



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 9188 - 9204

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah

Alief Syah Hafidz^{1✉}, Novanita Whindi Arini²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: aliefsyahh@gmail.com¹, Novanita_w.arini@uhamka.ac.id²

Abstrak

Peserta didik di SDN Ciriung 06 pada kelas rendah mengalami kesulitan dalam memahami kata benda dalam bahasa Inggris. Kesulitannya ketika di telusuri karena kurangnya media dalam menunjang keberhasilan pembelajaran mengenai kosa kata benda dalam bahasa Inggris tersebut. Dengan itu peneliti mengembangkan NOEL game atau Noun Of English Language yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman kosa kata benda peserta didik. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam kegiatannya dan menggunakan pendekatan kualitatif serta kuantitatif. Dalam penelitian hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 92%, kemudian hasil dari validasi ahli materi diperoleh skor 94% dan hasil validasi pakar pendidikan dengan skor 86,67% yang kualifikasinya dengan rata-rata presentase validasi adalah 90,89% sangat layak. Uji kecil dengan perolehan skor adalah 89,2% dan skor uji coba besar yang hasilnya adalah 90,4%. dari uji kecil dengan perolehan skor adalah 89,2% yang berarti sangat layak dan skor uji coba besar yang hasilnya adalah 90,4% dengan kualifikasi sangat layak digunakan serta jika digabungkan dari kedua proses maka hasil yang diperoleh ialah 90% yang berarti sangat layak digunakan.

Kata kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Game Edukasi, NOEL game, Android.

Abstract

Students at SDN Ciriung 06 in low grades have difficulty understanding nouns in English. The difficulty when traced is due to the lack of media in supporting the success of learning about noun vocabulary in English. With that, the researchers developed the NOEL game or Noun Of English Language which is expected to help improve students' understanding of noun vocabulary. This research uses the RnD (Research and Development) research method by using the ADDIE development model in its activities and using qualitative and quantitative approaches. In the research, the results of the validation carried out by media experts were 92%, then the results of the material expert validation obtained a score of 94% and the validation results of education experts with a score of 86.67% whose qualifications with an average validation percentage of 90.89% were very feasible. A small test with a score of 89.2% and a large test score with a result of 90.4%. from a small test with a score of 89.2% which means it is very feasible and a large trial score whose result is 90.4% with qualifications that are very suitable to be used and if combined from the two processes the results obtained are 90% which means it is very feasible to use.

Keywords: Education, Learning Media, Educational Game, NOEL game, Android.

Copyright (c) 2022 Alief Syah Hafidz, Novanita Whindi Arini

✉Corresponding author :

Email : aliefsyahh@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3700>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran efektif dapat terlaksana dengan pemilihan metode, model, pendekatan dan strategi pembelajaran serta media yang tepat (Arifah, Sukirman, and Sujalwo 2019). Peran media dalam pembelajaran juga perlu diperhitungkan karena memang diperlukan.

Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan atau materi dari pembelajaran (Abidin et al. 2021). Menurut Noormiyanto (2020) bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat, selain digunakan untuk menunjang pembelajaran, media juga sebagai sarana komunikasi untuk interaksi antara pendidik dan peserta didik, kemudian media dapat digunakan sebagai pengacu semangat belajar peserta didik. Media memiliki banyak macamnya yaitu media audio (rekaman suara), visual (gambar atau benda konkret) dan audio visual (video) (Noormiyanto 2020). Ditambahkan oleh Wafi (2021) bahwa media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu para siswa dalam memahami materi yang selama ini dianggap sukar dipahami ataupun sulit dimengerti dalam pembelajaran apapun termasuk pada pembelajaran bahasa Inggris (Wafi 2021).

Mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar saat ini menjadi muatan lokal sehingga tidak semua sekolah dasar memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris (Jayadi, Putri, and Johan 2020). Pada SDN Ciriung 06 ini, ada mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Materi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD berisikan hal-hal yang ada di sekitar atau dengan kata lain berisikan kata benda (noun), kata kerja (verb) dan kata sifat (adjective). Sangatlah penting untuk mempelajari bahasa Inggris karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Hal pokok dikelas rendah ialah mengenal benda-benda terlebih dahulu seperti benda-benda yang ada disekitar peserta didik (Sukanto and Ady Widjaja 2020).

Peserta didik di SDN Ciriung 06 ini mayoritasnya mengalami kesulitan dalam memahami kata benda dalam bahasa Inggris. Kesulitannya ketika di telusuri karena kurangnya media dalam menunjang keberhasilan pembelajaran mengenai kosa kata benda dalam bahasa Inggris tersebut. Mengetahui kosa kata benda dalam bahasa Inggris merupakan hal dasar yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD karena itu memanglah penting (Al Irsyadi, Annas, and Kurniawan 2019).

Pentingnya mengenal benda-benda disekitar adalah hal dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena benda merupakan suatu objek yang pastinya dalam membuat kalimat sederhana didalamnya ada kata benda (Pertiwi 2020).

Peneliti melakukan riset awal untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik di sekolah tersebut dengan mengambil sample acak. Hasil dari riset tersebut ternyata ditemukan bahwa banyak peserta didik yang tidak mampu menyebutkan kata benda tersebut dalam bahasa Inggris, padahal kata benda tersebut adalah kata benda yang sederhana dan memang ada disekitar (Muhammad, Rohayati, and Hairi 2020).

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti beranggapan bahwa dibutuhkan sebuah media yang kreatif dan inovatif dalam pengajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran tersebut yang sesuai adalah permainan karena peserta didik lebih suka dengan permainan yang menggunakan *HandPhone* dibandingkan buku atau sebagainya (Sarosa et al. 2020).

Dengan itu peneliti berusaha untuk mengembangkan permainan edukasi berbasis android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Aplikasi yang akan dikembangkan ialah aplikasi *game* edukasi *Noun Of English Language* yang disingkat menjadi NOEL, *game* edukasi yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja ini walupun tidak ada kegiatan pembelajaran, sehingga *game* ini dapat dimainkan secara berulang-ulang dan jika dimainkan secara terus-menerus akan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bendanya. *Game* ini berisikan tentang tebak gambar dalam bahasa Inggris, didalamnya akan ada gambar dari suatu benda maka pemain akan menjawab benda apa itu dengan menggunakan bahasa Inggris (Sari et al. 2021).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada bahasa Inggris telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Pada tabel 1. Berikut disajikan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu Mengenai Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Yugi Diraga Prawataya (2018)	Penerapan <i>Guessing Game</i> Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru	<i>Guessing game</i> yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris diharapkan merupakan salah satu alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk membuat penambahan kosakata bahasa Inggris bagi siswa.
2.	Rama Anugerah (Anugerah, Lama, and Babel n.d. 2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus SD Negeri 18)</i>	Dengan menggunakan teknologi pada dunia pendidikan, dalam hal ini sebagai media pembelajaran yang berbasis multimedia maka proses pembelajaran agar mudah dipahami dan dimengerti oleh para siswa.
3.	Shafira Oktaviani, Novanita Whindi Arini (Oktaviani and Arini 2021)	Pengembangan Media <i>Animation Game Geometry Smart Choice</i> untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Pada penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa media <i>animation game</i> sangat membantu bagi siswa sebagai media pembelajaran dalam hal ini pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang untuk kelas V SD. Metode tersebut sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar
4.	Kevin Alfaritsi Zen (Zen 2021)	Pengembangan <i>Game Edukasi Kata Benda Dalam Bahasa Inggris Berbasis Quantum Learning</i>	<i>Game edukasi</i> mampu melatih daya pola pikir anak-anak, sehingga dapat meningkatkan tingkat konsentrasi serta dapat melatih anak-anak untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan. Cara ini dapat memudahkan anak-anak dalam memahami materi pelajaran yang disajikan. <i>Game edukasi</i> menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu benang merah dari penelitian terdahulu yang disajikan dalam tabel 1, bahwa metode pembelajaran yang tepat berbanding lurus dengan hasil belajar para peserta didik. Penelitian Oktaviani (2021) media *game* merupakan media pembelajaran yang cukup efektif, materi yang selama ini dianggap cukup sulit dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa (Oktaviani and Arini 2021). Dalam hal ini mengenai pembelajaran matematika.

Penelitian Zen (Zen 2021), Anugerah (Anugerah et al. n.d., 2020) serta Prawataya (Prawataya 2018) mereka meneliti pada objek pembelajaran yang sama yaitu bahasa Inggris (Anugerah et al. n.d.) (Prawataya 2018). Dan pada pendahuluan masing-masing penelitian menceritakan bahwa pelajaran tersebut dirasa cukup susah dipahami oleh para siswa terutama pada kelas rendah. Namun dengan berbagai media pembelajaran yang tepat kendala tersebut dapat diatasi dengan pengembangan masing-masing media pembelajaran (Zen 2021).

Berdasarkan pada uraian diatas, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android Untuk Pembelajaran Noun Di Kelas Rendah”. Tentu

terdapat perbedaan dibanding penelitian terdahulu, kali ini media pembelajaran yang dikembangkan berbasis pada Android, sistem pengoperasian selular tersebut telah cukup dipahami oleh para peserta didik, maka tentu antusias dari para siswa terhadap pengembangan media pembelajaran semakin cepat diterima.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Dalam metode ini berfokus kepada pengembangan. Pengembangan dapat diartikan sebagai suatu penerapan pengetahuan yang terorganisir untuk membantu dalam penyelesaian masalah yang ada (Sa'diyah et al. 2020).

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif menurut Prasetyo dalam Prastiwigari (2020) yang menggunakan *Research and Development* (RnD). Metode ini sebagai kegiatan penelitian yang diawali dengan *research* atau peneltian dan dilanjutkan dengan melakukan *development* atau pengembangan (Sugiyono 2019).

Selain menggunakan metode, peneliti juga menggunakan beberapa pendekatan dalam prosesnya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kombinasi dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif sebagai alat untuk mendapatkan informasi atau data berdasarkan kepada pengamatan dan wawancara (Saeful 2019). Jadi dalam penelitian ini kualitatif untuk mendapatkan informasi dari kegiatan wawancara, serta hasil evaluasi berupa saran dari kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan pengujian yang diukur dengan menggunakan variabel-variabel yang dikaji pada suatu objek (Tegeh, Simamora, and Dwipayana 2019). Letak penelitian ini dilihat pada kegiatan validasi berupa angket yang diberikan kepada ahli dan uji coba pada peserta didik dikelas rendah. Dalam penelitian menggunakan metode Rnd maka peneliti menggunakan salah satu model yang ada yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)(Abdullah and Yunianta 2018). Penelitian secara menyeluruh, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam penelitian pengembangan media NOEL *game* ini. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2: Tahapan penelitian

Tahap Kegiatan	Kegiatan
<i>Analysis/analisis</i>	Pada tahap ini dilakukan untuk memikirkan konsep tentang produk baru atau media yang akan dikembangkan. Kemudian mengidentifikasi media yang sesuai dengan karakter peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi konten pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi pengenalan penggunaan media dalam pembelajaran
<i>Design/perencanaan</i>	Merancang konten dan konsep media yang akan dikembangkan menggunakan <i>QuickApp Ninja</i> . Baik rancangan cover maupun isi dari di rancang dengan menggunakan <i>template</i> dari <i>QuickApp Ninja</i> .
<i>Development/pengembangan</i>	Mengembangkan media. Pada tahapan pengembangan dimulai dengan membuat media yang sesuai dengan materi ajar
<i>Implementation/implementasi</i>	Menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris materi kata benda (<i>Noun</i>). Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan media.
<i>Evaluation/evaluasi</i>	Melihat Kembali kelayakan media dari hasil respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan bertempat di SDN Ciriung 06 yang beralamatkan di Jalan Kp. Citatah Dalam, RT 05/RW 04 Kelurahan Ciriung, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 16918.

Kegiatan penelitian ini dilakukan secara terjun langsung ke lokasi penelitian sehingga hasil yang didapat benar-benar sesuai dengan kenyataan. Seperti yang peneliti sampaikan bahwa dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapannya adalah sebagai berikut.

1) Analisis atau analisis

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Masalah Pembelajaran

Peneliti membutuhkan data mengenai karakter peserta didik yang ada di SDN Ciriung 06 terutama peserta didik di kelas 1, 2 dan 3 yang berupa kegemaran/kesukaan peserta didik, minat peserta didik dalam belajar dan ketertarikan kepada media pembelajaran serta masalah dalam pembelajaran. Data tersebut peneliti peroleh dari hasil wawancara kepada guru yang mengajar dikelas rendah untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal tersebut, sehingga dapat diketahui bahwasannya peserta didik di kelas rendah pada SDN Ciriung 06 memiliki semangat belajar yang bagus, akan tetapi daya serap mereka dalam menyerap materi yang diajarkan kurang, kecuali dalam penyampaian materi terdapat media pembelajaran yang konkret atau dapat digunakan oleh mereka dalam proses pembelajaran. Peserta didik kelas rendah dalam kegiatan pembelajaran harus benar-benar di perhatikan karena fokus mereka dapat terpecah sehingga harus menciptakan kegiatan yang dapat membuat mereka fokus dalam belajar, mereka juga sangat senang dengan game dan mayoritas dari mereka lebih mengetahui game dari pada apa yang dipelajarinya.

b. Analisis Kebutuhan

Pada kegiatan analisis kebutuhan ini, berdasarkan kepada karakteristik peserta didik, peneliti melakukan wawancara mengenai kebutuhan guru atau pendidik dalam menunjang kegiatan pembelajaran, dari guru kelas 1 dan 2 serta guru bidang studi yang mengajar dikelas rendah tersebut seperti PJOK, PAI dan BP, serta bahasa Inggris, hasil dari wawancara tersebut pendidik di SDN Ciriung 06 terutama guru kelas dan guru PAI serta PJOK tidak terlalu pusing dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik dapat memahami dengan baik dan memiliki kebiasaan yang sudah dibangun dalam kelas sehingga dapat dikondisikan, akan tetapi berbeda dengan bahasa Inggris yang sudah menggunakan kebiasaan akan tetapi masih sulit dalam penyampaian ke peserta didik dan dalam penggunaan media yang tepat, maka dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam pengajaran bahasa Inggris dan peserta didik juga masih belum memahami kosa kata sederhana berupa kosa kata benda dalam bahasa Inggris, sehingga peneliti melakukan inovasi untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan kegemaran dari peserta didik yang mayoritas menyukai *game* maka peneliti membuat media berupa *game* yang berbasis android agar semua dapat menggunakannya dengan mudah untuk belajar ataupun bermain. Game juga dapat dikatakan untuk meningkatkan ketertarikan atau minat peserta didik untuk mencoba atau melatih kemampuan pemahamannya mengenai kosa kata benda dalam bahasa Inggris secara sederhana, sehingga peserta didik dapat menggunakan media ini untuk bermain sambil belajar dimanapun dan kapanpun.

c. Analisis Materi

Setelah menganalisis apa yang menjadi kebutuhan peserta didik, peneliti menganalisis materi yang memang berisikan banyak kosa kata benda di dalamnya pada kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3. Dalam

penentuan isi materi yang akan diangkat tentu diperlukan sumber untuk rujukannya yaitu silabus bahasa Inggris kelas 1, 2 dan 3 yang diambil adalah KD atau Kompetensi dasarnya serta tujuan dari pembelajaran tersebut. Berikut adalah tabel KD yang diambil berdasarkan kelas, materi dan KD dari silabus dan juga rujukan dari guru bahasa Inggris di SDN Ciriung 06.

Tabel 3: Analisis materi

Kelas	Materi	KD	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Kelas 1	Part Of House	3.9 Memahami informasi sederhana mengenai ruangan-ruangan yang ada di rumah serta benda-benda yang ada di dalamnya	3.9.1 Menyebutkan kalimat sederhana berkaitan dengan “Part of House” serta benda yang ada di dalamnya	Peserta didik dapat menuliskan benda-benda yang ada di rumah dengan tepat.
Kelas 2	My Uniform	3.9 Memahami kalimat sederhana yang beraitan dengan seragam/My Uniform	3.9.1. Mengenal berbagai macam Pakaian Seragam/ My Uniform	Peserta didik dapat menuliskan berbagai macam seragam atau pakaian yang dipakai ketika sekolah
Kelas 3	My Favorite Toys	3.6 Menyalin dan menulis kata dan kalimat sederhana yang berhubungan dengan tema nama mainan	3.6.1 Menuliskan ejaan nama permainan dan dapat membuat kalimat sangat sederhana yang berhubungan dengan nama permainan	Peserta didik dapat mengenal dan menuliskan nama-nama mainan dengan ejaan yang tepat

d. Analisis Alat dan Bahan Pembuatan Media

Berdasarkan paparan diatas dan dari analisis tersebut maka dalam pembuatan media *NOEL game* ini peneliti menggunakan alat dan bahan sebagai berikut ini. Adapun yang digunakan merupakan *software* dan *hardware* dalam pembuatannya ialah:

- 1) Canva (*software*) yang digunakan sebagai aplikasi mengedit gambar,
- 2) *QuickAppNinja* (*software*) yang digunakan sebagai aplikasi untuk membuat game,
- 3) Aplikasi *remove background* yang digunakan untuk menghapus latar belakang foto,
- 4) Laptop (*hardware*) dengan *processor icore 3*, dan
- 5) *Handphone* (*hardware*) untuk memfoto benda-benda bahan game.

2) Design atau Perencanaan

Selanjutnya adalah tahap perencanaan atau perancangan dari produk yang dibuat yaitu game. Hal yang dilakukan setelah mengidentifikasi benda apa saja yang akan ada pada game tersebut, selanjutnya peneliti merancang desain logo dari game tersebut menggunakan aplikasi canva, sehingga dapat dibuat logo NOEL game sebelum dan sesudah jadi adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Logo sebelum jadi



Gambar 2: Logo sesudah jadi

Setelah logo dibuat maka selanjutnya peneliti melakukan pemetaan level sesuai dengan kriteria kesulitan kosa kata dan nama benda tersebut bagi peserta didik kelas rendah. Sehingga benda-benda dapat dipetakan sesuai level yang hasilnya adalah sebagai berikut ini:

Tabel 4: Pemetaan level

NO	NAMA BENDA		LEVEL
	IND	ENG	
1	Pulpen	Pen	1
2	Boneka	Doll	2
3	Kursi	Chair	3
4	Tas	Bag	4
5	Sepatu	Shoes	5
6	Robot	Robot	6
7	Penghapus	Eraser	7
8	Topi	Hat	8
9	Kemeja	Shirt	9
10	Dasi	Tie	10
11	Papan Tulis Putih	Whiteboard	11
12	Kaos Kaki	Sock	12

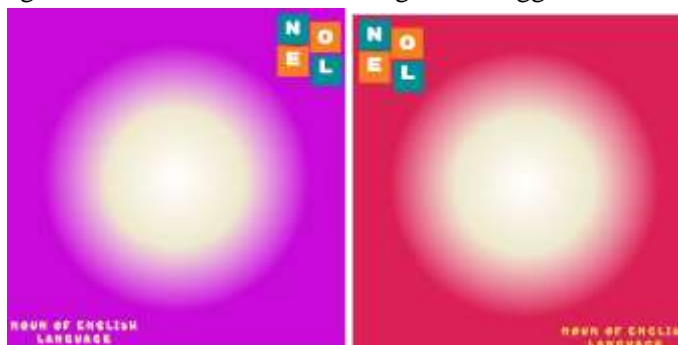
NO	NAMA BENDA		LEVEL
	IND	ENG	
13	Celana Pendek	Shorts	13
14	Penggaris	Ruler	14
15	Raket	Racket	15
16	Spidol	Marker	16
17	Tempat Pensil	Pencil Case	17
18	Blender	Blender	18
19	Peta	Map	19
20	Globe	Globe	20
21	Rok	Skirt	21
22	Gesper	Belt	22
23	Rautan	Sharpener	23
24	Sapu	Broom	24
25	Sendok	Spoon	25
26	Oven	Oven	26
27	Bola Basket	Basketball	27
28	Lemari	Cupboard	28
29	Kipas Angin	Fan	29
30	Handuk	Towel	30
31	Kelereng	Marbles	31
32	Bantal	Pillow	32
33	Celana Panjang	Trousers	33
34	Pisau	Knife	34
35	Gantungan	Hanger	35
36	Gayung	Dipper	36
37	Mangkuk	Bowl	37
38	Payung	Umbrella	38
39	Ember	Bucket	39
40	Kulkas	Refrigerator	40
41	Jam	Clock	41
42	Sendal	Slippers	42
43	Piala	Trophy	43
44	Vas Bunga	Flower Vase	44
45	Gunting	Scissors	45
46	Tempat Sampah	Trash Can	46
47	Hairdryer	Hairdryer	47
48	Ricecooker	Ricecooker	48
49	Soundssystem	Soundssystem	49
50	Setrika	Flatiron	50

Kemudian hal yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan foto dari benda-benda tersebut untuk dimasukkan kedalam game Noun Of English Language agar tidak ada plagiasi dari pihak lain.

3) *Development atau Pengembangan*

Noun Of English Language ini merupakan hasil dari ide peneliti sendiri, media ini berupa game edukasi karena membuat materi dari pelajaran kedalam bentuk permainan dan media game ini belum ada di playstore sehingga hal ini menjadi suatu kebaruaran. Langkah-langkah dalam pengembangannya adalah sebagai berikut:

- a. Setelah menentukan materi dan mengumpulkan foto benda-benda yang akan masuk kedalam game, peneliti merancang background untuk foto benda dalam game menggunakan canva,



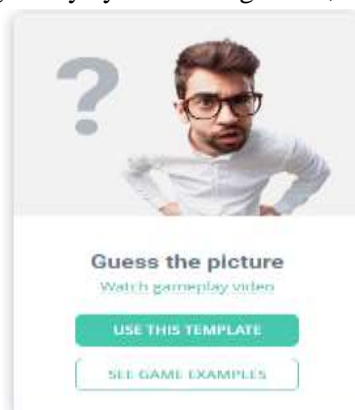
Gambar 3: Background foto

- b. Kemudian mengulai kembali seperti itu hingga semua foto benda-benda yang akan dimasukkan kedalam game selesai,



Gambar 4: Hasil foto dan background untuk game

- c. Setelah semua foto telah di rancang dengan background, kemudian masuk kedalam akun *QuickApp Ninja* dan memulai pengembangan gamenya yaitu tebak gambar,



Gambar 5: Menu *game* tebak gambar

- d. Jika sudah masuk ke aplikasi tersebut, kemudian pergi ke pengaturan dan ubah nama menjadi NOEL, karena sesuai dengan judul penelitian ini,



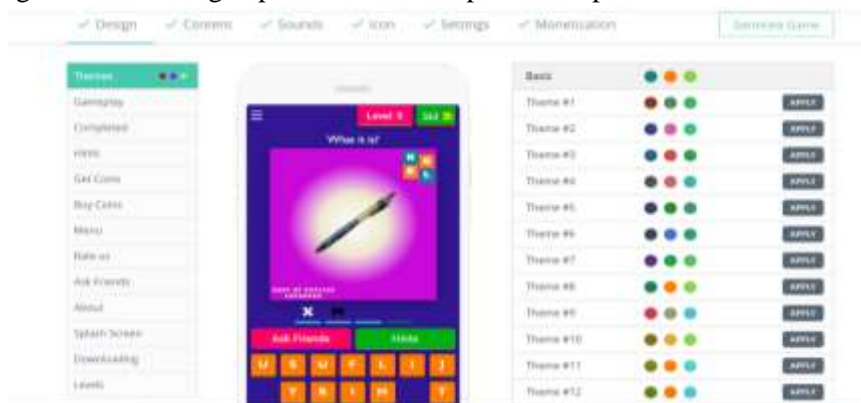
Gambar 6: Tampilan pengaturan untuk mengubah nama

- e. Kemudian atur kembali warna latar dan semua fitur game sesuai dengan tema yang dipilih dan juga disesuaikan dengan peserta didik kelas rendah,



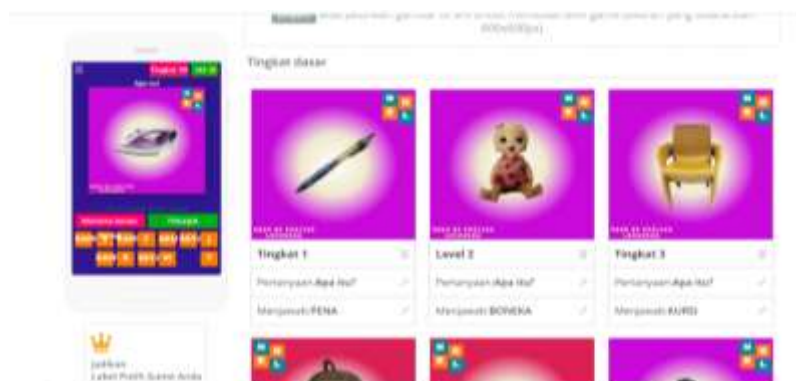
Gambar 7: Tampilan pengaturan warna fitur game sebelum jadi

- f. Setelah mengatur warna untuk fitur-fitur game, maka tahap selanjutnya ialah memasukan foto yang akan ada dalam game sesuai dengan pemetaan level seperti tabel pemetaan level diatas,



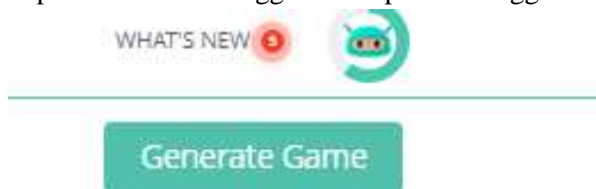
Gambar 8: Tampilan pengaturan warna fitur setelah diatur

- g. Tidak lupa setiap memasukkan foto, peneliti memberikan keterangan gambar sebagai petunjuk dan memberikan jawaban yang tepat,



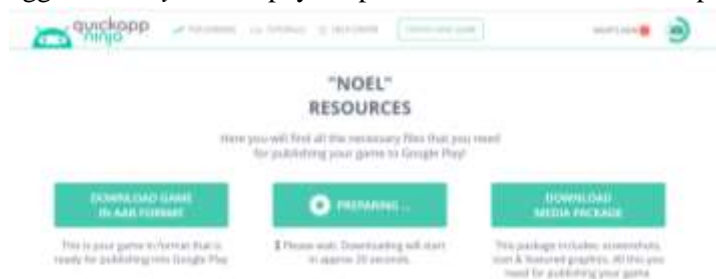
Gambar 9: Tampilan semua gambar benda pada game

- h. Jika sudah semua dimasukkan kedalam game sesuai dengan levelnya, selanjutnya adalah pilih menu *generate game* atau hasilkan permainan dan tunggu beberapa saat hingga selesai,



Gambar 10: Tombol generate game

- i. Selanjutnya setelah dilakukan validasi, revisi dan uji coba yang hasilnya berhasil, kemudian *download* aplikasi untuk mengunggah ke *Playstore* supaya dapat unduh secara masal oleh para pengguna.



Gambar 11: Tampilan *download* aplikasi yang sudah jadi

4) Implementation atau implementasi

Tahapan implementasi ini dilakukan ketika produk sudah divalidasi oleh validator yaitu ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan, serta sudah di revisi dan diperbaiki kembali sesuai dengan arahan dari validator. Kegiatan implementasi ini dilakukan di SDN Ciriung 06 pada kelas rendah yang dilakukan secara tatap muka. Kegiatan uji coba juga dilakukan pada 5 peserta didik dikelas 1 dan kegiatan uji coba dilakukan pada 10 peserta didik kelas 2.

5) Evaluation atau evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan lembar respon peserta didik, maka dari hasil tersebut dapat diperoleh penilaian untuk NOEL game ini.

B. Kelayakan Media

Pada pengembangan media ini tentu peneliti melakukan uji kelayakan media yang dibuat oleh peneliti dengan melakukan validasi, revisi serta melakukan uji coba kecil dan ujia coba besar. Hasil dari kegiatan tersebut ialah sebagai berikut.

1) Validasi

Kegiatan validasi dilakukan oleh beberapa ahli yang diantaranya adalah ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan, adapun hasil dari validasi tersebut ialah sebagai berikut.

a. Ahli Media

Media yang peneliti buat di validasi oleh seorang ahli media yang berada di bidang teknologi atau IT, sehingga ahli mampu memahami dan memvalidasi dengan pemahaman dan keahliannya sehingga hasil yang didapat kuat. Seorang ahli media ini ialah seorang IT yang bernama bapak Hadi Rahman, S.Kom. Beliau akan melakukan validasi dengan melihat gamenya dan mengisi kuesioner yang sudah disediakan, sehingga hasil yang diperoleh dari kegiatan validasi ahli media adalah 46 dari skor maksimal 50, sehingga bila dipresentase hasil yang diperoleh adalah 92%, yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi (Hapsari and Zulherman 2021).

b. Ahli Materi

Kegiatan validasi oleh ahli materi dilakukan sama yaitu dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Ahli materi ialah seorang dosen PGSD atau yang mengajar bidang bahasa Inggris karena dapat memahami konten yang ada pada game yang dibuat. Ahli materi yang dimaksud adalah bapak Dr. Safrul Kodri, S.Pd, M.Pd. Beliau ialah dosen di Universitas Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) yang mengajar mata kuliah bahasa Inggris dan beliau sempat mengajar peneliti saat semester 1 dan 2 dalam mata kuliah bahasa Inggris. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh skor 47 dengan rata-rata presentase adalah 94% dengan kualifikasi sangat layak.

c. Pakar Pendidikan

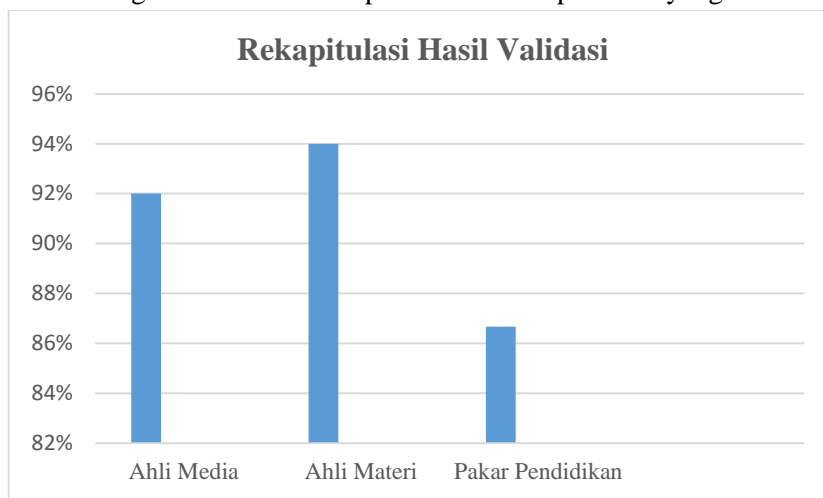
Pakar pendidikan dalam validasi juga mengisi angket atau kuesioner dalam pelaksanaan validasi. Pakar pendidikan yang melakukan validasi adalah guru mata pelajaran bahasa Inggris dari SDN Ciriung 06 itu sendiri yang bernama ibu Fitriyani atau dikenal dengan mam Fitri, karena beliau memahami materi dan KD serta Indikator dari pembelajaran bahasa Inggris sehingga dapat memahami kualitas dari game ini dengan menyamakan antara kesesuaian dari apa yang dipelajari di sekolah. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah 26 dari skor maksimal adalah 30, sehingga hasil presentase yang diperoleh adalah 86,67% dengan kualifikasi sangat layak digunakan tanpa revisi.

Setelah diketahui hasil dari kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan, maka hasil rekapitulasi hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Rekap hasil validasi para ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase
Ahli Media	46	50	92%
Ahli Materi	47	50	94%
Pakar Pendidikan	26	30	86,67%
	Total		90,89%
	Kualifikasi		Sangat Layak

Berikut adalah diagram dari hasil rekapitulasi validasi para ahli yang sudah dilakukan.



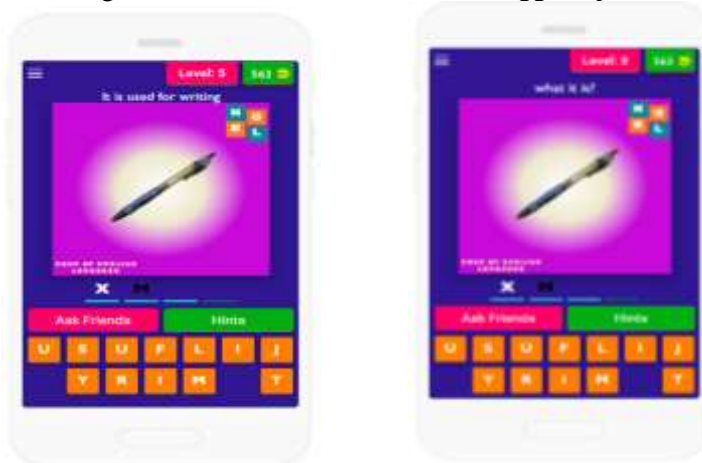
Grafik 1: Rekapitulasi hasil validasi para ahli

2) Revisi

Setelah dilakukannya validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan dengan hasil yang sudah dipaparkan diatas, menurut ahli media dan pakar pendidikan untuk media Noun of English Language game ini tidak perlu di revisi, sehingga dapat diuji cobakan disekolah yaitu di SDN Ciriung 06. Sedangkan dari hasil validasi oleh ahli materi perlu direvisi pada bagian petunjuk benda dalam game agar lebih disesuaikan dengan anak kelas rendah.

a. Ahli Materi

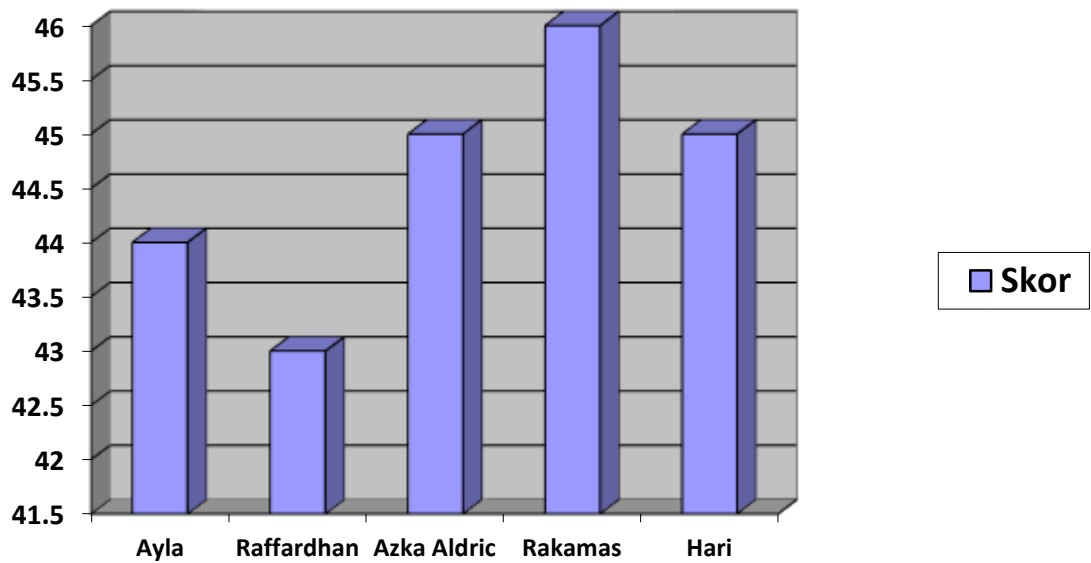
Ahli materi berpendapat bahwa kalimat yang dibuat harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dikelas rendah misal ganti saja dengan kata “What it is?”, maka peneliti mengubah kalimat sesuai dengan masukan dari ahli materi, sehingga dapat terlihat sebagai berikut.



Gambar 12: Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

3) Uji Coba Kecil

Kegiatan uji coba kecil dilakukan pada kelas A yaitu kelas 1 dengan jumlah peserta didik 5 orang yang dipilih secara acak. Dilakukan secara tatap muka disekolah dengan dibantu oleh wali kelas dan juga peserta didik kelas 6 untuk membantu atau mengkondisikan dan juga mengisi lembar respon siswa terhadap media NOEL game. Hasil dari kegiatan uji coba kecil ini adalah sebagai berikut.

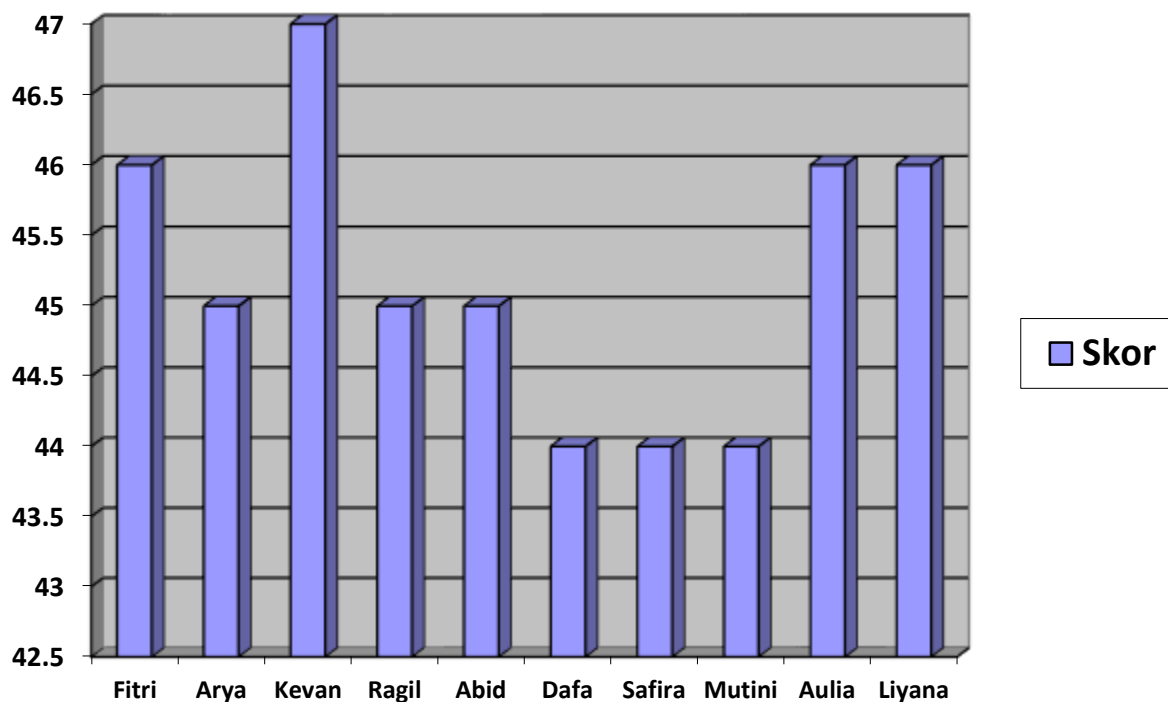


Grafik 2: Uji Coba Kecil

Hasil yang diperoleh adalah 89,2% dengan skor tersebut, maka media NOEL game ini sangat layak digunakan dan dapat dilanjutkan untuk kegiatan uji coba besar.

4) Uji Coba Besar

Kegiatan uji coba besar adalah tahapan akhir untuk menguji kelayakan dari media NOEL game, kegiatan ini dilakukan di kelas 2 dengan 10 peserta didik yang dipilih secara acak, untuk tahapan kegiatan sama dengan kegiatan uji kecil, peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan NOEL game dan mengisi kuesioner, hasil yang diperoleh ialah sebagai berikut ini.



Grafik 3: Uji Coba Besar

Berdasarkan hasil uji coba diatas yaitu 90,4% dengan kualifikasi sangat layak, maka media NOEL game ini dapat diimplementasikan dan diuji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas rendah mengenai kosa kata benda dalam bahasa Inggris.

Dengan hal ini sama seperti dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah di paparkan ditabel 1 bahwasanya penelitian ini berhasil karena dapat dilihat dari hasil penelitian diatas. Dalam penelitian ini peneliti terbatas dalam prosesnya seperti dalam pemilihan responden yang sedikit. Media yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh pihak SDN Ciriung 06 sehingga dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman dalam mengenal nama-nama benda dalam bahasa Inggris. Kemudian kebiasaan peserta didik yang sering main game dapat termanfaatkan dan menghasilkan kegiatan positif yaitu bermain sambil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan kepada hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu pengembangan media Noun Of English Language (NOEL) game telah selesai dilaksanakan, sehingga sesuai dengan hasil penelitian yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam kegiatannya. Hasil dari kegiatannya ialah media *NOEL game* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas rendah dalam kosa kata benda (*noun*). Keunggulan media ini adalah dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja serta game ini berkaitan dengan materi yang dipelajari di sekolah dasar sehingga akan sinkron terhadap pembelajaran. Kemudian media ini belum ada yang membuat sehingga yang dilakukan peneliti dapat dikatakan sebagai inovasi pembaharuan. Selain itu NOEL game ini dianggap layak untuk digunakan dengan dibuktikan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 92% yang berarti sangat layak, kemudian hasil dari validasi ahli materi diperoleh skor 94% dan hasil validasi pakar pendidikan dengan skor 86,67% yang kualifikasinya adalah sangat layak dengan rata-rata presentase validasi adalah 90,89%. Kemudian hasil respon dari peserta didik mengenai game ini dilihat dari uji kecil dengan perolehan skor adalah 89,2% yang berarti sangat layak dan skor uji coba besar yang hasilnya adalah 90,4% dengan kualifikasi sangat layak digunakan serta jika digabungkan dari kedua proses maka hasil yang diperoleh ialah 90% yang berarti sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful, And Tri Nova Hasti Yunianta. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7(3):434. Doi: 10.24127/Ajpm.V7i3.1586.
- Abidin, Zainal, Chandra Chandra, Yesi Anita, Zulmiyetri Zulmiyetri, And Annisa Kharisma. 2021. "Game Elektronik Edukasi Sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar Di Pedesaan Indonesia." *Jurnal Basicedu* 5(2):1018–26. Doi: 10.31004/Basicedu.V5i2.855.
- Anugerah, Rama, Selindung Lama, And Kepulauan Babel. N.D. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus SD Negeri 18)."
- Arifah, Risqi Ervera Nur, Sukirman Sukirman, And Sujalwo Sujalwo. 2019. "Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6(6):617. Doi: 10.25126/Jtiik.2019661310.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, And Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu*

- 9203 *Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah – Alief Syah Hafidz, Novanita Whindi Arini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3700>
- 5(4):2384–94. Doi: 10.31004/Basicedu.V5i4.1237.
- Al Irsyadi, Fatah Yasin, Rifai Annas, And Yogiek Indra Kurniawan. 2019. “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 9(2):78–92. Doi: 10.34010/Jati.V9i2.1844.
- Jayadi, Agung, Desy Hanisa Putri, And Henny Johan. 2020. “Identifikasi Pembekalan Keterampilan Abad 21 Pada Aspek Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMA Kota Bengkulu Dalam Mata Pelajaran Fisika.” *Jurnal Kumparan Fisika* 3(1):25–32. Doi: 10.33369/Jkf.3.1.25-32.
- Muhammad, Said, Rohayati Rohayati, And Said Alwi Zulfikri Hairi. 2020. “Aplikasi Game Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak - Anak SDN Melayu 2 Banjarmasin Menggunakan Adobe Flash CS6.” *Positif : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* 6(1):47.
- Noormiyanto, Faiz. 2020. “Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Berkesulitan Belajar.” *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 7(2):318–25. Doi: 10.31316/Esjurnal.V7i2.770.
- Oktaviani, Shafira, And Novanita Whindi Arini. 2021. “Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2769–75. Doi: 10.31004/Edukatif.V3i5.970.
- Pertiwi, Eky Prasetya. 2020. “Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Aspek Perkembangan Bahasa Dan Aspek Sosial Di TK Labschool Jember.” *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2):193–200. Doi: 10.31537/Dedication.V4i2.367.
- Prastiwigari, Rahajeng, Filia Prima Artharina, And Rofian Rofian. 2020. “Pengembangan Media Racing Game Tematik Sub Tema Aturan Keselamatan Di Perjalanan Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.” *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 3(2):343.
- Prawitaya, Yugi Diraga. 2018. “Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 306–11.
- Sa’diyah, Halimatus, Hanik Yuni Alfiyah, Zaini Tamin AR, And Nasaruddin Nasaruddin. 2020. “Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *El-Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 10(1):42–73. Doi: 10.54180/Elbanat.2020.10.1.42-73.
- Saeful, Rahmat Pupu. 2019. “Penelitian Kualitatif.” *Equilibrium* 5(9):1–8. Doi: 10.31227/Osf.Io/Wtncz.
- Sari, Silviana Putri Indah, Ernawati Ernawati, Sukaris Sukaris, And Andi Rahmad Rahim. 2021. “Hubungan Antara Edukasi Tentang Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dan Edukasi Tentang Covid-19 Yang Dilakukan Secara Online Di Masa Pandemi Di Desa Metatu.” *Dedikasimu(Journal Of Community Service)* 3(3):1018.
- Sarosa, Moechammad, Mila Kusumawardani, Achmad Suyono, And Zamah Sari. 2020. “Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Sosial.” *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 6(3):317. Doi: 10.26418/Jp.V6i3.43191.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edisi Kedu. Edited By M. P. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, Petrus Sokibi, And Ady Widjaja. 2020. “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Sdit Sabilul Qur’an Cendikia.” *Jurnal Bahasa Rupa* 3(2):83–94. Doi: 10.31598/Bahasarupa.V3i2.440.
- Tegeh, I. Made, Alexander Hamonangan Simamora, And Kadek Dwipayana. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu.” *Mimbar Ilmu* 24(2):158. Doi: 10.23887/Mi.V24i2.21262.
- Wafi, Muhammad. 2021. “Peran Teknologi Dan Informasi Dalam Meningkatkan Inovasi Pendidikan.” 1(2):1–7.

9204 *Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah – Alief Syah Hafidz, Novanita Whindi Arini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3700>

Zen, Kevin Alfari. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Kata Benda Dalam Bahasa Inggris Berbasis Quantum Learning.”