



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Pengembangan *Game Edukasi Berbasis Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Bahasa Indonesia

Elvi Susanti¹⁾, Didah Nurhamidah²⁾

¹⁾²⁾ Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

¹⁾ E-mail: elvi.susanti@uinjkt.ac.id

²⁾ E-mail: didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id

Abstrak: Penggunaan *Game Edukasi* menjad hal yang menarik untuk diterapkan di sekolah karena memberikan dampak yang positif dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan *game* edukasi berbasis *software macromedia flash* untuk membantu siswa SMP di Tangsel dan Jakarta dalam meningkatkan kemampuan belajar bahasa Indonesia. *Game* edukasi ini bisa menjadi valid dan efektif, serta dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, karena menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, memberi pemahaman materi lebih mudah, dan menambah pengalaman belajar siswa, serta memerlukan waktu yang tidak panjang bagi guru dalam menyampaikan materi. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kevalidan *game* edukasi berbasis *software macromedia flash* berdasarkan ahli materi dan ahli media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kriteria “sangat valid” (2) keefektifan *game* edukasi berbasis *software macromedia flash* berdasarkan respon siswa mendapatkan persentase 94,8% yang termasuk kriteria “sangat praktis”.

Kata Kunci: *Game Edukasi; Macromedia Flash; Bahasa Indonesia*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media pembelajaran merupakan dua sisi mata uang yang tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi diharapkan membawa dampak positif dalam dunia pendidikan terutama untuk perkembangan media pembelajaran guna mempersiapkan generasi yang siap untuk menghadapi tantangan era yang semakin maju. Selain itu teknologi selayaknya juga bisa mendukung guru untuk membantu dan memudahkan dalam pengajaran (Cahyo, 2016).

Tujuan umum pelajaran bahasa Indonesia adalah memiliki peran yang sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Hal itu merupakan penunjang siswa dalam mempelajari semua bidang studi. Di sisi lain, siswa terkadang tidak bersemangat untuk belajar, maka timbullah beberapa permasalahan. Benarkah pelajaran bahasa Indonesia menjadi momok bagi anak-anak SMP? Benarkah mereka berpendapat pelajaran bahasa Indonesia itu susah? Bukan menjadi rahasia umum lagi, jika untuk pelajaran bahasa lain, seperti bahasa Inggris dan bahasa Arab, siswa kerap mendapatkan nilai 100, namun hal serupa akan sulit

diraih jika belajar bahasa Indonesia. Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Data awal di lapangan dari wawancara dengan beberapa murid SMP, pelajaran bahasa Indonesia itu susah, materinya terlalu banyak, gurunya tidak asyik, terlalu *textbook*, suka mengancam, tidak bisa menjelaskan dengan baik, dan sebagainya.

Analisis lainnya adalah kesulitan materi telah dimulai sejak siswa duduk di kelas awal SMP, yaitu kelas 7. Buku ajar dari Kemdikbud untuk anak kelas 7 berjumlah 306 halaman, sedangkan kelas 8 hanya berjumlah 248 halaman. Selanjutnya materi kelas 7 dijejali dengan materi yang kompleks, seperti: belajar mendeskripsikan, memahami dan mencipta cerita fantasi, mewariskan budaya melalui teks prosedur, menyibak ilmu dalam laporan hasil observasi, mewarisi nilai luhur dan mengkreasikan puisi rakyat, mengapresiasi dan mengkreasikan fabel, berkorespondensi dengan surat pribadi dan surat dinas, dan menjadi pembaca efektif.

Terbukti tema materi pelajaran bahasa Indonesia untuk SMP memang berat dan diperparah dengan pilihan diksi yang rumit dari penulis buku ajar. Kemudian

kebermanfaatan materi yang dipelajari tidak disesuaikan dengan kondisi kekinian. Contohnya adalah menulis surat pribadi, di mana saat ini tidak ada lagi orang yang menulis surat pribadi, karena semuanya sudah tergantikan dengan keberadaan fitur pesan di media sosial. Seharusnya perubahan kebutuhan itu harus menjadi perhatian serius pembuat buku ajar dan guru yang mengajar di kelas.

Di sisi lain, perubahan mendasar pembelajaran bahasa Indonesia terjadi pada paradigma penetapan satuan kebahasaan yang menjadi basis materi pembelajaran. Perubahan pada materi tersebut, membawa dampak pada perubahan metode pembelajaran. Adapun satuan bahasa yang menjadi basis pembelajarannya adalah teks. Pembentukan teks tergantung kepada situasi saat bahasa itu digunakan, di dalamnya terdapat ragam bahasa yang menjadi latar belakang teks tersebut muncul (Mahsun, 2014:31).

Selain itu proses belajar mengajar di kelas hanya memanfaatkan fasilitas *google meet*, *google classroom* tempat mengunggah tugas dan ujian, dan WA grup (Deni, 2012). Fasilitas tersebut tentu sangat membosankan dan terbatas, apalagi dengan situasi pembelajaran yang masih didominasi oleh kelas daring. Kemudian pembelajaran di kelas luring masih berlangsung dengan metode ceramah, guru menjelaskan dan bertanya selesai mengulas sebuah materi, dan level tertinggi adalah membentuk kelompok yang sangat terbatas, karena untuk tatap muka dibatasi hanya setengah kelas (paling banyak 12 orang) dan berlangsung dua kali seminggu (Hendriawan, 2019).

Ruang lingkup aspek untuk perkembangan kognitif siswa di sekolah menengah pertama adalah belajar memecahkan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis (Gay, 1991). Pengenalan *game* edukasi dapat membantu siswa dalam menuntaskan perkembangannya, karena *game* edukasi memiliki rangsangan dan dapat menstimulasi perkembangan anak seperti kognitif, perkembangan fisik motorik kasar maupun halus serta keberanian psikososial (Sofiatun, 2021; Ismail 2009; Istono, 2008). Diharapkan dengan adanya *game* edukasi dapat menstimulasi serta meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan dalam pemecahan masalah dan meningkatkan konsentrasi siswa (Anggara, 2010). Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan dan berbasis teks. Oleh karena itu, belajar bahasa Indonesia menuntut siswa berpikir logis dan dapat meningkatkan daya kreativitas siswa.

Penelitian ini menawarkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi yang bersifat interaktif dengan menggunakan *software macromedia flash*. Software ini merupakan software yang tepat untuk membuat sajian visual yang menarik yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti gambar, suara, video, dan animasi (Aji, 2013; Aminah 2018). *Software* ini cukup andal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi yang interaktif dan menarik (Utama 2012). *Software macromedia flash* memiliki kelebihan dapat menarik minat siswa untuk belajar karena mereka dapat melihat animasi berjalan sendiri dengan cukup mengklik tombol play (Hidayat, 2021; Umam 2021). Hal ini memungkinkan siswa tidak lagi menghafal teori karena mereka melihat teori tidak secara abstrak lagi, tapi secara

real (Kholida, 2019; Liberna 2018). *Game* edukasi berbasis *software macromedia flash* diharapkan bisa membuat siswa terbantu untuk lebih bersemangat belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan guru pun terbantu dengan hasil belajar siswa yang meningkat (Nurdin, 2018; Wibawanto, 2007)). Dengan menggunakan *software macromedia flash* diharapkan siswa dapat dengan mudah mencerna pelajaran, karena gambar-gambar yang ditampilkan dalam media ini terlihat lebih hidup dengan menggunakan efek suara. Hasil akhir yang akan diberikan adalah sebuah *game* edukasi yang didalamnya terdapat berbagai animasi atau manipulasi dari konsep bahasa (misalnya menyimak fabel) dengan desain grafis yang sangat bagus.

Penelitian dilakukan di tiga SMP di Tangsel, yaitu SMP IT Amalina di Pondok Aren, SMP IT Auliya di Jombang, dan Madrasah Pembangunan di Ciputat. Alasan pemilihan ketiga SMP tersebut, karena sama-sama berkonsep SMP Islam Terpadu dengan akreditasi A dan sama-sama berlokasi di daerah Tangsel.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan *game* edukasi dengan menggunakan *Software Macromedia Flash* untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia. Media tersebut berdasarkan alasan kriteria menurut Hubbart (2017) bahwa kecocokan dengan ukuran kelas, pengaruh yang ditimbulkan serta kemampuan untuk diubah serta dikreasikan berdasarkan dengan kebutuhan dan keinginan.

Penelitian ini penting dilakukan, untuk membantu guru dan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Terutama untuk membuat siswa menyenangi pelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar Bahasa Indonesia dengan bantuan *game edukasi* berbasis *macromedia flash*. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif solusi yang bisa ditawarkan untuk sekolah yang memiliki keterbatasan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menciptakan situasi belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan, memberi pemahaman materi lebih mudah, dan menambah pengalaman belajar siswa, serta memerlukan waktu yang tidak panjang bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis software multimedia *flash* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Branch 2009). Pemilihan model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini tersusun atas beberapa urutan yang sistematis berdasarkan kebutuhan, pemecahan masalah,

dan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia (Borg dan Gall, 1983; Emzir, 2011). Subjek penelitian ini ialah siswa-siswa SMP yang ada di beberapa sekolah yang berada di Tangerang Selatan. Peneliti akan melihat bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan juga hasil belajar mahasiswa.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis *software* multimedia *flash* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini melakukan teknik analisis data berupa teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada siswa-siswa yang berada di sekolah Tangerang Selatan yaitu SMPIT Amalina, SMPIT Aulady Tangerang Selatan, MTs Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, MTs Islamiyah Ciputat dan perluasan sekolah di daerah Jakarta yaitu SMP 206 Meruya Utara Jakarta. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Proses pengembangan *game* edukasi Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ditulis oleh peneliti dengan mendeskripsikan data hasil pengembangan pada tiap tahapan pengembangannya. Sedangkan untuk memperoleh hasil pengembangan perangkat pembelajaran berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran, dilakukan analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis pada penelitian pengembangan ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan atau masalah yang melatarbelakangi perlu tidaknya dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia dengan *game* edukasi Bahasa Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebar kuisisioner berupa *Gform* untuk diberikan kepada pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan beberapa siswa SMP yang berada di daerah Tangerang Selatan (Pribadi, 2016).

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan berdiskusi langsung dengan guru Bahasa Indonesia. Dari hasil kuisisioner yang disebar kepada siswa dan diskusi dengan guru Bahasa Indonesia tersebut, informasi yang diperoleh sebagai berikut: media yang diterapkan pengajar Bahasa Indonesia masih terkesan konvensional. Analisis karakteristik siswa juga diperlukan untuk menyusun *game*

edukasi yang sesuai dengan kemampuan akademik, kondisi dan minat belajar siswa. Pencapaian hasil belajar belum maksimal terkait dengan materi-materi Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan pemecahan masalah berbentuk soal-soal analisis.

Melalui hasil kuisisioner dari pengajar Bahasa Indonesia didapatkan hasil bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini yaitu evaluasi pembelajaran berupa mengisi LKS, buku paket, *google form* dan *google classroom*. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa para pengajar mengatakan pentingnya penggunaan *game* edukasi interaktif dalam pembelajaran karena siswa banyak yang merasa jenuh. Pengajar juga merasa membutuhkan adanya media interaktif yang memancing semangat belajar dan pengayaan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia yang tentunya penggunaannya memudahkan mereka dalam belajar secara mandiri.

Hasil kuisisioner kebutuhan siswa, diketahui bahwa 82,8% mengatakan bahwa evaluasi yang digunakan adalah mengisi LKS dan buku paket. Sebagian siswa juga memaparkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini menggunakan metode ceramah dan tugas. Sebanyak 81%, siswa mengatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan *game* edukasi sebanyak 78,4% juga mengatakan bahwa mereka sangat memerlukan evaluasi pembelajaran yang menarik berupa *game* edukasi agar pembelajaran lebih menyenangkan sebanyak 92,3% responden.

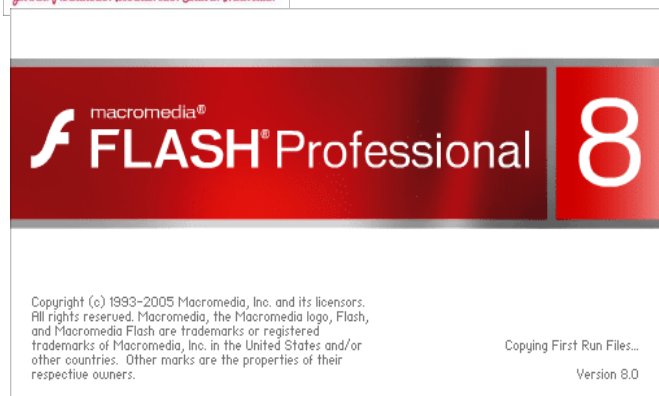
b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi konsep materi yang akan terdapat dalam *game* edukasi. Langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi pokok materi yang akan diajarkan yaitu dengan menganalisis bahan kajian atau materi yang ada di RPP yang bersumber dari silabus. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang mendukung penyusunan *game* edukasi.

Materi yang diambil dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini di antaranya: teks ulasan, teks persuasi, drama, dan teks eksplanasi. Siswa diharapkan mampu untuk mencapai nilai hasil belajar di atas KKM atau mencapai kriteria pembelajaran yang baik.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan ADDIE adalah tahap desain atau perancangan. Tahap desain ini meliputi merupakan proses merancang konsep yang menghasilkan produk. Kegiatan ini merupakan suatu tahapan yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* berlangsung selama satu bulan. Pertama peneliti menginstall aplikasi *Macromedia Flash*. Seperti pada tampilan berikut:



Gambar 1. Tampilan *Macromedia Flash*

Tampilan *game edukasi* berbasis *software macromedia flas*, Ketika sudah jadi tampilan medianya sebagai berikut:

- a. Menu tampilan awal Ketika membuka *game* beranda atau tampilan awal dari *game* ini adalah informasi bahwa *game* ini memuat materi tentang drama.



Gambar 2. Menu *Home Game* yang Dirancang

- b. Menu selanjutnya yaitu kita akan ditampilkan dengan dua karakter yang terdapat dalam *game* yaitu anak laki-laki dan perempuan dengan ajakan unruk mengerjakan soal yaitu “Ayo Latihan Soal Materi Drama”.



Gambar 3. Menu Ajakan Bermain *Game*

- c. Menu selanjutnya yaitu adanya tampilan mobil yang terus berjalan ke depan, menandakan *game* atau Latihan soal akan segera dimulai, pada tampilan ini juga terdapat suara mobil yang sedang berjalan.



Gambar 4. Menu Mobil Berjalan

- d. Menu utama yaitu tampilan soal dan jawaban yang tersedia pada *game*. Bentuk soalnya adalah pilihan ganda antara a-b-c-d. Ketika sudah mengklik satu jawaban, maka akan ada informasi apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Ada tombol ‘lanjut’ untuk menuju pada soal berikutnya.



Gambar 5. Menu Utama *Game*

- e. Menu selanjutnya yaitu akhir dari bermain, terdapat pilihan selesai atau ulangi. Dalam tampilan akhir ini siswa tidak bisa melihat skornya, karena jawaban benar dan salah sudah diberikan pada menu utama



Gambar 6. Menu Selesai Bermain

- f. Menu terakhir yaitu ucapan ‘terima kasih’ sudah bermain *game*, dengan perpaduan warna yang konsisten dengan tampilan awal dan utama.



Gambar 7. Menu Akhir *Game*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari dosen ahli materi, yaitu Dr. Yunus Abidin M.Pd. dari Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun validator ahli media yaitu Dr. Muhammad Sofian Hadi, M.Pd. dosen dari Universitas Muhammadiyah Jakarta, dan validator ahli Bahasa yaitu Prof. Dr. Arono, M.Pd., dari Universitas Bengkulu.

a. Hasil Validasi

1) Penilaian Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia

Berikut adalah hasil penilaian *game edukasi* oleh dosen ahli materi Bahasa Indonesia:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Kesesuai-an Materi dengan KD	94	Sangat Baik
2	Aspek Isi	96	Sangat Baik
3	Aspek Tujuan	96	Baik
4	Mendorong Keingintahuan	98	Sangat Baik
Presentase		96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh simpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 96.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 96% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Validator ahli materi juga memberikan tanggapan terhadap media yang sudah dirancang *game edukasi* dapat memberikan kemudahan pemahaman materi dan menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Game edukasi* ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia dengan sangat baik (Naz, 2008). Ada saran dari ahli materi yaitu dari segi kemasan lebih ditingkatkan lagi tapi hal tersebut tidak berdampak terhadap isi materi.

2) Penilaian Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media

Berikut adalah hasil penilaian *game edukasi* oleh dosen ahli media Bahasa Indonesia:

Tabel 2. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Media Bahasa Indonesia

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Komponen Tampilan/ Fisik	96	Sangat Baik
2	Komponen Kemanfaatan	94	Sangat Baik
Presentase		95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh simpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 95.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 95% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Validator ahli media memberikan tanggapan terhadap media yang sudah dirancang bahwa *game edukasi* dapat memberikan hal-hal menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bersifat inovatif. *Game edukasi* ini juga dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Ada saran dari ahli media yaitu perbanyak *game edukasi* ini pada beberapa materi Bahasa Indonesia.

3) Penilaian Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Bahasa

Berikut adalah hasil penilaian *game edukasi* oleh dosen ahli bahasa Bahasa Indonesia:

Tabel 3 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Bahasa Bahasa Indonesia

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Komponen Kebahasaan	94	Sangat Baik
2	Ejaan	94	Sangat Baik
Presentase		94%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh simpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 47.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 94% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Validator ahli bahasa memberikan tanggapan terhadap media yang sudah dirancang bahwa *game edukasi* dapat memberikan hal-hal menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bersifat inovatif. *Game edukasi* ini juga dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Ada saran dari ahli media yaitu perbanyak *game edukasi* ini pada beberapa materi Bahasa Indonesia.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap *implementation* atau penerapan. Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat layak oleh validator, media pembelajaran diterapkan di kelas. Pada pelaksanaannya *game edukasi* ini dilakukan dalam empat kelas yang diikuti sebanyak 134 mahasiswa. Pengajar Bahasa Indonesia memberikan *game edukasi* setelah siswa menggunakan media tersebut selama kurang lebih empat minggu, siswa diberikan kuesioner berupa *Gform*. Uji lapangan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan kebermaknaan media pembelajaran *game edukasi* yang dikembangkan. Uji tanggapan terhadap siswa ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang nantinya dapat lebih dikembangkan dan dipergunakan pada kelas yang lebih luas.

Berikut respon mahasiswa dari setiap pertanyaan yang disebar dalam *Gform*.

Terdapat lima sekolah yang terlibat dalam penelitian ini: SMPIT Amalina Tangsel, SMP 206 Meruya Utara Jakarta Barat, SMPIT Aulady Tangsel, Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dan MTs Islamiyah Ciputat-Tangsel. Lebih rincinya jumlah kelas dari kelima sekolah tersebut adalah SMPIT Amalina 3 kelas, SMP 206 Meruya Utara Jakarta Barat 4 kelas, SMPIT Aulady Tangsel 1 kelas, Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 3 kelas, dan MTs Islamiyah Ciputat-Tangsel 1 kelas. Sedangkan jumlah siswa yang tercatat adalah: SMPIT Amalina dengan 3 kelas (kelas Auriga 25 orang, Aquila 25 orang, dan Antila 23). SMP 206 Meruya Utara Jakarta Barat ada 4 kelas (kelas VIII-1 sejumlah 40 siswa, VIII-2 ada 40 siswa, kelas VIII-3 terdapat 38 siswa, dan kelas VIII-4 dengan 40 siswa). Selanjutnya MTs Pembangunan UIN Jakarta diketahui mempunyai kelas VIII-1 ada 20 orang, kelas VIII-2 ada 22 orang, dan kelas VIII-3 berjumlah 22 orang. Kemudian SMPIT Aulady Tangsel 23 dan MTs Islamiyah Ciputat mempunyai kelas VIII 1 kelas, di mana SMPIT Aulady Tangsel kelas VIII-nya mempunyai 23 siswa dan MTs Islamiyah Ciputat mempunyai 37 siswa.

Dalam perjalanan penelitian ini terdapat beberapa kendala, ada siswa yang sudah memainkan *gamesnya*, tetapi lupa submit, dan itu tidak terekam di penelitian ini. Untuk mengulang kembali dianggap tidak objektif. Kendala lainnya ada siswa yang tidak masuk kelas, tidak tertarik mengikuti *game* edukasi berbasis *software macromedia flash* ini dan hal tersebut memang sudah ditanyakan di awal pengirisan kuisioner. Jika ada siswa yang keberatan, boleh tidak ikut dalam penelitian ini. Ada juga karena kendala psikologis, di mana siswa merasa lelah untuk ikut bermain karena baru saja selesai mengikuti ujian di kelasnya. Alhasil *game* edukasi bahasa Indonesia ini diikuti oleh 134 siswa.

Ada 6 tabel yang berhasil dipetakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil yang peneliti terima dari guru dan siswa. Penilaian tabel berdasarkan skala Likert dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 5, di mana nilai 1 untuk pendapat sama sekali tidak setuju; nilai 2 untuk kurang setuju, nilai 3 untuk sikap/pendapat netral antara setuju dan tidak, poin 4 untuk setuju, dan poin tertinggi 5 untuk pendapat sangat setuju.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan, respon positif tertinggi diperoleh pada tabel 3 dengan pertanyaan apakah *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini mudah diakses, di mana sebanyak 92 siswa (68,7 %) menjawab sangat setuju. Kemudian respon positif di urutan kedua adalah pertanyaan di tabel 4 apakah *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini memberikan wajah baru dalam dunia pendidikan dengan respon sangat setuju dari 91 siswa (67,9 %). Selanjutnya respon positif di urutan ketiga ada di tabel 6 apakah secara umum siswa merasa puas dengan *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini dijawab dengan 82 siswa (61,2 %) sangat setuju. Kemudian posisi ke-4 yang memberi respon

positif adalah di tabel 5, di mana sebanyak 78 siswa (58,2 %) memberikan pendapat sangat setuju jika isi konten *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini cukup menarik.

Selanjutnya di tabel 2 siswa lebih banyak mengatakan kalau mereka sangat setuju dengan adanya *game* (permainan) edukasi bahasa Indonesia ini. Mereka mengatakan kalau bahasa yang digunakan permainan ini mudah dipahami. Terbukti dengan data yang tersaji di tabel 2 ada 77 siswa (57,5%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Kemudian respon positif di urutan terakhir dari keseluruhan ada di tabel 1. Di mana sebanyak 67 siswa (50 %) mengatakan *game* edukasi ini membantu siswa untuk bersemangat dalam belajar dengan rentang tabel tertinggi di angka 5 yang artinya mereka sangat setuju.

Secara keseluruhan *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini sangat bermanfaat untuk siswa kelas VIII dalam belajar Bahasa Indonesia. Namun meskipun demikian, masih ada siswa dengan persentase yang sangat kecil sama sekali tidak setuju dan kurang setuju dengan pernyataan ataupun pertanyaan yang diberikan peneliti. Misalnya di tabel 1 ada 2 siswa (1,5 %) kurang setuju, pada tabel 3 ada masing-masing 1 siswa (0,7 %) yang berpendapat sama sekali tidak setuju dan kurang setuju, tabel 4 sama kondisinya dengan tabel 3 ada 1 siswa yang sama sekali tidak setuju dan 1 lainnya kurang setuju, di tabel 5 ada 4 siswa (3 %) yang kurang setuju. Terakhir di tabel 6 sebanyak 3 siswa (2,2 %) berpendapat kurang setuju kalau mereka merasa puas dengan *game* edukasi bahasa Indonesia berbasis *software macromedia flash* ini.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap uji coba media pembelajaran *game edukasi* yang didesain dari *Macromedia Flash* yang sudah dilakukan. Saat menggunakan media pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Respon positif juga mereka berikan yang dibuktikan pada hasil pengisian kuisioner respon siswa. Pengajar juga merasa terbantu dengan hadirnya *game edukasi* Bahasa Indonesia. Pengajar juga tidak merasa bingung lagi dalam memvisualisasikan materi Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan tidak ada kendala yang dihadapi ketika pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tidak melakukan revisi produk akhir karena media yang dikembangkan dirasa sudah relatif sempurna dan dapat digunakan pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk pembelajaran *game edukasi* yang didesain dari *macromedia flash* ini melalui lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap penerapan, dan tahap evaluasi. Pengembangan produk dilakukan pada materi teks persuasi, teks eksplanasi, kata bujukan, dan drama. Untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak, dilakukan serangkaian validasi

ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan uji coba lapangan. Semua rangkaian tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar terciptanya *game edukasi* Bahasa Indonesia yang interaktif dan bermanfaat bagi siswa.

Penelitian ini sesuai dengan yang dirancang dari awal dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Di mana setiap tahapan melalui proses ini. Seperti pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dengan menyebar angket, tahap desain (perancangan) mulai merancang produk pembelajaran Bahasa Indonesia, hingga proses evaluasi. Lebih lengkapnya bisa dibaca dalam uraian selanjutnya.

Pada tahap awal (*analysis*), peneliti melakukan observasi awal dengan menyebar kuesioner analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner awal mengenai analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan informasi bahwa pengajar Bahasa Indonesia masih menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *LKS, buku paket, google classroom*, dan *google form*. Dengan demikian, peneliti merasa perlu merancang produk evaluasi yang inovatif yang bisa digunakan secara lengkap dan mandiri kapan saja serta di mana saja.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*), peneliti mulai merancang produk pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan. Peneliti memilih media interaktif yaitu *Software Macromedia Flash* karena *software* ini menggabungkan beberapa aspek yaitu evaluasi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, audio dan animasi yang terintegrasi dan menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna dan produk sehingga diharapkan evaluasi dapat tersampaikan dengan konkret dan siswa terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Setelah menentukan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, peneliti mulai merancang *storyboard* dan *prototype*. Setelah jadi peneliti berusaha untuk mendapatkan ukuran yang lebih kecil untuk *publish* dan mampu membuat *file* berupa *.apk* sehingga dapat dijalankan pada *smartphone* dengan harus menginstall terlebih dahulu. Di dalam media tersebut sudah peneliti siapkan *action script* yang membuat siswa bisa belajar secara mandiri dengan membaca dan mengikuti petunjuk yang disajikan, hingga langsung mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam produk evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*), peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen tersebut terdiri dari lembar kuesioner validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji lapangan atas respon siswa. Keempat uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah angket yang telah dibuat memenuhi persyaratan keakurasian atau belum. Berdasarkan uji yang telah dilakukan, diperoleh seluruh angket yang menyatakan valid dan dapat mengukur kualitas produk pembelajaran.

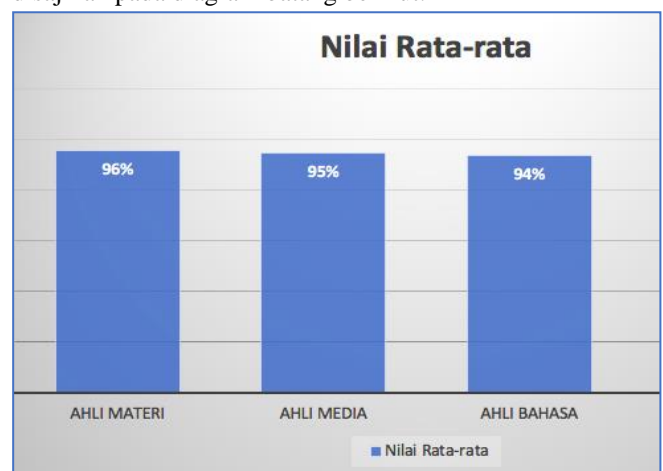
Implementasi (*implementation*) merupakan tahapan selanjutnya yang dilakukan pada prosedur ADDIE. Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah uji coba produk media pembelajaran *Games Edukasi Bahasa Indonesia* berbasis *Software Macromedia Flash*. Siswa yang menjadi responden ikut terlibat langsung dengan menggunakan produk pembelajaran yang sudah dikembangkan. Kemudian siswa diminta untuk memberikan tanggapannya pada *Gform* yang peneliti bagikan setelah menggunakan produk. Hasil respon siswa dijadikan sebagai data yang kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan tingkat kepraktisan dari produk pembelajaran *games edukasi* Bahasa Indonesia.

Pada tahap akhir yaitu evaluasi (*evaluation*), peneliti mengumpulkan hasil yang diperoleh pada tahap uji coba produk sebelumnya. Data hasil tersebut berupa respon dan tanggapan siswa setelah menggunakan *game edukasi* Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan tidak ada kendala yang signifikan yang dihadapi ketika pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti tidak melakukan revisi produk akhir karena media yang dikembangkan dirasa sudah relatif sempurna dan dapat digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia, bahkan guru dan validator memberikan saran agar dikembangkan game serupa untuk pembelajaran yang lain.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka pembahasan yang diperoleh hasil kelayakan *games edukasi* Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Kevalidan Produk Pembelajaran Interaktif *Games Edukasi* dengan Menggunakan *Software Macromedia Flash*

Kevalidan produk pembelajaran *games edukasi* Bahasa Indonesia berbasis android interaktif dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi dan ahli media, didapatkan hasil berupa: ahli materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 96%, ahli media memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 95%, ahli Bahasa memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 94%. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media disajikan pada diagram batang berikut:



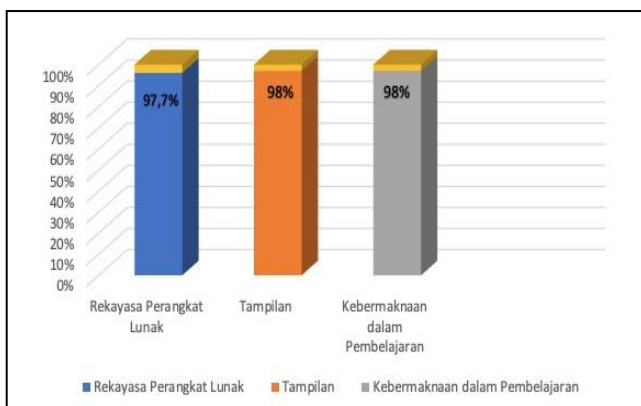
Gambar 8. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Diagram batang di atas menunjukkan bahwa persentase antara ahli materi dan ahli media berada pada posisi yang tidak jauh berbeda. Persentase ahli materi sebanyak 96% yang termasuk dalam kriteria sangat valid, sedangkan persentase ahli media sebanyak 95% termasuk dalam kategori sangat valid, Adapun persentase ahli bahasa sebanyak 94% termasuk dalam kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian validator terhadap *game edukasi* dengan menggunakan *software macromedia flash* yang tergolong dalam kriteria sangat valid.

2. Keefektifan Media Pembelajaran *Game Edukasi* Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Software Macromedia Flash*

Keefektifan media pembelajaran *game edukasi* Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Software Macromedia Flash* dilihat berdasarkan penilaian responden pada tahap implementasi yaitu uji coba produk *game edukasi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Responden yang terlibat dalam uji coba produk ini adalah 134 siswa dan pengajar Bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, tampilan dan kebermaknaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan respon siswa setelah menggunakan *game edukasi* Bahasa Indonesia didapatkan hasil berupa: aspek rekayasa perangkat lunak memiliki persentase penilaian sebesar 95%, aspek tampilan memiliki persentase penilaian sebesar 95%, sedangkan aspek kebermaknaan dalam pembelajaran memiliki persentase sebesar 94%. Hasil penilaian respon mahasiswa setelah menggunakan media disajikan dalam diagram batang berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dikatakan bahwa *Game Edukasi* berbasis *Macromedia Flash* berhasil memenuhi kriteria yang baik. *Game edukasi* tersebut dapat menyampaikan materi melalui proses bermain dan belajar, dapat merangsang daya pikir siswa, dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Ismail, 2009).

IV. SIMPULAN

Pengembangan *Game Edukasi* berbasis *Macromedia Flash* melalui pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. *Game Edukasi* yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi dua kriteria yaitu valid dan efektif. Kevalidan *Game Edukasi* berbasis *Macromedia Flash* diperoleh hasil penilaian validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi keduanya mendapatkan persentase rata-rata 95% dengan kriteria “sangat baik atau sangat valid”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Game Edukasi* berbasis *Macromedia Flash* tergolong valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keefektifan *Game Edukasi* berbasis *Macromedia Flash* diperoleh dari hasil respon siswa setelah *game edukasi*. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif respon siswa didapatkan rata-rata persentase keefektifan media sebesar 94,6%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan respon siswa setelah menggunakan *game edukasi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Ary Septyono. 2013. *Pembuatan Game budaya Menggunakan Macromedia Flash*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aminah, Siti. Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik*. Vol.9, No. 03 (2018)
- Anggara (Zulfadli, Fachrul Rozi). 2010. *ULTIMATE GAME DESAIN Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*, ANDI, Yogyakarta.
- Borg dan Gall, B. 1983. *Educational Research: An introduction*. New York Longman.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Cahyo, D. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Pleret". *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-SI*, 15(2).
- Deni, D. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Emzir, A. D. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gay, L.R. 1991. *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second Edition. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hendriawan, M. A., & Septian, A. 2019. "Pengembangan JIMATH sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Menengah Atas". *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1).
- Hidayat, Nurul, dkk. "Integration of Modern Macromedia Flash Technology with Indonesian Traditional Game

- for Interactive Physics Learning”. *AIP Conference Proceedings* 2330, 050029. 2021.
- Ismail, A. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Istiono, W. 2008. *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Gramedia.
- Kholida, S. Ida. “Development Of Work Sheet Students In Guided Inquiry Based On The Game Education Using Macromedia Flash”. *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1569, *International Conference on Series and Technology 2019 17-18 October 2019*, Surabaya, Indonesia.
- Liberna, Hawa. THE INFLUENCE OF MACROMEDIA FLASH LEARNING ON THE STUDENTS’ MATHEMATIC CONCEPT UNDERSTANDING. *Journal of Mathematics Education JME*. Vol.3, No.1, June 2018
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18 (1–2), 35–40. 2008
- Nurdin Ardiansya, *Macromedia Flash untuk Pemula*, -
Google Search
(<http://www.google.co.id/search.macromedia+Flash+untuk+pemula.&aqs=chrome> (accesed 30 April 2018)
- Pribadi, B. A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Sofiatun, Maimunah, Musayyadah, dan Norma Gupita. Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Game Edukasi dalam Mendukung Program Belajar dari Rumah di Era Pandemi Covid -19 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JEP: Jurnal Of Education Parner*. Vol 01, No.01, (2021).
- Umam, Khoerul dan Yudi. 2016. “Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII”. *Kalamatika, Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.1 No.1, 2016. Diakses di
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/kalamatika/article/view/4551> pada hari Jumat, 21 Januari 2021.
- Utama, N.P. dkk, 2012. Penggunaan Macromedia Flash 8 pada *Pendidikan Matematika*, 1(1), pp.51–59.
- Wibawanto, Wandah. 2007. *Membuat Game dengan Macromedia Flash + CD*. Penerbit: Andi Publisher.