

# Aplikasi Game Edukasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMPN 1 Cugenang

1<sup>st</sup> Delli Silvia

Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

dellisilvia@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>st</sup> Rickman Roedavan

Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

rikman@tasst.telkomuniversity.ac.id

3<sup>nd</sup> Bambang Pudjoatmodjo

Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

bpudjoatmodjo@tass.telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** —Pengenalan Bahasa Inggris bagi siswa/i SMPN 1 CUGENANG masih menggunakan metode lama yaitu buku sebagai media belajar, metode tersebut harus diubah dengan metode baru yang dapat mengikuti kurikulum baru. Pada insialisasi yang dilakukan kepada siswa/i SMPN 1 Cugenang pasca COVID-19 di metode belajar siswa/i di sekolah menengah menggunakan buku yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Memanfaatkan Teknologi sebagai media pembelajaran terutama dalam hal edukasi game berbasis Bahasa Inggris yang merupakan hal baru untuk dicoba. Oleh sebab itu dibutuhkan aplikasi yang dapat menampilkan media pembelajaran lebih *attractive*. Aplikasi ini dibuat menggunakan teknologi unity dengan menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu media aplikasi yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video dan animasi. Aplikasi pembelajaran menyajikan materi dalam bentuk teks dan audio, dan kuis untuk berlatih. Berdasarkan hasil pengujian edukasi game berbasis Bahasa Inggris telah di uji kepada 30 responden, dengan nilai *excellent* sebesar 2,38, *good* sebesar 1,71, *above average* sebesar 1,29 dari skala UEQ.

**kata kunci** ( *Game Edukasi, Bahasa Inggris, MDLC, Unity, Objek 2D* )

**Abstract** — *The introduction of English for students at SMPN 1 Cugenang students employs the old method, namely using books as a medium for learning. This method needs to be replaced with a new approach that aligns with the updated curriculum. During the initialization phase for students of SMPN 1 Cugenang after the COVID-19 pandemic, junior high school students solely relied on books that were aligned with the independent curriculum. However, it is crucial embrace as a technology as a learning medium, particularly when it come english based-educational games, which represent a novel and a valuable resource. Therefore, there is a pressing need a new educational method, specially targeting the introducing of english-based educational. The application aims to present learning in a more engaging is developed using unity technology. The learnin application provides content in from text and audio, along with intractive quizzes for partice. The english based-educational game was tested with 30 respondens, excellent score of 2.38, good score of 1.71, and above average score of 1.29 on the scale.*

**Keyword** : *English-based educational games, MDLC, Unity, 2D Objects.*

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa universal karena digunakan oleh sebagian

Siswa/i kelas 7 dalam mata pelajaran bahasa besar negara besar di dunia sebagai Bahasa utama. Di Indonesia itu sendiri bahasa Inggris merupakan Bahasa asing, namun menempati posisi yang penting dalam keseharian masyarakat kita. Hal ini sangat terlihat jelas dengan dunia Pendidikan di Indonesia. (1) Hal ini menyebabkan mengapa bahasa Inggris sangat diperlukan untuk saat ini sehingga hampir seluruh sekolah di dunia termasuk Indonesia menerapkan kurikulum bahasa Inggris. Menurut Lembaga Pendidikan Dunia EF (*English First*), kemampuan bahasa Inggris di Indonesia merujuk pada kemampuan seseorang dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami bahasa Inggris. *English First* juga memperhatikan kemampuan bahasa Inggris tingkat nasional, kota dan individu. Secara umum, *English First* menganggap kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Menurut hasil wawancara dengan bapak Joerdan selaku guru bahasa Inggris kelas 7 mengatakan bahwa siswa/i SMPN 1 Cugenang dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangatlah kurang terutama untuk siswa/i SMPN 1 CUGENANG dikarenakan kurikulum bahasa Inggris untuk sekolah dasar itu sudah ditiadakan kurang lebih sejak 2 tahun terakhir dan semenjak kurikulum bahasa Inggris untuk sekolah dasar ditiadakan, bapak Joerdan selaku guru bahasa Inggris kelas 7 menyatakan mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa Inggris ke siswa/i. Kesulitan yang dihadapi seperti :

1. Siswa/i kelas 7 dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangatlah kurang dikarenakan siswa/i kelas 7 sangat kesulitan dalam memahami mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa/i kelas 7 dalam mata pelajaran bahasa Inggris ini kurang diminati oleh siswa/i dikarenakan terkendala dalam bahasa yang baru mereka dengar untuk siswa/i tersebut.

2. Kendala dalam sarana dan prasarana pendukung, seperti Komputer Atau laptop, Handphone dan lain-lain sebagai penunjang dalam belajar dikarenakan sarana dan prasarana seperti komputer yang disediakan oleh sekolah sangat kurang memadai, dan untuk Laptop serta Handphone itu rata-rata siswa/i tidak memiliki laptop dan handphone terutama laptop dikarenakan rata-rata siswa/i terkendala dengan ekonomi sehingga sulit untuk siswa/i untuk mendapatkan akses belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya, maka penulis membuat penyampaian materi bahasa Inggris melalui aplikasi game edukasi.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Solusi-solusi yang sudah ada

Game Edukasi merupakan yang dapat memberikan sarana edukasi kepada pengguna nya. Dengan menggunakan game edukasi siswa dapat belajar dengan suasana berbeda. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan tentang game edukasi di tunjukan pada table ini :

### B. Penelitian Sebelumnya

TABEL 1  
Penelitian Sebelumnya

| Author           | Judul                                                                                             | Kendala                                                                                                                                                                                                                                                                            | Pemecahan                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wandah Wibawanto | Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran Bagi siswa SMP/MTS [7]. | Secara Umum, pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTS bertujuan agar siswa dapat mencapai tingkat fungsional, yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari akan tetapi efektivitas dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP/MTS sangat | Atas Kendala yang dihadapi, Author memiliki pemecahan atas kendala yang terjadi yaitu dengan penggunaan media game yang melibatkan pemain game dalam sebuah proses komunikasi secara aktif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan lisan, |
|                  |                                                                                                   | SMP/MTS sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya penggunaan dan penerapan pengetahuan                                                                                                                                                                                   | kemampuan lisan, tulis dan afektif untuk membantu tercapai kompetensi bahasa Inggris                                                                                                                                                           |

|                           |                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                           |                                                                                                                               | bahasa Inggris yang diperoleh siswa di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat kecenderungan bahwa KBM bahasa Inggris di tingkat SMP/MTS lebih fokus pada pemenuhan syarat pemenuhan nilai akhir Bahasa Inggris yang memuaskan, dan belum menyentuh aspek-aspek pengetahuan yang sifatnya fungsional. | tingkat SMP/MTS yaitu mampu menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi Fungsional.                                                                                                                |
| Siti Amimah               | Rancang Bangun Aplikasi <i>EDUCATION GAME</i> Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia pada SMP NEGERI 8 PAGALARAM (8) | Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Oleh sebab itu, Pendidikan bahasa Inggris perlu dikenalkan dan dipelajari. Karena bahasa Inggris bukan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan                                                                    | Masuknya game dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena siswa tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan. Lalu, dengan adanya gambar dan suara |
|                           |                                                                                                                               | dalam bahasa Inggris. Author memilih siswa SMP sebagai target, karena mempertimbangkan kesulitan proses pembelajaran secara teoritis pada siswa mengingat siswa lebih suka bermain.                                                                                                                         | yang muncul membuat siswa tidak merasa bosan, sebaliknya akan menimbulkan rasa ingin tahu para siswa                                                                                               |
|                           |                                                                                                                               | <i>National Association For Education Of Young Children</i> (NAEYC) dalam                                                                                                                                                                                                                                   | kosakata bahasa Inggris. Dari konten materi tersebut akan                                                                                                                                          |
| Christanda David Hermawan | Efektifitas Pembelajaran dengan Game Edukasi terhadap Minat Belajar Siswa : Studi Kasus SMP N 2 Gunungwungkal Pati.           | Di dalam pembelajaran di kelas di SMP N 2 Masih menggunakan metode ceramah yaitu dari guru ke siswa saja dan tidak ada umpan balik dari siswa ke guru, maka hal ini membuat                                                                                                                                 | Atas masalah yang dihadapi, author memiliki pemecahan yaitu menggunakan Game Edukasi dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas                                                                    |

|      |                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                              |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (10) | siswa tidak berminat dalam mata pelajaran dan dapat dipastikan bahwa siswa tidak dapat menguasai materi dan tujuan pembelajaran | pembelajaran dengan menggunakan <u>game</u> edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih baik. Dalam pembuatan <u>game</u> ini menggunakan <u>HangARoo</u> . |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Berdasarkan tabel diatas, penulis berpendapat bahwa edukasi memiliki dampak positif pada individu yang menggunakannya. Beberapa dampak positif yang dapat penulis simpulkan yaitu antara lain :

1. mengembangkan kemampuan lisan dalam berbahasa Inggris.
2. Meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa inggris.
3. mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan game edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih baik.

#### B. Internet

Internet adalah sebuah jaringan berskala global yang memanfaatkan perangkat berbasis komputer untuk mengirimkan informasi dan memudahkan komunikasi tanpa terbatas oleh jarak serta waktu [11]. Internet memungkinkan kita untuk berbagi informasi dan komunikasi dari mana saja dan dengan siapa saja. Internet itu sendiri merupakan singkatan dari *Interconnected Network* (12). Proses menghubungkan rangkaian internet serta penerapan aturannya ini disebut "*Internetworking*" [13]. Berikut adalah beberapa pengertian internet menurut para ahli :

1. Menurut KBBI atau PUEBI, Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit [11].
2. Menurut Onno W. Purbo, Internet adalah suatu media yang dipakai mengefisienkan proses komunikasi yang disambungkan lewat berbagai aplikasi semacam *Web*, *VoIP*, *E-mail* [12] [13].
3. Menurut Drew Heywood, Internet merupakan istilah teknologi yang muncul padaakhir 60-an, yaitu saat *United States Department of Defense* (DoD) memerlukan suatu standar baru untuk melakukan komunikasi internetworking [12].
4. Menurut Allan, Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang terhubung satu dengan lainnya, yang dapat membaca dan menerapkan beberapa protokol komunikasi atau biasa dikenal dengan istilah TCP/IP [14]. Internet telah membawamembawa dampak positif bagi kehidupan manusia, seperti memudahkan komunikasi, mempercepat akses informasi dan mempermudah pekerjaan [11][14]. Namun Internet juga memiliki dampak negatif, seperti penyebaran informasi yang tidak benar dan penyalahgunaan teknologi [14].

Dalam konteks proyek akhir ini, internet merupakan media

yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi game edukasi sebagai alternatif mediapembelajaran bahasa inggris di SMPN 1 Cugenang.

Aplikasi game edukasi tersebut dapat diakses melalui internet dan memungkinkan siswa untuk belajar bahasa inggris dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, internet memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa inggris di SMPN 1 Cugenang melalui aplikasi game edukasi ini.

#### D. Bandwidth

*Bandwidth* adalah kapasitas atau volume data maksimal yang dapat ditransfer melalui koneksi internet selama periode tertentu [15]. Dalam Internet, bandwidth dapat dipahami sebagai kapasitas, kuota atau volume dari sebuah jaringan internet yang digunakan untuk menerima dan mengirim data perdetik [16]. *Bandwidth* juga diartikan sebagai kapasitas volume data maksimal yang dapat ditransfer saat proses akses data pada server hosting [17]. Satuan Bandwidth yang sering digunakan adalah Mbps (Megabits Per seconds), Kbps (Kilobits per seconds) [16]. Bandwidth Sangat penting dalam menentukan kualitas dan kecepatan koneksi internet [15]. Berikut adalah pengertian *bandwidth* menurut para ahli :

- a. Menurut Andrew Tanenbaum, *bandwidth* adalah ukuran kapasitas atau lebar pita suatu saluran komunikasi dalam mengirimkan data dalam waktu tertentu.
- b. Menurut William Stallings, *bandwidth* adalah jumlah data yang dapat ditransfer dalam satu detik melalui saluran komunikasi.
- c. Menurut Forouzan dan Fegan, *bandwidth* adalah ukuran kapasitas maksimum jalur transmisi data dalam satuan bit per detik (bps).

Dalam proyek akhir ini, bandwidth mempunyai peranan penting dalam proses pengunduhan internet semakin besar bandwidth semakin cepat aplikasi game edukasi dapat diakses oleh pengguna. Oleh karena itu jaringan internet yang memiliki bandwidth yang memadai untuk mengakses aplikasi game edukasi yang telah dikembangkan, agar pengguna dapat mengakses aplikasi game edukasi yang telah dikembangkan

##### 1. Google Drive

Google drive adalah layanan penyimpanan dan berbagi file daring yang dikembangkan oleh google. layanan ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengakses, dan berbagi berbagai jenis file seperti dokumen, gambar, dan video dari mana saja melalui koneksi internet. berikut adalah pengertian google drive menurut beberapa ahli:

- a. Larry Page, pendiri Google : "Google drive adalah sebuah inovasi besar yang memungkinkan pengguna untuk memiliki akses ke semua file mereka dari berbagai perangkat, dan memungkinkan kolaborasi tim yang lebih baik dalam membuat dan mengedit dokumen."
- b. Menurut Rachel Cramer dan Jess Stratton: google drive adalah platform penyimpanan file yang mudah digunakan dan terintegrasi dengan aplikasi google lainnya seperti google docs, sheet dan slides.
- c. Menurut Michael Miller, google drive adalah layanan penyimpanan awan yang memberikan pengguna kemampuan untuk menyimpan dan mengakses file dari mana saja melalui internet.

Dalam proyek akhir ini, google drive digunakan untuk menyimpan dan berbagi materi pembelajaran bahasa inggris seperti modul, soal, jawaban dan lain lain. Google drive memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran

kepada siswa dan memungkinkan siswa untuk mengakses materi tersebut dari mana saja dan kapan saja.

## 2. Buku Pelajaran Bahasa Inggris

Berikut merupakan beberapa judul buku pelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Pertama (SMP), sebagai berikut :

- Buku Pelajaran Bahasa Inggris kelas 7 : English For Nusantara (Kurikulum Merdeka)
- Buku Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 8 : English For Nusantara (Kurikulum Merdeka)
- Buku pelajaran Bahasa Inggris kelas 9 : Buku Pelajaran Bahasa Inggris kelas 9 Think Globally Act Locally

## 3. Buku Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 7

Dalam pembuatan aplikasi game edukasi Bahasa Inggris ini penulis mengambil materi dari buku pelajaran Bahasa Inggris pada kelas 7 dengan buku berjudul "Buku Bahasa Inggris kelas 7 *When English Rings A Bell*". Berikut materi yang disajikan didalam buku Bahasa Inggris kelas 7 *When English Rings A Bell* :



|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Kata Pengantar .....                                       | iii |
| Daftar Isi .....                                           | v   |
| Chapter I. Good morning, How are You? .....                | 1   |
| Chapter II. It's Me! .....                                 | 21  |
| Chapter III. What Time Is It? .....                        | 37  |
| Chapter IV. This Is My World .....                         | 59  |
| Chapter V. It's a beautiful day! .....                     | 99  |
| Chapter VI. We love what we do .....                       | 127 |
| Chapter VII. I'm Proud of Indonesia! .....                 | 149 |
| Chapter VIII. That's what friends are supposed to do ..... | 177 |

GAMBAR 1

Daftar materi pelajaran Bahasa Inggris kelas 7

Dari beberapa materi yang disebutkan diatas, Penulis mengambil 3 materi yang akan ditampilkan pada aplikasi, yaitu di antara nya :

- It's Me
- What Time Is It?
- I'm Proud Of Indonesia

## III. METODE PELAKSANAAN

### A. Metode Pelaksanaan



GAMBAR 2

Tahapan pada metode MDLC

Dalam pengerjaan aplikasi ini penulis akan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life*

*Cycle*) MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: *Initialization, Blueprint Design, Asset Preparation, Product Development, Testing dan Distribution* dan sesuai dengan aplikasi yang sedang dirancang.

### 1. Initilazation

Pada Inisialisasi yang dilakukan kepada siswa/i SMPN 1 Cugenang pasca *COVID-19* di Metode belajar siswa/i sekolah menengah pertama hanya menggunakan buku yang sudah disesuaikan kurikulum merdeka dan game yang dibuat oleh guru itu sendiri. Untuk itu dibutuhkan pengembangan dalam hal pengetahuan yaitu mengenalkan metode baru yaitu edukasi game berbasis bahasa Inggris. Untuk Memenuhi kebutuhan pengguna yang dapat diinput ke dalam tabel kebutuhan berikut :

Tabel 3

Initialization

| Kebutuhan                                                      | Deskripsi                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Game ini memunculkan suara dan text.                           | Game edukasi ini memunculkan suara dan text dengan menggunakan metode MDLC yang dimana didalamnya terdapat suara, gambar, <i>text</i> dan petunjuk lainnya yang dikemas dalam sebuah game.                        |
| Game edukasi dapat mendapatkan materi dari setiap tampilannya. | Fitur game akan muncul apabila aplikasi game ini diunduh terlebih dahulu dan user dapat memilih dalam beberapa pilihan menu untuk ditampilkan dan didengarkan sehingga materi dalam game tersebut dapat dipahami. |
| Game tersebut didalamnya ada <i>quiz</i>                       | Di Dalam game tersebut terdapat fitur <i>quiz</i> yang dimana user memainkan game edukasi terlebih dahulu supaya user mampu mengerjakan <i>quiz</i> dengan baik.                                                  |
| Fitur petunjuk mengoperasikan game edukasi                     | Pada menu utama aplikasi <i>game</i> akan ditambahkan menu petunjuk yang berupa tombol. Tombol petunjuk apabila diklik akan pindah scene baru untuk menampilkan percakapan berupa suara dan <i>text</i> . pada    |



|  |                                                                                                             |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | scenepetunjuk akan dijelaskan secara rinci cara mengoperasikan <i>game</i> edukasi berbasis bahasa Inggris. |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 2. BLUEPRINT DESIGN

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan aplikasi menggunakan metode mdlc. Pada tahapan blueprint design ini merupakan gambaran dasar atau stektsa pada aplikasi game edukasi media pembelajaran bahasa inggris.

## 3. Asset preparation

Pada tahap ini merupakan asset 2d dan tampilan dan tampilan *ui* dari *asset* akan dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan dari aplikasi yang dirancang menggunakan aplikasi pengolah citra. *Script* yang digunakan pada aplikasi ini dibuat menggunakan software visual studio yang dipelajari dari *youtube*.

## 4. Product Development

Pada tahapan product Development ini dimana pembuatan Aplikasi game edukasi berdasarkan stektsa atau gambaran dasar yang telah dibuat.. Aplikasi game edukasi English Learning ini dibuat dari unity dan untuk pembuatan Asset dibuat menggunakan Adobe Photoshop.

## 5. Testing

Setelah aplikasi selesai dibuat, aplikasi akan diuji menggunakan *Blackbox testing*. Pada testing pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik program yang ada dalam aplikasi.

## 6. Distribution

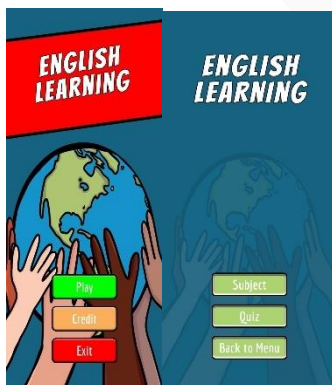
Pada tahap distribution ini, Aplikasi akan distribusikan kepada sekolah SMPN 1 Cugenang.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tampilan aplikasi dan pengujian

#### 1. Tampilan aplikasi

##### a. Menu utama dan menu play



GAMBAR 3

Menu Utama dan Menu Play

Pada Gambar 3 diatas merupakan Menu Utama dan Menu Play pada aplikasi English Learning.

##### b. Menu Subject



GAMBAR 4

Tampilan Subject

Pada Gambar 4 diatas merupakan tampilan Subject. Untuk Subject ini berupa materi yang akan digunakan & di pelajari oleh siswa dan siswi.

##### c. Materi



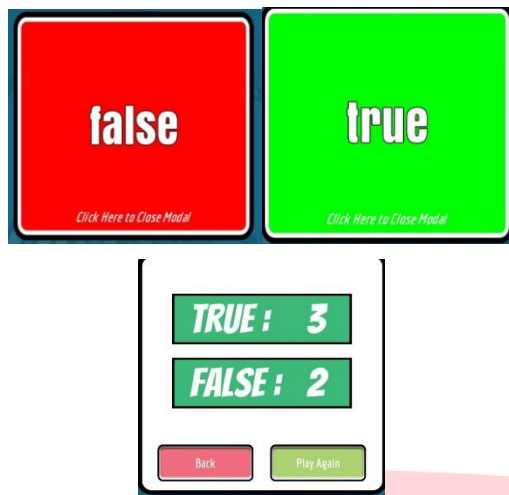
GAMBAR 5

Tampilan Materi

Pada gambar 5 merupakan tampilan materi. Materi yang disampaikan berupa percakapan yang disesuaikan dengan buku ajar yang digunakan di SMPN 1 Cugenang.

##### d. Quiz



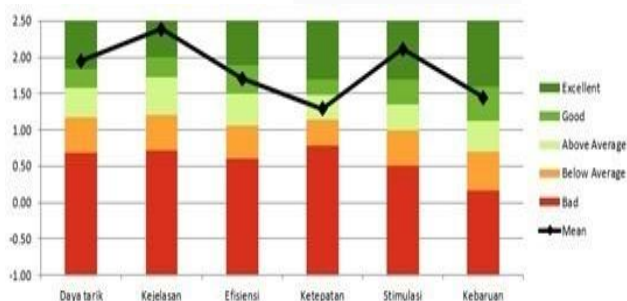


GAMBAR 6  
Tampilan Quiz

Pada gambar 6 merupakan Tampilan Quiz. Pada tampilan quiz ini siswa dan siswi bisa memilih quiz yang akan dikerjakan.

### B. Pengujian

Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh guru SMPN 1 CUGENANG Sebanyak 1 orang Kepala Sekolah dan 11 guru dengan penulis datang langsung ke sekolah untuk memperagakan cara mengoperasikan aplikasi *Game Edukasi* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas 7. Dan mengisi kuesioner google form sebanyak 26 pertanyaan. Berikut hasil pengujian aplikasi dari *UEQ (User Experience Questionnaire)* yang dilakukan kepada 20 guru dan 10 siswa di SMPN 1 CUGENANG :



GAMBAR 7  
Grafik UEQ

TABEL 3.  
Results

| UEQ Scales (Mean and Variance) |       |      |
|--------------------------------|-------|------|
| Daya tarik                     | 1,944 | 0,35 |
| Kejelasan                      | 2,383 | 0,49 |
| Efisiensi                      | 1,708 | 0,56 |
| Ketepatan                      | 1,292 | 0,61 |
| Stimulasi                      | 2,108 | 0,40 |

|          |       |      |
|----------|-------|------|
| Kebaruan | 1,442 | 0,48 |
|----------|-------|------|

Pengujian ini menggunakan 6 kategori penilaian yaitu daya tarik, kenyataan yang jelas, efisiensi, keteguhan, stimulasi dan kebaruan. kategori penilaian dibagi menjadi 26 pertanyaan untuk menguji kelayakan aplikasi ini.

pada pengujian ini didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Daya tarik didapat nilai pada angka 1.94 dengan skala perbandingan *excellent* (sangat baik)
2. Kejelasan didapat nilai pada angka 2.38 dengan skala perbandingan *excellent* (sangat baik)
3. Efisiensi didapat nilai pada angka 1.71 dengan skala perbandingan *good* (baik)
4. Ketepatan didapat nilai pada angka 1.29 dengan skala perbandingan *above average* (diatas rata-rata)
5. Stimulasi didapat nilai pada angka 2.11 dengan skala perbandingan *excellent* (sangat baik)
6. Kebaruan didapat nilai pada angka 1.44 dengan skala perbandingan *good* (baik).

## V. KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Dari Laporan ini juga dapat disimpulkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *English Learning* yang sudah dilakukan pengujian sebagai berikut :

Materi yang disajikan pada aplikasi memberi manfaat bagi pengguna. Soal-soal quiz yang ditampilkan sudah mencukupi untuk siswa berlatih.

Berdasarkan Hasil Pengujian Aplikasi *Game Edukasi* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris yang telah di kembangkan kepada 30 Responden, dengan nilai *Attractiveness* (Daya tarik) sebesar 1,94. *Perspicuity* (Kejelasan) sebesar 2,38. *Efficiency* (efisiensi) sebesar 1,71. *Dependability* (Ketepatan) sebesar 1,29. *Stimulation* (Simulasi) Sebesar 2,11. *Novelty* (Kebaruan) Sebesar 1,44.

Dengan aplikasi yang telah dibuat dengan sedemikian rupa, diharapkan dapat membuat guru dalam memberikan materi kepada siswa terbantu dalam menyampaikan materi, begitu pula dengan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh aplikasi ini.

### B. Saran

Saran yang dapat dijadikan untuk mengembangkan Aplikasi *English Learning* ini yaitu Jumlah materi yang ada didalam game bisa di lengkapi sesuai dengan jumlah bab pada buku ajar “Buku Bahasa Inggris Kelas 7 *When English Rings A Bell*”.

## REFERENSI

[1]. Maduwu, Byslina. “Pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah.” *Warta Dharmawangsa* 50 (2016).[Online] Available At : <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/download/207/202> ( Accessed 24 April2023).

[2]. Suryadi, Andri. “Perancangan Aplikasi *Game Edukasi* Menggunakan Metode Wartefall” *PETIK : Jurnal Pendidikan*

Teknologi Informasi Dan Informatika 3.1 (2017) : 8-13  
 [Online] Available At :  
<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/352/356>

[3]. Dewi, Ghea Putri Fatma. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash". Universitas negeri yogyakarta. (2012) :1-169[Online]. Available At : <https://core.ac.uk/download/pdf/11066087.pdf> ( Accessed 11 Okt 2022)

[4]. Windawati, Ririn, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu, 5(2), 1027 -38. Available At : <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/835/527>. ( Accessed 11 Okt 2022)

[5]. Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. " Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Object 3D dengan studi kasus gedung m,Universitas Semarang." Jurnal Transformatika 14.2 (2017) : 86-91. Available At : <https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/download/442/277> ( Accessed 11 Okt 2022)

[6]. Amaliyah, Putri, P.U.T.R.I. "Penerapan Media Scrapbook Berbasis Photoshop Pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam peningkatan hasil belajar sejarah kelas x IPA 1 SMA PGRI 2 Kota Jambi". Diss. Universitas Jambi. (2023). Available At : <https://repository.unja.ac.id/43948/1/SKRIPSI%20RESTU%20AMALIYAH%20PUTRI%20%28A%201A218016%29.pdf> (Accessed 11 Oct 2022)

[7]. Wibawanto Wandah. "Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran bagi siswa SMP/MTS" *Lembar Ilmu Pendidikan* 42.1 (2013) [Online] Available At : <https://journal.unnes.ac.id/> ( Accessed 10 Feb 2023).

[8]. Aminah, S. "Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP NEGERI 8 PAGARALAM." *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*. 9. 01 (2018):1-5. Available At : <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/download/26/20> (Accessed 10 Feb 2023) .

[9]. Rokhman, N., & Ahmadi F (2020). "Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. Edukasi". 14(2), 166-175. [Online]

Available At :  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/edukasi/article/view/27477>( Accessed 12 Feb 2023).

[10]. Chrisnanda, David Hermawan (PDF). "Efektifitas Pembelajaran Dengan Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa : Studi Kasus SMP N 2 GUNUNGWUNGKAL, Pati". Diss Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer FTI-UKSW (2017) [Online]. Available At : [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13964/5/T1\\_702012021\\_Isi.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13964/5/T1_702012021_Isi.pdf) (Accessed 12 Feb 2023).

[11]. Jagoan Hosting, Team. " Internet adalah: Pengertian, Sejarah hingga manfaatnya". 14 November 2021.[Online] Internet : <https://www.jagoanhosting.com/blog/internet-adalah/> ( Accessed 12 Feb 2023)

[12]. Tim, CNBC Indonesia [2021]. " Mengenal apa itu Internet, Sejarah, Perkembangannya dan Manfaatnya". [online] Available At : <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220921131159-37-373856/mengenal-apa-itu-internet-sejarah-perkembangan-manfaatnya> ( Accessed 12 Feb 2023)

[13]. Dewaweb, Team. "Pengertian Internet, Sejarah, Perkembangan, Dan Manfaatnya".[Online] Available At : <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/> ( Accessed 12 Feb 2023)

[14]. Wida Kurniasih. " Pengertian internet : Sejarah, Manfaat dan Dampak Negatifnya". [Online] Internet : <https://www.gramedia.com/literasi/internet/> ( Accessed 13 Feb 2023).

[15]. Acer.id "Apa Itu Bandwidth? Pengertian, Fungsi dan cara Kerjanya". [Online] Internet : <https://www.acerid.com/apa-itu-bandwidth/> ( Accessed 13 Feb 2023)

[16]. Tech-Tim, CNBC Indonesia [2022]. [Online] Internet : <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/08/16150017/pengertian-bandwidth-beserta-fungsi-dan-jenisnya> (Accessed 13 Feb 2023)

[17]. Jagoan Hosting Team "Apa Itu Bandwidth? Fungsi, Contoh & Cara Mengoptimalkannya" [Online]. Internet : <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-bandwidth/> ( Accessed 13 Feb 2023).