

Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris untuk Membantu Kemampuan *Listening* pada Siswa Kelas XII SMKN 3 Bangkalan

Fefiana Diny Hermawati¹, Etistika Yuni Wijaya², Nuru Aini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia
email: fefianadiny@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* edukasi bahasa Inggris yang menarik dan sesuai dengan materi *news item text*, untuk membantu kemampuan *listening* siswa SMKN 3 Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model MDLC dengan melalui 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan wawancara. Data hasil uji validasi ahli diperoleh sebagai berikut: 1) *Game* edukasi bahasa Inggris kompetensi *listening*; 2) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 88,88% dengan kategori rentan “sangat layak”; 3) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli bahasa sebesar 81,82% dengan kategori rentan “layak”; 4) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media sebesar 84,21% dengan kriteria “sangat layak”; 5) Persentase yang diperoleh dari uji pengguna kelompok kecil sebesar 81,84% dengan kategori rentan “layak”; 6) Persentase yang diperoleh dari uji pengguna kelompok besar sebesar 76,84% dengan kategori rentan “layak”. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi bahasa Inggris kompetensi *listening* layak digunakan untuk membantu kemampuan *listening* siswa SMKN 3 Bangkalan.

Kata Kunci: *bahasa Inggris, game edukasi, listening, MDLC*

Abstract

The aim of this study is to develop an engaging English educational game that aligns with the news item text material to enhance the listening skills of SMKN 3 Bangkalan students. The research method used is Research and Development (R&D) with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model, consisting of six stages: *concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution*. Data collection techniques include questionnaires and interviews. The validation expert results are as follows: 1) The English educational game for listening competence; 2) The percentage obtained from the material expert validation is 88.88% with a category of "highly suitable"; 3) The percentage obtained from the language expert validation is 81.82% with a category of "suitable"; 4) The percentage obtained from the media expert validation is 84.21% with a rating of "highly suitable"; 5) The percentage obtained from small group user testing is 81.84% with a category of "suitable"; 6) The percentage obtained from large group user testing is 76.84% with a category of "suitable". Based on the test results, it can be concluded that the English educational game for listening competence is suitable for enhancing the listening skills of SMKN 3 Bangkalan students.

Keywords: *English, educational game, listening, MDLC.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan di era globalisasi ini. Penerapannya dalam teknologi, seni, politik, budaya, *sains*, dan bahkan hubungan internasional menunjukkan hal ini. Saat mendengarkan musik, menonton televisi, bermain *game online* atau *offline*, mencari buku referensi untuk informasi, atau bahkan berkomunikasi dengan orang asing, banyak orang membutuhkan bahasa Inggris. Seperti program Masyarakat Ekonomi Asean (*MEA*) misalnya, mengharuskan siswa untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing sebagai prasyarat. Hal di samping ini tuntutan zaman yang semakin meningkat, dikarenakan bahasa Inggris dikenal sebagai "*lingua franca*" dunia (Setiawan & Munawaruzaman, 2021).

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) per Februari 2022 tingkat pengangguran bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun 2022 mencapai 9,42%. Peneliti juga melakukan wawancara bersama guru BK yaitu ibu nanik, mengenai keterserapan siswa lulusan SMKN 3 Bangkalan di dunia kerja, berdasarkan hasil analisis data dan wawancara tersebut, dari 3 angkatan 2018 – 2021 45,01% siswa belum terserap di dunia kerja, Ibu Nanik menyatakan dengan siswa mengikuti tes bahasa inggris akan dapat meningkatkannya diterima kerja.

Fungsi bahasa inggris bagi siswa SMK untuk memperluas zona dan memperluas kesempatan untuk bekerja serta dapat bersaing dengan tenaga kerja luar, karena lulusan SMK sering di kaitkan bekerja setelah lulus sekolah, maka justru pada jenjang ini sangat di butuhkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ubaedillah et al. (2020) yang menyatakan bahwa di zaman sekarang ini, persaingan untuk mendapatkan pekerjaan semakin ketat. Seorang calon tenaga kerja tidak hanya diharapkan memenuhi standar kemampuan dalam bidang pekerjaan yang dituju, tetapi juga harus dapat menyampaikan dengan menggunakan bahasa berkomunikasi yang dikenal di seluruh dunia, khususnya bahasa Inggris. Khususnya untuk perusahaan asing, seseorang yang dapat berkomunikasi dalam bahasa asing memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan yang mereka inginkan. Ketika menentukan persyaratan untuk mempekerjakan karyawan baru, hal ini berdampak pada proses seleksi perusahaan, kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai salah satu syarat penerimaannya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan komunikasi bahasa Inggris agar lulusan dapat bersaing untuk pekerjaan yang baik di masa depan. Salah satu SMK yang mengalami kendala tersebut adalah SMK 3 Bangkalan

Kemampuan bahasa inggris menjadi prasyarat penting bagi siswa lulusan SMK dalam mencari pekerjaan. Siswa SMK diharapkan mampu menguasai atau mampu kecakapan bahasa Inggris yang meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu: *listening* (menyimak), *writing* (menulis), *speaking* (berbicara) dan *reading* (membaca). Penekanan dari empat kompetensi tersebut adalah pada keterampilan berkomunikasi. Siswa SMK diharapkan lebih memiliki keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris yang lebih komunikatif sehingga lebih siap terjun dunia kerja. Siswa sekolah kejuruan cenderung pasif ketika berkomunikasi dalam bahasa Inggris, terlalu khawatir tidak mengetahui kosa kata, takut melakukan kesalahan dan meragukan apa yang didengar orang lain. Hal ini tentunya akan merugikan para siswa SMK tersebut, mengingat kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu patokan untuk menilai mutu diri seseorang saat melamar pekerjaan. Nilai jual pelamar pekerjaan tentu akan lebih tinggi jika orang tersebut memiliki bahasa Inggris yang aktif (Suratmi, 2022).

Komunikasi akan berjalan lebih lancar jika pendengar dapat merespons apa yang pembicara sampaikan. Perbedaan pengucapan dan gramatikal dapat menyebabkan misunderstanding antara pembicara dan pendengar (Yefridelti, 2018).

Listening membutuhkan beberapa kriteria atau unsur dalam pencapaiannya, terdapat lima unsur yaitu mendengar (*hearing*), menangkap (*attending*), memahami (*understanding*), menanggapi (*responding*), dan mengingat (*remembering*). Secara sederhana, kita harus terlibat aktif dalam proses komunikasi karena komunikasi hanya akan berhasil jika penerima informasi dapat memahami apa yang disampaikan oleh pembicara (Simanjuntak & Uswar, 2021).

Peran Bahasa Inggris dalam konteks dunia kerja, seorang pekerja yang fasih berbahasa Inggris memiliki nilai tambah tersendiri. Bahkan, salah satu syarat wajib pelamar yakni pengetahuan bahasa Inggris yang baik kerap muncul di beberapa tawaran pekerjaan. Kefasihan berbahasa Inggris juga merupakan keuntungan bagi pekerja di perusahaan lokal yang ingin membawa bisnisnya ke pasar internasional. Maka tidak heran jika banyak karyawan yang mengikuti kursus pelatihan bahasa Inggris untuk karyawan (Nugroho, 2022).

Selain kendala yang disebabkan oleh siswa, kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar juga yang sesuai untuk menggali kemampuan siswa, membuat mereka cenderung pasif di kelas. Apalagi guru masih menerapkan model pembelajaran ceramah dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Bahasa Inggris sangat penting sehingga perlu adanya daya dukung media pembelajaran yang tepat untuk mengurangi angka pengangguran.

Berdasarkan fakta data tersebut, diperlukan beberapa fasilitas atau sarana untuk membantu mengasah kemampuan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris saat ini bukan hanya menjadi hal yang umum bahkan sudah menjadi hal yang lumrah, apalagi di era globalisasi ini. Di era globalisasi saat ini, dapat berbahasa Inggris secara efektif dan lancar sudah menjadi suatu tuntutan atau kebutuhan bagi setiap orang. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris digunakan di hampir setiap aspek kehidupan. Bahasa Inggris tidak hanya diperlukan di sekolah, tetapi juga digunakan untuk bekerja dengan pebisnis dari seluruh dunia dalam transaksi internasional. Peluang pekerjaan bagi individu berbahasa Inggris sangat banyak, dan mereka mungkin juga mampu untuk mengamankan posisi bergaji tinggi dalam bisnis atau organisasi lain. (Firmansyah, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut digali wawancara lebih mendalam yang dilakukan kepada guru Bahasa Inggris di SMKN 3 Bangkalan, bersama ibu indah, dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berupa Buku, dan Speaker. Media pembelajaran yang saat ini digunakan masih belum cukup untuk membantu kemampuan *Listening* siswa, selain itu siswa kurang fokus dan tidak dapat mendengar dengan jelas saat *listening*.

Peneliti juga melakukan kuesioner yang dibagikan peneliti kepada 25 siswa kelas XII SMKN 3 Bangkalan, peneliti menemukan beberapa permasalahan mengenai keberlangsungan pembelajaran. Observasi melalui angket menggunakan google form telah dilakukan dan diperoleh hasil persentase 48% mengalami kesulitan pada media, dan 32% mengalami kesulitan pada pronounce kata bahasa Inggris. Kesulitan pada media ini kebanyakan yang dialami seperti sulitnya fokus, speaker kurang terdengar jelas, dan tidak mengerti apa yang didengar. Hasil persentase dari kuesioner dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Diagram persentase kendala siswa

Hal ini disebabkan karena media pembelajaran dan Lab yang kurang mendukung siswa. Selain itu sebanyak 88% responden siswa menyatakan minat dan perlunya pengadaan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi. Sedangkan untuk siswa yang tidak mengalami kendala sebanyak 20%, mereka tetap menyatakan perlu untuk pengembangan media pembelajaran *game* edukasi, agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan seru.

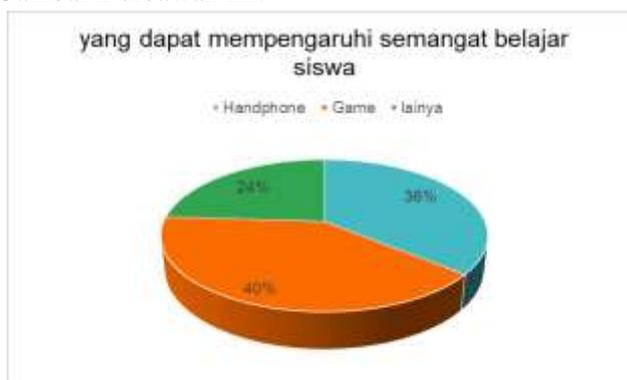
Pada jenjang SMK, mata pelajaran Bahasa Inggris bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan dan tulis pada tingkat menengah dengan penguasaan kemampuan dan keterampilan berbahasa Inggris serta untuk mendukung kompetensi keahlian program.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Arsyad, 2014):

1. Media pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses dan hasil pembelajaran dengan cara membuat penyampaian pesan dan informasi menjadi lebih jelas.
2. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran dengan cara mengarahkan perhatiannya. Kemampuan bagi siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, serta interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.

Ketertarikan siswa menggunakan *android* sebagai media pembelajaran dan sudah terbiasa menggunakan *smartphone android* menunjukkan kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran tersebut. Guru belum dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal sebagai media pembelajaran, padahal siswa sudah familiar dengan teknologi (Saputri & Fransisca, 2020).

Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android dapat dibuktikan dengan hasil persentase kuesioner pada Gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Diagram persentase pengaruh semangat belajar siswa

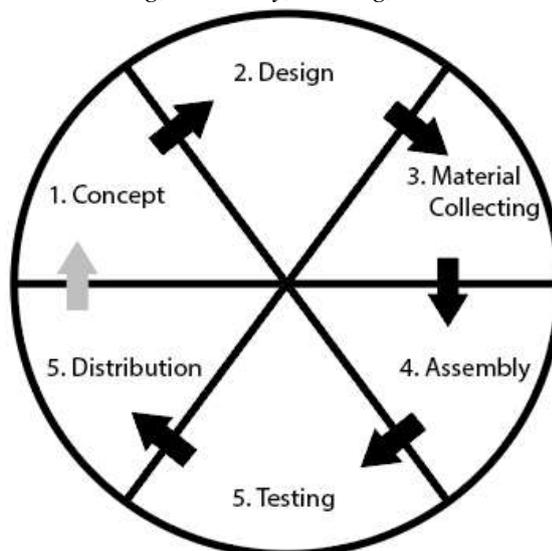
Dengan berbagai media pembelajaran, guru dapat menggunakannya sebagai bahan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Penyampaian materi pembelajaran oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa berkat penggunaan media pembelajaran yang dapat membangun minat mereka untuk mempelajari hal-hal baru (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* memiliki kemudahan yaitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, yang pada hakikatnya dalam proses pembelajaran membutuhkan berbagai pembelajaran yang membangkitkan minat siswa, dan salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *game*.

Game edukasi saat ini merupakan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan *game* edukasi sangat menarik. Jika dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, *game* edukasi menawarkan sejumlah keunggulan. Tersedianya animasi yang berpotensi untuk meningkatkan memori dan membantu siswa menyimpan informasi lebih lama dari metode pengajaran konvensional, adalah salah satu keuntungan yang signifikan. (Vitianingsih, 2017).

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah metode sistematis untuk merancang dan mengembangkan program dan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria internal (Sugiyono, 2019).

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi dapat dikembangkan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) seperti pada Gambar 3 yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*.



Gambar 3. Tahapan MDLC versi Luther-Sutopo.

Menggunakan istilah “*authoring*” untuk mendefinisikan pengembangan perangkat lunak multimedia. Luther mendefinisikan tahapan pengembangan perangkat lunak multimedia dalam 6 langkah, dimana setiap langkah tidak harus berurutan, tetapi dapat berlangsung paralel dengan tahapan perencanaan (konsepsi dan desain) yang harus dimulai terlebih dahulu menurut Luther dalam (Binanto, 2015).

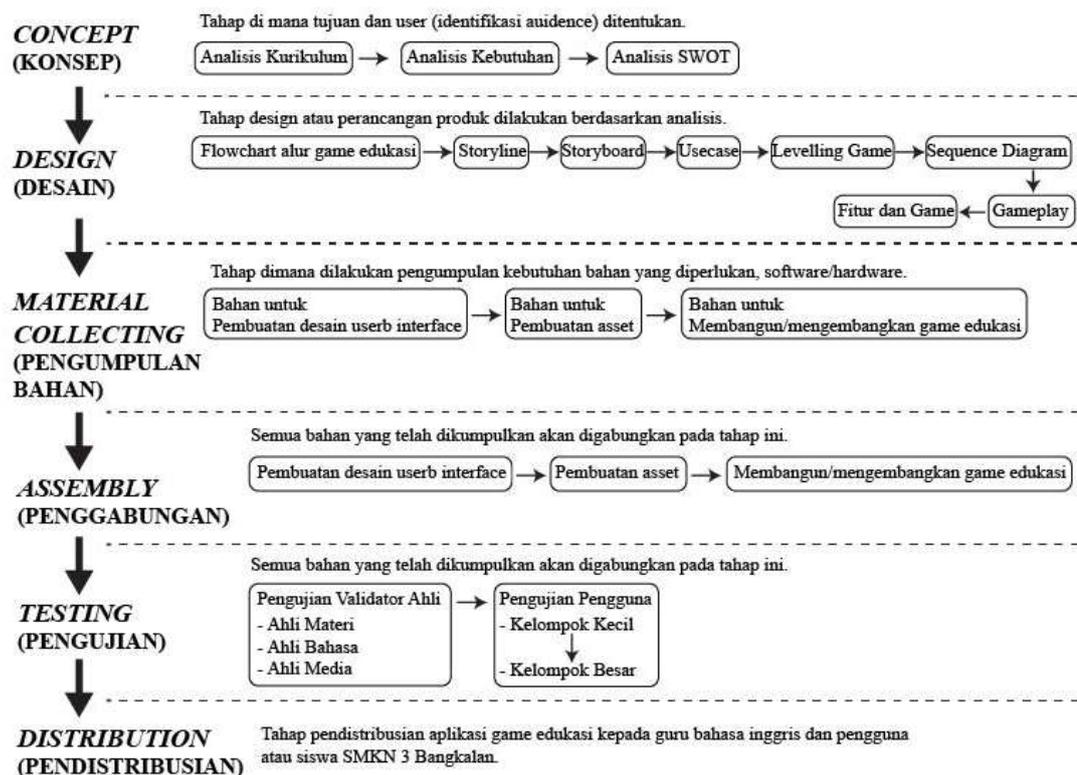
Metode ini merupakan pengembangan alat yang bisa digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk baru, tetapi juga untuk memvalidasi produk yang diproduksi. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan salah satu jenis metode yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) (Litasari & Setya Chendra Wibawa, 2019). Berikut ini merupakan langkah kegiatan pengembangan model MDLC:

Tabel 1. Langkah pengembangan model MDLC

Langkah Model	Kegiatan Pengembangan
<i>Concept</i>	Sasaran media dan jenis aplikasi multimedia yang akan dirancang
<i>Design</i>	Tentukan dengan jelas langkah-langkah yang perlu diambil dalam proyek multimedia. <i>storyboard</i> dan <i>flowchart</i> dibuat pada tahap ini.
<i>Material Collecting</i>	Pada tahap ini, seluruh file data, audio, video, dan gambar yang tersedia dikumpulkan. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini digunakan dalam tahap produksi pengembangan <i>game</i> edukasi, yang mendefinisikan semua <i>scene</i> aplikasi multimedia.
<i>Assembly</i>	Seluruh proyek dibuat dan diprogram untuk membuat aplikasi <i>game</i> edukasi.
<i>Testing</i>	Aplikasi dijalankan dan diperiksa selama pengujian untuk memastikan pengembangan multimedia berjalan sesuai rencana.
<i>Distribution</i>	Aplikasi yang telah dikembangkan diproduksi lebih dan diberikan kepada <i>user</i> .

Sumber: Luther-sutopo dalam Binanto (2015)

Berikut ini merupakan prosedur tahapan penelitian dan pengembangan *game* edukasi bahasa Inggris yang diadaptasi dengan model MDLC:



Gambar 4. Prosedur Penelitian

1. Subjek Uji Coba

Para ahli dan target yang mengevaluasi media pembelajaran yang baru dikembangkan menjadi subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini. Subjek meliputi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran, dan subjek uji yang berperan sebagai pengguna dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data.

a. Wawancara

Wawancara tersebut merupakan salah satu alat evaluasi dimana peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden dan berdiskusi dengan responden untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Untuk lebih memahami potensi dan permasalahan yang ada di kelas XII, dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan guru bahasa Inggris dan guru BK.

b. Kuesioner (angket)

Kuesioner tujuannya adalah cara yang digunakan sebagai merekam dan mengumpulkan informasi atau data dengan cara meminta siswa untuk menjawab sekumpulan pertanyaan berdasarkan permintaan user. Indikator program yang berkaitan dengan isi program, materi pembelajaran, tampilan, dan kualitas teknis diukur dengan menggunakan metode angket.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan kejadian yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa bukti potret saat proses wawancara, proses peserta didik bermain atau menggunakan media pembelajaran game edukasi dan tulisan peserta didik pada saat pengisian angket.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan setelah dilakukan pengujian oleh 1 orang ahli media, 1 orang

ahli materi, dan 1 orang ahli bahasa. Data Kualitatif diperoleh melalui saran-saran, masukan, dan koreksi yang diberikan oleh para ahli validasi terkait dengan kualitas game edukasi beserta isinya. selanjutnya hasil uji produk digunakan untuk memodifikasi produk sebelum diuji cobakan pada pengguna (siswa). Validasi dari pengujian produk dilakukan dengan menggunakan konsep nilai skala Likert dan Guttman yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Skala Linkert

No	Jawaban	Nilai
1	Sangat Bagus	5
2	Bagus	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Sumber : Sugiyono (2019)

Tabel 3. Skala Guttman

No	Jawaban	Nilai
1	Ya	0
2	Tidak	1

Sumber : Sugiyono (2019)

Setelah memperoleh hasil dari pengujian selanjutnya menghitung skor total untuk setiap aspek dari seluruh responden, baik dari ahli media, ahli materi, ataupun pengguna. Kelayakan media akan diketahui setelah mendapat hasil kualitatif dari pembuatan rentang kelayakan menggunakan hasil skor total.

Tabel 4. Rentang Skala Likert

Rentang Skor	Kategori
$\bar{x}_i + 1.80 S_{Bi} < X$	Sangat Bagus
$\bar{x}_i + 0.60 S_{Bi} < X \leq \bar{x}_i + 1.80 S_{Bi}$	Bagus
$\bar{x}_i - 0.60 S_{Bi} < X \leq \bar{x}_i + 0.60 S_{Bi}$	Cukup
$\bar{x}_i - 1.80 S_{Bi} < X \leq \bar{x}_i - 0.60 S_{Bi}$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1.80 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Sumber : Ramadhani (2013)

Keterangan:

X = Skor total

\bar{x}_i = $(1/2) \times (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

S_{Bi} = $(1/3) \times (1/2) \times (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

Perhitungan skala Guttman diambil dari Trisanti (2013) yang digunakan untuk menentukan persentase kriteria media, berikut ini merupakan rumus skala Guttman:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = kelayakan media

F = Jumlah jawaban responden

N = Skor tertinggi

I = Jumlah item

R = Jumlah responden

Setiap indikator kemudian dideskripsikan dan diringkas dengan mengubah data persentase kuantitatif menjadi data kualitatif sesuai dengan acuan konversi pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Konversi Nilai

No	Interval Persentase	Nilai
1	0 - 20%	Sangat Kurang
2	20% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Bagus
5	81% - 100%	Sangat Bagus

Sumber : Trisanti (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa sebuah *game* edukasi bahasa Inggris untuk membantu kemampuan *listening* siswa kelas XII. Proses pembuatan aplikasi ini melibatkan banyak perbaikan dan penyempurnaan untuk mencapai hasil akhir yang valid dan layak untuk digunakan oleh siswa. Model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) terdiri dari 6 tahap pengembangan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

Berikut penjelasan pada tiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan *game* edukasi:

1. *Concept*

Tahapan ini yang menentukan sasaran *game* dan jenis aplikasi multimedia apa yang akan dirancang. Mulai dari Analisa kurikulum, Analisa kebutuhan dan Analisa SWOT.

2. *Design*

Design game edukasi atau perancangan produk dilakukan berdasarkan analisis yang ada pada tahap *concept, game* telah digambarkan dengan *flowchart, storyboard, usecase*, dan *sequence diagram*.

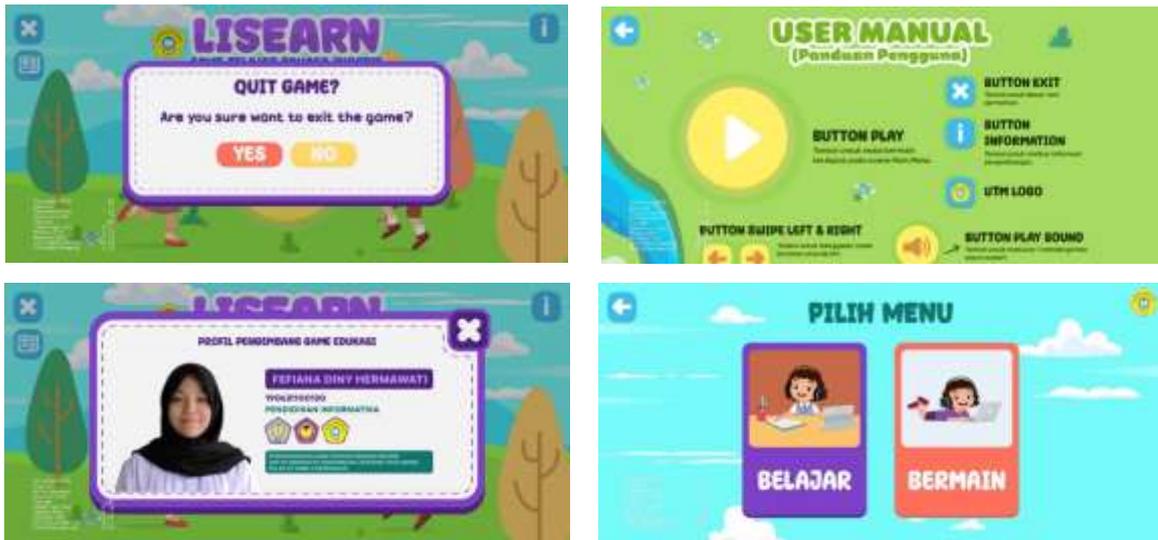
3. *Material collecting*

Tahap ini mengumpulkan material (bahan) sebagai persiapan sebelum lanjut ke tahap *assembly*. Mulai dari *software, asset game, video, audio dubbing, sound effect*, dll.

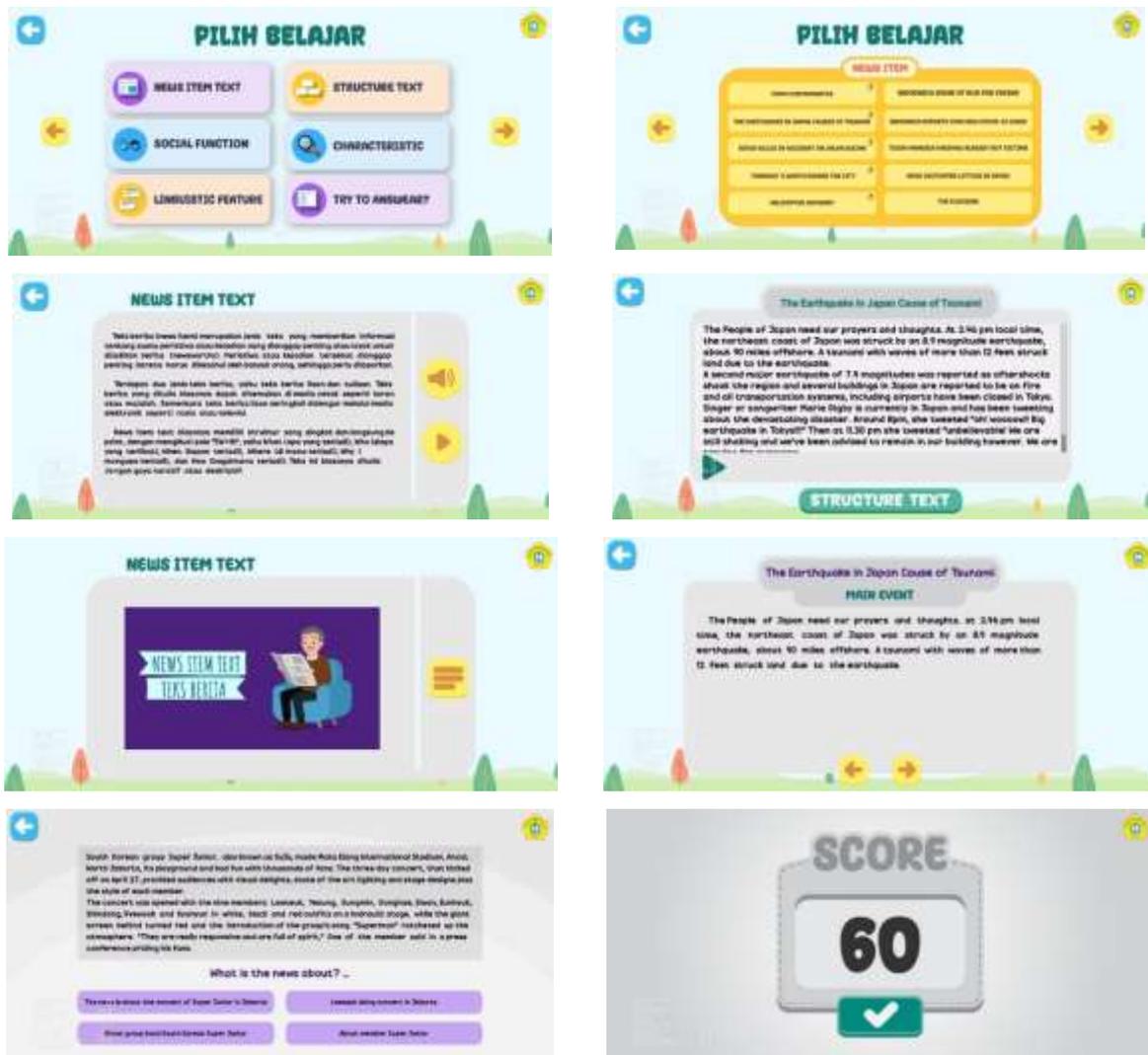
4. *Assembly*

Pada tahap ini akan dijabarkan hasil pengembangan *game* edukasi setelah melalui proses *material collecting*. Berikut merupakan pemaparan singkat dari *game* edukasi bahasa Inggris:

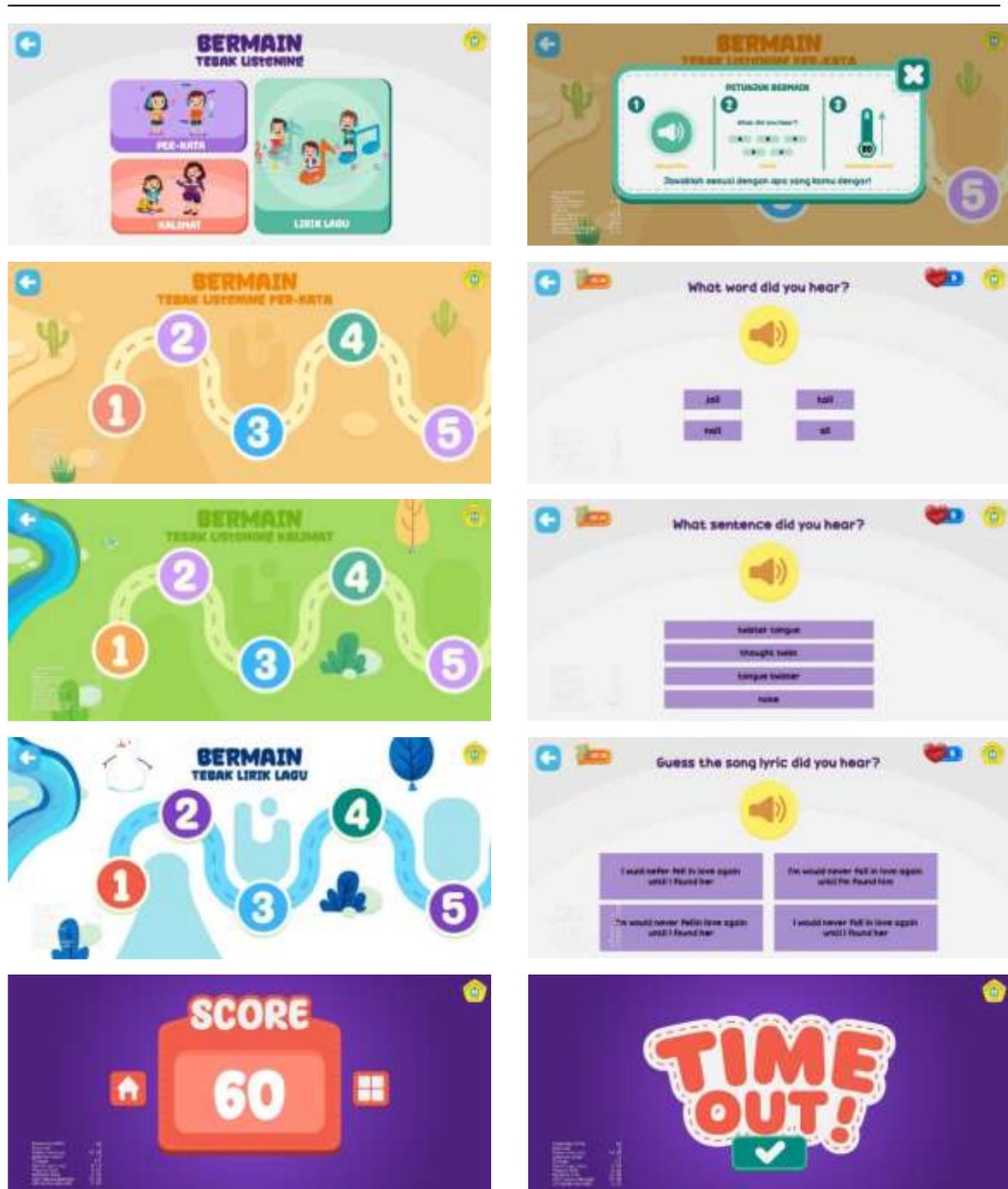




Gambar 5. Tampilan awal game edukasi



Gambar 6. Menu belajar



Gambar 7. Menu bermain

5. Testing

Testing yaitu tahap pengujian kelayakan pada game edukasi, yang dilakukan oleh beberapa validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan kualifikasi yang telah ditentukan.

a. Uji ahli materi

Materi diujikan oleh ahli materi yang merupakan guru Bahasa Inggris. Berikut ini peneliti sajikan hasil analisis dari uji materi *game*:



Gambar 8. Diagram analisis validasi ahli materi

Dapat di perhatikan hasil menunjukkan bahwa uji coba materi dari game menghasilkan skor total penilaian (X) sebesar 80 berada dalam $75,6 < 80$. Jika dihitung dalam persentase, skor tersebut mendapatkan 88,88%, skor tersebut mengindikasikan bahwa game tersebut memenuhi kualifikasi sebagai produk yang sangat layak. Hasil ini memberikan dukungan kuat terhadap keefektifan dan kualitas materi dalam *game* yang telah diuji coba.

b. Uji ahli media

Media diujikan oleh validator media yaitu oleh dosen pendidikan informatika yang memiliki *background* IT atau keahlian dan kemampuan dalam bidang media dan desain media pembelajaran pendidikan. Berikut ini peneliti sajikan hasil analisis dari uji media *game*:

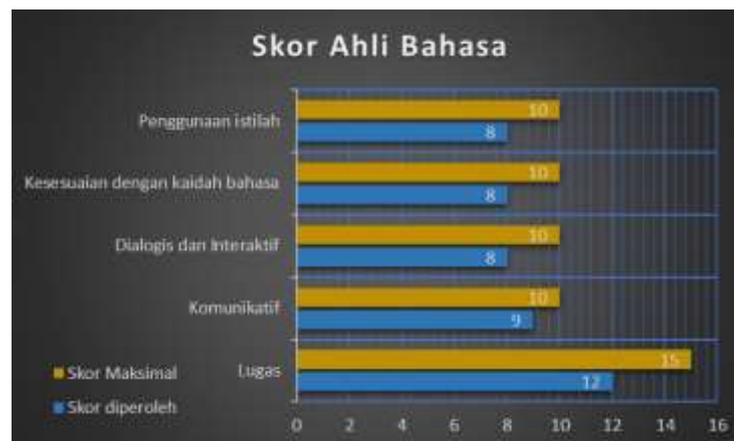


Gambar 9. Diagram analisis validasi ahli media

Hasil skor yang telah diperoleh dari ahli media, maka selanjutnya dihitung menggunakan dengan skala guttman. Analisis menunjukkan bahwa uji coba media *game* menghasilkan skor persentase sebesar 84,21%. Skor tersebut mengindikasikan bahwa *game* tersebut memenuhi kualifikasi sebagai produk yang “sangat baik” atau “sangat layak.” Dukungan yang kuat terhadap keefektifan dan kualitas media *game* yang telah diuji coba diperoleh melalui hasil ini.

c. Uji ahli bahasa

Media diujikan oleh validator bahasa yaitu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang linguistik dan penggunaan bahasa. Berikut ini peneliti sajikan hasil analisis dari uji bahasa dalam materi *game*:



Gambar 4.28 Diagram analisis validasi ahli bahasa

Dapat di perhatikan hasil menunjukkan bahwa uji coba bahasa dalam *game* menghasilkan skor total penilaian (X) sebesar 45 berada dalam $37,38 < 45 \leq 46,14$. Dalam persentase, skor tersebut menghasilkan 81,82%, skor tersebut mengindikasikan bahwa *game* tersebut memenuhi kualifikasi sebagai produk yang “layak”. Hasil ini mendukung efektivitas dan kualitas bahasa dalam materi *game* yang telah diuji coba.

d. Uji pengguna kelompok kecil

Pada uji pengguna dengan kelompok kecil, peneliti menguji *game* edukasi bahasa inggris kepada 8 siswa dari kelas XII SMKN 3 Bangkalan. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada para siswa. Pengujian meliputi 3 indikator yaitu *Balance Testing*, *Playtesting* dan *Usability testing*:



Gambar 4.29 Diagram analisis uji pengguna kelompok kecil

Pengguna kelompok kecil setelah melalui proses pengujian dan analisis. Pada indikator *balance testing* memperoleh skor persentase 76,6%, indikator *playtesting* memperoleh skor persentase 80%, dan indikator *usability testing* memperoleh skor persentase 83,46%.

Game edukasi bahasa inggis ini unggul pada indikator *usability*, yang mana indikator ini sebagai menguji kemudahan, umpan balik, tampilan, dan ketergunaan dalam pembelajaran. Persentase yang diperoleh yaitu 83,46% yang termasuk dalam kategori “layak”, yang menunjukkan bahwa pengguna selama bermain *game* edukasi ini mudah digunakan dan pengguna tidak mengalami kesulitan atau kebingungan saat menggunakannya. Hal ini didukung dengan penelitian Hartawan (2019), bahwa *usability* yang baik memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna karena aplikasi tersebut membantu dalam mencapai tujuan. *Usability* yang tinggi membuat *game* terlihat lebih *user-friendly* (Krisnoanto, Brata, & Ananta, 2018), hal ini juga sejalan dengan penelitian Santoso (2018), bahwa dengan *usability* yang baik pengguna dapat belajar dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya. Begitu juga dengan

penelitian Sukmasetya (2020), yang menyatakan bahwa tampilan antarmuka yang *usable* membuat pengguna bisa lebih berkonsentrasi pada *game* edukasi.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada *game* edukasi yang dikembangkan baik dan layak, dapat digunakan pengguna untuk belajar, dan mencapai tujuan dengan lebih efektif serta antarmuka yang mudah digunakan juga meningkatkan konsentrasi.

e. Uji pengguna kelompok besar

Pada uji pengguna dengan kelompok besar, peneliti menguji *game* edukasi bahasa Inggris kepada 20 siswa dari kelas XII SMKN 3 Bangkalan. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada para siswa. Pengujian meliputi 3 indikator yaitu *Balance Testing*, *Playtesting* dan *Usability testing*:



Gambar 4.30 Diagram analisis uji pengguna kelompok besar

Setelah melalui proses pengujian dan analisis, pada indikator *balance testing* memperoleh skor persentase 63%, indikator *playtesting* memperoleh skor persentase 77,33%, dan indikator *usability testing* memperoleh skor persentase 79,92%.

Skor indikator *usability* mendapatkan skor tertinggi, yang mencakup kemudahan, umpan balik, tampilan, dan ketergunaan dalam pembelajaran. Persentase yang diperoleh yaitu 79,92% yang termasuk dalam kategori “layak”, hal ini menunjukkan bahwa pengguna selama bermain *game* edukasi ini mudah digunakan dan pengguna tidak mengalami kesulitan atau kebingungan saat menggunakannya. *Usability* yang tinggi membuat *game* terlihat lebih *user-friendly* (Krisnoanto et al., 2018), hal ini didukung dengan penelitian Hartawan (2019), bahwa *usability* yang baik memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna karena aplikasi tersebut membantu dalam mencapai tujuan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Santoso (2018), bahwa dengan *usability* yang baik pengguna dapat belajar dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya. Begitu juga dengan penelitian Sukmasetya (2020), yang menyatakan bahwa tampilan antarmuka yang *usable* membuat pengguna bisa lebih berkonsentrasi pada *game* edukasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi dikembangkan dengan baik, memungkinkan pengguna untuk belajar dan mencapai tujuan dengan lebih efektif. Selain itu, tampilan antarmuka yang mudah digunakan juga dapat meningkatkan konsentrasi pengguna.

6. Distribution

Pada tahapan ini yaitu pendistribusian atau menyebarkan *game* edukasi ke guru bahasa Inggris dan siswa di SMKN 3 Bangkalan, yang telah terlaksana.

KESIMPULAN

Media pembelajaran dimulai dengan melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Selanjutnya, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat lunak pengembang *game open source* sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. *Game* edukasi bahasa Inggris ini difokuskan pada kemampuan listening dan berisi materi mengenai news item text yang ditujukan untuk siswa kelas XII di SMK. Dalam penggunaannya, game ini hanya dapat digunakan pada smartphone Android dengan versi hingga 13 Tiramisu. Selain itu, akan lebih baik siswa memainkannya menggunakan earphone untuk meningkatkan pengalaman listening.

Game edukasi ini didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, mengikuti kurikulum dan KI KD. Menggunakan topik news item text untuk meningkatkan kemampuan listening siswa secara interaktif. Tampilannya menarik dan mudah diakses melalui smartphone Android, memungkinkan pembelajaran fleksibel. Game ini efektif dalam menyampaikan materi dan mempertahankan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Game edukasi bahasa Inggris ini dinilai efektif dan layak sebagai media pembelajaran setelah melalui beberapa pengujian dari seluruh subjek uji coba. Para ahli dan hasil uji coba telah menyatakan game ini layak dalam membantu kemampuan listening bahasa Inggris siswa. Uji coba dengan siswa kelas XII di SMK mendapatkan tanggapan positif serta *game* edukasi bahasa Inggris ini efektif dalam membantu kemampuan *listening*. Materi *news item text* membantu memperkaya pemahaman siswa.

SARAN:

Pada penelitian ini ingin diberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut pada Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris Untuk Membantu Kemampuan *Listening* siswa, yaitu:

- a. Menambahkan karakter animasi bergerak pada game akan menjadi lebih menarik bagi pengguna.
- b. Menambahkan fitur mute background atau otomatis mute background saat sesi bermain, agar tidak ada terjadinya tabrakan dengan suara lainnya.
- c. Menambahkan lebih banyak *level* atau tingkat kesulitan: Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, pertimbangkan untuk menambahkan lebih banyak *level* atau tingkat kesulitan dalam game ini. Hal ini akan memberikan tantangan yang lebih besar kepada pengguna dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara progresif.
- d. Melakukan penelitian lanjutan, lakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak dan efektivitas *game* ini dalam membantu kemampuan bahasa Inggris siswa. Dengan mengumpulkan data dan umpan balik secara sistematis, Anda dapat terus memperbaiki dan mengoptimalkan game ini untuk hasil pembelajaran yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan hamdalah dan terimakasih kepada Allah SWT serta seluruh pihak yang telah membantu melancarkan proses penelitian pengembangan hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 978–602.
- Firmansyah, D. (2019). *Pengaruh Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Era Globalisasi*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pbvys>
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT, Universitas Krisnadwipayana*, 14(2), 46–52.

- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus : SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 6495–6501.
- Litasari, N., & Setya Chendra Wibawa. (2019). Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Mobile Development Life Cycle Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal IT-EDU.*, 4(1), 76–82.
- Nugroho, W. (2022). Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Bahasa Internasional? Simak Alasan dan Perannya! Retrieved November 23, 2022, from SindoNews.com website: <https://edukasi.sindonews.com/read/810917/780/mengapa-bahasa-inggris-menjadi-bahasa-internasional-simak-alasan-dan-perannya-1656389165?showpage=all>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramadhani, R., Bolu, M., & Seyegan, S. (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 25–38. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/11067169.pdf>
- Santoso, J. (2018). Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 12(2), 174–181.
- Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6*, 6(1), 902–909.
- Setiawan, D., & Munawaruzaman, A. (2021). Dampak Game Online dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Siswa). *Prosiding SENANTIAS: Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan PkM*, 2(1), 69–76.
- Simanjuntak, M. M., & Uswar, Y. (2021). Improving Students' Listening Skills By Using Song. *Journal MELT (Medium for English Language Teaching)*, 5(2), 142. <https://doi.org/10.22303/melt.5.2.2020.142-160>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Kedua; Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>
- Suratmi. (2022). Perlunya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris bagi Siswa SMK. *Radarsemarang.Id*. Retrieved from <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2022/04/17/perlunya-meningkatkan-kemampuan-berbahasa-inggris-bagi-siswa-smk/>
- Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Internasional (The Development of Playing Media Stoichio Game In The Main Subject of Mole Concept for International Senior High School). *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2).
- Ubaedillah, U., Pratiwi, D. I., Mukson, M., Masrikhiyah, R., & Nurpratiwiningsih, L. (2020). Pelatihan Wawancara Kerja Dalam Bahasa Inggris Bagi Siswa SMK Menggunakan Metode Demonstrasi. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(01). <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i01.317>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yefridelti. (2018). Improving Student Listening Ability Through Audio- Visual Application At SMPN 2 Painan. *Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 1(2), 97–106. Retrieved from <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS/article/view/271/268>