

Visualisasi Pengenalan 10 Pronouns Melalui Media Game Interaktif Kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani dengan HTML 5 Di Construct 2

Rizka Maulida Akbar¹, Orli Binta Tumanggor², Andi Supriadi Chan³, Yulia Fatmi⁴

Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri Medan^{1,2,3,4}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari pronouns bahasa Inggris. Sebagai solusi, media pembelajaran berbasis game interaktif dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Game ini dirancang menggunakan Construct 2.0, IbisPaint, dan Canva Premium, dan dilengkapi dengan visual dan audio yang menarik serta navigasi yang mudah dipahami. Metode penelitian melibatkan observasi dan kuesioner kepada siswa kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani untuk mengukur efektivitas dan penerimaan media ini. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas siswa menyatakan lebih termotivasi dan merasa lebih mudah memahami materi pronouns melalui game ini dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media game interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk topik pronouns, di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital, Edukasi Berbasis Teknologi, Motivasi Belajar, Tools Kreatif, Literasi Digital

Corresponding Author:

Rizka Maulida Akbar

(rzkamaulidaakbar@students.polmed.ac.id)

Received: October 11, 2024

Revised: November 05, 2024

Accepted: November 10, 2024

Published: December 01, 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting untuk dikuasai di era globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris memberikan keuntungan besar bagi siswa dalam pendidikan dan di masa depan mereka, khususnya dalam bidang komunikasi dan peluang kerja. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak dini di tingkat sekolah dasar, untuk membangun fondasi keterampilan bahasa yang kuat dan berkelanjutan. Salah satu konsep mendasar yang perlu diperkenalkan pada siswa adalah pronouns atau kata ganti, yang merupakan elemen penting dalam membentuk struktur kalimat dasar.

Di UPT SDN 12 Sumber Tani, mata pelajaran bahasa Inggris baru dimulai pada tahun 2024, sehingga banyak siswa baru mulai mengenal dasar-dasar bahasa Inggris, termasuk pronouns. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas 5 masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menggunakan kata ganti dasar seperti I, you, he, dan she. Kendala ini berdampak pada kemampuan siswa untuk menyusun kalimat sederhana, yang dapat menghambat kemajuan mereka dalam mempelajari bahasa Inggris lebih lanjut.

Studi oleh Reni dan Listia dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan" menunjukkan bahwa game edukatif berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan

menyenangkan. Game edukasi memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih terlibat dan menarik, dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional seperti buku teks. Melalui visualisasi dan tantangan berbasis game, siswa lebih mudah mengingat konsep dan kosakata baru, termasuk pronouns, yang dapat mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan lebih baik (Widyastuti and Puspita, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game interaktif untuk memperkenalkan 10 pronouns kepada siswa kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani menggunakan platform Construct 2. Dengan visualisasi interaktif dan permainan berbasis drag and drop untuk mengelompokkan pronouns tunggal dan jamak, game ini dirancang untuk menambah pemahaman siswa dan meningkatkan perbendaharaan kata mereka dalam bahasa Inggris.

Manfaat dari pengembangan media ini diharapkan dapat dirasakan oleh siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, game ini menawarkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam memahami pronouns. Bagi guru, ini dapat menjadi alternatif metode pengajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, bagi sekolah, media pembelajaran ini mendukung pengembangan kualitas pendidikan bahasa Inggris yang lebih baik dan inovatif..

2. METODE

Bagian metode ini menjelaskan tahapan-tahapan yang diikuti dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan alasan singkat mengenai metode penelitian yang digunakan. Penjelasan ini harus cukup rinci agar pembaca dapat mengevaluasi kesesuaian metode yang dipilih serta reliabilitas dan validitas temuan yang diperoleh. Selain itu, informasi yang disediakan harus memungkinkan peneliti berpengalaman untuk mereplikasi penelitian ini.

Bagian metodologi ini mencakup pendekatan yang digunakan dalam menghasilkan artikel ilmiah. Secara khusus untuk artikel penelitian ilmiah, bagian metodologi mencakup metode penelitian, populasi, sampel, serta langkah-langkah analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi langsung dan wawancara untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pemahaman siswa kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani terhadap materi pronouns.

A. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung di UPT SDN 12 Sumber Tani untuk memahami proses belajar mengajar bahasa Inggris dan bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi tantangan-tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami pronouns serta melihat bagaimana game interaktif dapat menjadi solusi yang lebih menarik dan efektif.



Gambar 1. Observasi pemahaman pada siswa kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Inggris di UPT SDN 12 Sumber Tani untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai metode pengajaran yang digunakan, kendala yang dihadapi oleh siswa, serta tingkat pemahaman mereka terhadap konsep dasar pronouns. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar untuk pengembangan konten dan fitur game yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2.2 Kajian Literatur

Kajian literatur dilakukan untuk memahami konsep-konsep dasar yang mendasari penggunaan media pembelajaran dan pendekatan pengembangan yang relevan untuk penelitian ini.

A. Media Pembelajaran

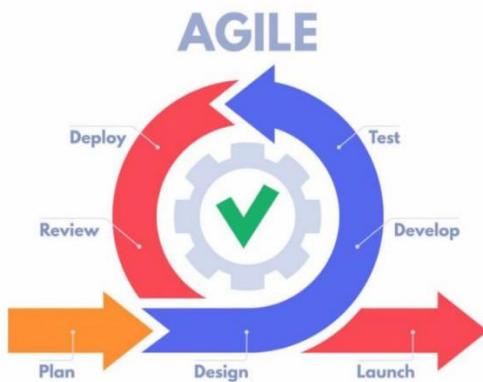
Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan. Menurut A.S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Berdasarkan pengertian ini, berikut fungsi penting media pembelajaran:

1. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran: Media membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan terstruktur.
2. Mempermudah Pemahaman: Penyajian visual atau interaktif mempermudah siswa memahami materi yang kompleks.
3. Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan: Media menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan interaktif.
4. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Media memfasilitasi pembelajaran aktif melalui interaksi langsung dengan materi.

B. Pendekatan Agile

Pendekatan Agile dipilih karena fleksibilitasnya dalam menanggapi kebutuhan siswa dan kolaborasi dalam pengembangan game edukasi. Beberapa tahapan dalam pendekatan Agile yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah:

1. Fleksibilitas dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran
Pendekatan ini memungkinkan penyesuaian cepat terhadap kesulitan siswa dalam memahami pronouns melalui modifikasi desain game.
2. Keterlibatan Siswa sebagai Pengguna
Siswa dilibatkan dalam uji coba game dan memberikan umpan balik agar game lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Iterasi untuk Peningkatan Pembelajaran
Game diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan siswa melalui siklus pengujian untuk menambah atau menyesuaikan konten.
4. Fokus pada Hasil Pembelajaran yang Diinginkan
Pendekatan ini fokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap pronouns.
5. Pengembangan Berbasis Masalah
Solusi yang dihasilkan berfokus pada kebutuhan spesifik siswa yaitu pemahaman terhadap pronouns bahasa Inggris.



Gambar 2. Alur Diagram Agile

Sumber : (Azrieel and Valentino, 2024)

C. Game Edukatif

Game Edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Game edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa secara praktis (Gee, 2024).

D. Penggunaan Construct 2

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif, Construct 2 digunakan sebagai game editor utama. Platform ini dipilih karena kemampuannya dalam membuat game berbasis HTML5 yang mendukung berbagai perangkat seperti website, Android, dan Windows. Dengan fitur seperti visual effect, built-in plugin, dan event-driven programming, Construct 2 memungkinkan pengembangan game 2D tanpa memerlukan pemrograman kompleks. Semua logika game diatur melalui Event Sheet, yang menyederhanakan proses pengembangan sekaligus memberikan fleksibilitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Purnomo, 2020).

E. Struktur Navigasi dalam Game

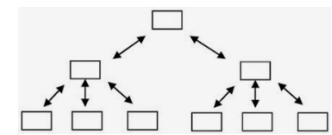
Menurut (Ismai, 2020) terdapat empat struktur dasar navigasi dalam produk multimedia, yaitu:

1. Linier: Navigasi yang mengikuti urutan informasi secara berurutan.



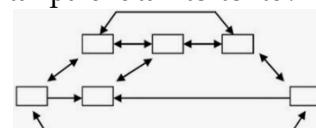
Gambar 3. Navigasi Linier

2. Hierarkis: Struktur dengan cabang yang memungkinkan siswa menjelajahi sub-materi yang terhubung.



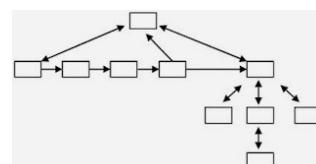
Gambar 4. Navigasi Hierarkis

3. Nonlinier: Navigasi bebas tanpa urutan tertentu.



Gambar 5. Navigasi Nonlinier

4. Komposit: Gabungan linier dan nonlinier yang memberikan fleksibilitas namun tetap terstruktur.



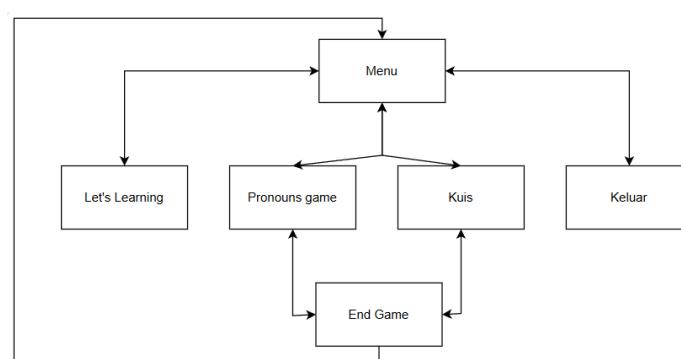
Gambar 6. Navigasi Komposit

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media game interaktif sebagai sarana pembelajaran pronouns bagi siswa kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani. Dalam upaya pengabdian masyarakat ini, tujuan utamanya adalah membuat materi pronouns lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Game ini dikembangkan menggunakan program Construct 2.0, IbisPaint, dan Canva Premium. Elemen desain visual yang menyertakan animasi dan suara pada tombol serta beberapa halaman dirancang untuk meningkatkan engagement siswa. Struktur navigasi aplikasi menggunakan format Hierarkis, di mana halaman utama menyediakan akses ke berbagai fitur, termasuk materi, permainan drag-and-drop, dan kuis.

Struktur navigasi dari aplikasi ini ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 7. Struktur Navigasi Game Edukasi

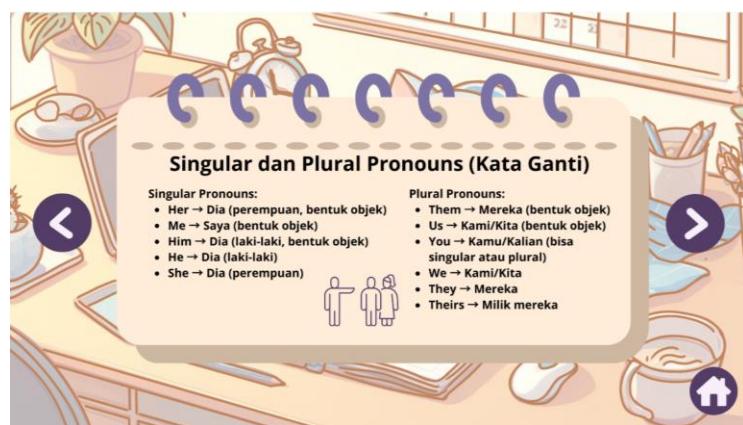
Tampilan Antarmuka Pengguna (UI) dalam game ini meliputi:

1. Tampilan Menu Utama: Menampilkan empat tombol utama—Let's Learning, Pronouns, Kuis, dan Exit—yang memudahkan pengguna untuk bernavigasi ke halaman utama sesuai kebutuhan.



Gambar 8. Gambar Menu dalam Game Edukasi

2. Halaman Let's Learning: Berisi materi pengenalan pronouns sebagai media pembelajaran interaktif.



Gambar 9. Tampilan Halaman Let's Learning

3. Halaman Pronouns: Menampilkan permainan drag-and-drop untuk mengelompokkan pronouns ke dalam kategori singular dan plural.



Gambar 10. Tampilan Halaman Pronouns

4. Halaman Kuis: Menyajikan kuis terkait penggunaan pronouns dalam kalimat untuk menguji pemahaman siswa.



Gambar 11. Tampilan Halaman Kuis

Pembahasan

Konsep dan Perancangan

Konsep dari kegiatan ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi game yang berperan sebagai media pembelajaran pronouns untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar tata bahasa Inggris kepada siswa SD dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil survei kebutuhan pengguna, game interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pronouns.

Hipotesis

Hipotesis dari kegiatan ini adalah bahwa media game interaktif dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa dalam belajar pronouns dibandingkan metode pembelajaran konvensional seperti buku teks dan video.

Hasil Kuesioner

Untuk mengukur efektivitas media game ini, dilakukan survei dengan enam pertanyaan kepada siswa yang telah bermain game. Berikut hasil kuesioner:

Table 1 Demographic Static of the sample

No	Pertanyaan tentang Pengalaman Multimedia dalam Game:	Frekuensi Terbanyak	
1	Apakah kamu lebih menyukai belajar pronouns melalui buku teks, video, atau game interaktif?	Game Interaktif	15
2	Apakah game ini membuat belajar tentang pronouns menjadi lebih mudah dan menyenangkan?	Sangat Setuju	10
3	Seberapa jelas instruksi dalam game ini untuk membantu kamu memahami cara menggunakan pronouns?	Sangat Jelas	14
4	Apakah menurut kamu tampilan visual dan animasi dalam game ini membantu memahami materi tentang pronouns lebih baik?	Sangat Membantu	13
5	Apakah kamu merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah bermain game ini dibandingkan	Ya	18

	metode pembelajaran lainnya?		
6	Seberapa puas kamu dengan game ini sebagai media pembelajaran pronouns?	Sangat Puas	11

Analisis Kualitatif dan Kuantitatif

Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa media game interaktif mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Secara kuantitatif, persentase siswa yang memilih media game sebagai metode belajar menunjukkan preferensi yang kuat terhadap metode interaktif. Secara kualitatif, siswa melaporkan bahwa tampilan visual, animasi, dan instruksi yang mudah dipahami membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Dokumentasi Kegiatan

Selama pelaksanaan, terdapat foto dokumentasi yang menunjukkan siswa sedang fokus bermain game. Dokumentasi ini menggambarkan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran baru dan dapat digunakan sebagai bukti antusiasme dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar yang lebih interaktif.



Gambar 12. Dokumentasi Siswa Sedang Bermain Game

4. KESIMPULAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media game interaktif ini sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat, yaitu menerapkan hasil penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pronouns dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Game ini berhasil memecahkan masalah motivasi belajar dan pemahaman siswa, serta membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dapat diterima dengan baik oleh siswa di SD. (Ismai, 2020; Purnomo, 2020; Widyastuti and Puspita, 2020; Yulianto and Putri, 2020; Dias, Enstein and Manu, 2021; Yunanto, Sumarsono and Safira, 2023; Zakiyah and Chotijah, 2023; Fameska *et al.*, 2023; Gunawan *et al.*, 2023; Nawani Harahap *et al.*, 2023; Azrieel and Valentino, 2024; Gee, 2024).

REFERENSI

- Azrieel, W. and Valentino, N. (2024) 'Mengoptimalkan Komunikasi Dalam Tim Pengembangan Perangkat Lunak Melalui Pendekatan Agile Dengan Scrum: Literature Review', JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(4), pp. 4373–4378. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.9949>.

- Dias, L.L., Enstein, J. and Manu, G.A. (2021) 'Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), pp. 27-34. Available at: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>.
- Fameska, E. et al. (2023) 'Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), pp. 657-664. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>.
- Gee, M. (2024) 'Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital', 1.
- Gunawan, R. et al. (2023) 'Rancang Bangun Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Construct 2', Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK), 3(1), pp. 1-11.
- Ismai (2020) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Boneka Berbasis Web Studi Kasus Di Toko Istana Boneka Cihampelas Bandung', *Prosisko*, 7(2), pp. 96-101. Available at: <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/2316/1455>.
- Nawani Harahap, S. et al. (2023) 'Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas Vii Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di Smpn 2 Bukittinggi', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), pp. 1783-1790. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7248>.
- Purnomo, I.I. (2020) 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), p. 86. Available at: <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Widyastuti, R. and Puspita, L.S. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 22(1), pp. 95-100. Available at: <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Yulianto, M. and Putri, D.A.P. (2020) 'Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar', Emitor: *Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), pp. 128-133. Available at: <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>.
- Yunanto, A.A., Sumarsono, I. and Safira, S.I. (2023) 'Pengembangan Aplikasi Edukasi Grammar Berbasis Web dengan Penerapan UX Design dan Gamifikasi Melalui Pendekatan Agile Development', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 8(1), pp. 51-61. Available at: <https://doi.org/10.32493/informatika.v8i1.23756>.
- Zakiyah, Z. and Chotijah, U. (2023) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2', *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(3), pp. 287-293. Available at: <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i3.6213>.