



Pengembangan Media Pembelajaran *Game Education* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *My Body*

Rosidiana Ma'rufah^{1,a}, *Abdul Ghoni^{2,b}

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri, Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

^arosidiana@gmail.com, ^baghoni8@gmail.com

Abstract:

The media game of education in this study referred to the overview of the basic body along with pictures to attract students' attention. The type of research used in this study was Research and Development (R&D). R&D is a research strategy or method that is powerful enough to improve practice. The data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. The object was to measure the success of the learning process as evidenced by the student's scores. The variable used as a measurement was the feasibility of the product. The results showed that the need for game education in learning was an important medium to make the teachers easier delivering the learning material, attracting students, especially for grade 1 students at Madrasah Ibtidaiyah, students were also easier to master the topic about my body. The development of learning media for game education can be used by students not only when learning at school. The effectiveness test using the SPSS program also showed the value of Sig. (2-tiled) $p = 0.000 < 0.05$, which means that game media education was effective to improve English learning outcomes about my body.

Keywords: Learning Media, Game Education

Abstrak:

Media game education pada penelitian ini berisi tentang materi pengenalan anggota tubuh dasar disertai dengan gambarnya sehingga lebih menarik minat siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). R&D merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara serta dokumentasi. Objek penelitian adalah untuk mengukur kesuksesan proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil nilai siswa. Variabel yang digunakan sebagai tolak ukur yakni kelayakan dari produk. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya kebutuhan media pembelajaran game education merupakan media yang penting digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menarik minat siswa khususnya siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah serta mempermudah siswa dalam menguasai materi tentang my body, pengembangan media pembelajaran game education mampu dioperasikan sendiri oleh siswa tidak hanya saat pembelajaran di sekolah, uji efektivitas menggunakan program SPSS menunjukkan nilai Sig. (2-tiled) $p=0,000 < 0,05$, yang berarti media game education efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris materi my body.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi

Cara mensitasi artikel ini:

Ma'rufah, R., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Education pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi My Body. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 7(1), 40-48. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i1.221>

INFORMASI ARTIKEL

***Corresponding author:**

aghoni8@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i1.221>

Histori Artikel:

Diterima	: 17/11/2020
Direvisi	: 11/01/2021
Diterbitkan	: 25/01/2021

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari komponen-komponen guru, siswa, tujuan, bahan materi, fasilitas, strategi dan penilaian. Seluruh komponen



tersebut tidak mampu berdiri sendiri, karena seluruh komponen tersebut saling berhubungan. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus menggunakan berbagai cara sebagai strategi dalam menyajikan materi kepada siswa (Junaedi Nugraha, 2020). Pada proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yakni metode pengajaran serta media pengajaran. Media pelajaran menunjukkan keunggulannya dalam membantu para pendidik atau pengajar dalam proses menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan mudah ditangkap oleh anak-anak didik (Aminudin, 2014).

Media atau medium (bahasa latin) sendiri memiliki arti perantara. *Assosiation for education and communication technology (AECT)* mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (Farouq, 2015). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu mempermudah siswa di dalam memahami materi yang dipelajari (Lestari, Hadi, & Mushafanah, 2019). Media ajar merupakan salah satu jenis media pendidikan. Media ajar adalah media yang berisi uraian bahan tentang mata pelajaran atau bidang studi tertentu, yang disusun secara sistematis dan telah diseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran, dan perkembangan siswa, untuk diasimilasikan. Kedudukan media yang merupakan alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018).

Game education merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik untuk dikembangkan. *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Sebenarnya, game memiliki kegunaan dan dampak baik bagi anak, sehingga anak dapat mengenal teknologi, pembelajaran untuk mengikuti arahan dan aturan, melatih menyelesaikan masalah, melatih saraf motorik dan keterampilan spesial, menjalin komunikasi saat bermain serta memberikan hiburan bagi anak (Nozomi, 2018). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terbukti bahwa game education mampu menunjang proses pendidikan. Keunggulan lainnya yakni adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat siswa sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Vitianingsih, 2016).

Pada siswa sekolah usia dasar, belajar bahasa Inggris merupakan suatu hal yang baru, karena di saat inilah mereka biasanya baru memulai mengenal beberapa kosakata dasar dalam Bahasa Inggris, dan di usia mereka tersebut, menerima hal baru merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan. Pada tahap usia ini mereka akan lebih mudah menyerap hal dan ilmu baru. Oleh sebab itu, sebaiknya guru sebagai fasilitator serta pendamping belajar mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas I MI di Kota Salatiga, sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran Bahasa Inggris begitu

minim terutama dalam materi *My Body*. Dari pihak sekolah juga mengakui bahwa sekolah hanya memiliki buku LKS yang isinya hanya materi di gunakan dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran Bahasa Inggris yang ada biasanya hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas tanpa memanfaatkan media. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga siswa kurang memahami materi yang di sampaikan. Hasil observasi yang dilakukan di kelas, terlihat siswa tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik serta kemampuan memahami materi pelajaran masih cukup rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *game education* untuk peserta didik SD/MI yang berisi materi *My Body* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

METODE

1. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah di Kota Salatiga (MI Ma'arif Mangunsari dan MI Tarbiyatul Islamiyah Noborejo) dengan jumlah 47 siswa.

2. Model dan Prosedur Pengembangan

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey. Adapun langkah-langkah tersebut antara lain adalah :

- a. Identifying Instructional Goal (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran).
- b. Conducting Instructional Analysis (melaksanakan analisis pembelajaran).
- c. Identifying Entry Behaviors, Characteristics (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa).
- d. Writing Performance Objectives (merumuskan tujuan khusus pembelajaran).
- e. Developing Criterion-Referenced Test (mengembangkan butir tes acuan patokan).
- f. Developing Instructional Strategy (mengembangkan strategi pembelajaran).
- g. Developing and selecting Instruction (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran).
- h. Designing and Conducting Formative Evaluation (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).
- i. Revising Instruction (merevisi bahan pembelajaran).
- j. Designing and Conducting Summative Evaluation atau merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif (Rumainur, 2016).

3. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berskala kelompok besar. Masing-masing tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- a) Ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap media ajar yang dihasilkan, yakni Bapak Teguh.
- b) Pengembang melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.
- c) Pengembang melakukan perbaikan media ajar berdasarkan kritik dan saran.

Validasi ini disebut validasi isi (content) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberi masukan atau saran terhadap media ajar.

2) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- a) Pengembangan mengamati siswa yang sedang belajar menggunakan media ajar hasil pengembangan.
- b) Siswa memberikan penilaian terhadap media ajar hasil pengembangan.
- c) Pengembang melakukan analisis data hasil penilaian.
- d) Pengembang melakukan perbaikan media ajar berdasarkan hasil analisis penilaian.

b. Subyek Uji Coba

Subyek penilaian dalam pengembangan media ajar ini terdiri atas:

1) Ahli Materi

Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media ajar ini adalah seorang magister di bidang pendidikan.

2) Ahli Desain Pembelajaran

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media ajar ini adalah seorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran.

3) Ahli Bahasa

Bertindak sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media ajar ini adalah seorang dosen Bahasa Inggris.

4) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media ajar ini adalah guru kelas I yang sehari-hari mengajar di Madrasah Ibtidaiyah di Kota Salatiga.

5) Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kota Salatiga

Uji coba lapangan dilakukan pada Semester gasal tahun ajaran 2018/2019. Subyek uji coba lapangan ini adalah siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah di Kota Salatiga.

c. Jenis Data

Data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini adalah:

- 1) Ketepatan dan keefisienan atau validitas isi/materi media ajar diperoleh dari ahli materi.
- 2) Ketepatan dan kemenarikan desain media ajar diperoleh dari ahli desain pembelajaran.
- 3) Ketepatan dan keefisienan bahasa media ajar diperoleh dari ahli bahasa.

d. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek uji coba. Adapun angket yang dibutuhkan adalah: (a) angket penilaian ahli materi, (b) angket penilaian ahli desain pembelajaran, (c) angket penilaian ahli bahasa, (d) angket penilaian ahli pembelajaran, dan (e) angket penilaian siswa uji coba lapangan.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji efektivitas media *game education* ini dimaksudkan untuk menguji seberapa signifikan pengaruh penggunaan media *game education* terhadap hasil pembelajaran siswa kelas 1. Peneliti mengumpulkan data pre-test dari 47 siswa kelas 1 MI Kota Salatiga (MI Ma'arif Mangunsari dan MI Tarbiyatul Islamiyah Noborejo) yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian setelah selesai pembelajaran dilakukan posttest.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran *Game Education*

No	Nama	Nilai				KKM
		Pretest	Ket	Posttest	Ket	
1	A1	40	TT	90	T	70
2	A2	60	TT	80	T	70
3	A3	60	TT	80	T	70
4	A4	80	T	100	T	70
5	A5	40	TT	90	T	70
6	A6	60	TT	90	T	70
7	A7	60	T	90	T	70
8	A8	80	T	100	T	70
9	A9	60	TT	90	T	70

10	A10	80	T	100	T	70
11	A11	60	TT	100	T	70
12	A12	60	TT	100	T	70
13	A13	40	TT	90	T	70
14	A14	80	T	100	T	70
15	A15	60	TT	90	T	70
16	A16	60	TT	90	T	70
17	A17	40	TT	90	T	70
18	A18	80	T	80	T	70
19	A19	60	TT	90	T	70
20	A20	60	TT	80	T	70
21	A21	80	T	90	T	70
22	A22	60	TT	80	T	70
23	A23	60	TT	80	T	70
24	A24	60	TT	80	T	70
25	A25	60	TT	100	T	70
26	A26	40	TT	90	T	70
27	A27	60	TT	80	T	70
28	A28	80	T	80	T	70
29	A29	60	TT	90	T	70
30	A30	40	TT	80	T	70
31	A31	60	TT	60	TT	70
32	A32	40	TT	70	T	70
33	A33	60	TT	80	T	70
34	A34	80	T	80	T	70
35	A35	40	TT	60	TT	70
36	A36	60	TT	70	T	70
37	A37	60	TT	80	T	70
38	A38	60	TT	80	T	70
39	A39	80	T	80	T	70
40	A40	60	TT	90	T	70
41	A41	60	TT	80	T	70
42	A42	80	T	90	T	70
43	A43	60	TT	80	T	70
44	A44	50	TT	60	TT	70
45	A45	80	T	80	T	70
46	A46	80	T	100	T	70
47	A47	60	TT	80	T	70

Jumlah	2854	3990
Rata-Rata	60.7	84.9
Jumlah Tuntas	13	44
Jumlah Tidak Tuntas	34	3
Prosentase Ketuntasan	27.65%	93.6%

Berdasarkan pada tabel di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa adanya pengaruh yang cukup signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *game education* terhadap hasil pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *my body*. Dalam tabel tersebut menunjukkan bahwasanya sebelum menggunakan media *game education* ada 27,65% dari 47 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Setelah menggunakan media pembelajaran *game education* ada peningkatan yang signifikan dari hasil ketuntasan belajar siswa, yakni mencapai 93,62% .

UJI T Independent Samples Test

T-Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47	13,18410	1,92310
	Posttest	47	10,39907	1,51686

Pada tabel di bawah ini menampilkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari hasil *pretest* serta *posttest*.

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1	-23,40426	14,18459	2,06904	-27,56901	-19,23950	-11,312	46	,000

Keterangan:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* .

Kesimpulan: Setelah menganalisis hasil penelitian menggunakan SPSS, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat di ambil kesimpulan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game education*.

1. Proses Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Game Education

Dalam penggunaan media pembelajaran *game education* oleh guru kelas 1 MI Kota Salatiga (MI Ma'arif Mangunsari dan MI Asas Islam Kalibening). Sebelumnya mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *game education* dalam pembelajaran sehari-hari. Ini berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang ditunjukkan dengan rendahnya angka ketuntasan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *my body* pada siswa kelas 1 yang dilakukan dengan pemberian beberapa butir soal yang dimaksudkan sebagai *pretest*. Maka, selanjutnya para guru diberikan media pembelajaran *game education* yang dapat mereka manfaatkan untuk menarik minat siswa yang diharapkan juga mampu meningkatkan hasil kemampuan belajar mereka. Setelah digunakannya media pembelajaran *game education* ini beberapa siswa diberikan kembali beberapa butir soal atau yang dimaksudkan sebagai *posttest*.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Education

Pada hasil *pretest* di dapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 60,7 dengan angka ketuntasan sebesar 27,65%. Kemudian dalam hasil *posttest* didapatkan hasil yang signifikan dengan hasil rata-rata sebesar 84,9 atau sebesar 93,6% siswa tuntas dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *my body*. Ini membuktikan bahwasannya media *game education* ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mampu menarik minat siswa sehingga mereka merasa mudah dan senang mempelajari dan menerima materi yang disampaikan oleh guru

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari data di atas bahwa media pembelajaran *game education* layak digunakan, dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran serta mampu menarik minat siswa saat mempelajari materi *my body*.

Penelitian ini tentunya jauh dari kata sempurna, maka dari itu besar harapan kami untuk dapat melanjutkan ke penelitian pengembangan berikutnya agar memperoleh hasil pengembangan yang baru dan lebih bagus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh sivitas akademik keluarga besar IAIN Salatiga dan MI Maarif Mangunsari yang telah membantu proses berjalannya penelitian ini.

REFERENSI

- Aminudin, A. (2014). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Munzir*, 7(2), 13-28. <http://dx.doi.org/10.31332/am.v7i2.276>.
- Farouq, Faisal Anam. (2015). Inovasi Media Pembelajaran, *Karya Tulis Mahasiswa*, Universitas Surya Serpong, 13.
- Karo-Karo, I. R. Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Lestari, S. Y., Hadi, H., & Mushafanah, Q. (2019). Pengaruh model problem based learning berbantu permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 97-105. <http://dx.doi.org/10.33061/js.v2i1.2979>.
- Nozomi, I. (2018). Aplikasi Game Edukasi pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun dengan Metode Image Manipulation. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(2), 124-131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/intecom.v1i2.288>
- Nugraha, J., Zulela, MS, & Fuad, N (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Metode Problem Based Learning di Kelas IV SDN 3 Selajambe. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 226-236. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.45278>.
- Rumainur. (2016). Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang”, *Tesis, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.” *INFORM: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.25139/ojsinf.v1i1.220>.