

Game Lino dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Many Things Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Nora Maita Sari

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

noramaitasari12@gmail.com

Lidya Indah Putri

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

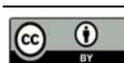
lidyaindahputri10@gmail.com

Abstract: *English is an international language where many countries use English in their daily life, such as in Malaysia. English with "Many Things" material, which is a material in English learning that teaches students to get to know the objects around them, not only knowing them but here students also learn how to write them. The problem in real life is that books do not play a role in children learning English because the books only display text and pictures so that many students do not know how to pronounce the English they are learning. With this Lino game, students can get to know the objects around them by writing the names of the objects displayed in the game and listening to how to pronounce what they have written. This game serves to make it easier for children to learn English quickly, and not only that, with this game, students in learning also feel entertained by the attractive animation display*

Keywords: *Game Lino; education games*

Abstrak: Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dimana banyak negara yang menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-harinya seperti di negara Malaysia. Bahasa Inggris dengan materi "Many Things" yaitu sebuah materi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang mengajarkan kepada peserta didik untuk mengenal benda-benda disekeliling mereka bukan hanya mengenal namun disini siswa juga belajar cara penulisannya. Permasalahan di kehidupan nyata yaitu buku kurang berperan terhadap anak-anak untuk belajar bahasa Inggris ini karena di dalam buku hanya menampilkan tulisan dan gambar saja sehingga banyak peserta didik yang tidak tahu dengan cara pengucapan bahasa Inggris yang dipelajarinya tersebut. Dengan adanya game Lino ini maka peserta didik dapat mengenal benda-benda disekitar mereka dengan menuliskan nama benda-benda yang ditampilkan dalam game dan mendengarkan bagaimana cara pengucapan terhadap apa yang telah dituliskannya tersebut. Game ini berfungsi untuk memudahkan anak-anak belajar bahasa Inggris dengan cepat, dan tidak itu saja dengan adanya game ini maka peserta didik dalam belajar juga merasa terhibur dengan tampilan animasi yang menarik.

Kata Kunci: Bahasa Inggris; Game Edukasi



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

I. PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena media pembelajaran

berperan penting dalam menyalurkan pesan dan informasi dari sumber belajar kepada siswa. Media belajar juga masih terbatas hanya berupa buku dan laboratorium saja. Hal tersebut tentu saja dirasakan masih kurang melihat jaman yang semakin maju dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan agar pembelajaran dapat bermakna dan mengikuti perkembangan zaman.

Aplikasi game untuk media pembelajaran atau disebut juga education game yang bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dapat menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan game edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya game tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik (republika.co.id, 2011). Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. Di mana game yang dirancang untuk pembelajaran harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, dalam Wahono, 2009).

Game edukasi berbasis android merupakan salah satu bentuk untuk mengatasi hal tersebut, game edukasi ini dapat memancing daya tarik siswa untuk belajar bahasa Inggris lebih giat. Game ini berfungsi untuk membantu siswa agar lebih cepat memahami materi yang ada di game tersebut selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan proses belajar pun dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Indikator keberhasilan dari topik ini adalah banyaknya siswa yang suka ataupun tertarik dengan aplikasi tersebut yang dapat menunjang keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Sekarang di mana sudah banyak negara yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa sehari-hari mereka. Berbeda dengan Negara Indonesia yang masih minim dengan penguasaan Bahasa Inggris tersebut. Padahal hal ini bahasa Inggris sangat diperlukan baik dalam menguasai teknologi maupun berinteraksi secara langsung. Sebagai sarana komunikasi global, bahasa Inggris sudah seharusnya dikuasai secara aktif baik lisan maupun tulisan. Sebagai bahasa pergaulan dunia, bahasa Inggris bukan sekedar sebagai media komunikasi global, bahasa Inggris juga menjadi kebutuhan akademis yang penguasaannya pada aspek bahasa.

Dari permasalahan di atas maka kondisi idealnya adalah merancang aplikasi game edukasi Bahasa Inggris berbasis android dengan tujuan dapat membantu mempermudah siswa dalam mengingat kosakata serta dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Dengan adanya aplikasi game edukasi Bahasa Inggris, diharapkan siswa mampu mengingat kosakata dengan mudah dan kemauan siswa dapat meningkat..

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dimana penelitian ini lebih mengutamakan proses daripada hasil. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bersifat deskriptif dan lebih cenderung menggunakan analisis. Maka proses dan makna pada penelitian kualitatif ini lebih ditonjolkan dalam perspektif subjek.

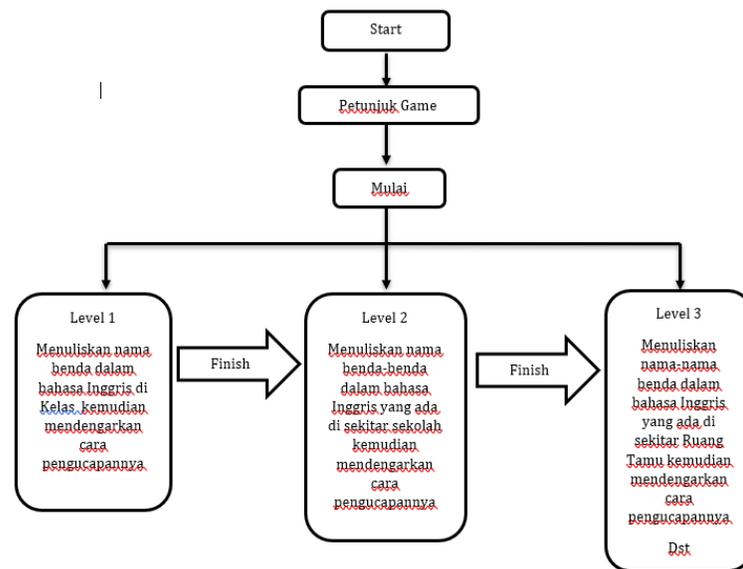
Penelitian ini menggunakan metode perancangan, dimana metode perancangan ini adalah proses dalam merancang sesuatu yang melalui beberapa tahap yaitu pengumpulan data, analisis, sintesis konsep, dan menggambar (drawing). Dalam perancangan ini, data dan fakta merupakan suatu hal yang menjadi dasar ataupun sumber ide dalam metode perancangan ini.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, karena di dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrument utama dari penelitian tersebut, dimana peneliti berperan besar dalam memberikan pemahaman dan konteks penelitian kepada pembaca. Peneliti berperan dalam merefleksikan pandangan dalam penelitiannya secara baik dan benar. Dengan kata lain, dari semua data yang dikumpulkan peneliti akan menyusun kesimpulan sesuai dengan perspektif pribadinya. Peneliti juga berperan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

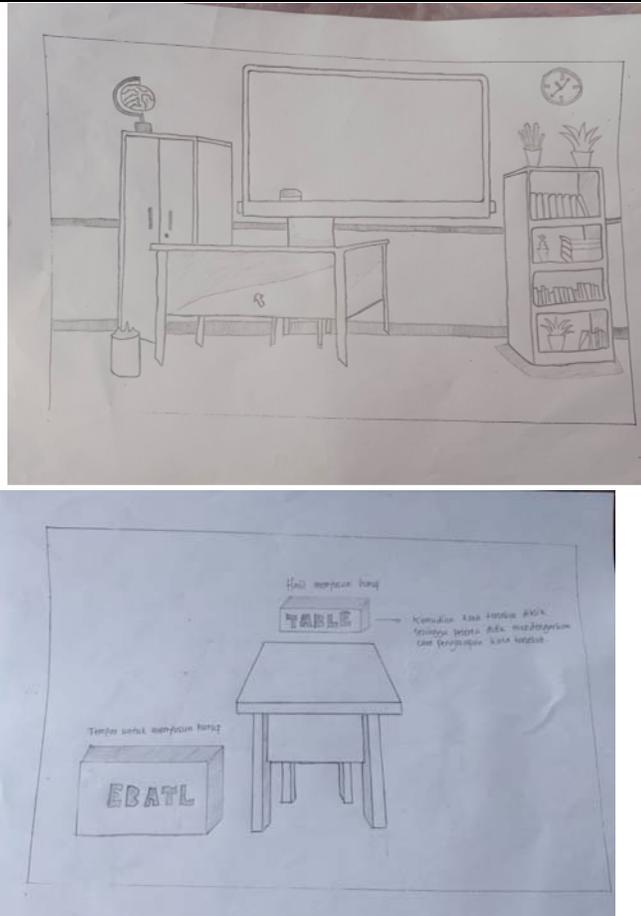
Analisis data adalah proses penyaringan ataupun meringkas data yang masuk (diperoleh) dari berbagai sumber sehingga pembaca dapat dengan mudah dipahami dan berguna untuk pembaca tersebut. Disini peneliti mengambil data dari beberapa sumber yaitu dari penelitian terdahulu yang kemudian data tersebut disaring dan diringkas kemudian peneliti membuat kembali dengan bahasa peneliti..

III. HASIL

Penelitian ini membahas media pembelajaran dengan system game edukasi yang bertemakan my things. My things merupakan suatu pembelajaran kepada peserta didik untuk mengenal benda-benda disekitar mereka. Dengan game ini maka peserta didik akan mudah mempelajari benda-benda disekitar mereka dengan menggunakan bahasa inggris. Berikut hasil perancangan kami melalui sebuah media flowchart:



Gambar 1. media flowchart



Gambar 2. Contoh untuk level satu yaitu di kelas

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa game edukasi yang bertemakan “many things” merupakan game dimana peserta didik belajar mengenal benda-benda disekitar mereka. Cara kerja game edukasi ini adalah dengan memasukkan huruf yang disediakan pada setiap nama benda namun huruf tersebut di acak dan peserta didik merangkai huruf demi huruf yang disediakan menjadi sebuah kata dimana kata tersebut merupakan bahasa inggris dari benda tempat dia membuat kata tersebut. Kemudian kata yang sudah dirangkai itu bisa diklik dan peserta didik dapat mendengarkan cara pengucapan yang benar terhadap sebuah kata yang sudah dirangkainya.

Perancangan ini dilakukan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan disekolah dan game lino ini menjadi sebuah inovasi baru untuk siswa belajar. Dari beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa banyak peserta didik lebih banyak menyukai gaya belajar dengan system game edukasi ini.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan di atas maka disimpulkan bahwa game lino ini merupakan suatu game yang mengajarkan kepada peserta didik untuk mengenal

benda-benda disekeliling mereka dan kemudian mereka juga dapat mendengarkan cara pengucapan bahasa inggris yang benar. Dengan adanya game lino ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami benda-benda disekitar dengan menggunakan bahasa inggris.

VI. DAFTAR RUJUKAN

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal Solma*, 10(1), 61-69
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan education game (EDUGAME) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1-9.