

Optimalisasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala

**Orli Binta Tumanggor¹, Akmal Aditya², Dimas Alifio Ferrari³,
Yogi Pratama⁴, Yusril Mahendra Siregar⁵**

^{1,2,3,4,5}Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri Medan

Email : ¹orlitumanggor@polmed.ac.id, ²akmaladitya@students.polmed.ac.id,

³dimasalifioferrari@students.polmed.ac.id, ⁴yogi.pratama@students.polmed.ac.id,

⁵yusrilmahendrasiregar@students.polmed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala. Hasil wawancara dan observasi mengungkapkan beberapa permasalahan utama, seperti rendahnya motivasi siswa, dan minimnya kesempatan berinteraksi menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Penyajian media pembelajaran yang menarik, terutama untuk siswa kelas bawah (kelas 1-3), masih menjadi kendala. Di sisi lain, siswa kelas atas (kelas 4-6) lebih tertarik pada media visual dan audio. Selain itu, siswa sering merasa pasif dalam keterampilan berbicara, yang memerlukan lebih banyak latihan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Konsep pembelajaran yang merepresentasikan kurikulum merdeka belajar dengan menawarkan alternatif pembelajaran seperti animasi pembelajaran kosakata dasar dan game edukatif dalam memahami bahasa Inggris. Dari hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran visual dan interaktif, seperti buku interaktif dan permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: kurikulum merdeka belajar; kosakata dasar; media interaktif; permainan edukatif; pembelajaran bahasa Inggris.

Abstract

This study aims to identify and analyse challenges in English learning at the Harapan Bangsa Kuala Education Foundation. The results of interviews and observations revealed several main problems, such as low student motivation and a lack of opportunities to interact actively using English. The presentation of interesting learning media, especially for lower grade students (grades 1-3), is still an obstacle. On the other hand, upper-class students (grades 4-6) are more interested in visual and audio media. Additionally, students often feel passive in speaking skills, which requires more practice through innovative and interactive learning approaches. The learning concept represents the independent learning curriculum by offering learning alternatives such as basic vocabulary learning animations and educational games in understanding English. From the results of this study, it is concluded that the application of visual and interactive learning media, such as interactive books and educational games, can improve students' motivation and English language skills.

Keywords: independent learning curriculum; basic vocabulary; interactive media; educational games, english language learning.

1. PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2013), pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang telah dimiliki secara maksimal. Pembelajaran yang telah diterapkan di dalam kelas tidak semata-mata guru hanya menjelaskan materi, namun harus memiliki tanggung jawab untuk membantu peserta didik dalam mengkondisikan kelas, menyampaikan materi, serta memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pendidikan, karena terkait dengan indra pendengaran dan penglihatan yang membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan pentingnya media pembelajaran tersebut, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa asing siswa. Di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala, terdapat beberapa permasalahan yang menghambat proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya pembelajaran. Pada kelas rendah (kelas 1-3), siswa kesulitan dalam memperkaya kosa kata karena kurangnya buku atau kamus yang memadai. Sementara itu, siswa kelas tinggi (kelas 4-6) lebih tertarik pada media visual dan audio.

Selain keterbatasan sumber daya, motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris juga menjadi masalah. Siswa kelas rendah sering kehilangan focus akibat kurangnya variasi media pembelajaran, sementara rasiswa kelas tinggi lebih tertarik pada media yang bersifat interaktif dan menghibur, seperti buku dan game edukasi interaktif. Pendekatan kreatif ini diharapkan mampu menarik minat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Masalah lainnya adalah kelas yang besar dan perhatian individu yang terbatas. Beberapa siswa mengalami kesulitan lebih besar dalam mempelajari bahasa Inggris dan merasa bahwa bahasa tersebut tidak penting atau sulit dikuasai, sehingga mereka memerlukan dukungan tambahan dari guru. Rendahnya interaksi aktif berbahasa Inggris di kelas, khususnya dalam keterampilan berbicara, juga menjadi penghambat dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih pasif dan kurang percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris, baik di depan kelas maupun dalam percakapan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan buku interaktif dan game interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Buku interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik dan terstruktur, sedangkan game interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan berbahasa secara aktif. Melalui kedua media ini, pembelajaran bahasa Inggris diharapkan menjadi lebih menarik, variatif, dan meningkatkan keterlibatan serta kemampuan siswa.

Menurut Darmawan (2012), media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Game edukasi menawarkan simulasi yang dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Melalui penggunaan game interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan perhatian mereka terhadap materi pelajaran. Oleh Karena itu, penerapan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa (Damarjati et al., 2021).

Selain itu, Sukiman (2017) menyatakan bahwa buku interaktif berbasis multimedia membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui penyajian materi yang menarik secara visual, auditori, dan kinestetik. Buku interaktif yang mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan video dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan buku interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar (Dedi Dwi Setyawan, 2020).

Penerapan buku interaktif dan game interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya membantu mengatasi masalah keterbatasan sumber daya dan motivasi, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Penggunaan media yang menyenangkan dan interaktif seperti buku dan game dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka untuk belajar dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada bagian ini dijelaskan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan analisis data yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan

Harapan Bangsa Kuala. Berikut adalah tahapan pelaksanaan pengabdian ke sekolah dasar (SD) dalam bentuk program bantuan pembelajaran bahasa Inggris:

2.1. Perencanaan Program

Tahapan ini mencakup langkah-langkah persiapan untuk merancang program pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala.

- Identifikasi Kebutuhan: Melakukan observasi langsung ke sekolah dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk mengetahui kebutuhan spesifik, termasuk keterbatasan sumber daya seperti buku, alat bantu visual, dan media pembelajaraninteraktif.
- Menyusun Materi Pembelajaran: Menyusun materi pembelajaran berbasis kurikulum Merdeka dengan penekanan pada media interaktif.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru mata pelajaran Bahasa Inggris



Gambar 2. Wawancara dengan Kepala Sekolah

2.2. Kajian Literatur

Kajian literatur bertujuan untuk memahami landasan teori mengenai penggunaan media pembelajaran serta pendekatan yang relevan dalam pengembangan pembelajaran berbasis kurikulum Merdeka untuk siswa sekolah dasar.

2.2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penting untuk membantu penyampaian materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat utama, yaitu:

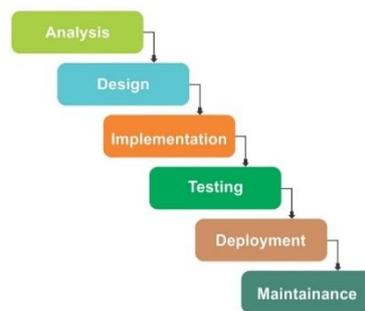
1. Mempermudah Pemahaman Materi: Media memberikan representasi visual atau interaktif yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak.
2. Meningkatkan Ketertarikan Siswa: Penggunaan media yang kreatif, seperti permainan interaktif, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Mendukung Pembelajaran Mandiri: Media menyediakan siswa fleksibilitas untuk belajar di luar kelas secara mandiri.
4. Memberikan Umpan Balik Cepat: Media interaktif memungkinkan siswa menerima penilaian langsung atas hasil belajar mereka.

5. Meningkatkan Retensi Informasi: Visualisasi dan aktivitas dalam media membuat siswa lebih mudah mengingat materi pelajaran (Azhar Arsyad).

2.2.2. Pendekatan Waterfall dalam Pengembangan

Pendekatan Waterfall digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan dirancang dengan rencana yang sistematis dan berurutan. Beberapa prinsip Waterfall yang diterapkan adalah:

1. **Tahapan Pengembangan Berurutan:** Setiap fase dilakukan secara berurutan mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, hingga pengujian media tanpa melewati satu tahap.
2. **Analisis Kebutuhan Pembelajaran:** Tahap awal dilakukan dengan mendalami kebutuhan siswa untuk menentukan aspek yang perlu ditangani dalam media pembelajaran.
3. **Desain Media yang Terstruktur:** Desain media dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan merujuk pada tujuan pembelajaran.
4. **Pengembangan Berdasarkan Desain:** Media dikembangkan dengan mengacu pada desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
5. **Pengujian dan Evaluasi:** Media diuji untuk melihat efektivitasnya dalam membantu pemahaman siswa dan diperbaiki berdasarkan hasil uji coba.



Gambar 3. Alur Diagram Waterfall

2.2.3. Game Edukatif

Permainan edukatif merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena dapat menggabungkan unsur pembelajaran dengan hiburan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et al. (2023) dalam *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, permainan edukatif dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, karena menggabungkan aspek menyenangkan dengan pembelajaran yang bermanfaat. Selain itu, permainan edukatif juga meningkatkan motivasi siswa, memberikan umpan balik yang positif, dan mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah serta berpikir kritis. Permainan juga memungkinkan pengalaman belajar yang kontekstual, di mana siswa dapat menerapkan pengetahuan dalam simulasi atau skenario yang relevan (Fairuz et al., 2023)

2.2.4. Buku Interaktif

Buku interaktif adalah sarana yang sangat efektif dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menstimulasi minat siswa. Menurut penelitian oleh Herawati (2018), pengembangan buku ajar berbasis Discovery Learning yang dapat dijadikan buku interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Buku yang dirancang dengan materi yang menarik dan dilengkapi dengan latihan serta langkah kerja yang jelas memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi dan ikut serta dalam proses pembelajaran secara aktif (Permana et al.,)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini berfokus pada optimalisasi penggunaan media pembelajaran, seperti game edukasi dan animasi pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala. Tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan memadukan elemen-elemen interaktif seperti permainan dan animasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Struktur navigasi aplikasi diatur dengan cara yang memudahkan siswa mengakses fitur, seperti kuis yang dapat membantu siswa memahami konsep bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

3.1.1 Media Pembelajaran 1

Game edukasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep tenses, khususnya past tense, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam game "Time Travelers: The Past Tense Quest," siswa berperan sebagai penjelajah waktu yang harus menjawab serangkaian soal mengenai past tense untuk membuka portal yang membawa mereka ke masa lalu. Setiap soal yang dijawab dengan benar akan membuka kunci portal ke dunia berikutnya, memberikan tantangan yang lebih menarik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Permainan ini terdiri dari berbagai pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang materi past tense dari berbagai kata kerja, serta penggunaan yang tepat dalam kalimat. Dengan elemen visual yang menarik, seperti kunci portal waktu yang terbuka setelah jawaban benar, game ini dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

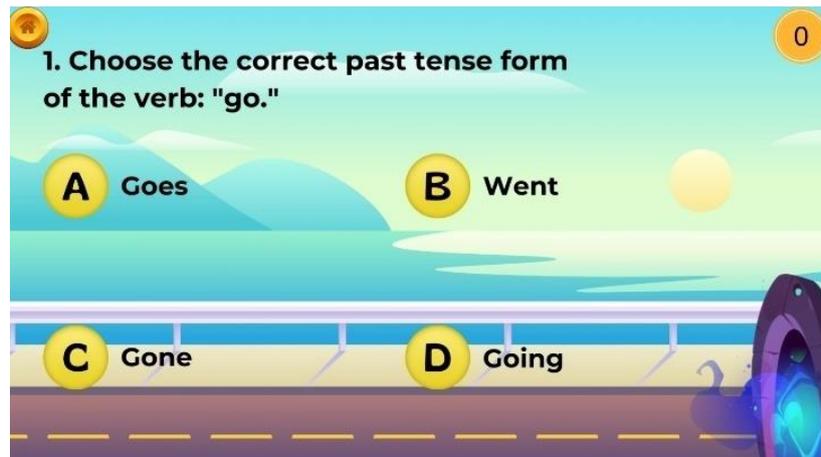
Tampilan Antarmuka Pengguna (UI) dalam game ini meliputi:

Tampilan Menu Utama: Halaman utama game ini menampilkan dua tombol utama, Play dan Exit yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memulai permainan atau keluar dari aplikasi sesuai kebutuhan. Tombol *Play* membawa pengguna langsung ke permainan, sementara tombol *Exit* memberikan opsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Gambar Menu dalam Game Edukasi

Halaman Kuis: Menyajikan kuis yang berfokus pada penggunaan past tense dalam kalimat, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk waktu lampau dari berbagai kata kerja.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kuis

3.1.2 Media Pembelajaran 2

Quick Words Adventure merupakan game quiz sederhana yang meliputi pembelajaran *Simple Present Tense* untuk siswa SD-SMP. Pemain melengkapi cerita dengan memilih kata yang tepat untuk mengisi bagian yang kosong pada setiap kalimat. Kata-kata yang digunakan sesuai dengan topik sehari-hari, seperti pekerjaan rumah, dan berfokus pada penggunaan *Simple Present Tense*.

Setiap kalimat memiliki empat pilihan jawaban. Jika pemain memilih jawaban yang salah, opsi tersebut akan berubah menjadi abu-abu dan tidak bisa dipilih lagi, sehingga mereka harus mencoba jawaban lain. Setelah menyelesaikan cerita, pemain akan mendapatkan rangkuman jumlah jawaban benar dan salah sebagai evaluasi.

Tampilan Antarmuka Pengguna (UI) dalam game ini meliputi:

Menu Utama: Di game Quick Words Adventure, tampilan awal akan membawa pemain ke Menu Utama, di mana terdapat dua tombol utama: Start Game dan Learn. Tombol Start Game membawa pemain ke mode permainan, sedangkan tombol Learn menyajikan informasi edukatif tentang *Simple Present Tense* dan kosakata yang relevan dengan pekerjaan rumah—materi yang akan digunakan dalam game.



Gambar 6. Gambar Menu dalam Game Quick Words Adventure

Menu Mode: Setelah memilih Start, pemain diarahkan ke layar Game Modes, yang memiliki dua opsi: Tutorial dan Play. Jika pemain memilih Tutorial, mereka akan diberikan panduan tentang cara memainkan game. Dalam Tutorial ini, terdapat tombol Latihan yang memberikan demo singkat berupa dua pertanyaan untuk membantu pemain memahami mekanisme game, seperti memilih jawaban yang benar dan melihat bagaimana jawaban yang salah akan menjadi abu-abu.



Gambar 7. Gambar Menu Tutorial dalam Menu Mode

Menu Play: Jika pemain memilih Play dari Game Modes, mereka akan masuk ke layar permainan utama. Di layar ini, ada tiga tombol: Mainkan Game, Learn, dan Home. Tombol Mainkan Game membawa pemain langsung ke gameplay, di mana mereka akan menyelesaikan cerita dengan memilih kata-kata yang tepat untuk mengisi bagian yang kosong. Tombol Learn, seperti di Menu Utama, memberikan akses ke informasi tentang Simple Present Tense dan kosakata yang dipelajari. Sementara itu, tombol Kembali mengarahkan pemain kembali ke layar Game Modes untuk memilih ulang mode permainan.



Gambar 8. Gambar Menu dalam Mode Play



Gambar 9. Gameplay Quick Words Adventure

3.1.3 Media Pembelajaran 3

Past Quest Adventures ini mencerminkan tema petualangan (quest) sekaligus fokus pembelajaran pada simple past tense. Pemain diajak menjelajahi dunia imajinatif sambil menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa di masa lampau.

Tampilan Antarmuka Pengguna (UI) dalam game ini meliputi:

Menu Utama: Start Adventure Penjelasan: Pemain langsung memulai petualangan dengan menjawab soal-soal kuis berdasarkan cerita. **How to Play:** Menjelaskan cara bermain, seperti aturan menjawab

soal, sistem poin, dan penggunaan elemen interaktif. Leaderboard: Menampilkan daftar skor tertinggi untuk menambah motivasi kompetitif.



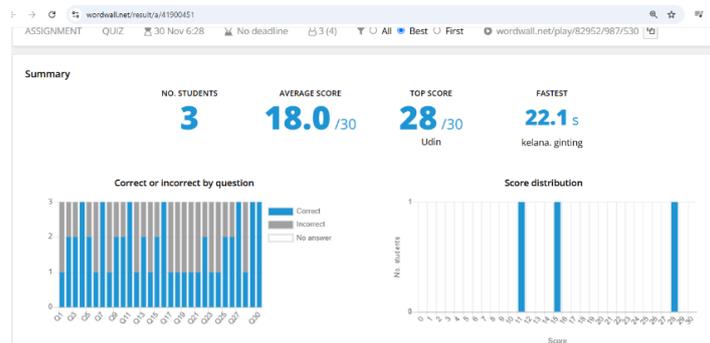
Gambar 10. Gameplay Past Quest Adventures saat Game Dimulai

Menu Mode: Story Mode Pemain mengikuti alur cerita petualangan sambil menjawab pertanyaan yang muncul di setiap tahap. Contoh: membantu karakter utama melintasi sungai dengan menjawab soal. Challenge Mode Pemain menjawab pertanyaan dalam waktu terbatas untuk menguji kecepatan dan ketepatan mereka. Practice Mode Pemain berlatih soal tanpa tekanan waktu untuk memperkuat pemahaman simple past tense.

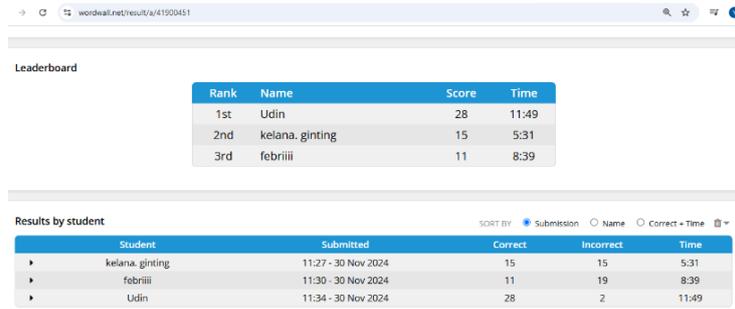


Gambar 11. Gameplay Past Quest Adventures saat Game Berhenti

Menu Play: Explore the Jungle Pemain menjelajah hutan sambil mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan. Cross the River Pemain harus menjawab semua pertanyaan agar dapat melihat poin yang diperoleh.



Gambar 12. Gameplay Past Quest Adventures melihat skor game



The screenshot shows a web browser window with a URL 'wordwall.net/result/2/41900451'. It displays a 'Leaderboard' and 'Results by student' section.

Rank	Name	Score	Time
1st	Udin	28	11:49
2nd	kelana.ginting	15	5:31
3rd	febriii	11	8:39

Student	Submitted	Correct	Incorrect	Time
kelana.ginting	11:27 - 30 Nov 2024	15	15	5:31
febriii	11:30 - 30 Nov 2024	11	19	8:39
Udin	11:34 - 30 Nov 2024	28	2	11:49

Gambar 13. Gameplay Past Quest Adventures melihat leaderboth

3.1.4 Media Pembelajaran 4

Animasi pembelajaran berupa buku interaktif tentang Simple Past Tense adalah sumber belajar yang dirancang untuk membantu pengguna memahami dan mempraktikkan bentuk kata kerja. Buku ini mencakup penjelasan, contoh, dan aktivitas yang menarik. Pengguna dapat menjelajahi konten seperti aturan tata bahasa, penceritaan, latihan fill-in-the-blank, yang berfokus pada kata kerja yang menggambarkan tindakan atau peristiwa di masa lampau. Buku ini cocok untuk pemula maupun mereka yang ingin meningkatkan kemampuan bahasa Inggris secara interaktif.



Gambar 14. Tampilan Materi



Gambar 15. Tampilan Soal Latihan

3.2. Pembahasan

3.2.1 Konsep dan Perancangan

Konsep kegiatan ini adalah mengintegrasikan game edukasi dan animasi pembelajaran untuk membantu siswa SD memahami konsep dasar bahasa Inggris. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan kedua media ini dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, kombinasi antara game edukasi dan animasi diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat mereka terhadap materi, dan mempermudah pemahaman siswa.

3.2.2 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran akan memperbaiki pemahaman siswa mengenai konsep-konsep bahasa Inggris, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka, jika dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional seperti penggunaan buku teks dan video.

3.2.3 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post Test

Nama Murid	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Selisih
Hersyah	60	90	30
Joe Jeriko	40	70	30
Dewita Andriani br Sbr	30	60	30
Anggi Meisya	30	50	20
Liliana	40	70	30
Nabyla Fadzyla	40	60	20
Amelia Putri	20	50	30
Enzel Oktavia	30	70	40
Raffa Adly Wahyudi	60	100	40
Kelana Ginting	60	80	20
Febrian Syahputra	50	70	20
Adelia Syah Fitri	50	60	10
Zola Citra Kirana	40	70	30
Nurmayni	50	80	30
Rata-rata	42.86	70.00	27.14

Tabel menunjukkan perbandingan hasil pre-test dan post-test dari 15 Murid. Dari data yang diperoleh, rata-rata nilai pre-test peserta adalah 42.86, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 70.00. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta setelah menggunakan game edukasi Quick Words Adventure. Rata-rata selisih antara nilai pre-test dan post-test adalah 27.14, yang mengindikasikan bahwa game ini berhasil membantu peserta belajar bahasa Inggris, khususnya pada materi Simple Present Tense dan kosa kata pekerjaan rumah.

3.2.4 Hasil Kuesioner

3.2.4.1 Time Travelers : The Past Tense Quest

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini, dilakukan survei dengan memberikan lembar pertanyaan kepada siswa yang telah bermain game. Berikut hasil kuesioner:

Tabel 2. Hasil Kuesiner *Time Travelers*

No	Pertanyaan tentang Pengalaman Multimedia dalam Game:	Frekuensi Terbanyak	
1	Seberapa menarik tema game "Time Travelers: The Past Tense Quest" bagi Anda?	Sangat Menarik	13

No	Pertanyaan tentang Pengalaman Multimedia dalam Game:	Frekuensi Terbanyak	
2	Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris setelah bermain game ini?	Cukup tertarik	14
3	Seberapa mudah Anda memahami cara bermain game ini?	Sangat Mudah	16
4	Apakah soal-soal dalam game ini sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa Inggris Anda?	Cukup Sesuai	11
5	Seberapa menyenangkan pengalaman bermain game ini bagi Anda?	Sangat Menyenangkan	15
6	Apakah visual dan desain dalam game ini menarik dan membantu pemahaman Anda?	Cukup Membantu	13

3.2.4.2 Quick Words Adventure

Tabel 3. Hasil Kuesiner *Quick Word Adventure*

No	Pertanyaan tentang Pengalaman Multimedia dalam Game:	Frekuensi Terbanyak	
1	Apakah kamu senang bermain game ini?	Sangat Senang	9
2	Menurut kamu, apakah game ini mudah dimainkan?	Agak Sulit	7
3	Apakah kamu belajar kata-kata baru dalam Bahasa Inggris dalam bermain game ini?	Banyak Belajar	6
4	Apakah kamu suka gambar dan suara di game ini?	Suka Banget	9
5	Menurut kamu, apakah game ini membantu kamu belajar Bahasa Inggris?	Sangat Membantu	10
6	Kalau game ini ada level baru, apakah kamu mau memainkannya lagi?	Pasti Mau	6

3.2.5 Analisis Kualitatif dan Kuantitatif

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi interaktif, seperti game dan animasi, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Secara kuantitatif, sebagian besar siswa menunjukkan preferensi yang jelas terhadap penggunaan media interaktif dalam proses belajar. Secara kualitatif, siswa mengungkapkan bahwa elemen visual yang menarik, animasi yang dinamis, dan petunjuk yang mudah dipahami meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan membuat materi lebih mudah dimengerti.

3.2.6 Dokumentasi Kegiatan

Selama proses pembelajaran, terdapat foto dokumentasi yang menunjukkan siswa dengan antusias bermain game edukasi. Foto ini mencerminkan minat siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dijadikan bukti bahwa mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar melalui media yang menyenangkan dan inovatif.



Gambar 16. Dokumentasi Siswa Sedang Bermain Game

4. KESIMPULAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi dan buku interaktif dalam upaya optimalisasi pembelajaran Bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kedua jenis media interaktif ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Game edukasi membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sementara buku interaktif memperkaya pengalaman belajar dengan berbagai elemen multimedia yang memudahkan pemahaman materi. Penggunaan kedua media ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep dasar dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, sekaligus mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi melalui game edukasi dan buku interaktif dapat diterima dengan baik oleh siswa dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan bahasa mereka.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. **Pengembangan Materi yang Lebih Beragam:** Disarankan untuk menambahkan variasi materi pembelajaran yang mencakup lebih banyak aspek Bahasa Inggris, seperti listening, speaking, reading, dan writing. Hal ini dapat memperluas cakupan pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara lebih komprehensif.
2. **Pengintegrasian Teknologi yang Lebih Canggih:** Dalam pengembangan media pembelajaran berikutnya, penggunaan teknologi seperti Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR) dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan interaktivitas dan pengalaman belajar siswa.
3. **Pelatihan Guru untuk Memanfaatkan Media Interaktif:** Untuk memastikan keberlanjutan program, pelatihan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Dengan demikian, guru dapat memaksimalkan manfaat media ini dalam proses pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

S. Damarjati and A. Miatun, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 2, Oct. 2021, doi: 10.24176/anargya.v4i2.6442.

DEDY DWI SETYAWAN, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR," 2020.

"Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad."

M. Fairuz Salsabila, I. N. Af'idah, and D. M. Sofyan Alnashr, "Permainan Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Agustus Tahun*, vol. 3, no. 2, p. 2023, doi: 10.35878/guru.v3i2.828.

A. B. Permana and P. Pujiastuti, "PENGEMBANGAN BUKU AJAR TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB."