



## PENELITIAN EKSPERIMEN SISWA KELAS DELAPAN SMP PGRI KALIMULYA: KEUNTUNGAN MEMANFAATKAN SITUS GAME PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

Irma Rahmawati<sup>1)</sup>, Todo Sibuea<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial, Universitas Dian Nusantara

<sup>2)</sup>Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial, Universitas Dian Nusantara, [todo.sibuea@undira.ac.id](mailto:todo.sibuea@undira.ac.id)

Corresponding Author: Todo Sibuea<sup>2)</sup>

**Abstrak:** Masa pandemi Covid 19 saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Hal ini membuat para peserta didik dan pendidik untuk belajar beradaptasi terhadap penguasaan teknologi demi proses pendidikan yang tetap berjalan efektif. Penelitian ini berkontribusi untuk memberikan suatu materi ajar tambahan berbasis situs game edukasi. Situs platform yang digunakan ada 3, yaitu Kahoot, Educandy, dan Games to learn English. Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah Simple Past Tense. Tujuan penelitian ini adalah (1) mensukseskan program pemerintah terkait merdeka belajar dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan pemanfaatan teknologi yang menarik dan tidak monoton agar siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar tersebut; (2) mengetahui seberapa efektif atas pemahaman siswa terhadap materi ajar yang diberikan. Populasi penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII (8-1 hingga 8-5) di SMP PGRI KALIMULYA yang berlokasi di kota Depok, Jawa Barat dengan sampel berjumlah 154 siswa. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah berdasarkan rerata skor yang diperoleh dari game edukasi dan kuesioner.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, E-Learning, Gamification, Efektifitas Belajar

### PENDAHULUAN

Laporan ini menjelaskan hasil dari penelitian yang mengambil sebuah analisis terhadap pembelajaran jarak jauh menggunakan teknik gamifikasi guna meningkatkan motivasi dan peningkatan pemahaman siswa siswi di salah satu sekolah menengah di kota Depok SMP PGRI Kalimulya. Alasan peneliti menggunakan teknik gamifikasi ini dengan ini dikarenakan anak-anak pasti menyukai sesuai yang menyenangkan dan suatu ide yang menarik bila memasukkan teknik ini pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan khususnya di pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini. Penelitian ini dilakukan secara daring guna mendukung keputusan pemerintah untuk mengurangi aktifitas tatap muka. Maka dari itu peneliti memfokuskan penelitian ini pada bagaimana memotivasi siswa siswi dengan menjadikan kegiatan belajar mereka menarik dan mudah dipahami.

Meninjau dari situasi saat ini, pihak sekolah pun berusaha membuat sistem pembelajaran

jarak jauh ini tetap efektif. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pendidik untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dengan berbantuan teknologi. Seperti yang telah diterangkan pada proposal penelitian bahwa penelitian ini mengambil sebuah eksperimen terhadap praktik pembelajaran pada siswa di salah satu sekolah di kota Depok yaitu SMP PGRI Kalimulya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII yang diambil sampel dari 5 kelas (dari kelas 8-1 hingga 8-5) dengan total 154 siswa. Fokus materi adalah materi tentang Simple past tense.

Dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi dengan memberikan materi terkait dengan kurikulum bermuatan penggunaan teknologi berbasis game edukasi yang dikaitkan dengan materi ajar sesuai silabus minggu dilakukan penelitian yakni Simple Past Tense. Hal ini merupakan sebuah eksperimen terhadap seberapa jauh siswa memahami materi yang diberikan melalui situs pembelajaran berbasis game. Permainan atau game edukasi yang akan diujicobakan adalah berupa situs bukan aplikasi. Situs platform game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini ada 3, yaitu Kahoot, Educandy dan Games to learn English. Hal ini diusahakan agar semua siswa dapat mudah mengaksesnya langsung melalui browser tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu.

Permasalahan pertama yang diangkat dalam penelitian ini adalah tentang motivasi, apakah teknik pembelajaran ini dapat memotivasi siswa siswi SMP PGRI KALIMULYA agar tidak melewatkan setiap materi yang diberikan. Hal ini perlu diketahui bahwa masa pandemi Covid 19 ini membawa anak harus belajar dari rumah dimana kita semua tidak bisa persis mengetahui seberapa efektif proses pembelajaran ini. Dipastikan pendidik dituntut sekreatif mungkin dalam menciptakan suatu pembelajaran yang efektif di situasi saat ini. Hal ini disampaikan berdasarkan bukti keikutsertaan dan keaktifan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan kedua yakni tentang efektifitas. Perlu diketahui seberapa efektif teknik yang digunakan penelitian ini terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi ajar. Hal ini disampaikan melalui hasil atau nilai dan respon yang diberikan pada kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi lebih lanjut terkait jalannya program pembelajaran jarak jauh pada peserta didik di SMP PGRI KALIMULYA dan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan belajar tersebut dengan diberikannya metode belajar berbasis game edukasi seperti yang akan dicapai pada penelitian ini.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:19), kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan, dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik. Menurut Daryanto (2011:6) media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. Hal ini disebabkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tidak optimal.

### **Pengertian E-Learning**

E-learning merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: on-line learning, virtual learning, atau web-based learning. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (e-learning), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya External Harddisk, Flashdisk, CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

### **Manfaat E-Learning**

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan e-learning dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari e-learning diantaranya menurut Rohmah (2016) (1) dengan adanya e-learning maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis (2) E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, (3) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran (4) Dengan e-learning proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

### **Strategi penggunaan E-learning**

Dalam penerapan teknologi seperti penggunaan e-learning, perlu diformulasikan strategi yang jelas sebagai acuan. Penyusunan strategi e-learning seperti disampaikan Emphy (2005) berguna untuk (1) memperjelas tujuan pelatihan atau pendidikan yang ingin dicapai (2) mengetahui sumber daya yang dibutuhkan (3) membuat semua pihak yang terlibat untuk tetap mengacu pada tujuan yang sama. (4) mengetahui pengukuran keberhasilan.

### **Gamification dalam proses pembelajaran daring**

Gamification merupakan kosakata dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata “game” dan akhiran -ication yang bermakna ‘making or causing something’. Jull (2003) memberikan definisi yang eksplisit tentang game yang berhubungan dengan proses belajar. Menurutnya:

*“a game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.”*

Secara sederhana gamification merujuk pada “the use of game elements in contexts that originally had no link to game-related.” Sebagaimana diungkapkan oleh Erin (2013). Dalam pengertian lain, gamification juga diartikan sebagai “a process of enhancing a service with

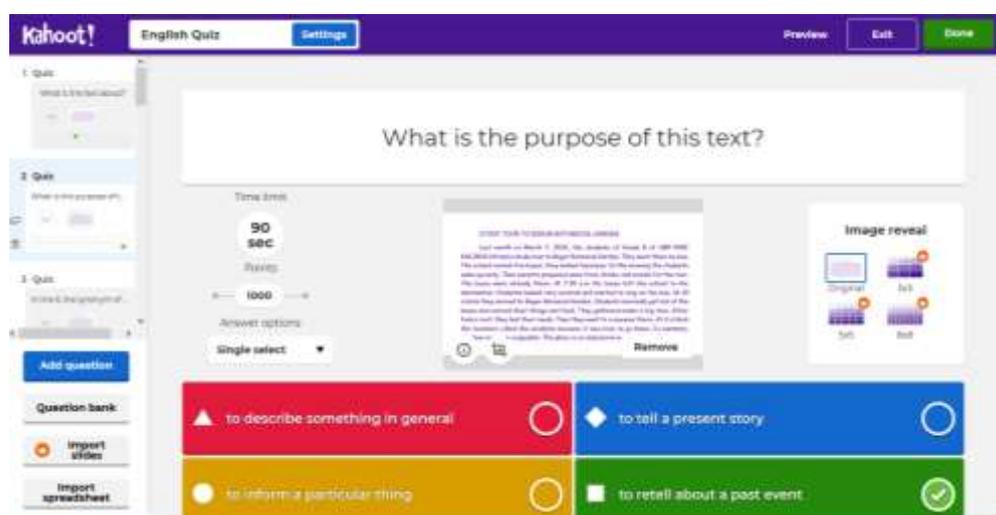
affordances for gameful experiences in order to support the user's overall value creation.” (Houtari dan Hamari, 2012). Gamification juga dimaknai sebagai “the addition of elements commonly associated with games (e.g. game mechanics) to an educational or training program in order to make the learning process more engaging.” (Landers dan Rachel, 2011).

Menurut Rusman, dkk (2013:19-20) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa. Game yang dibuat sebagai media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak terhadap mahasiswa untuk belajar aktif dalam selama proses pembelajaran.

### Penggunaan Kahoot, Educandy, dan Games to learn English

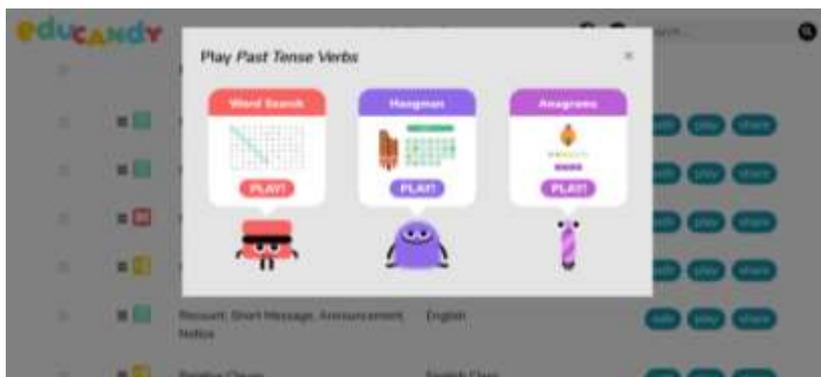
Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan. Siegle (2015) menyebut kahoot sebagai sarana membuat pembelajaran yang menarik dan memudahkan pengajar membuat soal latihan atau kuis dengan perangkat elektronik seperti telepon genggam maupun laptop.

Penggunaan kahoot cukup mudah, guru atau pengajar dapat menyiapkan soal pilihan ganda atau menggunakan pilihan soal yang telah dibuat oleh pengguna lainnya dengan memasukan *keyword* atau kata kunci sesuai topik yang diinginkan. Setelah soal telah dibuat, maka guru dapat mengatur batas waktu pelaksanaan lalu membagikan link atau tautan kepada siswa.



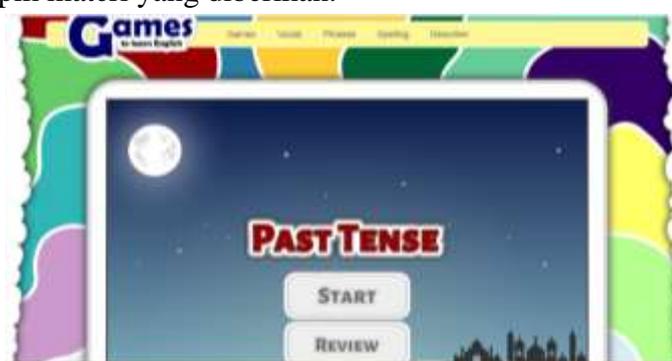
Gambar 1. Contoh Tampilan Soal Quiz Pada Kahoot.It

[www.educandy.com](http://www.educandy.com) adalah situs permainan edukasi yang mengajak siswa bermain sambil belajar. Metode permainan yang disediakan juga mirip dengan jenis permainan pada umumnya seperti hangman, word search, crosswords, dan lain lain. Dalam situs ini guru bisa memasukkan beberapa kosakata atau pertanyaan sesuai materi yang diinginkan lalu biarkan educandy merancang menjadi sebuah permainan yang menyenangkan. Educandy ini bermanfaat untuk melatih kosakata Bahasa Inggris.



Gambar 2. Contoh Tampilan *Educandy*

[www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com) merupakan situs gratis bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris online. Terdapat pilihan permainan yang dapat digunakan siswa untuk berlatih belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Peneliti memilih kategori past tense pada game tersebut untuk menyesuaikan topik materi yang diberikan.



Gambar 3. Contoh Tampilan *Gamestolearnenglish*

### Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang memberikan informasi terkait dengan metode penelitian dan pembahasan yang digunakan sebagai dasar perbandingan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ariadie Chandra Nugraha, Moh.Khairudin, Deny Budi Hertanto (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian berjudul dalam Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital, yang dipublikasikan di Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, periode Mei 2017. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengembangkan game edukasi pada mata kuliah praktik teknik digital, dan (2) menguji kelayakan dari game edukasi pada mata kuliah praktik teknik digital. Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari (a) Analisis, (b) Desain, (c) Development, (d) Implementasi, dan (e) Evaluasi. Hasil proses ini adalah: (1) Pengembangan game "Master of Digital" dengan model ADDIE menghasilkan game edukasi yang terdiri dari halaman utama, level game, skor tertinggi, dan pengaturan. (2) Berdasarkan penilaian oleh ahli materi didapatkan rerata skor 73 dari rerata skor maksimal 84 dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan penilaian oleh ahli media didapatkan rerata skor 84 dari rerata skor maksimal 104 dengan kategori "layak". Berdasarkan penilaian oleh mahasiswa didapatkan rerata skor 54,61 dari rerata skor maksimal 80 dengan kategori "layak". Persamaan

yang mendasari penelitian tersebut dengan proposal ini terletak pada metode atau model penggunaan yang digunakan, namun populasi dan praktik yang digunakan berbeda. Proposal ini menggunakan subjek pada siswa sekolah menengah pertama dengan model gamifikasi yang menyesuaikan usia populasi penelitian.

- 2) Dwi Songgo Panggayudi, Wardah Suweleh, Pramudana Ihsan (2017) dari Universitas Muhammadiyah Surabaya melakukan penelitian berjudul Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini, yang dipublikasikan di Journal of Mathematics Education, Science and Technology Vol. 2, No. 2, periode Desember 2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran game edukasi berbasis budaya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa/i PAUD, serta sebagai cara inovatif untuk mengenalkan budaya Indonesia sejak dini. Jenis penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian dan pengembangan diadaptasi dari Thiagarajan dengan 4D yaitu Define, Design, Development and Dissemination. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara, studi dokumentasi dan angket. Media Pembelajaran game edukasi valid dengan rata-rata persentase 83,50%, praktis dengan persentase 88,60%, dan efektif dengan rata-rata persentase 88,23% serta hasil perhitungan sumbangan keberhasilan penggunaan Media Pembelajaran game edukasi pada uji coba sebesar 90,44% (skala kecil) dan 85,19% (skala besar). Selain itu, untuk mengukur efektivitas media tersebut juga dapat dilihat berdasarkan skor pencapaian hasil belajar siswa yang menunjukkan rata-rata di atas KKM 75 (dalam hal ini 7,5). Secara keseluruhan, rata-ratanya di atas 7, meskipun terdapat 2 siswa pada uji coba skala kecil dan 3 siswa pada uji coba skala besar yang mendapat skor di bawah 7. Penelitian tersebut dan proposal ini terdapat perbedaan pada jenis media yang digunakan juga populasi penelitian hingga hasil.
- 3) Ujang Nendra Pratama, Haryanto (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian berjudul Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan, yang dipublikasikan pada Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 4, No 2, periode Oktober 2017. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk game Android berisi materi Domain TP yang layak sebagai alternatif media belajar bagi mahasiswa prodi TP FIP UNY. Nilai kelayakan diketahui melalui penilaian ahli, calon pengguna, dan daya guna pembelajaran. Pengembangan produk dilaksanakan melalui lima tahap utama: studi pendahuluan, perencanaan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara studi pendahuluan, identifikasi gaya belajar, validasi ahli, validasi calon pengguna, serta pengujian eksperimen. Jumlah responden terdiri dari satu dosen pengampu, dua ahli media dan materi, serta 60 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari validasi media, materi, calon pengguna, serta uji daya guna. Penilaian ahli materi masuk dalam kategori sangat layak, sedangkan ahli media dan calon pengguna masuk dalam kategori layak. Produk juga terbukti memiliki kelayakan daya guna berdasarkan perbedaan rerata nilai pretes dan postes kedua kelompok uji, sehingga perbandingan nilai gain menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Kurnia Dewi Anjani, Ach. Fatchan, Ach. Amirudin (2016) dari Universitas Negeri Malang melakukan penelitian berjudul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap

Motivasi Belajar Siswa., yang dipublikasikan pada Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Volume: 1 Nomor: 9, periode September Tahun 2016. Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengetahui peran pembelajaran berbasis turnamen dan games dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian quasi experiment (eksperimen semu). Bentuk desain eksperimennya adalah one shot case study. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X.1 M A Ahmad Yani Jabung dengan menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan games. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket tertutup. Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan uji T (t-test) dengan menggunakan software SPSS 16.0 for windows. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata skor motivasi siswa sebelum menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan games yaitu 72,55. Sedangkan rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis turnamen dan games yaitu 74,35. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa angka P-value untuk t-test yaitu 0,001. Hal ini berarti  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan games berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti merekomendasikan pembelajaran berbasis turnamen dan games dapat diterapkan di kelas pada siswa terutama mata pelajaran geografi..

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dibuat dengan dasar pemanfaatan teknologi berbasis game edukasi yang diberikan pada siswa siswi SMP PGRI KALIMULYA. Dengan diberikannya metode pembelajaran ini telah didapat hasil yang positif dari antusiasme siswa siswi dalam mengikuti pembelajaran ini dikarenakan peneliti memberikan game edukasi yang tidak memberatkan siswa siswi dalam mengaksesnya. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini. Tahap pengembangan penelitian dimulai dengan perencanaan atau pembuatan konsep awal. Hal ini bertujuan agar proyek penelitian yang dibuat dapat berjalan lancar. Tahapan ini mencakup perencanaan materi, penyusunan materi ajar, dan memasukkan materi ajar pada platform game edukasi. Game edukasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kahoot.com, educandy.com, dan gamestolearnenglish.com.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

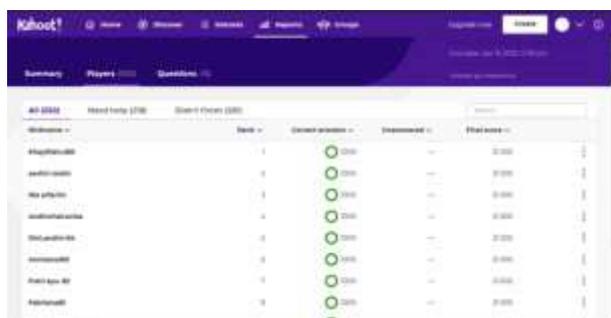
### **Hasil Penelitian**

Dalam analisis pemberian soal latihan menggunakan situs game kahoot.it, didapat perolehan sekitar 99% siswa memahami materi yang diberikan. Pada situs kedua yaitu gamestolearnenglish.com, peneliti mendapat bukti skor yang mereka kirimkan melalui email yang hasilnya pun lumayan bagus yang dapat disimpulkan mereka sangat menikmati kegiatan pembelajaran saat itu. Pada situs ketiga yaitu educandy.com, peneliti mendapatkan siswa mengirimkan lebih dari 1 kiriman bukti skor yang dapat disimpulkan bahkan mereka amat antusias dalam mengikuti pembelajaran saat itu.

### **Pengembangan Game Edukasi**

Pengembangan game edukasi pada situs kahoot.it berdasarkan model pengembangan ADDIE ini mencakup pengembangan pemahaman materi dan media. Hasil dari pengembangan ini didapat perolehan nilai yang sangat memuaskan sehingga dapat disimpulkan pemberian materi ajar dari situs kahoot.it ini sangat memotivasi siswa siswi SMP PGRI KALIMULYA dalam mengikuti

pembelajaran jarak jauh. Manfaat yang dirasakan siswa selain mampu memahami materi ajar juga mengembangkan sikap terus berusaha, hal ini terlihat dari jumlah pemain (players) yang jauh melebihi total participant pada penelitian ini.



Player	Score	Time
1	100%	0:30
2	100%	0:30
3	100%	0:30
4	100%	0:30
5	100%	0:30
6	100%	0:30
7	100%	0:30
8	100%	0:30
9	100%	0:30
10	100%	0:30

Gambar 4. Tampilan Hasil Perolehan Skor Akhir Kuis Pada Situs Kahoot.It

Sementara pada situs educandy dan games to learn English, participant mengirim hasil skor mereka melalui surel atau *email* yang diberikan peneliti. Perolehan skor ini direkap berdasarkan jumlah keikutsertaan di kelas masing-masing. Hasil dari pengembangan game edukasi ini dirasa sangat memuaskan dengan melihat semua peserta yang melengkapi tugas mereka secara lengkap.



Gambar 5. Bukti Peroleh Skor Siswa Yang Dikirim Melalui Surel Atau *Email* Kelayakan Game Edukasi

### Kelayakan Oleh Penyusun Materi

Penilaian kelayakan materi ini disimpulkan oleh ketua dan anggota peneliti sebagai itu sendiri. Aspek yang dinilai adalah tujuan pembelajaran, kualitas isi, umpan balik dan motivasi. Hasil penilaian ini diperoleh dengan dari perolehan rata2 hasil dan keikutsertaan siswa yang mengerjakan soal latihan melalui ketiga situs game tersebut.

Tabel 1. Hasil Penilaian oleh Penyusun Materi

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Tujuan pembelajaran	90	Sangat layak
2.	Kualitas isi	90	Sangat layak
3.	Umpan balik dan motivasi	85	Sangat layak
Total Skor Rerata		88,3	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa penilaian materi pada aspek tujuan pembelajaran mendapatkan rerata 90 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek kualitas isi

mendapatkan rerata 90 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek umpan balik dan motivasi mendapatkan rerata 85 dengan kategori “sangat layak”. Total skor rerata oleh ahli materi sebesar 88,3 dengan kategori “sangat layak”.

### Kelayakan Oleh Pihak Sekolah

Penilaian kelayakan ini dilakukan oleh guru kelas Bahasa Inggris SMP PGRI KALIMULYA dengan menilai kelayakan media yang digunakan. Aspek yang dinilai yaitu desain aplikasi dan soal latihan, penggunaan aplikasi, aksesibilitas, hasil perolehan skor.

**Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Pihak Sekolah**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Desain presentasi dan soal latihan	85	Sangat layak
2.	Penggunaan dan fungsi	80	Sangat layak
3.	Kualitas dan aksesibilitas	87	Sangat layak
	Total Skor Rerata	84	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penilaian materi pada aspek desain aplikasi dan soal latihan mendapatkan rerata 85 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek penggunaan dan fungsi mendapatkan rerata 80 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek kualitas dan aksesibilitas mendapatkan rerata 87 dengan kategori “sangat layak”. Total skor rerata oleh pihak sekolah sebesar 84 dengan kategori “sangat layak”.

### Kelayakan Oleh Responden

Penilaian kelayakan ini dilakukan oleh peserta didik SMP PGRI KALIMULYA berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan. Aspek yang dinilai yaitu tujuan pembelajaran, kualitas isi, umpan balik dan motivasi, desain presentasi dan soal latihan, penggunaan dan aksesibilitas.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Oleh Responden**

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Tujuan pembelajaran	80	Sangat layak
2.	Kualitas isi	83	Sangat layak
3.	Umpan balik dan motivasi	85	Sangat layak
4.	Desain presentasi dan soal latihan	85	Sangat layak
5.	Penggunaan dan fungsi	80	Sangat layak
6.	Kualitas dan aksesibilitas	87	Sangat layak
	Total Skor Rerata	83,3	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa penilaian materi pada aspek tujuan pembelajaran

mendapatkan rerata 80 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek kualitas isi mendapatkan rerata 83 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek umpan balik dan motivasi mendapatkan rerata 85 dengan kategori “sangat layak”. aspek desain aplikasi dan soal latihan mendapatkan rerata 85 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek penggunaan dan fungsi mendapatkan rerata 80 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek kualitas dan aksesibilitas mendapatkan rerata 87 dengan kategori “sangat layak”. Total skor rerata oleh pihak sekolah sebesar 83,3 dengan kategori “sangat layak”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan ADDIE sebagai model pengembangannya memiliki penjabaran sebagai berikut: (1) Tahap analisis meliputi model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan perangkat pembelajaran atau administrasi guru yang dilakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah. (2) Tahap desain meliputi perancangan materi, penyusunan materi ajar, dan memasukkan materi ajar pada platform game edukasi. (3) Tahap pengembangan dan implementasi meliputi pengembangan materi dan program yang digunakan. (4) Tahap evaluasi meliputi penilaian oleh penyusun materi, pihak sekolah dan responden berdasarkan data hasil evaluasi.

Tingkat kelayakan game edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran oleh pemateri mendapatkan total rerata skor 88,3 dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai tujuan pembelajaran dan kualitas dari rerata skor tertinggi sebesar 90. Rerata skor total tersebut berasal dari rerata skor aspek tujuan pembelajaran sebanyak 90, rerata skor aspek kualitas isi sebanyak 90, dan rerata skor aspek umpan balik dan motivasi sebanyak 85. Penilaian kelayakan oleh guru sekolah mendapatkan rerata skor total sebanyak 84 dengan kategori “layak” untuk digunakan sebagai kualitas dan aksesibilitas dari rerata skor total tertinggi sebanyak 87. Rerata skor total tersebut berasal dari rerata skor aspek desain presentasi dan soal latihan sebesar 85, rerata skor aspek penggunaan dan fungsi sebanyak 80, dan rerata skor aspek kualitas dan aksesibilitas sebanyak 87. Respon dari pengguna akhir dengan responden sebanyak 154 siswa kelas 8 SMP PGRI Kalimulya, menyatakan bahwa 27 % siswa menyatakan bahwa game edukasi “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. 73 % siswa menyatakan bahwa game edukasi “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa game edukasi yang telah diberikan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran

### **Saran**

Setelah mengambil kesimpulan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Untuk pembelajar Bahasa Inggris
  - a. Pelajari bahasa Inggris dengan cara apapun yang membuat kita fokus dan nyaman dalam mempelajarinya.
  - b. Manfaatkan setiap media yang diberikan guru atau pendidik untuk memahami materi dan bertanya bila ada yang belum dipahami.
  - c. Disarankan untuk tidak mudah menyerah terhadap proses pembelajaran. Terus mencoba, kegagalan merupakan awal suatu kesuksesan bila terus berusaha.

- 2) Untuk pengajar Bahasa dan Sastra Inggris
  - a. Memiliki pengetahuan tambahan tentang teknologi, tetap semangat mengupdate ilmu seiring perkembangan zaman dan situasi.
  - b. Dapat mencoba metode yang digunakan penelitian ini sebagai bahan referensi ajar yang menarik.
  - c. Terus semangat membantu siswa meningkatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran daring saat ini.
- 3) Untuk calon peneliti
  - a. Diharapkan calon peneliti dapat memperluas metode yang digunakan.
  - b. Dapat menganalisis pemahaman siswa terhadap materi yang digunakan
  - c. Terkait penggunaan gamifikasi berbasis pembelajaran. dipastikan telah mencoba mengaplikasikannya terlebih dahulu untuk meminimalisir hambatan yang terjadi saat penelitian berlangsung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Empy Effendi, Hartono Zuang .2005. *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Hakim, A.B., 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal)*, 2(1).
- Waller, V. and Wilson, J. 2001. A definition for e-learning. *TheODL QC Newsletter*, pp. 1- 2.
- Erenli, Kai. 2013. "The Impact of Gamification: Recommending Education Scenarios". Dalam jurnal *iJET – Volume 8, Special Issue 1: "ICL2012"*, January 2013.
- Huotari, Kai dan Juho Hamari. 2012. "Defining Gamification: A Service Marketing Perspective". dalam *MindTrek 2012*, Tampere, FINLAND.
- Juul, J. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". Dalam *Proceedings of Level Up: Digital Games Research Conference*, hal. 30—45. Diakses: 6/5/2020 melalui <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Landers, Richard N. dan Rachel C. Callan. 2011. "Casual Social Games as Serious Games: The Psychology of Gamification in Undergraduate Education and Employee Training". Dalam M. Ma et al. (eds.). *Serious Games and Edutainment Applications*. London: Springer.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. *Model of Teaching (Model-model Pengajaran) terjemahan*. Penerbit: PT Pustaka Pelajar. Edisi ke delapan. 2011
- Ariadie Chandra Nugraha, Moh.Khairudin, Deny Budi Hertanto (2017), Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital, *Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1.
- Dwi Songgo Panggayudi, Wardah Suweleh, Pramudana Ihsan (2017), Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini, *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 2, No. 2.
- Ujang Nendra Pratama, Haryanto (2017) *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang*

Domain Teknologi Pendidikan, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol 4, No 2.

Kurnia Dewi Anjani, Ach. Fatchan, Ach. Amirudin (2016), Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa, yang Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Volume: 1 Nomor: 9