

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK PENGUASAAN VOCABULARY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP/Mts

Delva¹

Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd²

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

JL. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang, Sumatera Barat

Email: dhelvarahmi@gmail.com

ABSTRACT

Development of Game-Based Learning Media is done as an effort to solve student learning problems. This learning media, in addition to helping students understand the material, can also add students' English vocabularies. This study aims to produce products as well as alternative learning media that are in accordance with the eligibility criteria of media and material in English subjects in class VII MTs S Kampung Dadok. This type of research is development research known as Research and Development (R&D). The results of the validity test of Game-based Learning Media products in English class VII subjects developed have an average validity of the material experts at a scale of 4.08 in the very valid category, from media experts at a scale of 4.03 in the very valid category. While the practicality test is on a scale of 3.97 in the valid category.

Keywords: Game-based learning media, English Learning

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game ini dilaksanakan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dapat menolong murid mendalami materi juga dapat menambahkan vocabulary bahasa Inggris peserta didik. Penelitian ini bermaksud untuk menciptakan produk sebagai media pembelajaran alternatif yang searah dengan tipe kelayakan media dan materi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII MTs S Kampung Dadok. Jenis Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang dengan istilah Research and Development (R&D). Hasil uji validitas produk Media Pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII memiliki rata-rata validitas dari ahli materi berada pada skala 4,08 dalam kategori sangat valid, dan ahli media berada pada skala 4,03 dalam kategori sangat valid, sedangkan dari uji praktikalitas berada pada skala 3,97 dalam kategori valid.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis game, Pembelajaran Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha mengemban dan terarah dalam mewujudkan kondisi belajar dan saat berlangsungnya iPBM agar murid dapat mandiri mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kecakapan spiritual, keagamaan, penggarapan diri, kepribadian, kepintaran, akhlak mulia,



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Penguasaan Vocabulary Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMP/Mts . ©2020 by Delva and Nofri Hendri Universitas Negeri Padang.

serta keterampilan yang dibutuhkannya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003) supaya melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional yaitu: menguraikan keahlian dan membangun perilaku serta peradaban bangsa, bermaksud untuk mengembangkan kemampuan murid menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Yang Maha Esa, bermoral, dan menjadi masyarakat yang

absolut serta berkomitmen. Penggunaan media dalam pembelajaran di sesuaikan dengan kebutuhan, materi, model, dan tujuan pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat, ketertarikan, dan kemampuan murid terhadap materi atau dalam suatu pembelajaran. Bahasa sebagai alat vital komunikasi, bahasa mempunyai peran yang sangat vital dalam kehidupan, sehari-hari, keefektifan bahasa sangat penting dalam membantu aktifitas bermasyarakat.

Berdasarkan pemantauan peneliti pada bulan Agustus di Madrasah Tsanawiyah pada kelas VII, proses pembelajaran bahasa Inggris masih bersifat konvensional, yaitu masih terdapat banyak keluhan. Keluhan itu diantaranya adalah sulitnya pendidik memilih perubahan pembelajaran yang praktis, efektif, efisien dan menarik bagi murid di kelas. Sementara media yang tersedia di sekolah umumnya berupa gambar, bahan ajar yang menurut analisis pendidik, bahan ajar masih kurang kedalaman materinya, proses pembelajaran belum berjalan efektif dan media yang digunakan kurang bervariasi. Pembelajaran yang kurang efektif ini berdampak kurangnya daya tangkap pikir anak dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menambahkan pemahaman murid terhadap vocabulary bahasa Inggris yang mana pembelajaran bahasa Inggris disekolah tersebut minim daya tarik, minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris kelas VII di MTs S Kampung Dadok. Pada penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada murid kelas VII yang merupakan subjek uji coba data praktikalitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil ini menjelaskan mengenai deskripsi, analisis data, dan pembahasan. Data yang dianalisis berdasarkan fakta yang diperoleh dari lapangan pada tanggal 10 April sampai 4 Mei 2019. Media pembelajaran Berbasis Game ini pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas ahli materi berada pada skala 4,08 dalam kategori sangat valid, dari ahli media berada pada skala 4,03 dalam kategori sangat valid. Sedangkan berdasarkan pandangan murid berada pada skala 3,97 dalam kategori valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Game ini sudah layak digunakan dalam PBM dikelas VII di MTs S Kampung Dadok. Data tersebut diperoleh dari angket yang disebarkan peneliti saat penelitian berlangsung.

1. Analisis Data

a. Uji Validitas Ahli Media

Berlandaskan tes yang dilakukan peneliti memakai analisis data penelitian deskriptif kualitatif. Format evaluasi menggunakan skala Likert. Format evaluasi menggunakan mendapati lima poin dimana alternative responden. Validator pada uji validasi ini terdiri dari 2 ahli media. Media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas oleh ahli media berada pada skala 4,03 masuk kedalam kategori sangat valid.

b. Uji Validitas Ahli Materi

Berlandaskan tes yang dilakukan peneliti memakai analisis data penelitian deskriptif kualitatif. Format evaluasi menggunakan respon lima poin dimana seleksi responden. Validator pada uji validasi ini terdiri dari 1 ahli materi. Media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas oleh ahli materi yang berada pada skala 4,08 masuk kedalam kategori sangat valid.

c. Uji Praktikalitas

Berlandaskan tes yang dilakukan peneliti menggunakan analisis data penelitian deskriptif kualitatif. Format evaluasi menggunakan skala Likert. Validator pada uji praktikalitas ini sebanyak 20 siswa. Media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran

bahasa Inggris kelas VII yang dikembangkan memiliki rata-rata praktikalitas pada murid berada pada skala 3,97 masuk kedalam kategori valid.

Dari hasil pengujian uji validitas ahli media, ahli materi dan uji praktikalitas oleh murid dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran berbasis game pada kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Swasta Kampung Dadok ini telah layak digunakan.

1. Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game ini diambil dari permasalahan bahwa pada pelajaran bahasa Inggris kelas VII di MTs S Kampung Dadok masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan beberapa hal seperti minimnya tenaga mengajar dan masih terdapat guru honorer, sekolah yang masih kurang sarana dan prasarana, jauh dari keramaian yang masih dilingkungan pelosok atau pedalaman, dan kurangnya daya tarik minatisiswa dalam sekolah terutama pada pelajaran bahasa Inggris.

Penggunaan game sebagai sarana pendidikan sebenarnya bukan hal yang keliru. Psikologi manusia makin suka bermain daripada belajar serius. Pada game ini, pendidikan di berikan melalui pembelajaran dengan praktek. Penggunaan buku cetak kurang efisien untuk memikat dan mengarahkan ketertarikan murid untuk pemfokuskan terhadap isi pelajaran (fungsi atensi) sehingga mereka tidak memperhatikan pelajaran, pembelajaran di kelas kurang menarik karena didominasi oleh guru dikarenakan peserta didik lebih banyak mendengar, tidak kreatif dan mandiri, peserta didik kurang mampu memahami konsep dan berkaitan dengan kehidupan nyata. Penggunaan media gambar yang di bentuk dari animasi Macromedia Director MX 2004 dapat menyajikan materi pelajaran yang makin konkrit dan dapat di mengerti oleh murid.

Teknik penelitian yang digunakan penulis ialah penelitian pengembangan Research and Development R&D. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4-D (Four D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk dalam Trianto (2012:189) dengan tahapan yaitu: Define, design, develop, dan disseminate. Langkah pertama ialah tahap Define (Pendefinisian). Tujuan langkah ini untuk memperlihatkan dan menargetkan persoalan dasar yang di hadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMP kelas VII, maka di butuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini ada empat langkah yang di lakukan penulis dalam melakukan pendefinisian yaitu analisis kurikulum, analisis murid, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Langkah kedua ialah tahap Design (Perancangan). Arah langkah ini adalah untuk menyediakan produk pembelajaran yang dirancang. Pada langkah ini ada 2 langkah yang digunakan yaitu pemilihan media dan analisis Kurikulum SMP/MTs. Langkah ketiga ialah tahap Develop (Pengembangan). Maksud langkah ini untuk membentuk produk setelah di revisi berlandaskan tanggapan dari validator. Langkah ini meliputi Validasi Produk. Selepas produk selesai dikerjakan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang dibuat. Validator pada uji validasi ini terdiri dari 1 ahli materi. Media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas oleh ahli media yang berada pada skala 4,08 dalam kategori sangat valid, Validator pada uji validasi media terdiri dari 2 ahli media. Media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas berada pada skala 4,03 dalam kategori sangat valid, sedangkan validator pada uji praktikalitas ini terdiri dari 20 siswa yang dikembangkan memiliki rata-rata praktikalitas berada pada skala 3,97 dalam kategori valid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data diatas dari hasil pengujian uji validitas ahli media, ahli materi dan uji praktikalitas oleh murid dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game pada kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Swasta Kampung Dadok ini sudah layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

Azhar, Arsyad, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Beny Agus. 1996. Media Teknologi. Jakarta: Universitas Terbuka Depdikbud.

Nasution. 2012. Metode Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta