

Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis *Game* Android untuk Siswa Sekolah Dasar

M. Ghufroni An'ars¹, Yulia Siska², Ambyah Harjanto³, Dina Maryana⁴

¹Universitas Teknokrat Indonesia, ^{2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung,

⁴Universitas Lampung

¹m.ghufroni_an'ars@teknokrat.ac.id, ²yuliasiska1985@gmail.com,

³cambyasoul@gmail.com, ⁴dinamaryanadine16@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* kosakata baku bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan mengadopsi tujuh dari sepuluh langkah penelitian pengembangan *Borg* dan *Gall*. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *likert* dan kuesioner. Penelitian pengembangan ini menggunakan tujuh langkah meliputi (1) studi pendahuluan (potensi masalah), (2) pengumpulan data, (3) desain produk (pengembangan desain/draf produk awal), (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi produk hasil uji coba lapangan awal, (6) uji coba produk (*main fielf testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Hasil pengujian nilai dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* kosakata masuk ke kategori layak.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi, kosakata

Abstract: *This study aims to develop learning media based on Indonesian vocabulary game applications for elementary school students. The method in this study is Research and Development by adopting seven of the ten steps of Borg and Gall's development research. The research instrument used a Likert scale and a questionnaire. This development research uses seven steps including (1) preliminary study (potential problems), (2) data collection, (3) product design (development of initial product designs/drafts), (4) design validation by experts, (5) product revision results of initial field trials, (6) product trials (main field testing), (7) improvement of product field test results (revision of operational products). The results of testing the value of developing learning media based on vocabulary game applications fall into the feasible category.*

Keyword: *learning media, applications, vocabulary*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era digital ini. Senada dengan hal tersebut, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada seluruh sektor terutama bidang pendidikan. Relevan dengan hal tersebut, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi juga telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Selain itu, era digital seperti sekarang ini siswa semakin terbiasa menggunakan gawai. Melalui gawai siswa dapat mengakses banyak hal, seperti video, *game*, dan sebagainya. Gawai akan semakin bermanfaat apabila bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, tidak hanya untuk media hiburan siswa saja.

Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Senada dengan hal tersebut, Hamalik (1984: 12) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti, dkk, 2010: 14).

Pada era globalisasi saat ini, bahasa menjadi sangat penting bagi kelangsungan eksistensi persatuan bangsa, baik sebagai lambang jati diri maupun sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Arus global berdampak pula pada penggunaan bahasa Indonesia di masyarakat. Kondisi pemakai bahasa Indonesia saat ini mengalami krisis bahasa, semenjak diberlakukannya perdagangan bebas antar negara masyarakat lebih sering menggunakan bahasa asing dalam berkomunikasi. Selain bahasa asing, kedudukan bahasa Indonesia juga semakin terdesak dengan pemakaian bahasa *Prokem* di kalangan masyarakat (Murti, 2015:2). Salah satu upaya yang efektif dilakukan terhadap masalah krisis bahasa Indonesia ialah melalui lembaga pendidikan. Sekolah sebagai lembaga *pendidikan* resmi merupakan basis pembinaan bahasa Indonesia. Jenjang sekolah dasar sebagai penentu pembinaan bahasa Indonesia.

Menanggapi permasalahan tersebut, era perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, guru perlu juga memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini pun dikuatkan dengan Permendibud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan

menengah, salah satu pembahasannya adalah tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam pembelajaran.

Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memunculkan tantangan tersendiri. Rasa senang yang ditimbulkan dalam aktivitas belajar dinilai menjadi poin penting bagi siswa SD agar siswa tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Beberapa strategi dan metode pembelajaran yang variatif, mulai dari pembelajaran berbasis media, orasi, diskusi, tanya jawab, dan inkuiri menjadi ragam proses pembelajaran yang diambil untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan interaktif. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton. Selaras dengan hal tersebut, penggunaan gawai untuk bermain game akan membantu pola pikir anak, diantaranya anak dapat belajar mengatur kecepatan bermain dan mengolah strategi dalam permainan (Sasmita, dkk, 2020:2). Selain itu, pada tahap pendidikan sekolah dasar, dengan adanya game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif, siswa lebih tertarik dengan game yang mudah digunakan, berwarna-warni dan dengan gambar animasi (Akba, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber dan teknik pembelajaran harus disusun dengan matang disertai dengan teknik dan strategi yang disajikan guna menarik perhatian para siswa (Sanjaya, 2008). Media aplikasi game kosakata dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal yang mendasari peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* kosakata bahasa Indonesia juga didukung oleh fakta empiris hasil studi pendahuluan. Hasil wawancara dengan guru pada SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat, dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa pada materi kosakata baku bahasa Indonesia. Pembelajaran juga masih menggunakan metode ceramah atau mengulas ulang dari buku, hal tersebut cenderung membuat pembelajaran menjadi monoton.

Selain itu juga, penggunaan bahasa yang kurang tepat sudah menjadi kebiasaan, sedikit siswa yang mengerti berbicara bahasa Indonesia dengan benar. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dan masalah tersebut, *Game Edukasi Kosakata Baku Bahasa Indonesia* dibuat sebagai sarana pembelajaran bahasa baku Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* untuk membantu siswa membangun konsep pengetahuan secara mandiri terkait kosakata baku Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis melakukan

penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* Kosakata Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar (SD).”

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Selain itu, Criticos dalam Daryanto (2011:4) mengungkapkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Senada dengan hal tersebut, Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya, Schram dalam Putri (2011: 20) berpedapat bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, namun di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang memiliki tingkat kesukaran tentu sukar untuk dipahami siswa, apalagi siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan proses pembelajaran. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit dipahami oleh siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp & Dayton dalam Depdiknas

(2003: 14) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar, 6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, 7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dan 8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Jenis-jenis Media

Jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk dalam Arsyad (2011: 79) yakni sebagai berikut: a) media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi, b) media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas, c) media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, d) media berbasis audiovisual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian, e) media berbasis computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Game dalam Pembelajaran

Bermain merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Bermain *game* dipandang sebagian masyarakat sebagai sesuatu yang menyebabkan malas belajar bagi siswa, tetapi disamping itu bermain *game* mempunyai manfaat yang cukup banyak asalkan tepat pada sasaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011: 21) manfaat *game* sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Penyeragaman penyampaian materi pelajaran
Dengan menggunakan media *game* maka guru dapat menyeragamkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik
Dengan adanya media *game* maka pembelajaran yang terjadi tidaklah

- menjadi membosankan. Siswa dapat berinteraksi dengan apa yang dimainkan, baik dengan audio, video maupun gerak.
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
Dengan adanya media *game* proses belajar lebih interaktif. Siswa akan lebih terangsang untuk melakukan proses pembelajaran. Misalnya dengan adanya soal yang harus dikerjakan untuk bisa meneruskan misi permainan dan lain-lain.
 - d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
Dengan *game* guru akan lebih efisien untuk melakukan pembelajaran. Guru hanya mengarahkan dan menjelaskan secara singkat media *game* yang sudah berisi tentang materi/bahan ajar
 - e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
Dengan media *game* kualitas pembelajaran akan lebih baik, karena tidak hanya mengerti materi belajar, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan teliti untuk menyelesaikan misi yang terdapat pada permainan tersebut.
 - f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
Dengan media *game* proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah, tapi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
 - g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
 - h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif
Dalam pembelajarannya guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan bila media digunakan dalam pembelajaran dan peran guru tidak lagi sekedar "pengajar", tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Metode *R&D (Research and Development)* dipilih karena metode *R&D* tepat untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa aplikasi game kosakata bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Prosedur pengembangan dalam teori *Borg & Gall* (1983) terdiri atas sepuluh langkah (tahap). Namun, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game kosakata bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar hanya mengadopsi tujuh dari sepuluh tahap. Langkah-langkah tersebut meliputi (1) studi pendahuluan (potensi masalah), (2) pengumpulan data, (3) desain

produk (pengembangan desain/draf produk awal), (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi produk hasil uji coba lapangan awal, (6) uji coba produk (*main fielf testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*) (dalam Wicaksono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Masalah & Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan dilaksanakan guna mendapatkan informasi awal kebutuhan media pembelajaran, kondisi lapangan, dan bahan ajar yang digunakan di lapangan. Studi pendahuluan dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat dengan cara menyebarkan angket pada guru dan siswa. Angket yang diberikan berisikan pertanyaan terkait dengan kesediaan media pembelajaran, kesesuaian media pembelajaran yang ada dengan tujuan dan capaian pembelajaran, dan penyajian media pembelajaran yang ada.

Salah satu kebutuhan mendasar dalam kegiatan pembelajaran adalah kesediaan media pembelajaran yang sesuai dengan target/capaian pembelajaran di masing-masing sekolah. Salah satu permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi kosakata bahasa baku bahasa Indonesia terkait kesediaan media adalah kurangnya media pembelajaran dengan panduan yang praktis. Persentase kebutuhan media pembelajaran SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat sesuai dengan angket yang telah disebar dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Angket Studi Pendahuluan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Responden	Kebutuhan		Pesentase	Kategori
	Ya	Tidak		
1 Guru	1	0	100%	Dibutuhkan
10 Siswa	8	2	80%	Dibutuhkan
Total	9	2	90%	

Validasi Media Pembelajaran

Sebelum diujicobakan kepada siswa dalam skala kecil dan besar, terlebih dahulu media pembelajaran harus divalidasi oleh para ahli. Para ahli yang menvalidasi terdiri atas ahli praktisi dan ahli media. Berikut ini adalah validasi ahli praktisi dan ahli media.

1. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil pengujian halaman menu, halama pilih game, halaman game dan halaman kuis menunjukkan bahwa game telah berhasil sesuai dengan hasil yang diharapkan. Berdasarkan pada pengujian *Alpha* pada game adalah telah sesuai dibuat sesuai yang di harapkan dan dapat digunakan sebagai media alternatif untuk membantu proses pembelajaran. Berikut tabel hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran (*Alpha*) oleh Ahli Media

N o	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Halaman Menu			
1	Menekan tombol mulai	Masuk ke halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil
2	Menekan tombol tentang	Menampilkan halaman tentang	✓ Berhasil
3	Menekan tombol pengaturan	Menampilkan halaman pengaturan	✓ Berhasil
4	Menekan tombol suara	Suara off dan on	✓ Berhasil
Halaman Pilihan Game			
5	Menekan tombol <i>game</i>	Masuk ke halaman <i>game</i>	✓ Berhasil
6	Menekan tombol kuis	Masuk ke halaman kuis	✓ Berhasil
7	Menekan tombol menu	Masuk ke halaman menu	✓ Berhasil
Halaman Game			
8	Menekan tombol ke kanan	Karakter berjalan ke kanan	✓ Berhasil
9	Menekan tombol ke kiri	Karakter berjalan ke kiri	✓ Berhasil
10	Menekan tombol ke atas	Karakter melompat	✓ Berhasil
11	Karakter mengambil koin	Koin bertambah	✓ Berhasil
12	Karakter menjawab soal dengan benar	Nilai bertambah	✓ Berhasil
13	Karakter terjatuh / menyentuh Musuh	Nyawa berkurang	✓ Berhasil
14	Menekan tombol lainnya	Menampilkan pilihan opsi	✓ Berhasil
15	Menekan tombol lanjut	Melanjutkan <i>game</i>	✓ Berhasil
16	Menekan tombol ulangi	Memulai ulang <i>game</i>	✓ Berhasil
17	Menekan tombol keluar	Menampilkan halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil
Halaman Kuis			
18	Menjawab soal kuis	Jumlah soal terjawab bertambah	✓ Berhasil
19	Waktu menjawab soal habis	Menampilkan popup kamu kalah	✓ Berhasil
20	Menjawab soal dengan nilai >50	Menampilkan level selesai	✓ Berhasil
21	Menekan tombol lainnya	Menampilkan pilihan opsi	✓ Berhasil
22	Menekan tombol lanjut	Melanjutkan <i>game</i>	✓ Berhasil
23	Menekan tombol ulangi	Memulai ulang <i>game</i>	✓ Berhasil
24	Menekan tombol keluar	Menampilkan halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil

2. Validasi Praktisi

Pengujian *alpha* dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi *game* ini dapat berjalan sesuai yang diharapkan pengguna aplikasi, berikut adalah hasil pengujian *alpha* pada aplikasi *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran (*Alpha*) oleh Praktisi

N o	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Halaman Menu			
1	Menekan tombol mulai	Masuk ke halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil
2	Menekan tombol tentang	Menampilkan halaman tentang	✓ Berhasil
3	Menekan tombol pengaturan	Menampilkan halaman pengaturan	✓ Berhasil
4	Menekan tombol suara	Suara off dan on	✓ Berhasil

Halaman Pilihan Game			
5	Menekan tombol <i>game</i>	Masuk ke halaman <i>game</i>	✓ Berhasil
6	Menekan tombol kuis	Masuk ke halaman kuis	✓ Berhasil
7	Menekan tombol menu	Masuk ke halaman menu	✓ Berhasil
Halaman Game			
8	Menekan tombol ke kanan	Karakter berjalan ke kanan	✓ Berhasil
9	Menekan tombol ke kiri	Karakter berjalan ke kiri	✓ Berhasil
10	Menekan tombol ke atas	Karakter melompat	✓ Berhasil
11	Karakter mengambil koin	Koin bertambah	✓ Berhasil
12	Karakter menjawab soal dengan benar	Nilai bertambah	✓ Berhasil
13	Karakter terjatuh / menyentuh Musuh	Nyawa berkurang	✓ Berhasil
14	Menekan tombol lainnya	Menampilkan pilihan opsi	✓ Berhasil
15	Menekan tombol lanjut	Melanjutkan <i>game</i>	✓ Berhasil
16	Menekan tombol ulangi	Memulai ulang <i>game</i>	✓ Berhasil
17	Menekan tombol keluar	Menampilkan halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil
Halaman Kuis			
18	Menjawab soal kuis	Jumlah soal terjawab bertambah	✓ Berhasil
19	Waktu menjawab soal habis	Menampilkan popup kamu kalah	✓ Berhasil
20	Menjawab soal dengan nilai >50	Menampilkan level selesai	✓ Berhasil
21	Menekan tombol lainnya	Menampilkan pilihan opsi	✓ Berhasil
22	Menekan tombol lanjut	Melanjutkan <i>game</i>	✓ Berhasil
23	Menekan tombol ulangi	Memulai ulang <i>game</i>	✓ Berhasil
24	Menekan tombol keluar	Menampilkan halaman pilihan <i>game</i>	✓ Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian halaman menu, halama pilih *game*, halaman *game* dan halaman kuis menunjukkan bahwa *game* telah berhasil sesuai dengan hasil yang diharapkan.

3. Uji Coba Produk

Pengujian nilai dilakukan dengan memberikan soal kepada siswa, untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang kosakata baku, apakah sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran ada perubahan nilai yang mereka dapat. Proses penerapan dan pengambilan nilai siswa dapat dilihatpada gambar di bawah ini.



Gambar 1.
Foto Saat Proses Penerapan *Game* dan Pengambilan Nilai Siswa

Tabel 4. Data Nilai Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media *Game*

No	Siswa	Nilai	
		Sebelum menggunakan media <i>Game</i>	Sesudah menggunakan media <i>game</i>
1	Siswa 1	59,9	70
2	Siswa 2	33,3	70
3	Siswa 3	53,2	60
4	Siswa 4	59,9	70
5	Siswa 5	66,6	80
6	Siswa 6	79,2	70
7	Siswa 7	59,9	80
8	Siswa 8	53,2	80
9	Siswa 9	79,9	80
10	Siswa 10	46,6	50
11	Siswa 11	59,9	70
12	Siswa 12	53,2	60
13	Siswa 13	79,9	80
14	Siswa 14	53,2	90
15	Siswa 15	53,2	50
16	Siswa 16	46,6	50
17	Siswa 17	53,2	70
18	Siswa 18	66,6	80
19	Siswa 19	59,9	90
20	Siswa 20	46,6	60
Total Nilai		1164	1410
Rata-Rata		58,2	70,5

Berdasarkan data tersebut, terdapat 20 siswa dengan nilai yang mereka dapat saat mengerjakan soal sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata baku. Untuk mengetahui persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran pada data tersebut, maka dihitung dengan rincian dan perhitungan sebagai berikut.

Untuk mengetahui persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran pada data tersebut, maka dihitung dengan rincian dan perhitungan sebagai berikut.

Total nilai maksimum = $20 \times 100 = 2000$ (jumlah siswa x nilai tertinggi)

Total nilai minimum = $20 \times 0 = 0$ (jumlah siswa x nilai terendah)

Perhitungan nilai sebelum menggunakan *game*:

Indeks (%) = $1164/2000 \times 100 = 58,2 \%$ (total nilai / nilai maksimum) x 100

Perhitungan nilai sesudah menggunakan *game*:

Indeks (%) = $(1410/2000) \times 100 = 70,5 \%$ (total nilai / nilai maksimum) x 100

Dari nilai hasil rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 58,2%, maka dapat disimpulkan masih

kurangnya pengetahuan siswa tentang kosakata baku, kemudian hasil nilai rata-rata siswa setelah menggunakan game adalah 70,5% maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, di mana nilai rata-rata yang didapat sudah mencapai target KKM sekolah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.

4. Produk Akhir

a. Tipografi

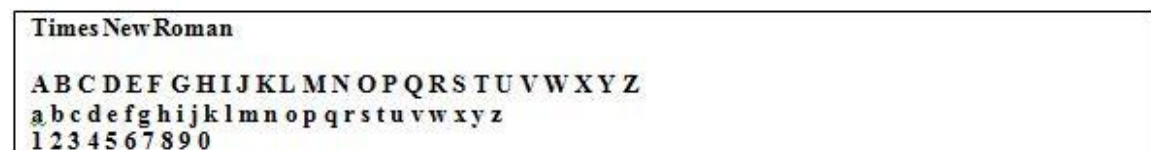
Pemilihan huruf yang baik harus memfokuskan pada tingkat kejelasan, keterbacaan dan kemenarikan yang baik dan sesuai, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan (Setiawan & Saputra, 2019). Tipografi yang digunakan dalam *game* ini adalah kombinasi dari tipografi sans serif atau tipografi tanpa sirip/serif dan font serif dengan font besar agar mudah dibaca anak-anak. Tipografi-tipografi tersebut antara lain:

- 1) "*Gill Sans Ultra Bold*" Alasan penulis menggunakan font ini karena font tersebut sesuai dengan target pengguna. Dimana font ini keterbacaan jelas bagi anak-anak.



Gambar 2.
Font Gill Sans Ultra Bold

- 2) "*Times New Roman*" Alasan penulis menggunakan font ini karena font ini adalah font yang umum digunakan, dan keterbacaannya jelas bagi anak-anak.



Gambar 3.
Font Times New RomN Ultra Bold

b. Implementasi Tampilan Game

1) Impelemtasi Menu *Game*

Pada implementasi ini, menu *game* merupakan tampilan awal pada *game* ini, yang berisi tombol mulai, tentang, pengaturan dan keluar. Tombol mulai untuk masuk ke tampilan pilihan *game*, tombol tentang untuk masuk ke menu tentang dan tombol pengaturan untuk masuk ke menu pengaturan. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.
Tampilan Menu Awal

2) Implementasi Menu Pilihan *Game*



Gambar 4.
Tampilan Pilihan Awal

3) Implementasi Tampilan *Game*

Pada implementasi ini, menampilkan tampilan *game*, tampilan petunjuk, tampilan soal muncul, tampilan jawaban benar, tampilan jawaban salah, tampilan *game* kalah, tampilan level selesai, dan tampilan *game* ini terdapat tombol lainnya yang mengisi button lanjut *game*, ulangi *game*, dan keluar *game*. Berikut gambar implementasi tampilan *game*.



Gambar 5
Tampilan Petunjuk *Game*

4) Implementasi Kuis

Pada implementasi ini, menampilkan tampilan kuis, tampilan petunjuk kuis, tampilan kuis kalah, dan tampilan kuis selesai. Di tampilan kuis

ini terdapat tombol lainnya yang berisi tombol lanjut *game*, ulangi *game*, dan keluar *game*. Berikut gambar tampilan implementasi kuis.



Gambar 7.
Tampilan Petunjuk Kuis







Gambar 7.
Tampilan Pertanyaan Kuis

5. Pengujian Platform

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa platform, dengan mencoba menginstallkan program *game* ini pada beberapa platform android.

Tabel 5. Uji Coba di Berbagai Platform Android

No	Tampilan	Keterangan	Instalasi	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1		Versi Android 7	1	

2		Versi Android 8	1	
3		Versi Android 9	1	
4		Versi Android 10	1	

Untuk mengetahui persentase jawaban “berhasil” yang diperoleh dari data tabel pengujian, maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang Skala persentase sebagai berikut.

Nilai Jawaban “Berhasil” = 1
 Nilai Jawaban “Tidak Berhasil” = 0

Dikonversikan dalam persentase:

Jawaban “Berhasil” : $1 \times 100\% / 100\%$

Jawaban “Tidak Berhasil” : $0 \times 100\% / 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung) Perhitungan Jawaban “Berhasil” dari data tabel:

Jawaban “berhasil” : $1/1 \times 100\% = 100\%$ (rata-rata / responden x 100%) Sehingga bila digambarkan dalam

Skala :

0%.....50%.....100%

Dari analisis perhitungan di atas, titik kesesuaian yaitu 100%, sehingga dapat dikatakan hasil pengujian sistem ini berhasil. Sebagai Kesimpulan : Hasil pengujian sistem berhasil dengan persentase sebesar 100%.

SIMPULAN

Hasil yang dicapai berdasarkan penelitian adalah tersusunnya media pembelajaran berbasis aplikasi *game* kosakata bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD). Pembuatan *game* kosakata baku bahasa Indonesia di SD menggunakan *Software Construct. Game* yang dibuat, menghasilkan media alat bantu pada proses pembelajaran khususnya pada materi kosakata baku bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan hasil pengujian nilai yang didapat dari ahli media, ahli praktisi dan siswa sebagai pengguna, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* kosakata baku

bahasa Indonesia dinyatakan layak karena adanya kenaikan nilai rata-rata siswa yaitu 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Akba, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English*. STMIK.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perdada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Education Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamalik, Oemar. (1984). *Teknologi dalam Pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia.
- Murti, Sri. (2015). *Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi Tersedia*.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Permendikbud.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sasmita, dkk. (2020). *Peran Guru Kelas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Literasi Pendidikan, Vol 1, No. 1.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawaca.