

PEMBUATAN GAME EDUKASI MENYUSUN NAMA BUAH DALAM BAHASA INGGRIS TERHADAP ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID

Citra Septiyani¹, Niki Ratama²

¹Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl Surya Kencana No.1 Pamulang Barat, Tangerang Selatan Banten, 15417

e-mail: ¹citraseptiani56@gmail.com, ²dosen00835@unpam.ac.id

Abstract

In learning English, not many teachers use a variety of strategies to create active learning for their students. In general, the learning system that is implemented still adopts the old way, namely the lecture method using the media of books or pictures. Difficulties in learning and understanding vocabulary correct English is a big problem for students. goal. Provide interesting, interactive and easy-to-understand learning and playing tools and not get bored. Make educational games a new innovation and train children's brains by learning to compose words for words. The research method is Library Studies, Questionnaires, Interviews, Observations with the SDLC Waterfal Method development method. Based on the results of blackbox testing in educational games, arrange fruit names in English, that overall in each view the results of this test are successful or accepted. Because functionally the system can work properly and as expected. All controls in the game can be found easily by the user. This educational game of arranging fruit names in English can help players, especially elementary school students, recognize fruit names in English which gives a feeling of pleasure when learning and playing, assisted by an attractive appearance. as well as good interactivity so that children do not feel bored when learning English vocabulary.

Keywords: Educational Games; Construct 2; Android

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa inggris, tidak banyak guru yang menggunakan variasi strategi-strategi untuk menciptakan pembelajaran aktif pada siswanya, Pada umumnya, sistem pembelajaran yang dilakukan masih mengadopsi cara lama yaitu dengan metode ceramah menggunakan berupa media buku ataupun gambar-gambar. Kesulitan belajar dan memahami kosakata bahasa inggris yang benar adalah masalah besar bagi siswa tujuan Memberikan sarana belajar dan bermain yang menarik, interaktif serta mudah dipahami dan tidak bosan membuat *game* edukasi menjadi suatu inovasi baru dan melatih otak anak dengan mempelajari menyusun kata demi kata. Metode penelitian studi pustaka, kuesioner, wawancara, observasi dengan metode pengembangan metode sdlc waterfall Berdasarkan hasil pengujian blackbox pada game edukasi susun nama buah dalam bahasa inggris, bahwa secara keseluruhan pada setiap tampilan hasil dari pengujian ini berhasil atau diterima. karena secara fungsional sistem sudah dapat bekerja dengan baik dan sesuai yang di harapkan. seluruh kontrol dalam game dapat

ditemukan dengan mudah oleh pengguna. *Game* edukasi susun nama buah dalam bahasa inggris ini dapat membantu pemain khususnya siswa sekolah dasar dalam mengenal nama – nama buah dalam bahasa inggris yang memberikan perasaan senang saat belajar dan bermain dibantu dengan adanya tampilan yang menarik serta interaktif tas yang baik sehingga anak tidak merasa bosan ketika mempelajari kosakata bahasa inggris.

Kata Kunci: Game Edukasi; Construct 2; Android

1. PENDAHULUAN

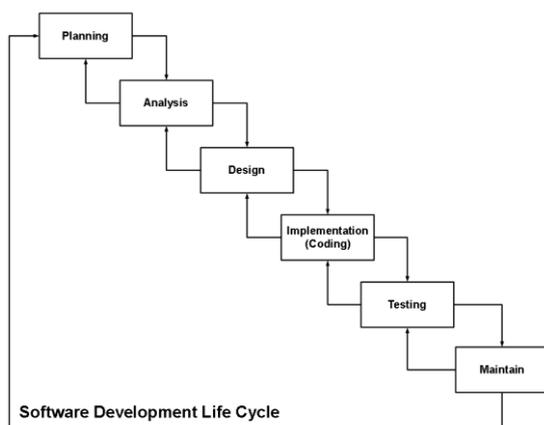
Game edukasi pada dasarnya merupakan permainan yang bersifat edukatif, menyenangkan dan menghibur. Namun dibalik kelebihan itu *game* edukasi memiliki kekurangan yaitu minat yang sangat minim. Dan juga apabila orang yang mendengar kata *game* edukasi mereka pasti akan berpikir bahwa *game* edukasi itu sangat membosankan dan hal ini menjadi *mindset* masyarakat sejak *game* edukasi itu muncul. Pada umumnya, sistem pembelajaran yang dilakukan masih mengadopsi cara lama yaitu dengan metode ceramah menggunakan berupa media buku ataupun gambar-gambar. Kesulitan belajar dan memahami kosakata bahasa inggris yang benar adalah masalah besar bagi siswa. Pembelajaran bahasa inggris semestinya dilaksanakan dengan aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar siswa termotivasi untuk belajar. Dengan adanya *game* edukasi anak-anak menjadi memiliki daya tarik tersendiri dan siswa mendapat nuansa baru serta keinginan siswa meningkat untuk belajar bahasa inggris tersebut, *game* edukasi ini menjadi alat bantu para guru dan wali murid untuk terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan para siswa, Oleh karena itu, berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti bermaksud membuat *game* edukasi tentang menyusun nama buah dalam bahasa inggris yang berjenis teka-teki berbasis android dengan tujuan sifat interaktif dalam *game* ini membuat *game* dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang tidak membosankan membuat para siswa-siswi sekolah dasar tidak akan menyadari jika yang dilakukan adalah belajar

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wiwik Andreani yang berjudul "*PowPow*" *interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students* dapat disimpulkan bahwa penelitian ini untuk belajar bahasa Inggris dan membuat siswa termotivasi mempelajari bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, penelitian ini menggunakan metode kuesioner dibagikan kepada 112 siswa SD dari tiga sekolah di wilayah Kemanggisan. Hasil dari kuesioner tersebut digunakan sebagai masukan dalam perancangan *game* PowPow. Kemudian, permainan ini dimainkan oleh 35 siswa SD yang berusia 7 hingga 12 tahun [1]. Penelitian oleh Drajat darmawan, Asti Herliana (2020) yang berjudul Pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan berbahasa inggris menggunakan construct 2 Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari *game* edukasi pengenalan hewan berbahasa inggris untuk anak-anak umur 0-10 tahun atau setara maksimal kelas 3 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Reseach and Development* atau sering disebut metode pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah *game* edukasi pengenalan nama hewan menggunakan bahasa inggris yang telah layak untuk diuji cobakan pada anak-anak yang diharapkan dapat meningkatkan mutu belajar dan nilai khususnya mata pelajaran bahasa inggris [2]. Perbedaan pada penelitian yang dibuat yaitu dari metode pengembangan menggunakan metode *SDLC* dan objek sekolah dasar yang berbeda.

3. METODE PENELITIAN

Metode SDLC waterfall adalah tahap-tahap ataupun aturan untuk melakukan sesuatu. sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training, dan pemilik sistem. *System Development Life Cycle* (sdlc) atau siklus hidup pengembangan sistem dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. SDLC juga merupakan pola untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), analisis (*analyst*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*) (3).



Gbr 1. Metode SDLC Waterfall

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian blackbox pada game edukasi susun nama buah dalam bahasa inggris, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan pada setiap tampilan hasil dari pengujian ini berhasil atau diterima (4). Karena secara fungsional sistem sudah dapat bekerja dengan baik dan sesuai yang di harapkan. Seluruh kontrol dalam game dapat ditemukan dengan mudah oleh

pengguna. Kemudian data dari pengujian kuesioner ini, bahwa aplikasi game yang dibangun termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” dengan hasil rata – rata yang diperoleh adalah 9,5% yang menunjukkan anak “sangat Tertarik” dengan game (5).



Gbr 2. Tampilan Depan Game

5. KESIMPULAN

- Game edukasi susun nama buah dalam bahasa inggris ini dapat membantu pemain khususnya siswa sekolah dasar dalam mengenal nama – nama buah dalam bahasa inggris
- memberikan perasaan senang saat belajar dan bermain dibantu dengan adanya tampilan yang menarik serta interaktifitas yang baik sehingga anak tidak merasa bosan ketika mempelajari kosakata bahasa inggris.

Berikut saran untuk pengembang selanjutnya

- Mengembangkan aplikasi ini dengan menambah soal tentang materi buah-buahan yang lebih banyak.
- Mengembangkan aplikasi ini dengan menambah level permainan sehingga lebih banyak tantangan dalam bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Andreani and Y. Ying, “PowPow’ interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students,”

- Procedia Comput. Sci.*, vol. 157, pp. 473–478, 2019, doi: 10.1016/j.procs.2019.09.005.
- [2] M. Fadil, “Aplikasi Game Berbasis Android Menggunakan Construct 2 untuk Pengenalan Hewan Langka,” *J. Dunia Ilmu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [3] W. Nugraha, M. Syarif, and W. S. Dharmawan, “Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, pp. 22–28, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i1.246.
- [4] H. Darmawan, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan,” *eProsiding Sistim Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 149–156, 2020, [Online]. Available: <https://Eprosiding.Ars.Ac.Id/Index.Php/Psi/Article/View/248>
- [5] F. Yulianto, Y. T. Utami, I. Ahmad, And F. Teknik, “Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 243,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, Vol. 7, Pp. 242–251, 2018.