

## VALIDITAS MEDIA GAME GUPI (GUESS THE PICTURE) BERBASIS ANDROID UNTUK MELATIH KOSKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 2 SD

**Rizqi Aprilliana**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([rizqi.17010644185@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizqi.17010644185@mhs.unesa.ac.id))

**Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([wahyusukartiningsih@unesa.ac.id](mailto:wahyusukartiningsih@unesa.ac.id))

### Abstrak

Pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Akibatnya pendidikan di Indonesia selama pandemi berlangsung dilakukan secara daring. Banyak cara yang telah dilakukan agar menciptakan pengalaman belajar di rumah yang menarik dan menyenangkan. Salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa dimanapun. Media GUPI merupakan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang dapat diakses siswa dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Media GUPI adalah media pembelajaran yang berisi game sederhana yang di dalamnya berisi game tebak gambar dan susun kata. Tujuan pengembangan media GUPI ini. Adalah menjadikan media GUPI layak digunakan yaitu valid dan praktis membantu siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Media GUPI berisi materi Bahasa Inggris kelas 2 SD semester 2. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian lembar alidasi dan angket. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan. Media GUPI mendapat nilai validitas yang diperoleh dari hasil penilaian validator yaitu ahli materi dengan nilai presentase 100% dengan kategori valid tidak perlu revisi dan ahli media dengan nilai presentase 87,5% dengan kategori praktis tidak perlu revisi. Dari nilai presentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media GUPI digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris. Untuk tingkat kepraktisan media GUPI diperoleh dari penghitungan skor rata-rata angket respon guru dan angket respon siswa. Penghitungan skor hasil angket respon guru mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori sangat praktis tidak perlu revisi. Sedangkan penghitungan skor hasil angket respon siswa mendapatkan angka 96,35% yang termasuk kategori sangat praktis tidak perlu revisi. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa media GUPI adalah media yang layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan pesan pada siswa dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Media Pembelajaran GUPI, Bahasa Inggris.

### Abstract

*The COVID-19 pandemic that has hit the whole world, including Indonesia, has greatly affected various aspects of life, including the world of education. As a result, education in Indonesia during the pandemic was conducted online. Many ways have been done to create an interesting and fun learning experience at home. One way is to develop learning media that can be easily accessed by students anywhere. GUPI media is an Android-based English learning media that can be accessed by students easily anywhere and anytime. GUPI media is a learning media that contains a simple game in which it contains a guessing game and wording. The purpose of this GUPI media development. It is to make GUPI media feasible to use, namely valid and practical to help students understand English vocabulary. GUPI media contains English material for grade 2 elementary school. This research is included in the type of research and development (R&D) with the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The type of data used is quantitative data obtained from the assessment results of validation sheets and questionnaires. While qualitative data obtained*

*from suggestions and input. GUPI media gets a validity value obtained from the results of the validator's assessment, namely material experts with a percentage value of 100% with a valid category that does not need revision and media experts with a percentage value of 87.5% with a practical category that does not need revision. From this percentage value, it can be concluded that GUPI media is used as a learning medium for English subjects. For the level of practicality of the GUPI media, it was obtained from calculating the average score of the teacher's response questionnaire and the student's response questionnaire. The calculation of the score from the teacher's response questionnaire with a percentage value of 100% which was included in the very practical category, no revision was needed. Meanwhile, the calculation of the score from the student response questionnaire with a percentage value of 96.35% which was included in the very practical category, no need for revision. From the results above, it shows that the GUPI media is a feasible and practical medium to be used as a learning medium to help teachers convey messages to students more easily and help students to more easily understand English subject learning materials.*

*Keywords: Media Development, GUPI Learning Media, English.*

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah aspek yang penting di dalam kehidupan manusia. Pengaruh bahasa sangat besar dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya bahasa manusia dapat menyampaikan pesan dan bertukar informasi antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Interaksi antar manusia dapat lebih mudah dengan adanya bahasa. Komunikasi hanya akan terjadi dengan menggunakan bahasa. Banyak sekali bahasa yang ada di dunia. Bahasa juga dapat menjadi identitas bagi suatu Negara. Hal itu menyebabkan perbedaan bahasa di setiap Negara.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa juga merupakan aspek penting. Menurut (Chaer, 2015) "Pembelajaran atau penyajian pembelajaran bahasa secara formal tentu memiliki pengaruh terhadap kecepatan dan keberhasilan dalam memperoleh bahasa kedua karena berbagai faktor dan variabel telah dipersiapkan dan diadakan dengan sengaja". Dalam pendidikan, kemampuan berbahasa dapat digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Kemampuan berbahasa yang baik mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa, menyerap materi, memecahkan masalah, juga mengambil kesimpulan dari pembelajaran yang sudah siswa pelajari. Bahasa mempermudah interaksi pembelajaran dalam hal komunikasi antara guru dan siswa. Sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Di Indonesia terdapat beberapa pembelajaran bahasa. Di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidayah umumnya terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa

Daerah, dan Bahasa Asing. Sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967 Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa asing pertama di Indonesia. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang dipergunakan di seluruh dunia. Hal itu menyadarkan kita kenyataan pentingnya bahasa Inggris, maka pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah dengan harapan siswa Indonesia tidak tertinggal dari Negara lain di era globalisasi.

Salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dari bahasa. Dengan mengetahui banyak kosaka, semakin mudah siswa menyerap pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Perlu banyak latihan dilakukan untuk menguasai banyak kosakata. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI penyerapan siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih belum baik, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru umumnya hanya menggunakan metode ceramah, penggunaan media juga sangat jarang dilakukan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara efektif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Diharapkan dengan bantuan media pembelajaran, tujuan pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih mudah tercapai. Juga pembelajaran menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Menurut (Wati, Ragam Media

Pembelajaran, 2016) media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat penyambung komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah game. Game yang relevan dengan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris akan membantu siswa untuk memperkaya kosakata Bahasa Inggris. Game berbasis android dirasa dapat sesuai dan dapat mengikuti perkembangan jaman. Dengan latar belakang seperti yang di paparkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media game berbasis android. Salah satu media pembelajaran yang sapat digunakan adalah game. Game berbasis android tersebut bernama GUIP (Guess The Picture). Media game GUIP berisi gambar (benda-benda, binatang, dan lain-lain) yang dapat dijadikan latihan bagi siswa untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimiliki siswa. Aplikasi game GUIP tersebut menjadi dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang baik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media game GUIP juga bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul "Validitas Media Game Gupi (Guess The Picture) Berbasis Android Untuk Melatih Koskata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SD". Dengan rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media game GUIP dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas 2 SD?
2. Bagaimanakah validitas media game GUIP dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas 2 SD?

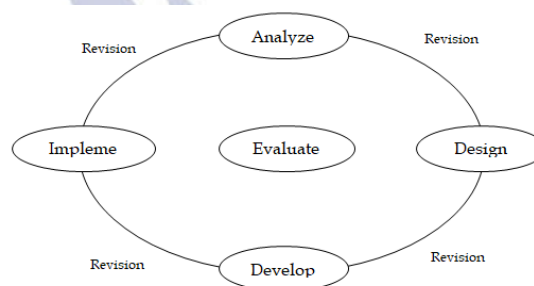
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media game GUIP dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD kelas 2 serta mengetahui validitas media game GUIP dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD kelas 2.

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berupa games sederhana berbasis android yang bermuatan pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris dengan materi Bahasa Inggris kelas 2 SD/MI semester 2.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan modifikasi yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dari subjek penelitian (Sugiyono, 2015). Dalam hal ini peneliti mengembangkan produk baru yaitu media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berupa game berbasis android bernama GUIP (Guess the Picture) yang akan divalidasi kelayakannya.

Model yang digunakan dalam penelitian merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Di bawah ini merupakan gambaran bagan model pengembangan ADDIE:



**Gambar 1.** Tahap Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Terdapat beberapa tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Tahap analisis (Analysis)
 

Dalam tahap ini terdapat tiga aspek yaitu analisis masalah, analisis karakter siswa, dan analisis materi. Peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Setelah mengetahui masalah apa yang telah terjadi selanjutnya peneliti menganalisis masalah tersebut sehingga dapat menentukan solusi dari masalah tersebut. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah pemahaman makna kata dalam Bahasa Inggris yang masih rendah ditambah kendala yang terjadi pada saat pandemic Covid-19 yang menyebabkan banyaknya kendala pada proses pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk membantu siswa belajar lebih banyak mengenai arti kata dalam Bahasa Inggris dengan berlatih kosakata Bahasa Inggris, sehingga sangat diperlukan media yang tepat sesuai dengan materi dan dapat menjadi solusi terutama saat pandemic Covid-19 terjadi.
2. Tahap perencanaan (Design)
 

Pada tahap ini hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang konsep dari game yang akan

dikembangkan. Seperti tampilan bentuk media yang dapat menarik perhatian siswa, juga gambar yang sesuai dengan materi yang digunakan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengevaluasi apakah desain media sudah sesuai dan dirasa tidak membosankan.

3. Tahap pengembangan (Development)

Setelah selesai mendapatkan desain yang sesuai dengan materi, hal yang selanjutnya dilakukan peneliti pada tahap pengembangan yaitu membuat media. Peneliti memberi nama media tersebut dengan nama media game GUPI (Guess the Picture) yang dapat dijalankan menggunakan sistem operasi android. Kegiatan evaluasi pada tahap ini yaitu media perlu mendapat validasi dari dosen ahli apakah media GUPI ini telah valid dan layak digunakan oleh siswa sebelum uji coba secara langsung oleh siswa.

4. Tahap penerapan (Implementation)

Setelah media dinyatakan valid dan layak dilakukan uji coba pada siswa, tahap yang selanjutnya dilakukan yaitu tahap penerapan. Pada tahap ini media akan digunakan secara langsung pada proses pembelajaran. Dikarenakan kondisi yang sedang terjadi saat ini yaitu pandemic Covid-19 maka kegiatan uji coba akan dilakukan secara daring. Uji coba seharusnya dilakukan dalam skala besar dan menggunakan siswa kelas 2 Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian, namun kendala yang dialami akibat pandemic Covid-19 membuat peneliti hanya melakukan uji coba dengan skala terbatas.

5. Tahap evaluasi (Evaluation)

Terakhir yaitu tahap evaluasi yaitu tahap peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan memperoleh hasil maksimal.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar SDN Burengan 2 Kota Kediri. Dikarenakan kendala proses penelitian akibat dari pandemi Covid-19 maka penelitian dilakukan dengan menggunakan sebanyak 6 siswa kelas 2 SDN Burengan 2 Kota Kediri.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif, diperoleh melalui penghitungan skor lembar validasi oleh validator dan penghitungan skor angket siswa yang diisi oleh subjek penelitian yaitu 6 orang siswa kelas 2 dan guru kelas 2 SDN Burengan 2 Kota Kediri. Sedangkan data kualitatif, diperoleh dari masukan, saran, dan kritik dari dosen ahli selaku validator serta dari guru setelah melakukan uji coba.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar validasi materi dan lembar validasi media yang diberikan kepada Ahli Materi dan Ahli Media (Dosen

Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya). Peneliti juga menggunakan angket siswa yang ditujukan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas 2 SDN Burengan 2 Kota Kediri. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran Game GUPI (Guess The Picture) Berbasis Android Untuk Melatih Koskata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SD.

Setelah data divalidasi oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi maka peneliti melakukan penghitungan skor lembar validasi dengan rumus yang sudah ditetapkan. Hasil penghitungan dari skor lembar validasi ini akan menunjukkan kelayakan media game GUPI untuk melatih kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Berikut merupakan rumus perhitungan data hasil pengisian lembar validasi:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

**Gambar 1.** Rumus Presentasi Skor Hasil Validasi

Keterangan:

- PS = Presentasi Skor Hasil Validasi
- TS = Skor Total Hasil Validasi dari Semua Validator
- SM = Skor Maksimal

Berikut ini merupakan presentase skor yang digunakan dalam validasi:

**Tabel 1.** Prosentase Validasi materi dan media

Presentase	Keterangan
$75\% \leq PS \leq 100\%$	Layak tidak perlu revisi
$50\% \leq PS < 75\%$	Layak dengan sedikit revisi
$25\% \leq PS < 50\%$	Belum layak dan perlu revisi
$PS < 25\%$	Tidak layak

(Riduwan, 2013)

Data respon pengguna diperoleh melalui kuisioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Peneliti selanjutnya melakukan penghitungan skor hasil penilaian angket menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Berikut merupakan rumus penghitungan data hasil angket:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

**Gambar 2.** Rumus Presentasi Skor Hasil Validasi

Keterangan:

- PS = Presentasi Skor Hasil Validasi
- TS = Skor Total Hasil Validasi dari Semua Validator
- SM = Skor Maksimal

Berikut ini merupakan presentase skor yang digunakan dalam validasi :

**Tabel 2.** Prosentase angket respon guru dan siswa

Presentase	Keterangan
$75\% \leq PS \leq 100\%$	Layak tidak perlu revisi
$50\% \leq PS < 75\%$	Layak dengan sedikit revisi
$25\% \leq PS < 50\%$	Belum layak dan perlu revisi
$PS < 25\%$	Tidak layak

(Riduwan, 2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Analisis (Analysis)

Sebelum melakukan penelitian, sebelumnya peneliti mencari potensi serta masalah. Peneliti mengumpulkan informasi terkait pembelajaran daring yang dilakukan di SDN Burengan 2 saat pandemi covid dari guru kelas 2 yang secara umum hanya dilakukan menggunakan grup whatsapp. Setelah mengumpulkan informasi, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang digunakan saat pembelajaran daring. Terutama untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang proses pembelajaran hanya mengandalkan buku paket dan penugasan saja. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat digunakan siswa sebagai alternatif media pembelajaran. Sehingga peneliti memiliki inisiatif untuk membuat media Game GUIP yang berisi game tebak gambar yang dapat membantu siswa untuk melatih kosakata Bahasa Inggris.





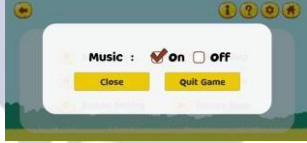





#### Perencanaan (Design)




Langkah selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Peneliti merancang konsep dari game yang akan dikembangkan. Seperti tampilan bentuk media yang dapat menarik perhatian siswa, juga gambar yang sesuai dengan materi yang digunakan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengevaluasi apakah desain media sudah sesuai dan dirasa tidak membosankan.

### Pengembangan (Development)

Tahap ini peneliti membuat media yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah tampilan dari media GUIP yang dikembangkan oleh peneliti sebelum melakukan revisi

**Tabel 3.** Desain media GUIP

No	Tampilan	Keterangan
1		Tampilan awal media GUIP
2		Tampilan menu media GUIP
3		Tampilan menu informasi
4		Tampilan menu petunjuk
5		Tampilan menu pengaturan
6		Tampilan menu home
7		Tampilan menu tebak gambar berisi beberapa materi
8		Tampilan level pada tiap materi
9		Tampilan nomor soal pada setiap level
10		Tampilan game tebak gambar

11		Tampilan menu susun kata berisi beberapa materi
12		Tampilan level pada tiap materi
13		Tampilan nomor soal pada setiap level
14		Tampilan game susun gambar
15		Tampilan mneu exit

**Kevalidan media GUPI**

Pada tahap ini dilakukan validasi media untuk mengetahui media GUPI. Instrumen validasi yang disusun berisi delapan pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Media GUPI divalidasi oleh Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku ahli media. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021.

**Tabel 4. Hasil Validasi Media**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Desain game GUPI sangat menarik	4
2	Desain pada media GUPI mengkombinasikan warna yang sesuai sehingga gambar dapat terlihat jelas	3
3	Penggunaan game GUPI sebagai media pembelajaran dapat diikuti oleh siswa	4
4	Media game GUPI dapat menarik perhatian siswa untuk mencoba	4
5	Media GUPI menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	3
6	Penggunaan game GUPI memberi rangsangan siswa untuk berlatih kosakata Bahasa Inggris	3
7	Menggunakan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca	4
8	Media game GUPI mudah untuk diakses	3
<b>Jumlah</b>		28

Penghitungan skor validasi media GUPI setelah melakukan validasi media adalah sebagai berikut:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

$$PS = \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$PS = 87,5\%$$

Penghitungan skor hasil uji validitas media mendapatkan angka 87,5% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Namun ada sedikit catatan dari validator sehingga perlu adanya revisi media GUPI.

**Tabel 5. Hasil Revisi Media GUPI**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Opening harus ada ajakan yg memotivasi, yg buat siswa penasaran	
	
Tombol di awal harus ada tulisan START / PLAY / MULAI	
	
	
pada tebak gambar perbedaan level tidak signifikan. Harusnya yg hard gambarnya ada pengecoh	
	
Tombol EXIT harusnya juga diberi teks supaya jelas.	
	
Mana credit title..? Ide Program: Rizqi Aprilliana Programmer: .....? Consultant ..... ? PGSD Unesa 2021	

Validasi materi pada media GUPI divalidasi oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. untuk mengetahui kelayakan materi pada media GUPI. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 18 Juni 2021. Berikut hasil validasi materi media GUPI

**Tabel 6. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan	4
2	Penyajian materi dalam media mudah dipahami	4
3	Kesesuaian materi dengan batasan kompetensi siswa	4
4	Urutan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
6	Membantu menciptakan pembelajaran yang aktif	4
7	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	4
8	Kemudahan pemahaman materi Bahasa Inggris melalui media game GUPI	4
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>

Penghitungan skor validasi materi GUPI setelah melakukan validasi materi adalah sebagai berikut:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

$$PS = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$PS = 100\%$$

Penghitungan skor hasil uji validitas materi mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi.

**Penerapan (Implementation)**

Setelah melakukan pembuatan pengembangan media maka hal yang selanjutnya dilakukan adalah menerapkan media yang telah dikembangkan. Dari hasil penerapan media GUPI peneliti mendapatkan hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media GUPI. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 Mei 2021.

**Tabel 7. Hasil Angket Guru**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelengkapan materi/tema	4

2	Relevan dengan isi materi/tema	4
3	Kesesuaian gambar dengan materi/tema	4
4	Ketepatan tata bahasa	4
5	Menumbuhkan rasa ingin tahu	4
6	Mempermudah belajar kosa kata Bahasa Inggris	4
7	Mudah digunakan tanpa media lain	4
8	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	4
9	Desain menarik	4
10	Tulisan jelas dan mudah dibaca	4
11	Ketepatan pemilihan gambar	4
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>

Penghitungan skor angket respon guru media GUPI setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

$$PS = \frac{44}{44} \times 100\%$$

$$PS = 100\%$$

Penghitungan skor hasil angket respon guru mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi.

**Tabel 8. Hasil Angket Siswa**

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor
1	Adriel Jonathan Tambahani	29
2	Alya Ilmi Kamila	32
3	Syailendra	31
4	M. Fatan A. M.	32
5	Gisel Ratika Dewi	32
6	Elyora Fraska Purnomo	29
<b>Jumlah</b>		<b>185</b>

Penghitungan skor angket respon siswa media GUPI setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

$$PS = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

$$PS = \frac{185}{192} \times 100\%$$

$$PS = 96,35\%$$

Penghitungan skor hasil angket respon siswa mendapatkan angka 96,35% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi.

## Pembahasan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat produk berupa media pembelajaran berbasis android bernama GUPI yang merupakan akronim dari "Guess the Picture" yang merupakan makna dari media GUPI. Guess the Picture yang dalam Bahasa Indonesia berarti tebak gambarnya merupakan awal mula ide terciptanya media GUPI. Peneliti melihat terdapatnya kekurangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas awal khususnya kelas 2 yang sedikit kesulitan untuk mengingat kosakata Bahasa Inggris dan juga pembelajaran Bahasa Inggris pada umumnya jarang menggunakan media pembelajaran. Kondisi pandemi yang saat ini melanda juga menambah kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga peneliti mencoba memberikan alternatif solusi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media GUPI yang diharapkan dapat membantu siswa untuk berlatih kosakata Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan (Tarigan, 2011) menyatakan bahwa tingkat keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada taraf kosakata yang dimiliki.

Media GUPI adalah game tebak gambar sederhana yang berisi ilustrasi gambar yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam game GUPI juga terdapat bagian susun kata yang dapat melatih siswa untuk mengingat susunan kata yang tepat dalam suatu kosakata.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)*. Dan model penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis peneliti awalnya menganalisis masalah terjadi dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi di SD Burengan 2 dan menemukan masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian pesan dalam pembelajaran. sejalan dengan definisi yang disampaikan menurut (Arsyad, 2014) media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat

siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Susilana & Riyana, 2009) juga mendefinisikan media pembelajaran adalah tempat untuk mawadahi pesan pembelajaran atau untuk atau materi yang ingin disampaikan yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah pemahaman makna kata dalam Bahasa Inggris yang masih rendah ditambah kendala yang terjadi pada saat pandemic Covid-19 yang menyebabkan banyaknya kendala pada proses pembelajaran Bahasa Inggris Guru umumnya hanya menggunakan buku mata pelajaran sebagai sumber belajar dan jarang menggunakan media tambahan. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan mengenai hambatan pembelajaran Bahasa Inggris selama masa pandemi. Dari hasil wawancara peneliti mengetahui materi yang dipelajari siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan aplikasi media GUPI adalah materi dari mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 2 semester 2 yang berisi 5 materi. Dari hasil tahapan analisis inilah peneliti menemukan ide yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk hambatan yang terjadi dengan mengembangkan media pembelajaran game GUPI. Game GUPI adalah game edukasi yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah menyerap materi dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Peneliti merancang konsep dari media yang akan dikembangkan. Peneliti akhirnya menentukan untuk mengembangkan media game yang berisi tebak gambar dan susun kata. Peneliti memilih konsep tersebut dikarenakan subjek penelitian ialah siswa kelas 2 SD yang dalam memahami sesuatu lebih mudah jika ada ilustrasi gambar yang memudahkan mereka memahami materi. Peneliti kemudian memilih android karena kemudahan akses. (Sugeng, Rahmawati, & Tharmizi, 2013) berpendapat bahwa "Android merupakan suatu perangkat lunak (*software*) yang dioperasikan pada perangkat berjalan (*mobiledevice*) yang meliputi sistem operasi middleware atau yang bisa disebut juga perangkat inti pada suatu sistem." Android juga memiliki banyak kelebihan menurut (Safaat, 2012) terdapat beberapa kelebihan android yaitu Lengkap (*Complete Platform*), Terbuka (*Open Source Platform*), gratis (*Free Platform*) Selanjutnya peneliti menyusun diagram alir dari media game GUPI.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti membuat



media seperti yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Peneliti memberi nama media game ini dengan nama media game GUPI (Guess the Picture) yang dapat dijalankan menggunakan sistem operasi android. Kegiatan evaluasi pada tahap ini yaitu media perlu mendapat validasi dari dosen ahli materi dan ahli media apakah media GUPI ini telah valid dan layak digunakan oleh siswa sebelum uji coba secara langsung oleh siswa. Validasi materi pada media GUPI divalidasi oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. untuk mengetahui kelayakan materi pada media GUPI. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 18 Juni 2021. Hasil validasi mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Sedangkan validasi media divalidasi oleh Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku ahli media. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021. Hasil validasi mendapatkan angka 87,5% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Namun ada sedikit catatan dari validator sehingga perlu adanya revisi media GUPI. Setelah tahap pengembangan, tahap selanjutnya yaitu tahap penerapan. Pada tahap ini media akan digunakan secara langsung pada proses pembelajaran. Dikarenakan kondisi yang sedang terjadi saat ini yaitu pandemic Covid-19 maka kegiatan uji coba akan dilakukan secara daring. Uji coba seharusnya dilakukan dalam skala besar dan menggunakan siswa kelas 2 Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian, namun kendala yang dialami akibat pandemic Covid-19 membuat peneliti hanya melakukan uji coba dengan skala terbatas. Dari hasil penerapan media GUPI peneliti mendapatkan hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media GUPI. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 Mei 2021. Penghitungan skor angket respon guru media GUPI setelah melakukan penelitian mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Sedangkan penghitungan skor angket respon siswa media GUPI setelah melakukan penelitian mendapatkan angka 96,35% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi.

Terakhir yaitu tahap evaluasi yaitu tahap di mana peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan memperoleh hasil maksimal. Apakah media game GUPI sudah layak dan sesuai untuk diterapkan pada siswa. Peneliti juga melakukan berbagai perbaikan mulai dari perbaikan desain media dan juga menu yang ada pada media.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari hasil pengembangan media GUPI pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 2 SD diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Media GUPI mendapat nilai validitas yang diperoleh dari hasil penilaian validator yaitu ahli materi dengan nilai presentase 100% dengan kategori layak tidak perlu revisi dan ahli media dengan nilai presentase 87,5% dengan kategori layak tidak perlu revisi. Dari nilai presentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media GUPI digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris. (2) Hasil kepraktisan media diperoleh dari penghitungan skor rata-rata angket respon guru dan angket respon siswa. Penghitungan skor hasil angket respon guru mendapatkan angka 100% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Sedangkan penghitungan skor hasil angket respon siswa mendapatkan angka 96,35% yang termasuk kategori layak tidak perlu revisi. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa media GUPI adalah media yang layak dan praktis digubakan sebagai media pembelajaran guna membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan pesan pada siswa dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran GUPI di SD Burengan 2 kelas 2 peneliti memberikan beberapa saran yaitu media GUPI ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, media Gupi ini dapat dijadikan referensi dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, Media GUPI ini dapat digunakan sebagai referensi guna pengembangan media yang lebih baik dan materi yang lebih luas.

**Daftar Pustaka**

- Ahmadi, H., & Sholeh, M. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Barbaba, H. Y., & Tou, A. B. (2014). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA ANAGRAM DALAM METODE KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT. Jurnal Prima Edukasia, 02, 81.
- Chaer, A. (2015). Psikologilinguistik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Echols, J., & Shadily, H. (1996). Kamus Inggris Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Perss.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Priyanto, & dkk. (2014). Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Telematika, 7.
- Riduwan. (2013). Dasar-Dasar Statistik. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, & dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Safaat, N. (2012). Android Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Soewadji, J. (2012). Pengantar Metodologi Penelitian . Jakarta: CV Pustaka Abadi.
- Sugeng, P., Rahmawati, H., & Tharmizi, A. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Adroid. Politeknik Caltex Riau, 1, 177.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, H. (2011). Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.