

# Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Restining Anditasari<sup>1</sup>, Martutik<sup>2</sup>, Kusubakti Andajani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 13-9-2017  
Disetujui: 15-01-2018

### Kata kunci:

*learning strategy;*  
*writing;*  
*critical-creative thinking;*  
*description text;*  
*strategi pembelajaran;*  
*menulis;*  
*berpikir kritis-kreatif;*  
*teks deskripsi*

### Alamat Korespondensi:

Restining Anditasari  
Pendidikan Bahasa Indonesia  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: restansa31@gmail.com

---

## ABSTRAK

**Abstract:** This study aims to produce products in the form of educative media-based educational ideal and interesting for learning to write text description. This product is for 7th graders. Through this medium, students can practice improving their writing skills in a fun way. Development research method used adapted from Rapid Prototyping method. The results of the research show that four aspects are presented, namely (1) media content; (2) media languages; (3) systematic presentation of media; and (4) the media display is categorized as feasible to be implemented in learning to write the description text.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media berbasis permainan edukatif yang ideal dan menarik untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Produk ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII SMP. Melalui media ini, peserta didik dapat berlatih meningkatkan keterampilan menulis mereka secara menyenangkan. Metode penelitian pengembangan yang digunakan diadaptasi dari metode Rapid Prototyping. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa empat aspek yang dipaparkan, yaitu (1) isi media; (2) bahasa media; (3) sistematika penyajian media; (4) tampilan media dikategorikan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran menulis teks deskripsi.

---

Pada proses pembelajaran, salah satu faktor yang membuat kegiatan belajar-mengajar berlangsung menyenangkan dan menarik, yaitu kreativitas pendidik. Kreativitas pendidik tersebut terlihat dari pengaplikasian berbagai macam media pembelajaran, baik media yang dibuat sendiri maupun media yang sudah ada. Pada dasarnya, media digunakan sebagai pelengkap atau penunjang proses pembelajaran agar memudahkan peran pendidik sebagai fasilitator pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menyerap ilmu yang disampaikan. Sifat media tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (2009:6) yang mendefinisikan media sebagai perantara atau pengirim pesan ke penerima pesan. Oleh karena itu, media yang diaplikasikan harus disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Penyesuaian tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik, mampu mengembangkan keterampilan berbahasanya terutama keterampilan menulis, dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat kegiatan belajar-mengajar di kelas berlangsung menarik, menyenangkan, dan variatif. Pengaplikasian media yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan dapat melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan berbagai kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi terkait penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Salah satu media yang dapat diterapkan oleh pendidik, yaitu media berbasis teknologi. Pengaplikasian media berbasis teknologi tidak terlepas dari seperangkat komputer yang menjadi perangkat utama. Hal ini disebabkan teknologi komputer di abad ke-21 ini menjadi perangkat populer dan modern karena memiliki fasilitas program yang beragam sehingga memudahkan aktivitas penggunaannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran perlu diperhitungkan sebagai salah satu media yang mampu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Terkait dengan manfaat teknologi komputer tersebut. Sanjaya (2014:194) menjelaskan bahwa penggunaan komputer memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Jika dalam pembelajaran biasa peserta didik mempelajari materi pelajaran melalui guru, maka dengan menggunakan komputer setiap peserta didik dapat langsung mempelajari materi tanpa perantara. Akan tetapi, perlu diperhatikan pula bahwa penggunaan media teknologi harus disesuaikan dengan saran yang dimiliki oleh sekolah.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diungkapkan Abidin (2012:5) sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Salah satu aspek ketercapaian keterampilan-keterampilan berbahasa peserta didik, yaitu dengan menerapkan media yang variatif dan sesuai kebutuhan. Pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung di SMP *Brawijaya Smart School*, teks menjadi satu-satunya media yang sering digunakan para pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Teks yang digunakan merupakan teks yang terdapat di dalam buku peserta didik dan jarang sekali ditransformasikan ke dalam bentuk media interaktif lain. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengalokasian ragam media untuk menunjang keterampilan menulis teks deskripsi belum digunakan secara variatif dan maksimal sehingga hal tersebut mengurangi motivasi peserta didik dalam melatih dan meningkatkan keterampilan menulis mereka.

Guna menciptakan kegiatan belajar-mengajar secara menyenangkan, peneliti mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang pengaplikasiannya menggunakan seperangkat komputer, yaitu permainan edukatif. Sesuai dengan namanya, media ini berisi materi, contoh, dan latihan-latihan yang dipilih secara representatif dan dikemas dalam bentuk permainan serta grafis yang menarik. Media berbasis permainan edukatif yang dihasilkan ini dikhususkan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik kelas VII SMP dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Terkait dengan permainan edukatif yang dihasilkan, Smaldino, dkk (2014:41) menegaskan permainan memberikan lingkungan kompetitif di dalamnya sehingga para peserta didik mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu memengaruhi konsentrasi dan motivasi para peserta didik dalam menyerap pengetahuan yang diberikan. Selain itu, dalam mengikuti proses pembelajaran, pengaplikasian permainan edukatif dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Indrakusuma (2013), Irawan (2014), dan Rahmawati (2016). Adapun perbedaan yang terdapat pada masing-masing penelitian, yaitu jenis media pembelajaran yang dihasilkan, meliputi media berbasis komputer pada penelitian pertama, media berbasis *mobile learning* pada penelitian kedua, dan media berbasis multimedia interaktif pada penelitian ketiga, sedangkan pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berbasis permainan edukatif. Selain itu, dari penggunaan *software*, pengguna media, teks, dan kompetensi yang digunakan juga berbeda dengan penelitian ini. Hanya penelitian ketiga yang memiliki kesamaan kompetensi pembelajaran, yaitu menulis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan produk. Selain itu, produk yang dikembangkan memiliki kesamaan dalam hal sifat penggunaan, yaitu bersifat interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi dan memaparkan informasi terkait produk. Informasi yang dipaparkan dalam penelitian ini berupa spesifikasi produk, meliputi (1) deskripsi isi, (2) sistematika penyajian, (3) penggunaan bahasa, dan (4) tampilan media berbasis permainan edukatif. Melalui media berbasis permainan edukatif yang dihasilkan, diharapkan pembelajaran menulis teks deskripsi berlangsung lebih optimal.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural *Rapid Prototyping* yang dikemukakan oleh Tripp dan Bichelmeyer. Model ini memiliki lima tahapan yang kemudian diadaptasi menjadi enam tahapan, meliputi (1) tahap menilai kebutuhan dan analisis konten, (2) tahap menyusun prototipe, (3) tahap penggunaan produk awal, (4) tahap pemasangan produk, (5) tahap revisi produk (pemeliharaan), dan (6) tahap diseminasi. Dalam pengaplikasiannya, Tripp dan Bichelmeyer (1990:1) menuturkan bahwa model ini dikategorikan layak untuk desain pembelajaran, terutama untuk pembelajaran berbasis komputer. Secara rinci, dipaparkan langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menghasilkan produk media berbasis permainan edukatif sebagai berikut.

*Pertama*, tahap menilai kebutuhan dan analisis konten. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan, yaitu (1) mengidentifikasi karakteristik umum peserta didik, kecakapan dasar yang dimiliki peserta didik secara spesifik, gaya belajar peserta didik, dan permasalahan peserta didik dalam kegiatan menulis melalui wawancara/kuesioner dan peninjauan langsung, (2) mengumpulkan informasi melalui studi kepustakaan, (3) merumuskan dan menentukan pendekatan pembelajaran yang digunakan, (4) merumuskan dan menetapkan identitas pembelajaran serta tujuan pembelajaran, dan (5) mengumpulkan dan menyeleksi materi secara representatif.

*Kedua*, tahap menyusun prototipe. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap penyusunan prototipe, meliputi (1) merumuskan dan menentukan spesifikasi produk yang dikembangkan; (2) menyiapkan bahan yang telah diseleksi untuk digunakan dalam pengembangan media, seperti teori, contoh, ilustrasi, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk kompetensi menulis teks deskripsi; (3) merancang penataan isi yang terkandung dalam media pembelajaran berbasis permainan edukatif; dan (4) menyusun media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang telah dirancang.

*Ketiga*, tahap menggunakan produk awal. Tahapan ini dilakukan dengan cara meninjau kembali media dan konten yang telah dikembangkan dan melakukan uji coba produk awal kepada para uji ahli (media dan pembelajaran bahasa & sastra Indonesia) dan uji praktisi (guru).

*Keempat*, tahap pemasangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk program sehingga tahap pemasangan dilakukan dengan cara menginstal program permainan tersebut pada komputer atau laptop. Kemudian, dilakukan uji coba media permainan edukatif kepada peserta didik (uji lapangan).

*Kelima*, tahap revisi. tahap revisi dilakukan dengan cara melakukan koreksi kembali apabila ada kesalahan atau kekurangan pada produk dan meningkatkan kinerja produk, seperti memberikan fungsi-fungsi tambahan pada tombol-tombol dalam produk sesuai dengan saran yang disampaikan para ahli.

*Keenam*, tahap diseminasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu menyebarluaskan produk akhir yang dihasilkan melalui forum-forum ilmiah. Selain itu, penyebarluasan produk yang dihasilkan juga dilakukan melalui jejaring sosial.

Pada tahap pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu angket dan pedoman wawancara. Angket penilaian digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data dari para validator. Validator-validator tersebut, yaitu ahli media dan ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagai kelompok ahli, guru sebagai praktisi, dan peserta didik Kelas VII SMP *Brawijaya Smart School* sebagai kelompok kecil. Angket yang digunakan berbentuk *check list* dan berisi komentar, kritik, serta saran. Masukan-masukan yang diperoleh ditulis pada kolom catatan atau saran. Adapun pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari subjek coba tentang sesuatu yang masih belum jelas. Ketidaktepatan tersebut terjadi karena pernyataan yang terlalu singkat, mengandung konotasi, atau simbol-simbol visual.

Secara keseluruhan, data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan lima tahapan, meliputi (1) mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari angket berupa komentar, saran, dan masukan para ahli dan praktisi; (2) menjumlah data numerik yang diperoleh dari angket uji ahli, praktisi, dan lapangan serta data *pretest-posttest*, lalu mengubahnya menjadi data kualitatif dengan teknik deskriptif; (3) mentranskrip data verbal lisan yang diperoleh dari wawancara; (4) menghimpun, menyeleksi, mengklasifikasi data verbal tulis, hasil transkrip verbal lisan, dan hasil data numerik berdasarkan kelompok uji; dan (5) menganalisis data serta merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap teknik analisis data, data kuantitatif yang diperoleh dari penyebaran angket ahli, angket guru, dan angket peserta didik, kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus pengolahan data per butir serta rumus pengolahan data secara keseluruhan (Arikunto, 2002:224).

## HASIL

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi untuk peserta didik kelas VII SMP. Hasil pengembangan produk media berbasis permainan edukatif dipaparkan sebagai berikut.

### Deskripsi Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi untuk peserta didik kelas VII SMP. *Software* utama yang digunakan, yaitu *software construct 2*. *Software* ini digunakan pengembang untuk menghasilkan produk media berbasis permainan ini. Selain itu, *software* ini menekankan pada penggunaan *script*. Adapun wujud file produk dihasilkan dalam format *.exe* dan dikemas dalam CD atau *flashdisk*. Produk media berbasis permainan ini dilengkapi pula dengan buku panduan penggunaan yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam memainkan tahapan-tahapan permainan edukatif.

Media berbasis permainan edukatif ini memiliki dua unit utama, yaitu unit halaman awal dan unit menu utama. Unit halaman awal merupakan unit pembuka atau mulainya permainan edukatif. Unit halaman awal ini berisi pemilihan karakter yang hendak dimainkan dan materi teks deskripsi yang dikemas dalam bentuk percakapan. Adapun pada unit menu utama berisi latihan-latihan yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga untuk selanjutnya istilah latihan akan diganti dengan istilah tantangan. Tantangan-tantangan ini berfungsi untuk melatih pemain dalam memahami materi teks deskripsi sehingga memudahkan mereka untuk menulis teks deskripsi.

Pada unit halaman awal, disajikan tiga tahapan yang harus ditempuh pemain (peserta didik). Tahapan-tahapan tersebut, meliputi (1) tahapan memulai permainan dimulai dengan tampilan *background* ikon-ikon budaya Indonesia, ucapan “Selamat Datang” kepada pemain yang hendak memainkan permainan, dan kolom “Nama Pemain”; (2) tahapan pemilihan karakter yang meminta pemain untuk memilih salah satu karakter dari empat karakter yang disajikan; dan (3) tahapan memahami materi teks deskripsi yang meminta pemain untuk belajar materi teks deskripsi dalam bentuk percakapan antarpeserta didik.

Pada menu utama terdapat dua unit inti dari permainan yang dibuat. Unit-unit tersebut, yaitu (1) tantangan pulau yang berisi soal-soal teks deskripsi dalam bentuk permainan dan (2) tantangan kotak koleksi yang berisi latihan-latihan menulis secara terbimbing. Tantangan pulau disajikan sebagai pemanasan bagi pemain untuk lebih mengenal teks deskripsi. Selain itu, dapat menambah perbendaharaan kosakata sehingga memudahkan pemain dalam menulis teks deskripsi. Pada tantangan pulau ini, disediakan lima tantangan yang diberi nama-nama pulau besar di Indonesia, yaitu Pulau Jawa, Pulau Papua, Pulau Sulawesi, Pulau Kalimantan, dan Pulau Sumatera. Tiap-tiap pulau ini memiliki tiga bagian isi yang harus dimainkan dan diselesaikan secara berurutan, meliputi satu contoh teks deskripsi dan dua tantangan.

Adapun tantangan kotak koleksi merupakan tantangan terakhir yang harus diselesaikan pemain setelah berhasil menyelesaikan tantangan pulau. Tantangan kotak koleksi ini mengharuskan pemain untuk dapat memproduksi karya berupa teks deskripsi mengenai salah satu objek yang disediakan. Objek-objek yang disediakan, yaitu objek dari lima ikon-ikon budaya Indonesia, baik berupa makanan tradisional hingga tempat wisata.

### Penyajian Data Hasil Uji Coba Produk

Uji kelayakan media berbasis permainan edukatif memiliki empat aspek yang dinilai, yaitu isi media berbasis permainan edukatif, bahasa media berbasis permainan edukatif, sistematika penyajian media berbasis permainan edukatif, dan tampilan media berbasis permainan edukatif. Aspek-aspek tersebut disajikan sebab media yang dihasilkan tidak hanya terfokus pada isi yang terkandung di dalamnya, namun juga bahasa yang digunakan, sistematika penyajian, dan tampilan yang disajikan. Hasil dari keseluruhan komponen aspek-aspek tersebut disajikan sebagai berikut.

*Pertama*, uji aspek isi media berbasis permainan edukatif yang diujikan kepada ahli materi bahasa dan sastra Indonesia, praktisi, dan peserta didik diperoleh hasil berkategori layak dan dapat diimplementasikan. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator, yaitu (1) ahli materi bahasa dan sastra Indonesia diperoleh skor 82%, (2) praktisi diperoleh skor 93%, dan (3) peserta didik (lapangan) diperoleh skor 90%. Selain data kuantitatif, diperoleh pula data verbal berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar dan saran perbaikan yang diperoleh, meliputi (1) perlu menambahkan tahapan/kegiatan menyunting teks deskripsi, (2) tahapan menulis lebih ditonjolkan, dan (3) permainan diksi perlu disesuaikan dengan karakteristik teks deskripsi.

*Kedua*, uji aspek bahasa media berbasis permainan edukatif yang diujikan kepada ahli materi bahasa dan sastra Indonesia, ahli media permainan edukatif, praktisi, dan peserta didik diperoleh hasil berkategori sangat layak dan dapat diimplementasikan. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator, yaitu (1) ahli materi bahasa dan sastra Indonesia diperoleh skor 94%, (2) ahli media permainan edukatif diperoleh skor 92%, (3) praktisi diperoleh skor 94%, dan (4) peserta didik (lapangan) diperoleh skor 94%. Para validator pada aspek bahasa tidak memberikan komentar atau saran, namun tetap dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan penggunaan bahasa yang kurang sempurna.

*Ketiga*, uji aspek sistematika penyajian media berbasis permainan edukatif yang diujikan kepada ahli materi bahasa dan sastra Indonesia, ahli media permainan edukatif, dan praktisi diperoleh hasil berkategori sangat layak dan dapat diimplementasikan. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator, yaitu (1) ahli materi bahasa dan sastra Indonesia diperoleh skor 85%, (2) ahli media permainan edukatif diperoleh skor 85%, dan (3) praktisi diperoleh skor 95%. Para validator pada aspek sistematika penyajian tidak memberikan komentar atau saran, namun tetap dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan bagian yang kurang sempurna.

*Keempat*, uji aspek tampilan media berbasis permainan edukatif yang diujikan kepada ahli media permainan edukatif, praktisi, dan peserta didik diperoleh hasil berkategori sangat layak dan dapat diimplementasikan. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator, yaitu (1) ahli media permainan edukatif diperoleh skor 91%, (2) praktisi diperoleh skor 82%, dan (3) peserta didik (lapangan) diperoleh skor 90%. Selain data kuantitatif, diperoleh pula data verbal berupa komentar dan saran perbaikan. Komentar dan saran perbaikan yang diperoleh, meliputi (1) perlu menambahkan tanda pada tombol yang masih terkunci, (2) perlu merubah ikon *home* ke bentuk standar, (3) perlu menyamakan gaya tampilan nilai dengan tema yang digunakan, (4) perlu mengganti *font* yang lebih menarik, (5) perlu meningkatkan *volume* suara pada video dalam permainan edukatif, (6) perlu memvariasikan penggunaan *sound* dalam permainan edukatif agar lebih menarik, dan (7) perlu memperbesar bagian tulisan dalam permainan edukatif.

### Uji Keefektifan Produk

Pada penelitian dan pengembangan ini, dilakukan uji normalitas dan uji efektivitas. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan analisis *Shapiro Wilk* dan diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal. Hal itu dapat terlihat dari tingkat signifikansi yang mencapai 5%. Oleh karena itu, pada tahap uji efektivitas produk digunakan uji *Paired Sample T-Test*. Adapun, data yang digunakan, yaitu data berpasangan (*pretest* dan *posttest* yang dimiliki subjek). Berdasarkan hasil uji beda sampel berpasangan kemampuan menulis teks deskripsi dapat disimpulkan bahwa hasil uji beda kemampuan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis permainan edukatif, yaitu  $t=9,054$  dengan taraf signifikansi 0,00 ( $p<0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor kemampuan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis permainan edukatif.

Pada *meanpretest* dan *meanposttest* terdapat perbedaan mean sebesar 14,13 yang menunjukkan bahwa *meanposttest* lebih besar daripada *meanpretest*. Secara rinci, perbedaan besarnya mean terlihat dari skor *meanposttest* yang mencapai 78,91 dengan standar deviasi sebesar 8,65, sedangkan skor *meanpretest* mencapai 64,78 dengan standar deviasi sebesar 10,60. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor pada kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik setelah penggunaan media berbasis permainan edukatif. Selain itu, peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi bagi kelas VII SMP.

### Revisi Produk

Revisi pada produk media berbasis permainan edukatif dilakukan melalui pertimbangan para ahli, praktisi, dan peserta didik (lapangan). Revisi dilakukan pada beberapa aspek yang mengalami kekurangan di bagian-bagian tertentu, yaitu aspek isi dan aspek tampilan permainan edukatif. Adapun, perbaikan-perbaikan produk sesuai saran dari para ahli, praktisi, dan peserta didik (lapangan) tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli materi bahasa dan sastra Indonesia pada aspek isi terdapat perbaikan yang dilakukan. Perbaikan-perbaikan tersebut, meliputi (1) tahapan untuk menulis deskripsi kurang ditonjolkan, (2) tahapan untuk menyunting teks deskripsi perlu ditambah, dan (3) permainan diksi yang harus disesuaikan dengan karakteristik teks deskripsi.

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli media permainan edukatif, praktisi, dan peserta didik pada aspek tampilan terdapat perbaikan yang dilakukan. Perbaikan-perbaikan tersebut, meliputi (1) *font* bisa diganti yang lebih menarik, (2) tombol yang belum bisa dipilih diberi tanda (gembok/kunci), (3) ikon kembali gunakan bentuk standar (rumah), (4) *style* tampilan nilai setiap pulau disamakan dengan yang lain, (5) memvariasikan *sound*, (6) tulisan diperbesar, dan (7) volume suara video diperbesar.

### PEMBAHASAN

Hasil analisis data uji kelayakan yang telah diolah menunjukkan hasil yang baik, yaitu produk media berbasis permainan edukatif untuk pembelajaran menulis teks deskripsi dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan. Akan tetapi, meskipun produk dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan, pengembang tetap melakukan perbaikan terhadap aspek isi, bahasa, sistematika penyajian, dan tampilan media yang menunjukkan adanya kekurangan. Adapun pembahasan mengenai penelitian dan pengembangan produk yang telah mengalami perbaikan disajikan sebagai berikut.

#### Isi

Secara umum, konten atau isi dalam media permainan edukatif ini banyak menyajikan teks, meliputi (1) materi teks deskripsi, (2) contoh teks deskripsi, dan (3) latihan teks dekripsi yang berupa potongan-potongan teks. Penyajian teks dalam media berbasis permainan edukatif ini mengacu pada penjelasan Munir (2015:216) bahwa teks menjadi salah satu media utama yang diharuskan ada dalam program multimedia. Lebih lanjut dikatakan bahwa posisi teks dalam media, yakni berada pada posisi menu utam, sedangkan sistem navigasi berfungsi sebagai penyampai suatu isi materi dalam program. Pada bagian isi, media berbasis permainan edukatif ini memiliki dua unit utama, yaitu unit halaman awal dan unit menu utama. Unit halaman awal merupakan unit pembuka atau mulainya permainan edukatif. Unit halaman awal ini berisi pemilihan karakter yang hendak dimainkan dan materi teks deskripsi yang dikemas dalam bentuk percakapan. Karakter yang disediakan memiliki empat jenis visual yang berbeda-beda dan lucu sehingga menambah kemenarikan media. Adapun materi yang dipaparkan, berupa tujuan mempelajari teks deskripsi, ciri kebahasaan teks deskripsi, dan jenis-jenis teks deskripsi yang disertai contoh. Paparan mengenai materi struktur teks deskripsi diletakkan di dalam tantangan-tantangan permainan deskripsi.

Pada unit menu utama, tantangan yang disajikan dikemas dalam bentuk permainan. Tantangan-tantangan ini berfungsi untuk melatih pemain dalam memahami materi teks deskripsi sehingga memudahkan mereka untuk menulis teks deskripsi. Di dalam menu utama disajikan lima pulau. Tiap-tiap pulau berisi satu buah contoh teks deskripsi dan dua buah tantangan sehingga total keseluruhan isi dari menu utama ini, yaitu lima buah contoh teks deskripsi dan 10 buah tantangan yang berbeda-beda. Selain itu, disajikan pula tantangan terakhir yang tersaji dalam kotak koleksi, yaitu tantangan memproduksi teks deskripsi dalam bentuk tulis.

Perbaikan isi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pada produk awal media berbasis permainan, pembelajaran menulis dilakukan melalui empat tahapan, meliputi (1) tahapan menyimak video, (2) tahapan menjawab pertanyaan, (3) tahapan mengklasifikasikan video, dan (4) tahapan menulis teks deskripsi utuh. Berdasarkan hasil produk awal yang telah dipaparkan di atas, terdapat saran perbaikan yang disampaikan oleh subjek uji agar penyajian tahapan menulis dalam media berbasis permainan edukatif ini lebih efektif untuk digunakan oleh peserta didik. Adapun perbaikan yang dilakukan pengembang, yaitu dengan menambahkan tahapan menulis kalimat sebelum tahapan menulis teks deskripsi utuh berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kalimat menjadi teks deskripsi utuh yang baik dan sesuai dengan struktur teks deskripsi. Sejalan dengan perbaikan tersebut, Hedge (2005:2) menyatakan bahwa kegiatan menulis dapat memandu peserta didik ke dalam tahap pengorganisasian yang ditujukan untuk menghasilkan karya tulis terstruktur dengan baik. Berdasarkan perbaikan tersebut, tahapan menulis teks deskripsi dalam media tetap disajikan dalam empat tahapan, namun tahap pertama dan tahap kedua yang awalnya terpisah, kemudian disatukan menjadi satu tahapan saja. Berikut pemaparan dari masing-masing lima tahapan tersebut.

*Pertama*, tahap menyimak video dan menjawab pertanyaan. Tahap ini merupakan tahap awal yang harus dimainkan pemain. Tahapan ini disimbolkan dengan bentuk pensil di dalam lingkaran berwarna hijau. Pada tahap ini, pemain akan disajikan sebuah video mengenai objek yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu, disajikan pula tiga belas pertanyaan mengenai objek yang telah disimak. Jadi, pemain harus menyimak video objek secara seksama sebelum menjawab pertanyaan.

*Kedua*, tahap mengklasifikasi bagian-bagian objek. Tahap ini merupakan tahapan kedua yang harus dimainkan pemain. Tahapan ini disimbolkan, seperti bentuk bagan di dalam lingkaran berwarna merah muda. Pada tahap ini, pemain harus menuliskan bagian-bagian penting objek ke dalam bagan dalam bentuk frasa.

*Ketiga*, tahap menyusun kalimat deskripsi. Tahap ini merupakan tahapan ketiga yang harus dimainkan pemain. Tahapan ini disimbolkan seperti bentuk kertas di dalam lingkaran berwarna ungu. Pada tahap ini, pemain harus menyusun kalimat dengan mengacu pada jawaban di tahapan pertama dan frasa-frasa pada tahapan kedua. Kalimat-kalimat ini disusun dan diletakkan sesuai dengan kolom-kolom struktur teks deskripsi.

*Keempat*, tahap menyusun teks deskripsi. Tahap ini merupakan tahapan akhir yang harus dimainkan pemain. Tahapan ini disimbolkan, seperti bentuk buku di dalam lingkaran berwarna oranye. Pada tahap ini, pemain harus menyusun/mengembangkan kalimat-kalimat deskripsi yang telah dibuat sebelumnya menjadi teks deskripsi utuh.

Perbaikan lain yang dilakukan peneliti, yaitu mengganti latihan imbuhan dan awalan dengan latihan menyunting. Hal ini dimaksudkan untuk melatih ketelitian peserta didik mengenai kesalahan penggunaan tanda baca dan ejaan dalam tulisan teks deskripsi. Kellog (2008:4) menjelaskan bahwa dalam tahap menulis, peserta didik sebagai penulis perlu membentuk apa yang harus dikatakan dan bagaimana mengatakannya dengan cara mempertimbangkan pemahaman pembaca. Penulis harus mengantisipasi kesalahan tafsir para pembacanya ketika penulis melakukan tahap perbaikan tulisan. Oleh sebab itu, adanya tambahan latihan menyunting dalam media berbasis permainan edukatif ini akan memberikan dampak yang positif bagi keterampilan menulis peserta didik. Perbaikan terakhir yang dilakukan pada produk awal media berbasis permainan edukatif, yaitu mengganti kata-kata pada permainan diksi dengan kata-kata yang lebih spesifik. Sejalan dengan hal tersebut, Kane (2000:352) mengatakan bahwa pada dekripsi objektif, prinsip yang memandu pada pilihan detail objek adalah objek itu sendiri. Rincian yang penting mengenai objek memuat sebagian besar dari deskripsi. Selanjutnya, penulis berfokus untuk memasukkan fitur-fitur objek yang memungkinkan pembaca untuk mengenali objek tersebut.

### **Bahasa**

Bahasa yang digunakan dalam media berbasis permainan edukatif, baik bahasa pada bagian petunjuk maupun latihan disajikan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik kelas VII SMP. Selain itu, petunjuk dan latihan dalam media ini disajikan secara jelas agar tidak ada kesalahan persepsi pada peserta didik kelas VII SMP. Istilah-istilah yang digunakan dalam media ini juga bersifat umum. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami sebuah petunjuk yang diberikan. Selain itu, pengembang juga menambahkan kata-kata motivasi di setiap akhir petunjuk agar peserta didik bisa semangat dan termotivasi dalam menyelesaikan semua tantangan yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aries (2011:124) yang mengatakan bahwa secara pedagogis bacaan yang baik adalah bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa kebutuhan atau menarik perhatian peserta didik sehingga penggunaan bahasa perlu dipilih secara selektif dengan mempertimbangkan tingkat kematangan peserta didik.

### **Sistematika**

Tahapan pada media berbasis permainan edukatif disajikan secara integratif. Hal ini disebabkan kegiatan menulis melalui media ini tidak dilakukan secara langsung, namun ada kegiatan lain yang dilakukan peserta didik sebelum mempraktikkan kegiatan menulis, seperti membaca contoh-contoh teks deskripsi yang disajikan sebagai bekal peserta didik dalam menyelesaikan berbagai tantangan. Selain itu, media berbasis permainan edukatif ini bersifat interaktif dan partisipatif karena media ini memungkinkan peserta didik sebagai pengguna dan media berbasis permainan edukatif sebagai alat pembelajaran terlibat komunikasi atau kegiatan. Berdasarkan sifat media berbasis permainan edukatif ini, Munir (2015:111—112) menjelaskan bahwa interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna.

Secara umum, sistematika penyajian dalam media berbasis permainan edukatif ini disusun dengan urutan yang sederhana agar dipahami oleh peserta didik. Kemudahan sajian media berbasis permainan edukatif mengacu pada penjelasan Daryanto (2015:53) yang memaparkan bahwa sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, media harus memerhatikan tiga karakteristik utama sebagai alat pembelajaran, meliputi (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen (menggabungkan unsur audio dan video); (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan serta kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain.

### **Tampilan**

Pada media berbasis permainan edukatif ini, konten atau isi yang terkandung di dalamnya tidak hanya berisi teks, namun dilengkapi dengan elemen-elemen grafis. Umumnya, pengaplikasian grafis dalam media dikatakan oleh Munir (2015:229) sebagai medium berbasis visual. Lebih lanjut, Munir mengatakan bahwa grafis ini memiliki peranan penting dalam multimedia. Salah satu peranan tersebut, yaitu menyajikan sebuah konsep yang sulit dicerna oleh pengguna jika hanya menggunakan teks. berdasarkan hal tersebut, elemen-elemen grafis yang terkandung dalam media berbasis permainan edukatif, yaitu animasi dan video.

Pada produk awal media berbasis permainan edukatif, penggunaan *font* di beberapa bagian menggunakan jenis font Arial. Akan tetapi, pengembang mendapat saran dari ahli media untuk mengganti *font* yang lebih menarik agar tidak terlihat membosankan jika dibaca. Berdasarkan saran tersebut, pengembang melakukan perbaikan dengan mengganti *font* jenis Arial dengan *font* Agency FB. Selain itu, pada produk awal disajikan tombol/bagian permainan yang hanya bisa dibuka ketika pengguna telah menyelesaikan permainan lainnya. Akan tetapi, tombol/bagian ini tidak disertai simbol yang menandakan bahwa tombol/bagian tersebut terkunci. Oleh karena itu, pengembang mendapat saran dari ahli media untuk menambahkan simbol kunci atau gembok pada tombol permainan yang terkunci. Saran lain yang diberikan oleh ahli media, yaitu ikon kembali (*home*) harus menggunakan bentuk standar sebab ikon awal (berbentuk bendera Indonesia) dapat membingungkan pengguna. Santosa (2011:116) menekankan bahwa penyediaan fasilitas ikon dengan simbol tertentu yang sesuai dengan keinginan pengguna akan memberikan kebebasan untuk memilih menu apa saja yang muncul di layar. Berdasarkan saran tersebut, pengembang melakukan perbaikan dengan cara menambahkan simbol terkunci dengan bentuk gembok agar pengguna mengetahui bahwa tombol tersebut belum bisa terbuka. Perbaikan lain yang dilakukan, yaitu mengubah simbol kembali yang berbentuk bendera Indonesia dengan simbol kembali berbentuk rumah.

Bagian lain yang harus diperbaiki, yaitu bentuk nilai yang perlu disesuaikan dengan tampilan yang disajikan. Pada awalnya, ukuran bentuk nilai oleh ahli media dianggap terlalu besar sehingga menghalangi tampilan yang disajikan. Oleh karena itu, sesuai dengan saran ahli media, pengembang memperbaiki bentuk nilai yang awalnya berbentuk kotak besar menjadi bentuk bundar dengan ukuran sedang. Selain bagian tersebut, perbaikan yang harus dilakukan, yaitu menambah volume suara pada video dan menambah ragam suara agar menarik. Selain itu, pengembang juga memberi variasi suara dengan menambahkan suara lain pada elemen jawaban yang diberikan pengguna.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh praktisi dan peserta didik tersebut, pengembang menambah tingkat volume suara pada video yang disajikan agar pengguna dapat mendengar audio pada video dengan jelas. Sejalan dengan perbaikan ini, penggunaan video dalam media dijelaskan Prastowo (2013:300) sebagai media yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. sehingga peserta didik seolah-olah berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video. Oleh karena itu, pemberian video harus disajikan secara jelas baik pada faktor gambar maupun suara.

## SIMPULAN

Produk yang dihasilkan berupa media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi untuk peserta didik kelas VII SMP. Produk media berbasis permainan edukatif ini dihasilkan dalam format *.exe* dan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Adapun penggunaan media ini bersifat fleksibel sebab peserta didik dapat menggunakan media ini untuk belajar mengenai teks deskripsi di luar sekolah. Jadi, penggunaannya tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas. Pada proses pembelajaran, media ini bersifat sebagai pendukung dan penjelas. Artinya, penggunaan media ini dapat memperluas wawasan, ruang, dan panca indera peserta didik terhadap objek disamping keterbatasan media lain serta dapat memperjelas pesan-pesan yang hanya bersifat verbal karena dalam media ini disediakan pula ilustrasi dan audiovisual. Adapun, tujuan yang ingin dicapai melalui penggunaan media berbasis permainan edukatif ini, yaitu kemampuan peserta didik kelas VII SMP dalam menulis teks deskripsi.

Produk media berbasis permainan edukatif yang dihasilkan memiliki dua bagian utama, yaitu latihan dan praktik menulis teks deskripsi. Pada bagian latihan, terdapat tiga tampilan yang disajikan, meliputi (1) materi teks deskripsi berupa definisi, ciri-ciri umum, struktur, jenis, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi; (2) contoh-contoh teks deskripsi mengenai objek tertentu; dan (3) sepuluh latihan yang dikemas dalam bermacam-macam bentuk permainan. Selanjutnya, pada bagian praktik terdapat lima tahapan yang harus dilalui dan diselesaikan peserta didik dalam menciptakan karya berupa teks deskripsi. Tahapan-tahapan tersebut, meliputi (1) menyimak video berisi objek yang dipilih, (2) menjawab pertanyaan seputar objek yang telah disimak dalam video, (3) mengklasifikasikan bagian-bagian objek pada bagan dalam bentuk frasa, (4) mengembangkan frasa pada bagian klasifikasi menjadi sebuah kalimat, dan (5) mengembangkan kalimat-kalimat yang telah dibuat tersebut menjadi teks deskripsi utuh.

Guna mengetahui tingkat ketercapaian fungsi media berbasis permainan edukatif ini, peneliti melakukan uji kelayakan dan uji efektivitas media. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan saran revisi dari para ahli, praktisi, dan peserta didik dapat diketahui bahwa media berbasis permainan edukatif dikategorikan layak untuk diimplementasikan. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji efektivitas produk terdapat perbedaan skor antara rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 9,054. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara skor kemampuan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis permainan edukatif sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif ini memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik.

Produk yang dihasilkan pengembang, yaitu media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran teks deskripsi untuk kelas VII SMP. Hasil penelitian ini bermanfaat pula untuk kegiatan belajar secara mandiri di rumah sehingga meningkatkan konsentrasi dan keterampilan menulis peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dihasilkan, dijabarkan saran yang ditujukan untuk peserta didik, guru, dan peneliti lain. Adapun saran tersebut, meliputi *pertama*, produk media berbasis permainan edukatif ini disarankan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik terutama dalam pembelajaran teks deskripsi sehingga melatih daya konsentrasi dan meningkatkan prestasi belajar mereka. *Kedua*, produk media

berbasis permainan ini disarankan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai variasi alat yang membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran teks deskripsi secara menarik, menyenangkan, dan efektif. *Ketiga*, produk media berbasis permainan edukatif ini disarankan dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain sebagai pijakan untuk mengembangkan media yang lebih baik dan variatif serta mampu meningkatkan keterampilan menulis maupun keterampilan berbahasa lainnya.

Pada proses penyebarluasan produk, hal yang perlu dipertimbangkan dalam tahapan penyebarluasan produk, yaitu tingkat efektivitas dan efisiensi produk. Oleh karena itu, pengembang melakukan penyebarluasan produk melalui tiga cara, yaitu (1) produk disebarluaskan melalui media online, seperti media sosial (*facebook, instagram, twitter, dll*), blog, *youtube*, dan lain-lain sehingga pengguna dapat mengunduh dari link yang disediakan; (2) produk disebarluaskan melalui jurnal penelitian berupa artikel sehingga dapat berguna dalam memberikan informasi kepada guru dan instansi pendidikan lainnya mengenai pemanfaatan media berbasis permainan edukatif ini; dan (3) produk disebarluaskan melalui forum MGMP Bahasa Indonesia sehingga melalui forum ini diharapkan para pendidik mendapatkan informasi mengenai pengembangan dan pemanfaatan produk ini. Pengembang berharap pelaksanaan penyebarluasan produk ini dapat memberikan dampak yang positif bagi proses belajar para peserta didik dan dapat memberikan inspirasi kepada para pendidik untuk mengembangkan serta menggunakan media secara variatif, efektif, dan menyenangkan. Produk media berbasis permainan edukatif ini dapat diaplikasikan oleh pendidik dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi secara menyenangkan. Oleh karena itu, produk ini disarankan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar yang tidak membosankan, menarik, dan efektif bagi pihak-pihak yang memerlukan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hedge, T. (2005). Writing. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 9(3), 1—3. Retrieved from <http://tesl-ej.org/ej35/r3.html>.
- Indrakusuma, A. H. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer pada Materi Perangkat Lunak Aplikasi Lectora Inspire*. (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Irawan, R. Y. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Artikel dan Nomina Kelompok Peminatan Bahasa Jerman Kelas X SMAN 1 Lawang*. (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Kane, T. S. (2000). *Essential Guide to Writing* [versi Adobe Digital Editions]. Retrieved from <http://www.statistik.tuwien.ac.at/public/english/Oxford%20Essential%20Guide%20to%20Writing.pdf>.
- Kellog, R. T. (2008). Training Writing Skills: A Cognitive Developmental Perspective. *Journal of Writing Research*, 1(1), 1—26. Retrieved from [http://www.jowr.org/articles/vol1\\_1/JoWR\\_2008\\_vol1\\_nr1\\_Kellogg.pdf](http://www.jowr.org/articles/vol1_1/JoWR_2008_vol1_nr1_Kellogg.pdf).
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmawati, I. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash bagi Peserta didik SMP*. (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sadiman, A. A. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santoso, I. (2011). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Smaldino, S. E., Lowther, D.L. & Russel, J.D. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sunarti, dan Subana. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tripp, S. D., & Bichelmeyer, B. (1990). *Rapid Prototyping: An Alternative Instructional Design Strategy*. *Educational Technology Research and Development*. Retrieved from <http://www.comp.dit.ie/dgordon/courses/ilt/ilt0004/rapidprototypinganalternativeinstructionaldesign.pdf>.