

Pengembangan Multimedia Berbasis *Game Based Learning* pada Pokok Bahasan Materi *Grammar* Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013 Kelas X SMA Negeri 3 Sragen

Budi Setiawan¹, Nunuk Suryani², Suharno³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
(setyawanbudy44@gmail.com)

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tentang multimedia pembelajaran pokok bahasan materi *grammar* bahasa inggris. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Sragen dengan subyek siswa kelas X jurusan IPS sejumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan Desain Penelitian *Research and Development* yang terdiri dari 10 tahap yang telah dimodifikasi dengan menggunakan *ADDIE* sebagai model pembelajarannya untuk mengukur kemampuan siswa terhadap penguasaan materi *grammar*. Terdapat 4 kelas berbeda yang dipakai dalam penelitian yang diantaranya; kelas X IPS 1 sebagai kelas control, kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen, kelas X IPS 3 sebagai kelas uji validitas soal dan kelas X IPS 4 sebagai kelas uji coba produk. Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi K-13 memberikan dampak yang tidak sedikit baik dari segi materi ajar, pendekatan pembelajaran maupun system evaluasinya. Kebanyakan dari peserta didik tidak terbiasa dan memiliki kemampuan untuk belajar mandiri sesuai yang diamanatkan dalam kurikulum baru tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan oleh guru masih cenderung bersifat ceramah dan tekstual yang tak jarang pula membebaskan siswa untuk menggali informasi dari dunia maya dengan peran serta guru sebagai fasilitator dan filter informasi yang masih minim didalamnya. Berdasarkan hasil tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan multimedia sebagai media yang mampu mengoptimalkan keterampilan penguasaan *grammar* bahasa inggris oleh siswa secara mandiri.

Kata kunci: multimedia pembelajaran; model pembelajaran; *grammar*; *research and development*

1. PENDAHULUAN

Pergantian kurikulum akan berdampak logis pada penyesuaian dan perubahan beragam standar yang ada dalam suatu kurikulum yang telah dirancang dan ditetapkan, termasuk didalamnya standar kompetensi khususnya perubahan kurikulum KTSP menjadi K-13. Ada efek langsung dan tidak langsung sebagai dampak pengiring sebagai akibat kebijakan tersebut. Berpijak pada fungsinya, maka tujuan pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris mencakup : (1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut baik lisan maupun tulis. Kemampuan tersebut meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*); (2) Menumbuhkan kesadaran akan hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar; (3) mengembangkan pemahaman keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan

demikian siswa memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Tak terkecuali dengan mata pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan sebaran isi yang mengacu pada silabus, nampak adanya perbedaan yakni dimasukkannya ketrampilan *grammar* atau tata bahasa dalam mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA. Dalam bahasa Inggris, *grammar* memiliki pola yang bermacam-macam berdasarkan konteks waktunya. Hal ini akan menimbulkan kesulitan bagi siswa bila porsi belajar peserta didik tidak difasilitasi dengan besarnya porsi oleh guru untuk memahamkan konsep dasar melalui *teacher centred*. Disisi lain, kurikulum 2013 menuntut siswa menjadi lebih aktif dalam segenap aspek dengan porsi guru lebih sedikit dalam proses kegiatan belajar mengajar. Akibat jangka pendek yang bisa terlihat secara langsung adalah kebingungan dan ketidakpahaman akan konsep dasar pola kalimat dalam bahasa Inggris tersebut. Hal ini bisa berimplikasi besar dalam capaian ranah kognitif atau akademik peserta didik tersebut.

Peran guru dalam memilih dan menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar menjadi sangat penting dalam menjembatani permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sudah hampir menjadi budaya turun menurun bagi banyak kalangan pendidik sampai saat sekarang ini dalam hal ini guru khususnya masih memakai metode atau teknik yang masih konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran pun tak luput dari kurangnya inovasi dari hampir sebagian besar para pendidik.

Pada era generasi milenial pada saat sekarang ini dan menjadikan generasi *global citizen* maka tidak bisa dipungkiri bahwa komputerisasi menjalar hampir disegala lini kehidupan manusia. Bahkan dunia pendidikan pun tak luput dari invasi komputer atau yang biasa sering kita sebut dengan dunia digital ini. Semakin berkembang bentuk pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai sumber belajar selain buku. Menurut Simonson & Thomson (1994: 147), Pembelajaran Berbantuan Komputer efektif dalam memperbaiki penguasaan siswa dalam semua jenjang pendidikan, sangat efektif dalam memperbaiki penguasaan siswa pada tingkat sekolah dasar yang berlanjut pada tingkat menengah sampai perguruan tinggi dan dapat menghemat waktu untuk pembelajaran.

Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Yusuf Hadi Miarso (2005: 45) bahwa pembelajaran yang dikembangkan dengan atau berbantuan komputer ternyata mampu meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran berbantuan komputer mampu menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk lebih menekuni materi yang disajikan, menambah realisme dan merangsang untuk mengadakan latihan-latihan kerja, dan dapat merangsang siswa dalam merespon materi pelajaran untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Penggunaan media yang masih konvensional menjadi hal krusial yang perlu dibenahi dikarenakan hanya bertumpu pada satu media saja yakni buku. Perlu adanya inovasi dalam menyajikan materi ajar dalam format atau bentuk media lain yang bersifat interaktif yang mampu menarik antusiasme dan keaktifan siswa, yang salah satunya adalah melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Grammar

Traditionally, grammar has been concerned almost exclusively with analysis at the level of the sentence. Thus grammar is a description of the rules that govern a language's sentence are formed (Thornburry, 2002: 1). Bisa dikatakan bahwa grammar berkaitan dengan tingkatan kalimat dan gambaran tentang aturan yang mengatur dibentuknya sebuah kalimat dalam bahasa. Disini focus lebih pada kalimat dan

bagaimana membentuknya. Sedangkan menurut Ur (2009:75) menyatakan bahwa *in which grammar in general is sometimes defined as the way words are put together to make correct sentences*. Pendapat ini memiliki kesamaan yang diungkapkan sebelumnya oleh Thornburry yang mana berkaitan dengan peraturan tentang bagaimana kalimat itu disusun secara lengkap.

Definisi terakhir oleh Harmer (2006: 18) menerangkan bahwa *communicative competence involves knowing how to use the grammar and vocabulary of the language to achieve communicative goals, and knowing how to do this in a socially appropriate way*. Grammar berkaitan dengan pengetahuan dan ketrampilan: bagaimana untuk mengenali contoh grammar ketika diucapkan, bagaimana cara mengidentifikasinya dalam bentuk tulisan, bagaimana membuatnya baik dalam bentuk lisan dan tulisan, bagaimana memahami maknanya berdasarkan konteks, dan menghasilkan kalimat bermakna dalam penggunaannya.

Grammar adalah salah satu komponen bahasa selain pelafalan, pengejaan dan kosakata serta menjadi sangatlah esensial sebagai alat atau cara untuk berkomunikasi. Suyanto (2007:43) mengungkapkan bahwa grammar terdiri dari pola dan aturan bahasa yang seharusnya dipelajari jika kita ingin berbicara dalam bahasa inggris secara tepat. Richards (2008: 145) menekankan bahwa *structure is still important to be taught in teaching English, he furthermore says that now teaching structure has controversial issues in teaching English, but in recent years, grammar teaching has regained its rightful place in language curriculum*. Mengajarkan *grammar* masih dirasa penting dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadikan sarana penting dalam berkomunikasi. Bahasa akan menjadi berterima jika memiliki grammar yang tepat.

2.2 Multimedia

Smaldino, Lowther, & Russell (2007: 6) menyatakan bahwa media adalah bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merujuk pada apa saja yang dapat membawa informasi dari sumber ke penerima. Sedangkan menurut Sri Pudjiastuti (1999: 2) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Hackbarth (1996: 229) bahwa multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia yang berbasis komputer meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan table yang ditayangkan dan disusun secara tidak linear (urut atau segaris).

Roblyer (2003: 164) menyatakan multimedia atau media kombinasi merupakan media yang terdiri dari gambar diam, suara, video gerak, animasi dan yang teks digabungkan dalam suatu produk yang bertujuan untuk memberikan informasi. Rob Philip (1997: 8) menyatakan multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, suara, animasi dan video; beberapa komponen tersebut atau seluruh komponen tersebut dimasukkan ke dalam program yang koheren. Sedangkan Munir (2008: 234) menyatakan bahwa sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.

Komputer menjadi sarana utama untuk penyajian program multimedia. Komponen dalam komputer mampu menampilkan gabungan audio maupun visual secara integratif dan apik dalam satu program. Kesan interaksi yang terbangunpun

menjadi sangat hidup dikarenakan diberikannya kesempatan oleh para pengguna untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.

2.3 Games For Language Learning And Game Based Learning

Game merupakan sebuah kegiatan yang menghibur dan menimbulkan ketertarikan, cenderung pada memberikan tantangan, dan juga sebuah kegiatan yang mana pebelajar bermain dan berinteraksi satu sama lain. Menurut Wright et al (3: 2006) menyatakan bahwa *competition against others is not essential ingredient for games, but challenge is*. Dalam memilih dan menggambarkan permainan, sebaiknya sebisa mungkin meminimalisir kompetisi, adanya pemenang dan pihak yang kalah, dan memaksimalkan tantangan, dimana setiap orang merasa terinspirasi untuk mulai bermain dan melakukan yang terbaik.

Secara umum *video game* adalah permainan jenis apapun yang dimainkan dengan perangkat computer dan berupa tampilan video. Media yang digunakan bisa melalui computer, telepon seluler, atau *game console*. Pengertian tersebut adalah sebuah konsep umum yang mencerminkan pemahaman kita semua secara umum dari istilah “*digital game*” yang mana tidak menyebutkan keseluruhan komponen yang cukup kompleks yang ada didalamnya. Menurut *ProActive: Fostering teachers’ creativity through Game-Based Learning (2009)*, berikut ini adalah beberapa karakteristik atau ciri- ciri *video game* yang berkualitas baik, digemari oleh khalayak umum dan menarik, antara lain; *Conflict, Goal and Rules, Short Feedback Cycles, Immersion and Engagement, Challenge, Adaptability, Replayability, Reward System, Competition*. *digital games* tersebut mengkondisikan pemainnya dalam sebuah dunia yang tanpa batas untuk menjelajah tanpa adanya intervensi dari instruktur, *video games* adalah sebuah media yang ideal untuk memajukan pembelajaran nyata dan proses “*learning by doing*” yang mampu mengubah peserta didik pemimpin atas diri mereka sendiri dalam pengalaman belajarnya. *Digital games* mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan merangsang interaksi yang seorang profesional dalam bidang ini temukan dalam dunia nyata, dimana mereka hadapi secara langsung terkait permasalahan yang ada.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMA N 3 Sragen. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X. Waktu penelitian adalah pada semester II tahun ajaran 2016/2017 dengan melibatkan sejumlah empat kelas yang berbeda, yakni kelas uji coba produk, kelas uji coba soal, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan (Sukardjo dan Lis Permana Sari, 2009 : 66). Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Multimedia Game Based Learning

Pengembangan produk yang akan digunakan sebagai multimedia pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap yang meliputi produksi, validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba produk. Berikut adalah tampilan model final multimedia tersebut.



Gambar 1. Tampilan Games



Gambar 2. Level Games

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, tahap selanjutnya adalah menguji keefektifan produk tersebut melalui uji t-test. Percobaan dilakukan pada 64 siswa SMA dengan rincian; 32 siswa menggunakan multimedia *game based learning* pada kelas eksperimen dan 32 siswa menggunakan buku siswa pada kelas kontrol. Diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 diterima. Serta nilai t_{hitung} adalah sebesar 4.294 > t_{table} yaitu sebesar 1,669. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest	55.90	56
Posttest	71.65	64.43

Hasil data penelitian yang telah dijelaskan diatas memiliki korelasi atau hubungan yang positif terhadap teori dan atau hasil- hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan sebelumnya terkait penggunaan media yang mampu meningkatkan hasil atau prestasi belajar siswa. Produk multimedia yang digunakan bisa disimpulkan efektif dalam mendukung dan memfasilitasi siswa dalam capaian akademik baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotornya. Pembelajaran dengan multimedia yang memadukan audio dan visual dalam hal ini spesifik pada *games* atau permainan mampu merangsang keaktifan, minat dan perhatian siswa terhadap pokok bahasan materi tertentu pada sebuah kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Sri Pudjiastuti (1999:2) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Diperkuat juga dengan teori menurut (Arsyad, 2011:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Pendapat yang serupa yang mendukung pernyataan diatas juga dikemukakan oleh Rudi dkk (2009:127) yang menjelaskan bahwa multimedia memiliki beberapa karakteristik yang secara umum mampu memberikan sarana belajar yang padu bagi siswa diantaranya; *self instructional* (belajar mandiri), *self contained* (keterpaduan kompetensi dan sub kompetensi), *stand alone* (mampu berdiri sendiri), dan *user friendly* (mudah pengoperasiannya). Hal ini sesuai dan diperkuat oleh teori menurut Vaughan (2008:6) yang mengemukakan bahwa penggunaan multimedia mampu memberikan perubahan sikap siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dari semula *passive- learner* menjadi *active- learner* dengan adanya pengalaman belajar didalamnya. Peran guru juga lebih cenderung sebagai pemandu atau fasilitator dalam pembelajaran dan menjadikan siswa itu sendiri menjadi pusat utama dalam kegiatan pembelajaran (*student centered*).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya juga mendukung hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Chen, C.-H., Wang, K.-C., & Lin, Y.-H. (2015) tentang *The Comparison of Solitary and Collaborative Modes of Game-based Learning on Students' Science Learning and Motivation* menunjukkan bahwa permainan baik secara individu maupun kelompok tidak menunjukkan adanya perbedaan dalam capaian hasil belajar. Hal ini terlihat dari *Games* baik secara mandiri maupun bersama- sama mampu memberikan peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman permainan meningkatkan keseluruhan pembelajaran mereka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan dapat mendorong eksplorasi ilmu pengetahuan secara implisit.

5. KESIMPULAN

Proses pembelajaran cenderung lebih berfokus pada ceramah atau *teacher centred*. Sarana penunjang hanya berupa bahan ajar dalam bentuk buku siswa yang diperoleh dari sekolah sebagai buku pegangan dengan materi yang terkesan ringkas dan lebih pada garis besar pada tiap pokok bahasan. Sesekali menggunakan media gambar, sehingga siswa kurang tertarik. Siswa membutuhkan media tambahan atau media penunjang untuk membantu dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di sekolah. Peran guru lebih diposisikan sebagai pusat dari segala sumber informasi kepada siswa. Disisi lain, sekolah sudah mengadopsi dan menerapkan kurikulum 2013 yang mana lebih mengedepankan pendekatan berbasis *scientific* dan proses pembelajaran lebih bertumpu pada siswa atau yang biasa disebut dengan *student centred*. Dengan diterapkannya multimedia *game based learning* sebagai media pembelajaran berkorelasi positif terhadap capaian hasil dan sikap belajar siswa. Hal ini

dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest* serta motivasi siswa terhadap pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Brown, (2001). *Teaching by Principle: An Imperative Approach to Language Pedagogy*, 2nd Edition. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Chen, C.-H., Wang, K.-C., & Lin, Y.-H. (2015). *The Comparison of Solitary and Collaborative Modes of Game-based Learning on Students' Science Learning and Motivation*. *Educational Technology & Society*, 18 (2), 237–248. <http://ebscho.com> diakses pada tanggal 13 September 2016.
- Hacbarth, S. (1996). *The educational technology handbook*. New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Harmer, Jeremy, (2006). *How To Teach Grammar*. London. Longman
- Heinich, Molenda, Russell, and Smaldino. (1996) *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice-Hall, Inc. New Jersey: Upper Saddle River.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Raiser, R.A & Dempsey, J.V. 2007. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Secon Edition. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Richard E. Mayer. (2011). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Richards, J.C. (2008). *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University Press.
- Roblyer, M.D. (2003) *Integrating educational technology into teaching* (3rded) New Jersey. Merrill Prentice Hall.
- Sharon E. Smaldino, dkk. (2011). *Instructional technology & media for learning*. Jakarta: Kencana.
- Sri Poedjiastoeti. (1999) *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unipres Unesa.
- Sukardjo dan Lis Permana Sari. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Tay Vaughan. (2008). *Multimedia: Making It Work*. New York: Mc Graw Hill.
- Thornbury. S. (1999). *How To Teach Grammar*. England: Pearson Education Limited (Longman).
- Ur, Penny. (2009). *A Course in Language Teaching Practice and Theory*. Cambridge University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., and Buckby, M. (2006) *Games For Language Learning. Third Edition*. Cambridge University Press.
- _____ (2009) *ProActive: Fostering teachers' creativity through Game-Based Learning*.