

## GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE DI SMK

**Hayono Posumah<sup>1</sup>, Daniel Riano Kaparang<sup>2</sup>, Trudi Komansilan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado  
e-mail: <sup>1</sup>yoncewhiteloze@gmail.com, <sup>2</sup>drkaparang@unima.ac.id,  
<sup>3</sup>trudikomansilan@unima.ac.id

### ABSTRAK

*Bahasa adalah alat yang digunakan untuk komunikasi, bahasa inggris merupakan bahasa paling banyak digunakan dalam berkomunikasi secara internasional. Saat ini pembelajaran disekolah menggunakan metode pengajaran menggunakan buku panduan. Permasalahan muncul karena belajar menggunakan buku dirasa kurang tertarik, seharusnya guru mampu menggunakan media pembelajaran lain yang lebih menarik untuk siswa sehingga pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan mudah. Game pembelajaran Bahasa Inggris ini dapat membuat siswa tertarik dan mudah mengingat materi yang di sampaikan guru karena di sajikan dalam bentuk game dengan warna cerah dan tampilan animasi yang menarik.*

**Kata kunci:** bahasa, mobile, game pembelajaran.

### PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Penggunaan smartphone, ipad, tablet PC dan sejenisnya sudah banyak digunakan karena ringan, cepat, mudah di pakai, dan dapat dibawa kemana saja (Anwas, 2003; Hartanto dan Purbo, 2002). Saat ini game bukan hanya sekedar hiburan bermain, tapi sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika. Saat ini pembelajaran disekolah menggunakan metode pengajaran menggunakan buku panduan. Siswa di ajarkan pelajaran dasar Bahasa Inggris dengan kompetensi dasar yang berlaku. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal susunan huruf untuk membentuk suatu kata. Hal ini disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga materi tidak dapat diserap siswa dengan baik karena media yang digunakan kurang menarik. Game pembelajaran Bahasa Inggris ini dapat membuat siswa tertarik dan mudah mengingat materi yang di sampaikan guru karena di sajikan dalam bentuk game dengan warna cerah dan tampilan animasi yang menarik.

### KAJIAN TEORI

*Game* adalah kata dari Bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan. *Game* bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi struktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran

(Saepudin, 2003). Penilaian negatif mengenai dapat memberikan pengaruh negatif terhadap anak sering kali kita tuduhkan pada *game*.

Dalam kamus besar Bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007) pendidikan berasal dari kata *didik*, atau *mendidik* yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Sadiman, 2008; Slavin, 2008).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik (Smaldino, 2008). Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan bentuk dan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Media Secara etimologis kata "*media*" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medius*" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Istilah kata *media*, umumnya mengacu pada sesuatu yang digunakan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk berkomunikasi (Soekarwati, 2003; Ramansyah, 2010; Widada dan Rosyidi, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna pembelajaran merupakan proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Sanjaya, 2008).

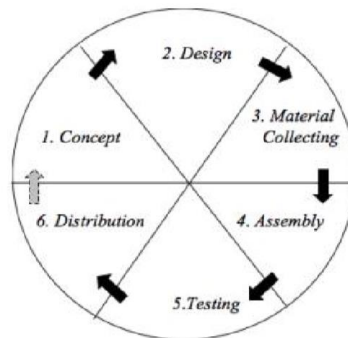
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sadar penyampaian segala informasi berupa ilmu yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, yang bertujuan untuk memberikan manfaat baik berupa perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan, serta dapat memberikan ketrampilan, yang melibatkan berbagai komponen, yaitu peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kesimpulan lainnya adalah media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

Construct 2 adalah tools pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam *EventSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Pembahasan kali ini akan membahas mengenai pengenalan dan penggunaan *construct 2*. Seperti pada definisi diatas, *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, jadi untuk untuk mengembangkan game dengan *Construct 2* pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit.

## METODOLOGI PENELITIAN

Prosedur penelitian dan pengembangan game pembelajaran Bahasa Inggris berbasis mobile menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*

(MDLC). MDLC seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 memiliki 6 tahapan yaitu tahap konsep, desain, pengumpulan data, pembuatan, pengujian, dan tahap akhir adalah pendistribusian.



Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle

#### 1. Concept

Tahap konsep (concept) adalah tahap menentukan audiens. Menentukan tujuan pembuatan program (mengenai hiburan, pembelajaran, pelatihan, dll), menentukan siapa pengguna program tersebut, serta menentukan macam aplikasi seperti; presentasi, interaktif, dan lain-lain. Langkah pertama adalah tahap concept untuk melakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari tahap pengamatan pada penelitian awal dengan menentukan tujuan, dan tipe aplikasi yang akan dibuat.

#### 2. Design

Design (perancangan) adalah tahap proses pembuatan mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan alat dan bahan untuk pembuatan program. Kualitas sebuah sistem sangat tergantung pada tahap perancangan (Pratasik, 2019).

#### 3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan sesuai kebutuhan pembuatan program.

#### 4. Assembly

Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat untuk dijadikan suatu program yang berdasarkan pada konsep awal dan tahap desain.

#### 5. Testing

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. Distribution

Tujuan pendistribusian adalah untuk menyebarluaskan aplikasi media pembelajaran ini, sehingga banyak yang bisa menggunakan aplikasi ini terutama pada kalangan anak-anak. Hasil dari program aplikasi media pembelajaran akan diekspor menjadi file berekstensi .apk yang bisa dibagikan dan digunakan pada smartphone (android).

## **Alat dan Bahan**

### Hardware

- a. Laptop Asus, Processor Intel(R) Core(TM) i7-4710HQ CPU @ 2.50GHz
- b. RAM 4 GB
- c. Harddisk 1 TB

### Software

- a. Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit
- b. Game Engine : Construct 2
- c. Browser : Google Chrome & Mozilla Firefox
- d. Adobe Photoshop CS5

## **Jalannya Penelitian**

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang game pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X SMA/SMK dengan menggunakan software Construct 2.

### 1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan game pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X SMA/SMK adalah untuk menghasilkan program yang mampu:

- a. Membantu siswa dalam belajar materi Bahasa Inggris kelas X SMA/SMK
- b. Membantu siswa agar dapat melatih kemampuan Bahasa Inggris pada materi kelas X SMA/SMK
- c. Menciptakan proses yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

### 2. Perancangan Program

Perancangan program dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari intruksi-intruksi atau perintah-perintah terperinci yang sudah tersedia di dalam komputer sehingga dapat melakukan fungsi sesuai dengan intruksi yang telah ditentukan. Tujuan dari perancangan game pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris agar minat belajar siswa lebih meningkat

- a. Genre game: Genre game yang akan di buat adalah game quiz. Penulis membuat game pembelajaran untuk siswa SMA/SMK kelas 10. Karena penyampaian materi yang biasanya kurang menarik dan terkesan monoton.
- b. Menentukan tool yang digunakan: Tool untuk mengembangkan game sudah banyak beredar, ada yang gratis maupun berbayar. Setiap software memiliki bahas pemrograman masing-masing. Dan software yang digunakan harus sesuai dengan genre game yang akan dibuat. Untuk itu penulis menggunakan Construct 2 dari Scirra.

### 3. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka (interface) berguna untuk membentuk tampilan dari perangkat lunak yang berinteraksi dengan pemakai. Perancangan ini menggunakan aturan-aturan tertentu untuk menghasilkan antar muka yang baik dan benar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Antar Muka

#### a. Menu utama

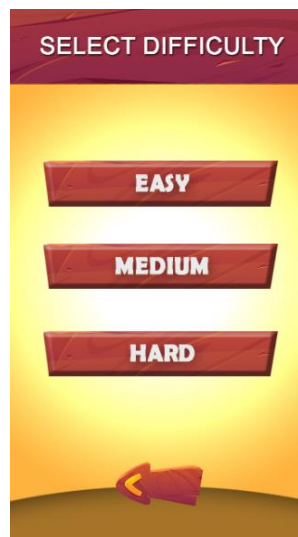
Tampilan menu utama yang ditunjukkan pada gambar 2 berisi judul game dan 3 menu yaitu menu “*play*”, menu “*help*” dan menu “*about*”. Setiap tombol menu terdapat transisi dan *background music* pada menu utama.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

#### b. Play

Jika tombol “*play*” di akses maka halaman *select difficulty* akan di tampilkan seperti pada gambar 3. Berisi menu “*easy*”, menu “*medium*”, menu “*hard*” dan tombol kembali.



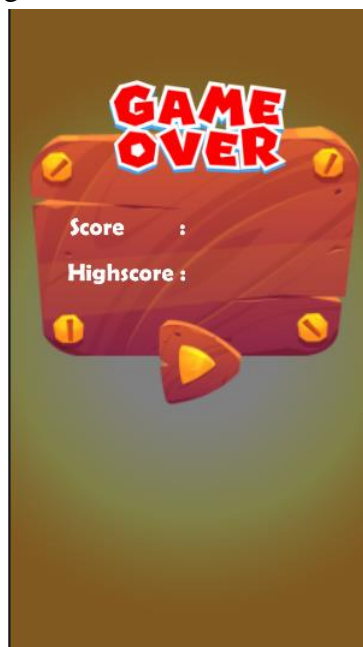
Gambar 3. Halaman Menu tingkat kesulitan

Tampilan halaman kuis ini berisi 3 tombol jawaban seperti pada gambar 4, *cooldown timer*, *score* dan *background music*.



Gambar 4. Tampilan Halaman Kuis

Tampilan halaman *gameover* yang ditunjukkan pada gambar 5 akan diakses jika jawaban salah. Berisi *score*, *highscore* dan tombol kembali ke halaman menu utama.



Gambar 5. Tampilan Jika Jawaban Salah

c. Help

Pada menu *Help* pada gambar 6 berisi materi bahasa Inggris kelas X dan tombol kembali ke halaman menu utama.



Gambar 6. Tampilan Menu Help

d. About

Pada menu *about* yang ditunjukkan pada gambar 7 berisi informasi pembuat dan tombol kembali ke halaman menu utama.



Gambar 7. Tampilan Menu About

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut, desain game pembelajaran bahasa inggris menggunakan aplikasi Construct 2 dari Scirra. Game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, sehingga pemakai tidak akan kesulitan mengoperasikan game tersebut. Game pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Kekurangan dari game ini adalah materi yang hanya terbatas pada mata pelajaran bahasa inggris kelas X.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2003). Model Inovasi E- Learning Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Teknodik: Edisi No.12/VII/Oktober/2003*.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Hartanto, A. A. & Purbo, O.W. (2002). *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pratasik, S. (2019). Perancangan Sistem Business Intelligence Pada Palang Merah Indonesia Daerah Sulawesi Utara. *FRONTIERS: JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 2(2).
- Ramansyah, W. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Mata Diklat Dasar-Dasar Mesin*. Tesis tidak diterbitkan. PPS Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Saepudin, A. (2003). Penerapan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Masyarakat.
- Slavin, R. E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Indeks.
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education Ltd
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar E- Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknodik: Edisi No.12/VII/Oktober/2003*



Sugihartono, D. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Widada, W., & Rosyidi, A. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *IT CIDA*, 3(2).