D dengan* tahapan penelitian Borg dan Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh langkah. Subjek uji coba penelitian ini siswa kelas V SD Negeri Tukangan Yogyakarta dengan dua tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal dengan 6 subjek dari kelas VA dan uji pelaksanaan lapangan dengan 20 subjek dari kelas VB. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi *School 2018 English* materi *Job and Profession* layak. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil uji validasi ahli media pembelajaran dengan rata-rata (4,51) dan hasil uji validasi ahli materi bahasa Inggris dengan rata-rata (4,083). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “layak” (94,44%) dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (90%).

**Kata Kunci:** *game edukasi berbasis adobe flash, media pembelajaran Bahasa Inggris*

### **Abstract**

*This study aims to produce learning media that will be feasible in learning English in Job and Profession matter for elementary school. This research is used R&D research type with the stages of Borg and Gall research which has been modified into seven steps. The subject of this study was the fifth grade students of Tukangan State Elementary School of Yogyakarta, with two stages of the field testing: preliminary field testing with 6 subjects from class A and operational field tests with 20 subjects from class B. The technique and data collection used interviews, observation, documentation, and questionnaires. Data analysis used qualitative and descriptive quantitative methods. The results of this study indicate that the education game School 2018 subject English Job and Profession material is feasible. The feasibility of the media was proven by the results of the validation expert learning media test with an average (4.51) and the results of the validation test of the English material experts with an average (4.083). In the results of the preliminary field testing the results were "feasible" (94.44%) and in the results of the operational field testing the results were "feasible" (90%).*

**Keywords:** *educational game based adobe flash, english learning media*

## **PENDAHULUAN**

Penguasaan bahasa asing menjadi salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan agar peserta didik dapat bersaing dan bertukar informasi dengan bangsa lain. Peran bahasa Inggris menurut Ali (2010: 4) merupakan suatu kewajiban untuk dipelajari baik oleh pelajar maupun oleh masyarakat umum. Hampir dalam segala aspek, bahasa Inggris selalu memegang peran penting baik secara lisan ataupun tulisan. Di Indonesia bahasa Inggris dipelajari mulai jenjang Sekolah Dasar (SD). Beberapa Taman

Kanak-Kanak (TK) bahkan sudah memasukkan bahasa Inggris sebagai salah satu materi pelajarannya.

Di dalam kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Inggris jenjang Sekolah Dasar menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan periode 2009-2014, Prof. Dr. Ir. KH. Mohammad Nuh, DEA merupakan salah satu jenis muatan lokal yang bebas diberikan atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah apakah menunjang pembelajaran Bahasa Inggris atau tidak. Akan tetapi, kembali lagi pada tuntutan

perkembangan globalisasi dan teknologi yang pesat berpengaruh pada perkembangan pendidikan di Indonesia pula maka bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar hampir di semua negara menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris sesungguhnya penting untuk dipelajari peserta didik sejak sekolah dasar.

Hardjono Rayner (2001) juga menyebutkan bahwa banyak unsur yang baik dari lingkungan kebudayaan berbagai bahasa yang diserap oleh bahasa ini. Pengaruhnya menerobos ke segala segi kehidupan yaitu di bidang ilmiah, politik, ekonomi, kebudayaan populer, perfilman, sampai ke terobosan terakhir, yaitu dalam dunia internet. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia (2006: 72) pendidikan nasional dinyatakan sebagai pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar dari nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Tuntutan jaman inilah yang menjadikan alasan pendidikan juga harus dapat mengikuti arus perkembangan teknologi.

Guru Bahasa Inggris SD Negeri Tukangan Yogyakarta mengatakan bahwa mempelajari Bahasa Inggris sangatlah penting untuk siswa sekolah dasar mengingat perkembangan dalam pendidikan juga dipengaruhi banyak hal termasuk perkembangan bahasa asing dan tingkat kompetisi di dunia pendidikan. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris menurut beliau adalah hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut dikarenakan sarana untuk memberikan informasi sangat terbatas. Sebab pembelajaran Bahasa Inggris kelas V di SDN Tukangan Yogyakarta hanya bersumber pada guru. Guru hanya menggunakan materi yang ditulis di papan tulis dan LKS (lembar kerja siswa) untuk

dikerjakan tanpa media lainnya yang dapat mendukung proses pemahaman peserta didik. Beliau hanya mengajar beberapa anak yang ingin belajar Bahasa Inggris dan tidak memperdulikan peserta didik lainnya yang hanya ingin bermain.

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris dikarenakan peserta didik tidak tertarik untuk belajar, mereka mengatakan bahwa pelajaran Bahasa Inggris tidak penting. Sedangkan untuk pendidik masalah yang dihadapi adalah pendidik kurang memiliki kemampuan mengatur dan membuat agar pelajaran Bahasa Inggris menjadi menarik. Ibu Fifi mengatakan bahwa beliau kurang dapat membuat suatu media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan suatu media yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran baik secara mandiri maupun dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik mengajar dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar Bahasa Inggris. Perkembangan

Teknologi memiliki peran penting untuk pendidikan, baik dalam upaya memperoleh pengetahuan maupun dalam prosesnya. Seperti penggunaan game dalam proses pembelajaran. Game sendiri merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini menurut *Entertainment Software Association* atau ESA ([www.theesa.com](http://www.theesa.com)). Dalam Flew (2005: 101-114), Game yang merajai pasaran di masa depan adalah game yang *online* yang dapat dimodifikasi. Kepopuleran game terus menanjak mulai dari perangkat *flash* hingga berbasis android. Saat ini sudah banyak game yang dibuat menggunakan aplikasi *Flash*, namun dalam perkembangan game tersebut belum terdapat game yang didalamnya memiliki dua atau lebih jenis game yang bukan hanya sebagai fitur tambahan, akan tetapi sebagai fitur utama untuk mendapatkan

sejumlah poin yang digunakan dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat permasalahan yang ada, maka sangat dimungkinkan untuk dikembangkan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game *flash* sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan game ini mampu menarik perhatian peserta didik, sebab multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran yang memadukan teks, animasi, gambar, dan audio, sehingga pendidik dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris tersebut untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik. Namun permasalahan pada penelitian ini hanya dibatasi pada belum pernah dikembangkan produk aplikasi game pembelajaran untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris dalam beberapa materi dan sub bab yang terbagi dalam mini games.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk multimedia untuk pembelajaran, oleh karena itu yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010: 297), "*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut."

Kegiatan pengembangan game Bahasa Inggris dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan. Untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan pula penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas. Produk yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini

adalah game edukasi Bahasa Inggris materi *job and profession* untuk siswa kelas V di SDN Tukangan Yogyakarta yang dikembangkan dengan *software adobe flash cs5*.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari 2016 hingga Desember 2018, sebelum pengujian kepada subjek dilakukan, pada bulan Oktober 2018 dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi, dan pada bulan November hingga Desember 2018 dilakukan pengujian kepada subjek yang berlokasi di SD Negeri Tukangan Yogyakarta

### Sampel dan Subjek Penelitian

Menurut Bailey dalam Prasetyo (2006: 119) "Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu sampel harus dilihat sebagai suatu gambaran populasi dan bukan populasi itu sendiri".

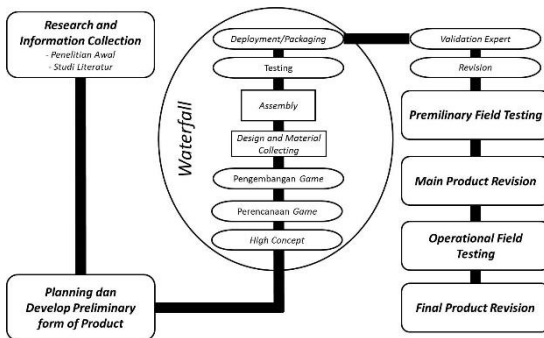
Sampel dalam penelitian adalah peserta didik kelas V A SDN Tukangan Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah enam orang. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan peserta didik kelas V B SDN Tukangan Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 orang.

### Definisi Operasional Variabel

Pengembangan game edukasi pembelajaran Bahasa Inggris materi *Job and Profession* untuk siswa kelas V SDN Tukangan Yogyakarta adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain, dan menguji keefektifan media pembelajaran menggunakan *software Adobe flash* yang didalamnya berisikan game Bahasa Inggris kemudian dikemas dalam *compact disk* (CD). Game ini sebagai media pembelajaran dievaluasi menggunakan kriteria untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang baik, meliputi: kualitas materi, kualitas media, dan kualitas penyajian.

## Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Borg dan Gall memaparkan sepuluh tahapan kegiatan penelitian. Dari sepuluh langkah pengembangan Borg *and* Gall, peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dalam tahapan penelitian dan lima langkah pengembangan Waterfall. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada skema berikut:



## Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif, kuantitatif, dan dokumentasi yang dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa tanggapan, komentar, saran, dan catatan dari kepala sekolah, pendidik, ahli materi, ahli media, dan peserta didik yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan dan mencari analisis masalah serta kebutuhan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik dalam uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Untuk data dokumentasi diperoleh dari hasil dokumentasi foto dan video selama proses pengembangan produk.

## Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010: 137) terdapat dua hal yang dapat mempengaruhi kualitas data penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Di dalam penelitian ini, digunakan beberapa metode dan teknik pengumpulan data. Teknik tersebut antara lain wawancara, observasi, kuisioner, catatan lapangan, dan dokumentasi.

## Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini diantaranya: angket penilaian ahli media pembelajaran, angket penilaian ahli materi, angket penilaian peserta didik, panduan wawancara bagi guru, dan pedoman dokumentasi.

## Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Ghozali (2006: 45) menuliskan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Untuk menguji validitas isi dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) yaitu dosen pembimbing.

Reliabilitas adalah keandalan instrumen, syarat keandalan suatu instrumen yang menuntut keajegan atau stabilitas hasil pengamatan dengan instrumen (pengukuran), apabila dilakukan pengamatan beberapa kali, hasil tersebut tidak berubah dan akan sama. Pada uji reliabilitas intrumen peneliti menghitung menggunakan rumus *Alpha*. Berdasar hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai reliabilitasnya sebesar 0,6378 (kuat), sehingga dinyatakan reliabel.

## Teknik Analisis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, oleh karena itu untuk pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan catatan dari ahli materi dan ahli media yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian ahli materi dan ahli media yang dianalisis dengan statistik deskriptif, kemudian dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Data dihasilkan menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5 atau dengan

kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Kemudian data yang berupa skor (kuantitatif), dikonversi menjadi data kualitatif. Rumus konversi diadaptasi dari Eko P. Widoyoko (2009: 238).

Teknik analisis data pada peserta didik dilakukan pada penilaian uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Jenis data yang akan di analisis adalah data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian peserta didik. Data dianalisis menggunakan skala Guttman dengan dua kriteria: (1) Ya atau (2) Tidak. Pedoman Kriteria Kategori Respon Peserta Didik sebagai berikut:

No	Indikator	Total Jawaban	Kriteria
1.	Menarik perhatian dan minat	6	Layak
2.	Kualitas desain tampilan dan suara	34	Layak
3.	Kemudahan pengoperasian	17	Layak
4.	Kemudahan memahami materi	12	Layak
5.	Memberi dampak pada peserta didik	12	Layak
6.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	Tidak Layak
<b>Jumlah penilaian seluruh siswa</b>		<b>85</b>	
<b>Presentase</b>		<b>94.44</b>	
<b>Kesimpulan Penilaian</b>		<b>Layak</b>	

Berdasarkan tabel tersebut produk penelitian dapat dikatakan layak digunakan apabila presentase mencapai  $>75\%$  dan

sebaliknya dikatakan tidak layak apabila presentase  $<75\%$ .

Persentase	Kriteria
$X > 75\%$	Layak
$X < 75\%$	Tidak layak

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Penelitian

Wawancara dilakukan kepada beberapa subjek. Hasil wawancara kepada Kepala Sekolah SDN Tukangan Yogyakarta diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SDN Tukangan Yogyakarta yaitu kurikulum 2013. Laboratorium merupakan salah satu sarana dan fasilitas di SDN Tukangan Yogyakarta untuk menunjang proses pembelajaran yang ada.

Data hasil penilaian media tahap I memperoleh nilai rata-rata 4,49 masuk dalam kategori "Sangat Baik". Namun masih ada beberapa saran perbaikan pada game edukasi Bahasa Inggris *School 2018 English* ini. Pada tahap II, penilaian aspek desain tampilan diperoleh rerata skor 4,53. Skor tersebut mengalami peningkatan dari penilaian pada tahap I sebanyak 0,06. Data hasil penilaian media tahap II memperoleh nilai rata-rata 4,51 masuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada penilaian tahap II, ahli media pembelajaran tidak memberikan saran dan menyatakan bahwa media layak digunakan.

Pada tahap validasi materi diperoleh rerata skor pada semua aspek adalah 4,083 sehingga materi dalam game edukasi yang dikembangkan masuk dalam kriteria Baik (B) dan produk "layak" di ujikan setelah melakukan perbaikan menurut saran ahli materi.

Uji coba lapangan awal penggunaan game edukasi Bahasa Inggris materi *Job and Profession* melibatkan 6 siswa kelas VA SDN Tukangan, Yogyakarta. Hasil dari uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Total Jawaban	Kriteria
1.	Menarik perhatian dan minat	20	Layak
2.	Kualitas desain tampilan dan suara	112	Layak
3.	Kemudahan pengoperasian	49	Layak
4.	Kemudahan memahami materi	40	Layak
5.	Memberi dampak pada peserta didik	32	Layak
6.	Kejelasan tujuan pembelajaran	17	Layak
<b>Jumlah skor seluruh siswa</b>		<b>270</b>	
<b>Presentase</b>		<b>90%</b>	
<b>Kesimpulan Penilaian</b>		<b>Layak</b>	

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal (uji coba satu-satu) dinyatakan bahwa game edukasi Bahasa Inggris School 2018 materi *Job and Profession* sudah layak dan baik untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain menggunakan angket, peneliti juga melakukan wawancara terkait kendala apa yang dialami peserta didik saat memainkan game edukasi *School 2018 subject English*. Hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik menemukan kendala mengenai tombol yang tiba-tiba eror tidak dapat di letakkan sesuai kotak. Berdasarkan kritik dari hasil uji coba lapangan awal mengenai program yang eror, maka peneliti melakukan revisi penyesuaian dengan memperbaiki *action script* program dalam game.

Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 20 siswa kelas VB SDN Tukangan Yogyakarta. Hasil uji lapangan dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Berdasarkan hasil uji pelaksanaan lapangan (uji coba bersama) dinyatakan bahwa game edukasi Bahasa Inggris School 2018 materi *Job and Profession* sudah layak dan baik untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar, terutama peserta didik kelas V SD sebagai media pembelajaran. Pada uji pelaksanaan lapangan ini tidak didapatkan kendala. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk.

### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa pada pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar, terutama untuk peserta didik kelas 5 SD Negeri Tukangan Yogyakarta banyak mengalami kesulitan dikarenakan peserta didik tidak tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk game edukasi berbasis *adobe flash* pembelajaran Bahasa Inggris materi *job and profession* serta mengetahui kualitas media melalui validasi ahli dan uji coba kelayakan.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan yang disesuaikan dengan prinsip *digital game based learning* menurut Samuel Henry (2010:163) yaitu, 1) Memilih game yang sesuai dengan konten pelajaran, (2) Menyelaraskan game dengan kurikulum, (3) Menyelaraskan game dengan konten pelajaran, dan (4) Merancang dan mengevaluasi game. Serta prinsip desain multimedia menurut Richard E. Mayer (2009: 270-271) antara lain: (1) Prinsip Multimedia, murid-murid belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja. (2) Prinsip Keterdekatan Ruang, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar berkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan. (3) Prinsip Keterdekatan Waktu, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan

secara simultan daripada suksesif. (4) Prinsip Koherensi, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra dibuang daripada dimasukkan. (5) Prinsip Modalitas, murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks *on-screen*. (6) Prinsip Redundansi, murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on-screen*. (7) Prinsip Perbedaan Individual, pengaruh desain lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah daripada tinggi, dan terhadap murid berkemampuan spatial tinggi daripada spatial rendah.

Pembahasan ini menjelaskan mengenai keterkaitan antara beberapa hasil dari tahapan penelitian pengembangan berdasarkan metode Borg & Gall (Sukmadinata, 2010: 169) dengan kajian teori yaitu meliputi validasi media, validasi materi, uji coba lapangan awal, dan uji pelaksanaan lapangan.

#### 1. Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan dengan 2 tahap oleh ahli media pembelajaran yakni Bapak Ariyawan Agung Nugroho, M. Pd terdapat tiga aspek yang divalidasi yakni aspek desain tampilan, pemrograman, dan desain pembelajaran. Hasil validasi tahap I aspek desain tampilan memperoleh nilai rata-rata 4,47 dan dikategorikan sangat baik, aspek pemrograman mendapat rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran mendapat rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik. Hasil dari validasi tahap pertama ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata 4,49 yang dapat dikategorikan sangat baik. Validasi tahap II aspek tampilan mendapatkan rata-rata 4,53 dan dikategorikan sangat baik, aspek pemrograman mendapat rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,5 dan dikategorikan sangat baik. Validasi tahap kedua dari ketiga aspek tersebut memiliki rata-rata 4,51 yang dapat dikategorikan sangat baik.

No	Indikator	Skor	Kriteria Panilaian
1.	Desain Tampilan	4.47	Sangat Baik
2.	Pemrograman	4.5	Sangat Baik
3.	Desain Pembelajaran	4.5	Sangat Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.49</b>	<b>Sangat Baik</b>

Kategori kesesuaian game edukasi dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan kriteria penilaian kesesuaian minimal kriteria “Baik”. Validasi media tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media terdapat beberapa komentar dan saran.

Berikut merupakan masukan ahli media pembelajaran mengenai produk game edukasi Bahasa Inggris yang dikembangkan:

- Beberapa suara dan text tidak sinkron (tidak sama)
- Feedback* pekerjaan dan nilai untuk bagian posttest dan evaluasi diperlukan.
- Fasilitas tombol untuk mengulang/keluar sewaktu-waktu dari game saat permainan berjalan.
- Warna kuning pada layout menu *competency* perlu diredupkan.

Adapun perbaikan atau revisi yang dilakukan terhadap produk adalah sebagai berikut:

- Pernambahan fasilitas tombol untuk mengulang/kembali ke tampilan awal sewaktu-waktu dari program saat permainan berjalan.
- Penambahan *feedback* pekerjaan (cek benar/salah jawaban) untuk bagian posttest dan evaluasi.
- Perbaikan warna layout kuning pada menu *competency* menjadi sedikit redup.

Pada tahap II, penilaian aspek desain tampilan diperoleh rerata skor 4,53. Skor tersebut mengalami peningkatan dari penilaian pada tahap I sebanyak 0,06. Data hasil penilaian

aspek pemrograman memperoleh rerata skor 4,5, dan pada aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 4,5. Data hasil penilaian media tahap II memperoleh nilai rata-rata 4,51 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada penilaian tahap II, ahli media pembelajaran tidak memberikan saran dan menyatakan bahwa media layak digunakan.

No	Indikator	Skor	Kriteria Panilaian
1.	Desain Tampilan	4.53	Sangat Baik
2.	Pemrograman	4.5	Sangat Baik
3.	Desain Pembelajaran	4.5	Sangat Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.51</b>	<b>Sangat Baik</b>

## 2. Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan dengan 1 tahap oleh ahli materi bahasa Inggris sekolah dasar yakni Bapak Dr. Ali Mustadi, M. Pd terdapat tiga aspek yang divalidasi yakni aspek pembelajaran, materi, dan bahasa. Data hasil penilaian pada aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 4,25, aspek materi diperoleh rerata skor 4, dan aspek bahasa diperoleh rerata skor 4. Perolehan rerata skor pada semua aspek adalah 4,083 sehingga materi dalam multimedia pembelajaran kegunungapian yang dikembangkan masuk dalam kriteria Baik (B) dan produk “layak” di ujikan setelah melalukan perbaikan menurut saran ahli materi. Adapun revisi yang dilakukan terhadap produk adalah sebagai berikut:

- Penambahan jumlah vocabulary telah dilakukan seperti penambahan profesi *architect, photographer, librarian* pada soal evaluasi dan games.
- Untuk saran ahli materi mengenai penggantian judul dari game menjadi multimedia, sebagai hasil diskusi peneliti dengan pembimbing maka ditetapkan judul

tetap game.

- Perbaikan huruf i kecil menjadi I besar dalam beberapa kata *I* (saya).
- Pengurangan Standar Kompetensi, dan penyesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.

No	Indikator	Skor	Kriteria Panilaian
1.	Pembelajaran	4.25	Sangat Baik
2.	Materi Permainan	4	Baik
3.	Bahasa	4	Baik
<b>Rerata Skor</b>		<b>4.083</b>	<b>Baik</b>

## Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Game edukasi *School 2018 English* terbatas hanya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris materi Pekerjaan dan Profesi Kurikulum 2013.
- Peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan dari pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif, tidak sampai pada tahap menghitung tingkat efektifitas dan dampak dari penggunaan game edukasi *School 2018 English*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian, pembahasan, dan uji kelayakan maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi Bahasa Inggris “*School 2018 subject English Job and Profession*” yang dikembangkan layak untuk digunakan bagi peserta didik sekolah dasar terutama peserta didik kelas V SDN Tukangan Yogyakarta.

Hasil penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek desain tampilan, aspek pemrograman, dan aspek desain pembelajaran diperoleh hasil “sangat baik” dengan skor 4,49



dan penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa menunjukkan bahwa game edukasi dinyatakan “baik” dengan skor 4,083. Sedangkan penilaian produk pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “layak” dengan persentase 94.44% dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” dengan persentase 90%.

### **Saran**

- a. Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan game edukasi *School 2018 subject English materi Job and Profession* sebagai salah satu alternatif media pengajaran bahasa Inggris.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan game edukasi *School 2018 subject English materi Job and Profession* dapat digunakan secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari pendidik.
- c. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti tingkat efektifitas game edukasi *School 2018 subject English materi Job and Profession* yang telah dikembangkan.

### **Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan secara luas untuk diterapkan sebagai bahan ajar di sekolah dapat dilakukan dengan cara melakukan kerja sama dengan rumah produksi game atau dinas pendidikan agar harga dan management produksi dapat terorganisir, serta dapat meminimalisasikan harga produksi sehingga harga jual dapat ditekan pula dan tidak terlalu mahal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, A. Faidal Rahman SE. PAR. 2010. *English Grammar Complite Edition*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Satuan Standart Isi Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.

- Entertainment Software Association (2018). *2018 Sales, Demographic, and usage Data: essential Fact about The Computer and Video Game Industry*. Washington: ESA.
- Flew, T., & Humphreys, S. 2005. “*Games: Technology, Industry, Culture*” *New Media: an Introduction (Second Edition)*. Oxford: Oxford University Press
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Cetakan Keempat. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardjono, Rayner. 2001. *Kamus Istilah Bahasa Asing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mayer, Richard, E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Widoyoko, Eko. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya