

## Permainan Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Maulida Fairuz Salsabila<sup>1</sup>, Irma Nur Af'idah<sup>2</sup>, dan M. Sofyan Alnashr<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Pesantren Mathali'ul Falah  
Email: <sup>1</sup>[bilacaca15@gmail.com](mailto:bilacaca15@gmail.com), <sup>2</sup>[irmanurafidah@ipmafa.ac.id](mailto:irmanurafidah@ipmafa.ac.id),  
<sup>3</sup>[sofyan@ipmafa.ac.id](mailto:sofyan@ipmafa.ac.id)



Dikirim : 20 Juni 2023  
Diterima : 19 Agustus 2023  
Terbit : 31 Agustus 2023  
Koresponden: Maulida Fairuz Salsabila  
[bilacaca15@gmail.com](mailto:bilacaca15@gmail.com)

Cara sitasi:  
Salsabila, M. F., Af'idah, N.A., & Alnashr, M. S. (2023).  
Permainan Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(2), 111-122



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Abstract

*English is one of the important subjects that students must learn so that teachers need to be creative in presenting the material and learning media. This study aims to develop educational games based on power point as a learning media for grade 1 students of MI Al-Hikmah Kajen on English alphabet material. The type of research used is R & D (Research and Development) model Borg and Gall. The population of this study were all grade 1 students of MI Al-Hikmah Kajen, totaling 46 students. The results of the research on the development of educational games based on power point are able to make all students enthusiastic in learning, and make students able to understand better the alphabet material delivered with learning media. The results of the feasibility test for the validation stage and the teacher questionnaire obtained an average score of 4 in the Good category. While the questionnaire distributed to students obtained an average score of 5 with a very good category.*

*The results of this validation indicate that the learning media made are very feasible to use as teaching materials at MI Al-Hikmah Kajen.*

**Keywords:** Educational Games; Learning Media; Power Point.

### Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dipelajari peserta didik sehingga guru perlu kreatif dalam menyajikan materi serta media pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukasi berbasis *power point* sebagai media pembelajaran siswa kelas 1 MI Al-Hikmah Kajen pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *alphabet*. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*) model Borg and Gall. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MI Al-Hikmah Kajen yang berjumlah 46 siswa. Hasil penelitian pengembangan permainan edukasi berbasis *power point* mampu membuat semua murid antusias dalam

belajar, serta membuat siswa mampu memahami lebih baik materi alphabet yang disampaikan dengan media pembelajaran. Hasil dari uji kelayakan untuk tahap validasi dan angket guru memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori Baik. Sedangkan angket yang dibagikan kepada siswa memperoleh nilai skor rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di MI Al-Hikmah Kajen.

**Kata kunci:** Permainan Edukasi; Media Pembelajaran; Madrasah Ibtidaiyah.

## A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris diberikan sejak jenjang Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar bertujuan agar siswa lebih mudah ke jenjang sekolah menengah dalam menerima mata pelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang wajib dipelajari oleh setiap peserta didik yang menjadi bahasa dunia (Af'idah & Yuanto, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa Bahasa Inggris memang sangat perlu diajarkan pada siswa sekolah dasar dengan materi yang diberikan sesuai perkembangan siswa. Perkembangan Bahasa Inggris pada sekolah dasar masih menjadi bahasa yang belum digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam pembelajaran (Afrida, 2021).

Hal ini menjadikan pelajaran Bahasa Inggris mengalami perkembangan yang kurang maksimal sehingga perlu dilakukan pembaharuan gaya mengajar agar motivasi siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris ini tidak menurun. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan yang berfungsi pula sebagai sarana komunikasi non-verbal (Magdalena et al., 2021). Media belajar yang tepat untuk siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa agar tercapai dengan lebih baik. Ketepatan penggunaan media secara tidak langsung akan menimbulkan rangsangan dari dalam diri siswa untuk terus mengikuti pelajaran tersebut. Pemilihan media pembelajaran yang tepat fungsinya adalah agar dapat menyederhanakan hal-hal yang kompleks, karena pelajaran Bahasa Inggris bukan hanya sekedar teori namun harus di praktekan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar itu sendiri, sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran yang bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Audie, 2019).

Media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan menarik (Purwono et al., 2014). Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam, salah satunya adalah media audio visual berbasis *power point*. Media ini merupakan program dari *Microsoft Office* yang bertipe *slide show* (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain. Pembuatan presentasi yang menarik pada *Microsoft Office Power Point* dapat memotivasi, dan menginspirasi audiens yang dituju (Purwono et al., 2014).

Guru dapat menggunakan *power point* yang berbentuk slide simple dan divariasikan dengan animasi sederhana. Peneliti tertarik untuk menginovasi media pembelajaran *power point* yang umumnya hanya berbentuk slide untuk menampilkan materi menjadi permainan interaktif yang bisa dimainkan oleh siswa. Adapun siswa dapat ikut andil dalam proses pembelajaran dengan memainkan permainan tersebut dan guru memberi pengarahan. Hal ini menjadi salah satu pembaharuan dari penelitian sebelumnya, sebab media pembelajan berbasis *power point* yang disajikan tidak hanya menjadi media berbentuk visual, tetapi juga didesain dalam bentuk audio visual. Selain itu, pada media pembelajaran *power point* ini juga terdapat kuis dan permainan, sehingga dapat menarik peserta didik.

Adanya media pembelajaran berupa audio visual akan memacu siswa mengikuti cara pengucapan suatu kata dalam Bahasa Inggris yang baik dan benar. Serta cara ini efektif untuk menarik minat siswa dalam proses belajar-mengajar daripada hanya menggunakan buku. Penggunaan media pembelajaran juga menjadikan proses belajar mengajar bersifat komunikasi dua arah, artinya siswa dapat memberikan respon kepada guru saat pembelajaran di kelas. Strategi integrasi media dan teknologi perlu mempertimbangkan karakteristik topik-topik bahan pembelajaran, serta penggunaan teknologi yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dari sumber-sumber yang sesuai (Yaumi, 2021).

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan, antara lain (Najih, 2018) membuat media pembelajaran berbasis desktop dan android yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, dan *Adobe Photoshop*. Hasilnya aplikasi ini dapat menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Arab sehingga mempermudah proses belajar mengajar. Sementara (Nisa'adah, 2020) membuat video pembelajaran interaktif melalui media dongeng menggunakan boneka jari yang sangat menarik perhatian siswa.

Media *powerpoint* juga mampu meningkatkan hasil belajar (Nursalam & Suardi 2018) dimana materi yang bersifat abstrak akan lebih mudah disampaikan melalui pengalaman langsung (konkrit) yang dituangkan dalam

media pembelajaran (Dala, 1969). Oleh karenanya peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sistematis dan lengkap yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Bord and Gall. Adapun langkah-langkah model Bord and Gall (1983) yang dilakukan yakni: (1) pengumpulan data dengan pengumpulan informasi pada kondisi kontekstual dimana penelitian akan dilakukan dengan observasi, wawancara, penyebaran angket, serta dokumentasi; (2) perencanaan, dengan menentukan tujuan, identifikasi keterampilan, menentukan mata pelajaran yang akan diberikan; (3) mengembangkan produk awal menyiapkan bahan pelajaran, metode pembelajaran, dan asesmen pembelajaran; (4) uji coba lapangan awal dengan memvalidasi model (produk) awal yang dihasilkan pada tahap 3; (5) merevisi hasil uji coba, yakni melakukan revisi produk berdasarkan masukan pada testing awal; (6) uji coba lapangan, melakukan uji coba lapangan melibatkan 10-20 anak sebagai responden pengguna produk, melakukan data kuantitatif; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan dengan merevisi produk berdasarkan masukan pada uji coba lapangan; (8) Uji pelaksanaan lapangan, melakukan uji coba lapangan melibatkan 20-40 responden (pengguna produk), mengumpulkan data kuantitatif; (9) penyempurnaan produk akhir, merevisi produk berdasarkan masukan uji coba lapangan operasional (*operational field testing*) hingga dihasilkan produk akhir; dan (10) deseminasi dan implementasi, dengan membuat laporan produk akhir (Bord & Gall, 1983).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, dokumentasi, dan wawancara. Angket berupa validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta angket peserta didik. Dokumentasi berupa transkrip nilai peserta didik, dan wawancara dilakukan kepada guru kelas. Penelitian ini dilakukan di MI Al Hikmah Kajen dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 1. Analisis data dilakukan secara kuantitatif hasil dari validasi ahli dan secara kualitatif terkait kelayakan pengembangan produk.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian pendahuluan di kelas 1 mata pelajaran Bahasa Inggris MI Al-Hikmah Kajen adalah kurangnya penggunaan media dan metode yang bervariasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya berdasarkan dari buku LKS, modul, dan metode ceramah. Metode tersebut menjadikan anak menjadi cepat bosan saat pelajaran dan terkadang tidak kondusif, seperti murid yang asyik menggambar saat jam pelajaran, mengobrol dengan temannya, lalu ada yang lari-larian di luar kelas itu sebabnya diperlukan metode pengajaran dimana anak bisa mempertahankan fokusnya untuk tetap berada pada mata pelajaran yang sedang diajarkan.

Anak kelas 1 tidak mudah menjaga fokus yang terlalu lama. Padahal yang membuat mereka harus duduk diam ditempat karena anak lebih menyukai kegiatan yang menyenangkan tanpa belajar. Dari permasalahan tersebut peneliti, ingin mengembangkan media berupa media permainan edukasi berbasis *power point*. Media *power point* ini terdiri dari materi, quiz, video, dan terakhir ada permainan menemukan abjad yang hilang dan juga menemukan hewan. Model pengembangan ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dimana ada 10 tahapan yaitu:

1. Potensi Masalah dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan masalah yang ada di sekolah MI Al-Hikmah khususnya anak kelas 1. Potensi dan masalah yang didapatkan peneliti adalah tentang kurangnya inovasi dalam pembelajaran anak kelas 1 dan ketidaksediaan media pembelajaran sehingga membuat anak kelas 1 cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang ada. Khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dimana akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran. Selain itu kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kurang memadai, hal ini membuat peneliti ingin memberikan sebuah cara pengajaran baru yaitu permainan edukasi yang dibuat menggunakan *power point*.

2. Perencanaan

Berdasarkan potensi masalah dan pengumpulan data yang sudah dilakukan maka pada tahap perencanaan ada beberapa tahapan sebagai berikut ini: (a) tujuan dan manfaat. Dengan bertujuan dibuatnya media pembelajaran Permainan Edukasi Berbasis *Power Point* ini adalah sebagai cara baru dalam menyampaikan materi yang menyenangkan, edukatif, dan juga efektif pada anak kelas 1 MI Al-Hikmah. Media *power point* dapat mengemas teks, gambar, video, dan audio secara kompleks dalam satu keastuan yang utuh sehingga mampu membuat anak-anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang ada, sedangkan manfaat yang dapat diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran Permainan Edukasi Berbasis *Power Point* ini adalah kondisi kelas yang kondusif karena anak fokus kepada layar LCD Proyektor yang menampilkan gambar animasi, materi lebih mudah untuk dipahami anak, dan juga materi yang disampaikan akan mudah diingat secara terus menerus karena anak cenderung mengingat hal yang berupa visual bukan sekedar teks tulisan; (b) pengguna, sasaran pengguna media pembelajaran Permainan Edukasi Berbasis *Power Point* ini adalah anak kelas 1 MI Al-Hikmah dimana anak masih aktif bermain sehingga memerlukan media pembelajaran yang menggabungkan antara belajar dan bermain; (c) komponen produk, komponen produk media Permainan Edukasi Berbasis *Power Point* ini yaitu berupa menu materi, menu quiz,

menu video, dan permainan. Pada menu materi terdapat bahan ajar berupa materi alphabet yaitu pengenalan huruf alphabet, melafalkan alphabet dengan menggunakan Bahasa Inggris, dan juga *spelling*. Pada menu quiz terdapat pertanyaan berjumlah 20 soal *spelling* dimana ada animasi ketika anak menjawab jawaban yang benar atau salah. Sementara soal *spelling* ini yaitu berupa kata dalam Bahasa Inggris yang harus dieja 1 huruf perhuruf oleh siswa. Pada menu video anak diputar lagu ABCD versi Bahasa Inggris agar anak bisa bernyanyi bersama dan mampu menirukan dengan benar bagaimana pengucapan alphabet dalam Bahasa Inggris. Pada menu permainan, anak bermain mencari huruf alphabet yang hilang, dan juga menemukan hewan agar anak mengenali nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris dan memudahkan anak untuk mengingat karena disini anak dapat bermain sambil belajar.

Selanjutnya pada Kompetensi Inti berisi terkait dengan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan pada Kompetensi Dasar yakni: merespons dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang, merespons dengan melakukan tindakan sesuai instruksi secara berterima, bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menanyakan suatu benda dan menanyakan seseorang, bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menanyakan kegiatan yang sedang dilakukan seseorang dan menyebutkan ukuran sebuah benda, membaca nyaring dengan ucapan dan intonasi yang tepat dan berterima yang melibatkan: kata, frasa, dan kalimat sangat sederhana, serta mengeja kosakata Bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar, menyalin kosakata Bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima

### 3. Pengembangan draft produk

Langkah dalam melakukan pengembangan draft produk media permainan edukasi berbasis power point yakni: pemilihan materi yakni alfabet, karena alfabet dalam Bahasa Inggris karena murid kelas 1 sulit untuk fokus ke pelajaran karena dianggap tidak menarik dan monoton diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak agar dapat masuk ke dunia anak tersebut dan mudah diserap oleh otak. Materi alphabet membutuhkan daya ingat untuk mengingat setiap bentuk alphabet yang berbeda-beda, akan lebih mudah apabila bentuk alphabet tersebut divisualisasikan dengan animasi gambar, pemilihan media yaitu *power point* karena sudah familiar bagi sebagian guru MI Al-Hikmah. *Power point* sendiri juga tidak memerlukan spek laptop tinggi agar dapat dijalankan. Sehingga media yang dibuat oleh peneliti bisa digunakan kembali untuk mengajar guru MI Al-Hikmah kedepannya.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah dilakukan tahap rancangan produk dan tahap pembuatan desain produk, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan awal yaitu memvalidasi produk kepada ahli media, ahli materi, dan juga ahli pembelajaran untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hasilnya setelah melewati proses validasi dari para ahli adalah produk media *power point* ini sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Tahap merevisi hasil uji coba dilakukan ketika peneliti selesai melakukan tahap Uji Coba Lapangan Awal. Semua saran dan masukan dari dosen yang diberikan pada saat uji coba lapangan awal digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang telah dibuat sebelum digunakan untuk uji coba lapangan.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas 1 B MI Al-Hikmah Kajen yang berjumlah 22 siswa. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa menariknya produk media pembelajaran permainan edukasi yang telah dibuat. Hasilnya adalah dari 22 siswa kelas 1 B semuanya sangat antusias mengikuti pelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan edukasi. Ketika peneliti mengajukan pertanyaan ada 18 siswa yang selalu aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa juga mampu untuk mengucapkan ABCD dengan *spelling* yang benar.

7. Penyempurnaan Produk

Tahap ini merupakan tahapan revisi kedua setelah melakukan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan yang mencakup responden yang lebih luas. Penyempurnaan produk pada tahap ini bertujuan untuk memperbaiki produk sebelumnya agar lebih menarik digunakan untuk anak-anak. Pada tahap ini revisinya adalah seputar tentang background dan suara musik yang digunakan pada media pembelajaran permainan edukasi. Background yang digunakan terasa terlalu monoton dan tidak sinkron dengan tema hewan yang digunakan untuk media pembelajaran permainan edukasi materi alphabet ini. Musik yang digunakan volume suaranya terlalu keras sehingga harus dkecilkan lagi.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji coba pelaksanaan lapangan melibatkan responden yang lebih luas daripada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama kurun waktu 1 minggu, anak di kelas A lebih antusias dan keadaan kelasnya lebih kondusif daripada kelas B. Anak-anak di kelas A lebih antusias ketika bermain permainan edukasi mencari huruf alphabet yang hilang dan menjawab pertanyaan quiz.

Sedangkan anak di kelas B lebih antusias ketika bermain permainan edukasi mencari hewan yang hilang serta bernyanyi bersama. Anak di kelas B lebih mudah untuk diajari cara mengoperasikan media pembelajaran permainan edukasi yang telah dibuat oleh peneliti. Semua anak di kelas B yang berjumlah 22 siswa bisa dengan lancar mengoperasikan media *power point*. Sedangkan untuk anak di kelas A harus lebih detail ketika memberi pemahaman kepada anak terkait cara penggunaan media pembelajaran *power point*. Dari 24 anak di kelas A hanya 10 anak yang bisa mengoperasikan dengan lancar media pembelajaran *power point*.

#### 9. Penyempurnaan Produk Akhir

Tahapan ini merupakan tahap terakhir revisi produk. Setelah peneliti melakukan uji pelaksanaan lapangan banyak saran dan kometar dari guru maupun siswa terhadap produk yang telah peneliti buat. Hasil yang peroleh yakni merevisi adalah dengan menambah pertanyaan quiz yang awalnya hanya 15 pertanyaan menjadi 20 pertanyaan. Setelah dilakukan berbagai revisi kepada produk media pembelajaran *power point* diharapkan media pembelajaran permainan edukasi berbasis *power point* ini dapat digunakan dengan baik oleh guru dan murid kedepannya.

#### 10. Diseminasi dan Implementasi

Hasil akhir dari media pembelajaran ini yaitu berupa file *power point* yang berisi materi *alphabet*, quiz interaktif, video musik, dan permainan edukasi yang sudah siap untuk digunakan guru Bahasa Inggris MI Al-Hikmah. File *power point* dikirim menggunakan email kepada guru Bahasa Inggris MI Al-Hikmah yang kedepannya akan digunakan sebagai bahan ajar.

Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran berbasis *power point* dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Alphabet. Siswa menjadi semangat belajar serta suasana kelas menjadi menyenangkan ketika pengaplikasian *power point* dilaksanakan (Ningrum, et al., 2021). Siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru serta memiliki literasi dasar yang semakin baik (Irvan et al., 2021). Media pembelajaran *power point* dapat membuat siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Terbukti di kelas A yang berjumlah 24 anak ada 20 anak yang berebutan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Sementara di kelas B yang berjumlah 22 anak ada 18 siswa yang selalu aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Media pembelajaran permainan edukasi berbasis *power point* ini relevan dengan kajian teori bahwa permainan edukasi dapat membuat visualisasi nyata dari sebuah problem/permasalahan dimana visualisasi permainan ini sangat berpengaruh terhadap proses penyampaian informasi. Uji kelayakan dilakukan dengan menyebar lembar validasi dan juga angket kepada guru dan siswa MI



Al-Hikmah Kajen. Hasil dari uji kelayakan untuk tahap validasi dan angket guru memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori Baik. Sedangkan angket yang dibagikan kepada siswa memperoleh nilai skor rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat layak untuk digunakan.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Iswari, 2017) bahwa media dapat membantu siswa dalam memahami kosakata berbahasa Inggris dibandingkan dengan menggunakan daftar kosakata. Natalia & Setiawan (2020) menjelaskan penggunaan aplikasi berbasis *mobile* maupun *desktop* yang terakomodasi dalam bentuk permainan edukasi tidak membuat siswa merasa bosan. Sejalan dengan (Syahadati et al., 2019) yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan mencocokkan jawaban pada kotak jawaban seperti pada teka-teki silang dapat membantu pembelajaran.

Media yang dihasilkan termasuk praktis dan efektif karena tidak membutuhkan banyak biaya dan bisa dimainkan kapan saja. Hal ini menjadikan media ini membantu proses pembelajaran karena efektif dan dapat digunakan secara mandiri pula (Yosli & Maksum, 2021). Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian (Annisa et al., 2018) terkait signifikansi perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media interaktif. Penggunaan media terbukti mampu mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara efektif (Fanrianti et al., 2021) dan meningkatkan minat belajar siswa (Rosinta et al., 2023).

Berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian relevan terdahulu yang telah dipaparkan, maka pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat belajar dengan efektif apabila seperangkat pembelajaran dapat membuat mereka tertarik. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada serta dapat membuat media pembelajaran dan seperangkat pembelajaran secara inovatif agar pembelajaran bisa dilaksanakan dengan maksimal. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran kurikulum merdeka.

#### **D. Kesimpulan**

Permainan edukasi berbasis powerpoint yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk belajar dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Uji kelayakan media memperoleh skor rata-rata 99% kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Sementara angket penilaian guru memperoleh skor rata-rata 98% kategori sangat baik dan mampu menarik minat siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Afidah, I. N., & Yuanto, T. A. (2021). Pengembangan Instrumen Minat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 3 dan 4 SD/MI. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(2), 121–134. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i2.288>
- Afrida, F. N. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Inggris Kelas 3 MI/SD Berbasis Islami. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i2.300>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi dan Informasi dalam Pendidikan*, 5(2).
- Audie, N. (2019). *peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik*. 2.
- Borg, W.R, & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc, The Dryden Press
- Fanrianti, L., Hasyim, A., & Suparman, U. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer Menggunakan Instructional Games Untuk Sma Kelas Sebelas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 3(4)
- Irvan, M. F., Agry, F. P., & Habibullah, H. (2021). Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila “Rensla” untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 13–26. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.259>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). *pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi*. 3.
- Najih, S., “Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas V MI Sullamul Huda Puncel”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Amikom, 2018.
- Natalia, S. A. M. K. D., & Setiawan, I. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nawala Visual*, 2(1), 9-19. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i1.56>
- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>

- Nisa'adah, A., "Pengembangan Video Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Dongeng Materi Akhlak Terpuji Kelas III MI I'Anatut Thalibin Cebilek", *Skripsi*, Pati: Institut Pesantren Mathali'ul Falah (IPMAFA), 2020.
- Nursalam & Suardi, "Perbandingan Pre-test dan Post-test melalui Penggunaan Media Power Point", *Jurnal Produktif*, Vol. 2, No. 1: 76-79. Edisi 2018.
- Paramita, V., Hartati, I., & Rifiani, A. H. (2016). Prosiding SNST ke-7 Tahun 2016 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang 7. *Prosiding SNST*.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2)
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Shekhar, V. (2000). *Microsoft Power Point 2000*, Punjab: Unistar Books Pvt. Ltd.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media

