

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA OLAHRAGA BERBAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Abdullah Azzam

STMIK IKMI Cirebon

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, (0231) 490480

e-mail: azzammuid@gmail.com

ABSTRAK

Game edukasi pengenalan nama olahraga dalam bahasa Inggris merupakan sebuah game pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai proses bahan pembelajaran tentang pengenalan nama-nama olahraga dalam bahasa Inggris untuk membantu guru dan siswa dalam metode pembelajaran pengenalan nama olahraga dalam bahasa Inggris. Terdapat kajian tentang media pembelajaran berbasis game edukasi untuk dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran melalui teknologi yang digunakan berbasis teknologi Construct 2. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan game edukasi pengenalan nama olahraga dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran siswa SDIT Al-Urwatul Wutsqo serta sebagai referensi untuk penelitian lainnya. Metodologi pengembangan menggunakan metode ADDIE yaitu melalui lima tahapan Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation, metodologi ini dirancang memiliki beraneka macam dalam media pembelajaran tersebut yang berupa grafik, film, slide, foto, dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer, tentunya metode ini adalah metode yang tepat dalam melakukan penelitian pengembangan game edukasi pengenalan nama olahraga dalam bahasa Inggris bagi siswa SDIT Al-Urwatul Wutsqo. Penelitian melibatkan siswa pelajar kelas IV SDIT Al-Urwatul Wutsqo beserta Guru pengajar Bahasa Inggris dan Wali Kelasnya. Hasil yang diperoleh menggunakan perhitungan SUS (System Usability Scale) menyatakan bahwa dari jumlah responden sebanyak 30 didapat hasil dengan Skor 74,5 untuk Acceptability Ranges dan termasuk kedalam kategori Acceptable karena masuk dalam penilaian 71-100. Skor untuk Adjectives Rating termasuk Excellent karena masuk kedalam nilai 74-85. Dengan hasil ini maka pengembangan game edukasi pengenalan nama olahraga berbahasa Inggris dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas IV SDIT Al-Urwatul Wutsqo di Indramayu.

Kata kunci: Game, Media, Olahraga, Teknologi.

ABSTRACT

A well-prepared abstract enables the reader to identify the basic content of a document quickly and The educational game of recognizing sports names in English is a learning game that can be used as a process of learning materials about recognizing sports names in English to help teachers and students in learning methods of recognizing sports names in English. There is a study on educational game-based learning media to make it easier for students to understand learning through the technology used based on Construct 2 technology. references for other research. The development methodology uses the ADDIE method, namely through five stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, this methodology is designed to have various kinds of learning media in the form of graphics, films, slides, photos, and learning using computer devices, of course this method is the right method in conducting research on the development of sports name recognition educational games in English for students of SDIT Al-Urwatul Wutsqo. The research involved fourth grade students of SDIT Al-Urwatul Wutsqo along with their English teachers and homeroom teachers. The results obtained using the SUS (System Usability Scale) calculation state that from the number of respondents as many as 30, the results obtained with a score of 74.5 for Acceptability Ranges obtained are included in the Acceptable category because they are included in the 71-100 assessment. The score for the Adjective Rating includes Excellent because it is included in the value of 74-85. With these results, the development of an English-language sport name recognition educational game can be declared feasible as an interactive and interesting.

Keywords: Game, Media, Sports, Technology

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Seiring berjalannya waktu teknologi semakin berkembang dengan pesat, fase anak di usia sekolah dasar merupakan fase yang ingin serba tahu, saat ini perkembangan teknologi juga sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar. Pada dunia pendidikan, teknologi mempunyai peran khusus untuk proses belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran melalui game edukasi berbasis android (1).

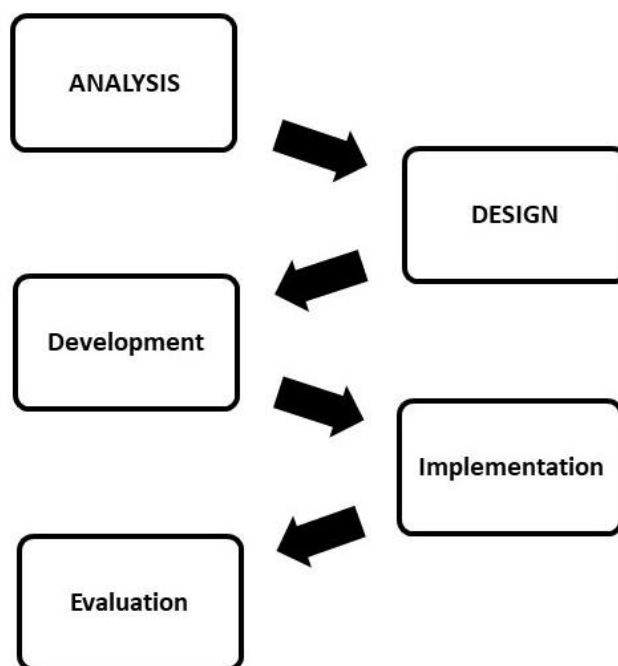
Pengetahuan mengenai bahasa penting untuk dikembangkan tiap individu, oleh karena itu pendidikan untuk menggunakan bahasa perlu dikenalkan sejak dini apalagi bahasa asing dalam hal ini adalah bahasa Inggris yang saat ini menjadi bahasa Internasional. Pentingnya pembuatan game edukasi ini juga karena belum adanya pengembangan game edukasi pengenalan nama olahraga berbahasa Inggris untuk mempermudah proses belajar siswa sekolah dasar dalam pengenalan nama kegiatan dalam olahraga berbahasa Inggris di SDIT Al-Urwatul Wutsqo. Selain itu media pembelajaran memiliki manfaat untuk memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (2).

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Karena penggunaan media pengajaran atau pembelajaran sangat penting bagi guru karena sangat membantu guru dalam menyampaikan pengajaran secara maksimal. Teknologi menjadi semakin canggih dan beragam khususnya pada abad ini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi akan memudahkan para guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak kepada peserta didik agar peserta didik mudah untuk memahami dan menjangkau materi tersebut (3). Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, maka menjadikan ini sebagai inovasi bagi guru dalam pengajaran yang menciptakan suasana yang lebih menarik dan juga dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa pada pengenalan nama olahraga berbahasa Inggris khususnya.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi pengenalan nama olahraga dalam bahasa Inggris yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain. Alasan lain pemilihan judul ini adalah untuk mengetahui apakah game edukasi yang dibuat ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Maka dengan itu perlunya penelitian "*Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Olahraga Berbahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar*".

2. KAJIAN PUSTAKA

Metode ADDIE dapat digunakan sebagai metode pengembangan yang mampu membantu menghasilkan sebuah produk baru untuk lebih menarik, metode ADDIE banyak digunakan dalam jenis penelitian lainnya seperti contohnya adalah pengembangan media pembelajaran. ADDIE menjadi salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan yang sederhana dan mudah di pahami, metode ADDIE digunakan untuk pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran oleh karena itu metode ADDIE cocok untuk proses penelitian pengembangan produk (4). Berikut adalah tahapan-tahapan pada pengembangan game edukasi menggunakan metode ADDIE yang dikutip dari (5).



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan ADDIE

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)
Analysis menjadi tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE, pada tahap ini penulis menganalisis sebuah produk yang akan dibuat seperti pengumpulan bahan-bahan untuk membuat produk dalam hal ini adalah game edukasi, didalamnya terdapat gambar, huruf-huruf, audio dan bahan-bahan lainnya.
2. Tahapan Perancangan (*Design*)
Tahapan selanjutnya adalah mendesain sebuah produk yang dibuat dimulai dari merancang konsep yang didalamnya terdapat isi atau konten, bahan ajar menyiapkan software dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu produk yang terkonsep dan jelas tujuannya. Pada tahapan ini telah membuat konsep desain menjadi 3 bagian, berikut penjelasannya:
 - a. Pengarahan
Terdapan arahan sebelum memulai game edukasi ini, penyampaikan tentang peraturan dan bagaima cara bermain pada game edukasi yang telah dibuat. Bagian ini menjadi bagian yang penting untuk memulai memainkan game edukasi agar ketika bermain pemain tidak kebingungan harus melakukannya seperti apa dan bagaimana.
 - b. Skenario
Fokus utama pada game edukasi yang buat adalah mengenai pengenalan nama-nama olahraga berbahasa Inggris yang berisi olahraga-olahraga populer yang sering dimuat oleh media massa informasinya.
 - c. Storyboard
Hal ini menjadi hal terpenting untuk dapat menarik siswa dalam game edukasi ini, story board adalah gambaran dalam pembuatan game edukasi yang dibuat.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
Proses pengembangan berisi mengenai rancangan sebuah produk dibuat dan proses menggabungkan dengan tahap desain yang telah dibuat. Pada tahapan ini dimulai dari konsep, asset yang digunakan serta proses pembuatan produk digabungkan. Proses pembuatan produk game edukasi dikembangkan menggunakan Construct 2 gambar yang terdapat pada game diambil dari google gambar dan aplikasi canva, terdapat juga audio dan animasi huruf yang menarik yang nantinya semua itu digabungkan dan dikembangkan menjadi sebuah game edukasi yang menarik dan interaktif yang akan dijelaskan secara rinci pada BAB pembahasan.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah *implentation* atau bisa juga disebut *implementasi* yaitu tahapan sebuah produk yang selesai dirancang akan diimplementasikan kepada siswa. Sebelum diimplementasikan game edukasi tersebut telah melalui uji coba oleh ahli media dan guru pengajar bahasa Inggris di tempat penelitian setelah itu langsung dipraktik kan kepada siswa bagaimana cara kerjanya. Materi bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran dengan menggunakan metode angket sebagai pengumpulan datanya yang ditanyakan kepada siswa dan guru. Setelah qusioner telah diisi maka peneliti menggunakan data tersebut untuk dihitung dengan perhitungan SUS dan hasil rata-rata dari perhitungan tersebut akan ditentukan termasuk kedalam penilaian yang telah ditentukan nilainya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari metode ADDIE adalah *evaluation* atau dikenal dengan istilah evaluasi. Pada tahap ini penulis dapat menentukan apakah produk yang telah dibuat berhasil dijalankan atau tidak. Tahapan ini dilakukan di akhir kegiatan uji coba agar ketika terjadi kesalahan dapat langsung diperbaiki. Black Box menjadi pilihan untuk pengujian game edukasi di tahap ini.

3. METODE PENELITIAN

Hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kegiatan belajar dalam mengenal nama olahraga berbahasa Inggris siswa SDIT masih rendah pada SDIT Al-Urwatul Wutsqo Indramayu. Dalam menyampaikan materi masih menggunakan media yang bersifat manual berupa media buku dan media papan tulis. Pada penelitian ini dilakukan pembuatan game edukasi menyusun nama olahraga berbahasa Inggris dengan menggunakan metode ADDIE dengan melakuan pengujian Usabilitas menggunakan rumus SUS (System Usability Scale) yang melibatkan 30 siswa dikelas IV SDIT Al-Urwatul Wutsqo, Indramayu, Jawa Barat dengan melakukan pengenalan game, pelatihan menggunakan game dan mengisi kuisisioner tentang game yang telah dibuat.

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil pengujian black box yang telah dilakukan bahwa game dapat berjalan tanpa ada kendala atau tidak terjadi bug pada smartphone dengan spesifikasi tertentu dan pada perangkat desktop. Sehingga game dapat digunakan dengan baik untuk menentukan sebuah planet sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang didapatkan (6).

3.1 Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan setelah data tiap responden dikumpulkan, data tersebut dihitung berdasarkan rumus *System Usability Scale* (SUS). Berikut ini adalah rumus untuk menghitung skor SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x}	=	skor rata-rata
$\sum x$	=	jumlah skor SUS
n	=	jumlah responden

Adapun aturan menghitung skor pada kuesionernya dapat dilihat pada poin-poin berikut ini:

1. Pertanyaan yang bernomor ganjil atau pernyataan harus dikurangi 1, seperti pada pertanyaan 1, 3, 5, 7 dan 9 responden memberikan tanggapan 5 maka tanggapan tersebut dikurang 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap atau pernyataan yang diberikan pengguna dari nilai 5 harus dikurangi skor pernyataan yang didapat dari responden. Seperti pada pertanyaan 2, 4, 6, 8 dan 10 responden memberikan tanggapan 4 maka nilai 5 dikurangi dengan tanggapan tersebut.
3. Nilai SUS diperoleh dari hasil penjumlahan dari masing-masing pertanyaan kemudian dikali 2,5. Hasil yang diperoleh dari perhitngan SUS mempunyai arti masing-masing. Jika diartikan berdasarkan *Acceptability Ranges* dapat dilihat pada tabel dibawa ini:

Tabel 1. Acceptability Ranges

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	Not Acceptable
51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

Selain dalam bentuk tabel terdapat opsi lain dalam menafsirkan hasil SUS seperti pada penjelasan dibawah ini:

1. Grade Scale, dibagi kedalam 5 grade yaitu A (80,3-100), B (68-80,3), C (68), D (51-68), dan F (0-51). Adjective Rating, menggambarkan nilai SUS yang awalnya angka menjadi kata sifat. Skala peringkat Adjective: *Worst imaginable, Awful, Poor, Baik, Good, Excellent, dan Best Imaginable*.

Tabel 2. Interpretasi Skor SUS

SUS Skor	Grade	Adjective Ratings
85-100	A	Best Imaginable
74-85	B	Excellent
53-74	C	Good
39-53	D	Ok
25-39	E	Poor
0-25	F	Worst Imaginable

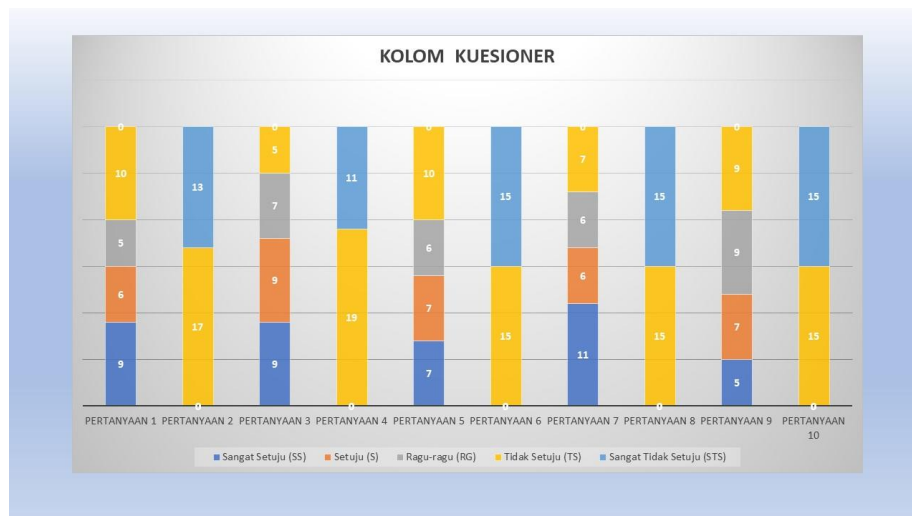
Untuk skor serta keterangan pilihan jawaban dari angket dapat dilihat pada Tabel Skala Likert berikut ini:

Tabel 3. skala Likert

No	Skala Likert	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Setuju (S)	4
5.	Sangat Setuju (SS)	5

3.2. Proses Perhitungan

Pada hasil kuisisioner dalam penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan System Usability Scale (SUS). Berikut data asli kuisisioner yang telah dibuat dalam bentuk kolom:



Gambar 2. Kolom Kuesioner

Pertimbangan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) sebelum dilakukan perhitungan dengan metode SUS, data kuisioner terlebih dahulu di olah melalui Microsoft Excel untuk mendapatkan total skor yang Didapat. Berikut hasil yang didapat dari perhitungan skor System Usability Scale (SUS):

Tabel 4. Hasil Setelah diolah menggunakan SUS

DATA SETELAH MENGGUNAKAN RUMUS SUS											
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLAH	X 2.5
3	3	2	3	2	4	2	4	3	4	30	75
2	3	1	3	4	3	1	4	1	3	25	62.5
1	3	2	3	1	4	4	4	1	3	26	65
4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	33	82.5
1	3	4	3	1	3	2	3	1	4	25	62.5
2	4	3	4	2	3	1	4	2	3	28	70
4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	36	90
2	3	1	3	2	4	4	4	3	4	30	75
4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	33	82.5
3	4	1	3	2	4	3	3	3	3	29	72.5
4	4	4	3	3	3	2	4	1	4	32	80
4	4	4	4	1	4	2	3	1	3	30	75
1	3	2	3	1	4	1	3	1	3	22	55
3	4	1	3	3	3	4	4	4	4	33	82.5
2	4	3	3	1	3	1	4	1	3	25	62.5
1	3	4	3	4	3	4	3	2	4	31	77.5
4	4	4	4	3	3	1	3	3	4	33	82.5
1	3	4	3	1	3	4	4	2	4	29	72.5
4	3	3	3	1	3	4	4	1	3	29	72.5
1	3	2	3	4	4	2	3	3	3	28	70
1	4	4	4	1	3	4	4	4	4	33	82.5
4	4	2	4	3	4	3	3	2	4	33	82.5
3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	33	82.5
1	3	3	4	2	4	2	3	4	4	30	75
3	3	1	4	4	4	1	4	3	4	31	77.5
1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	29	72.5
2	4	2	3	2	3	4	4	2	3	29	72.5
1	3	4	4	4	4	1	3	2	4	30	75
2	3	4	3	1	4	4	3	1	3	28	70
4	4	2	3	1	3	4	3	3	4	31	77.5
JUMLAH										894	2235
RATA-RATA										29.8	74.5

Untuk mendapatkan hasil dari uji usability seperti pada tabel diatas, harus dilakukan beberapa tahapan perhitungan sesuai dengan pedoman perhitungan System Usability Scale (SUS). Hasil penjumlahan data telah yang telah dikonversi adalah 894. Hasil tersebut dikalikan 2,5 dan didapatlah hasil 2.235. Langkah berikutnya yaitu membagi 2.235 dengan jumlah responden sebanyak 30, sehingga didapat hasil 74,5.

3.3. Hasil System Usability Scale (SUS)

Setelah dilakukan pengujian menggunakan perhitungan System Usability Scale (SUS) yang diperoleh dari 30 responden keluarlah hasil dengan nilai akhir 74,5. Nilai ini masuk kedalam kategori Acceptable pada penilaian Acceptability Ranges yang mana kategori Acceptable memiliki nilai antara 71-100.

Sedangkan untuk penilaian Adjectives Rating masuk ke dalam kategori Excellent karena memiliki nilai dinatara 74-85. Melihat hasil tersebut maka dapat di terangkan bahwa:

- a. Penilaian dengan acceptability ranges masuk kedalam kategori Acceptable karena masuk kedalam nilai 71-100.
- b. Penilaian dengan adjective rating masuk kedalam Grade B dan termasuk kedalam kategori Excellent karena masuk dalam nilai 73-85.

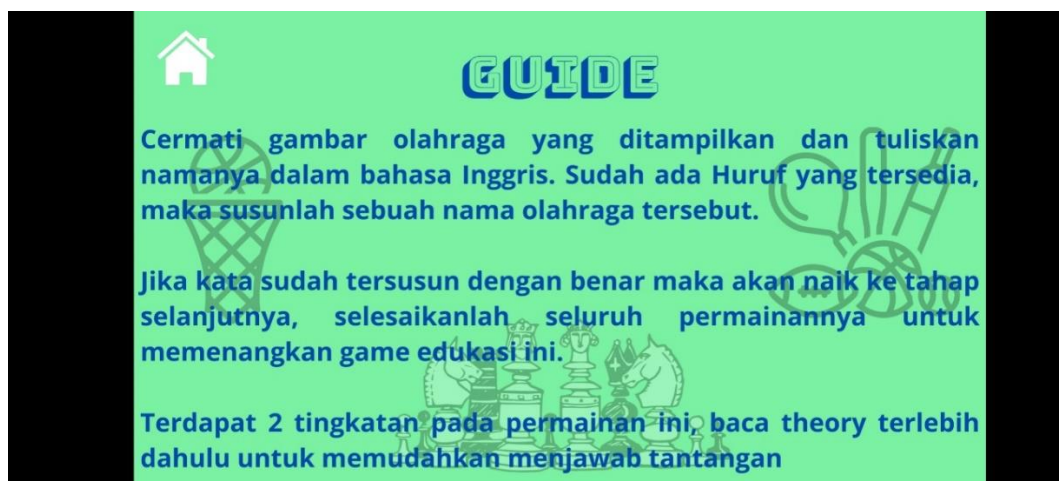
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Pada Game Edukasi

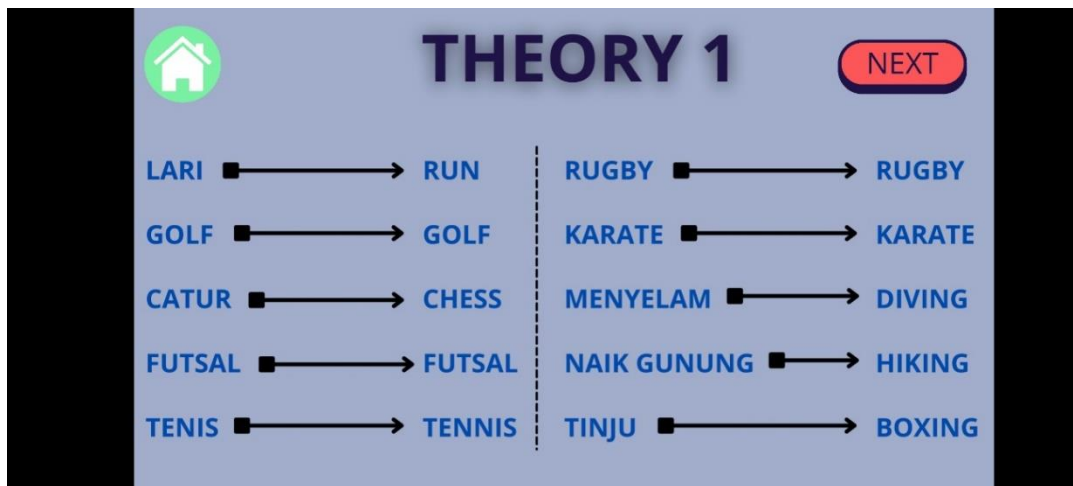
Berikut adalah tampilan pada produk game edukasi yang telah dibuat dan dijadikan penelitian untuk mendapatkan nilai dari kepuasan pada responden, terdapat 9 halaman tampilan pada game edukasi menyusun kata nama olahraga berbahas Inggris.



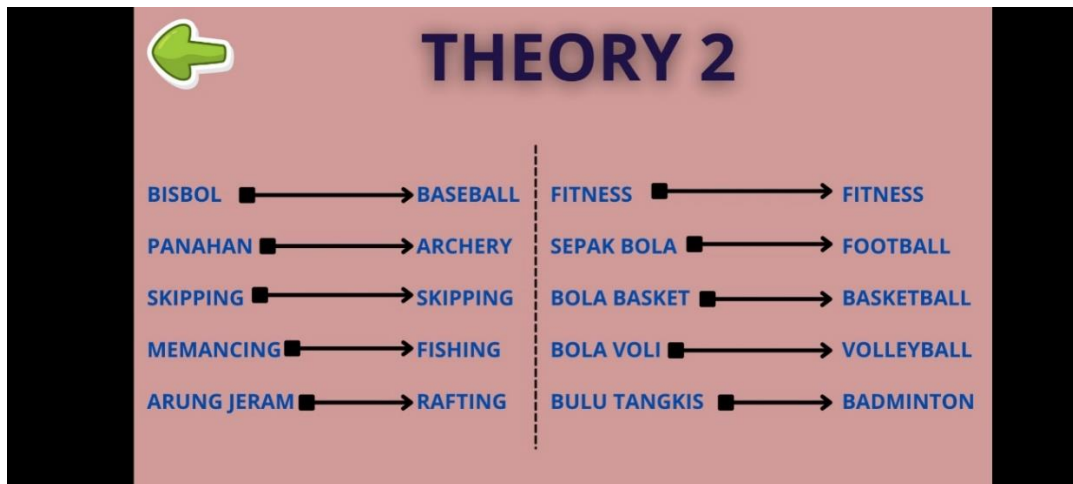
Gambar 3. Tampilan Menu Utama



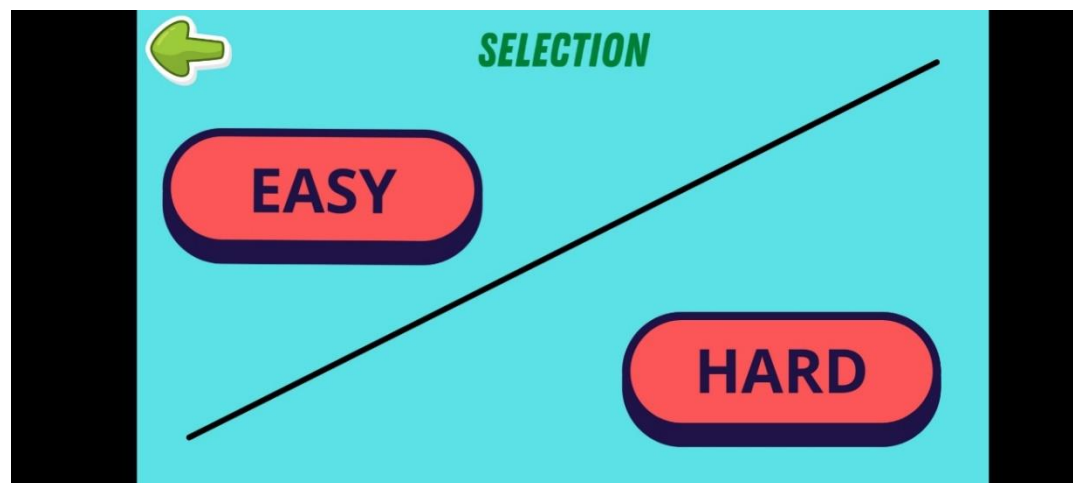
Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan



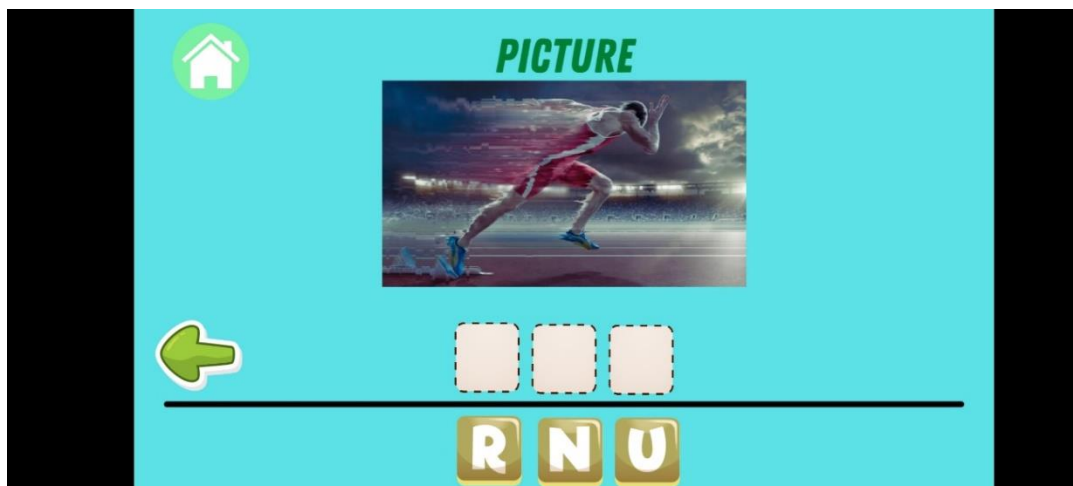
Gambar 5. Tampilan Materi 1



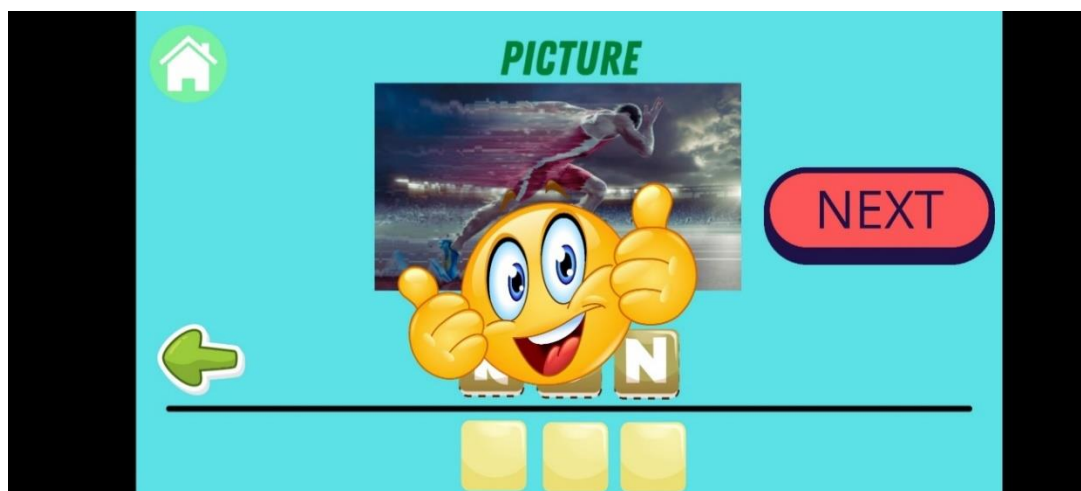
Gambar 6. Tampilan Materi 2



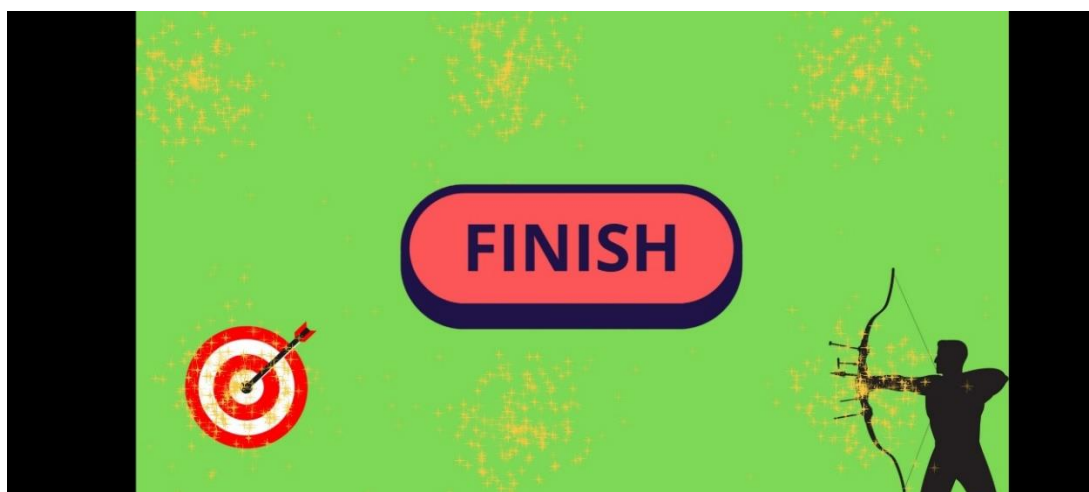
Gambar 7. Tampilan Menu Tingkat Kesulitan Game



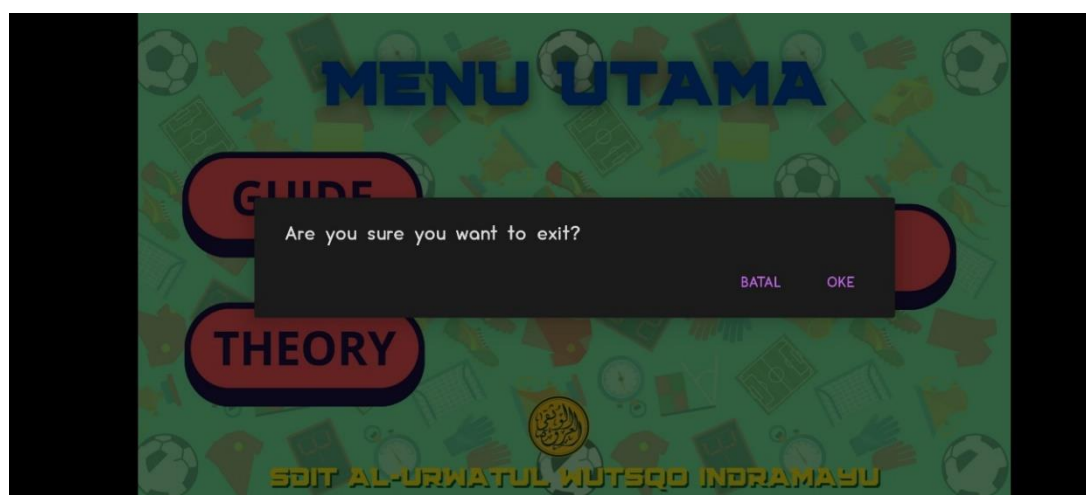
Gambar 8. Tampilan Gameplay Permainan



Gambar 9. Tampilan Jika Berhasil menyusun Kata



Gambar 10. Tampilan Jika Berhasil menyelesaikan permainan



Gambar 11. Tampilan jika ingin keluar dari permainan

Itulah 9 halaman yang ada pada game edukasi menyusun kata, pada game tersebut terdapat 2 materi tentang nama-nama olahraga berbahasa Inggris. Materi pertama berisikan 10 nama olahraga dengan huruf yang jumlahnya sedikit sedangkan pada materi ke dua berisikan 10 nama olahraga dengan huruf yang jumlahnya lebih banyak dan bervariasi. Total terdapat 20 olahraga dalam permainan ini, pada level *easy* dan *hard* masing-masing memiliki 10 tantangan penyusunan kata yang di akhiri dengan *Finish* jika berhasil menyelesaikannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan bahwa, tingkat kepuasan siswa SDIT Al-Urwatul Wutsqo setelah diukur menggunakan System Usability Scale (SUS). Dari 30 responden penilaian yang diberikan untuk game edukasi Bahasa Inggris memperoleh skor 74,5. Dengan Acceptability Ranges didapat Acceptable, versi Adjectives Rating termasuk grade Excellent dan Interpretasi dengan adjective rating maka skor 74,5 masuk kedalam rating Excellent (B). Hasil ini menunjukkan bahwa game edukasi Bahasa Inggris ini dapat digunakan oleh penggunaannya terkhusus untuk siswa Sekolah Dasar. Game edukasi ini dapat membantu memudahkan siswa untuk mencocokkan sebuah gambar, melengkapi kalimat dan menebak sebuah gambar dalam Bahasa Inggris, dengan begitu daya tangkap siswa akan lebih baik dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan inovasi baru sebagai hasil belajar siswa dan diharapkan siswa tidak lagi merasa jenuh dengan pembelajaran Bahasa Inggris karena bagaimana pun Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang perlu kita pelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Irsyadi FY, Annas R, Kurniawan YI. Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *J Teknol dan Inf.* 2019;9(2):78–92.
- [2] Ayu SF. Hasil Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan Melalui Model Discovery Learning (DL) di SMP Negeri 14 Banda Aceh. *ETD Unsyiah [Internet]*. 2018;3(2):49–55. Available from: https://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=38470
- [3] Fauziah R. Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android Pada Konsep Jaringan Tumbuhan. 2021;

- [4] Purnamasari NL. Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *J Pendidik Dan Pembelajaran Anak Sekol Dasar* [Internet]. 2020;5(1):23–30. Available from: <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- [5] Noviyanti N, Gamaputra G. Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *J Ilm Manaj Publik dan Kebijak Sos*. 2020;4(2):100.
- [6] Nuqisari R, Sudarmilah E. Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emit J Tek Elektro*. 2019;19(2):86–92.