

PERANCANGAN GAME EDUKASI *DESCRIPTIVE TEXT* BERBASIS MOBILE DI SMP MUHAMMADIYAH 1 GATAK

Ressa Melasovic¹, Siti Supeni², Yudhistiro Pandu Widoyoko³

^{1,2,3}FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta

1rmelasovic@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are: 1) To determine the design of a mobile-based educational *game* for *Descriptive text* material at SMP Muhammadiyah 1 Gatak; 2) To determine the feasibility of the designed mobile-based educational *game* to be used as a learning medium in English language subjects for *Descriptive text* material at SMP Muhammadiyah 1 Gatak. This research was conducted at SMP Muhammadiyah 1 Gatak. This study uses the Research and Development method with the ADDIE development model. Data collection used observation, interviews, questionnaires, and documentation, and also employed the Blackbox Testing system and feasibility validation by experts, as well as student response results to provide feedback regarding the feasibility of the learning medium. Product feasibility validation was analyzed and converted using a Likert Scale to determine the percentage score for the feasibility of the "JUNGLE DASH" educational *game* learning medium and passed the blackbox testing. The results of this study are: (1) producing an educational *game*-based learning media product called "JUNGLE DASH" which functions to assist students as a learning medium and to help teachers in delivering material through educational *game*-based learning media as a means to increase student enthusiasm for learning at SMP Muhammadiyah 1 Gatak. Based on the results of the Blackbox Testing conducted, the learning media can be operated properly; (2) The "JUNGLE DASH" Educational *Game* obtained an average feasibility percentage score of 86% in the highly feasible category from media experts, an average feasibility percentage score of 94% in the highly feasible category from material experts, and an average feasibility percentage score of 89% in the "highly feasible" category from the teaching teacher.

Keywords: learning media, "JUNGLE DASH" educational game, construct 3

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui perancangan *game* edukasi berbasis *mobile* pada materi *Descriptive text* di SMP Muhammadiyah 1 Gatak; 2) Untuk mengetahui kelayakan dari perancangan *game* edukasi berbasis *mobile* digunakan sebagai media pembelajaran di mata pelajaran bahasa Inggris pada materi *Descriptive text* di SMP Muhammadiyah 1 Gatak. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Gatak. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data

menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dan juga menggunakan sistem pengujian *Blackbox Testing* dan validasi kelayakan oleh para ahli serta hasil respon peserta didik untuk memberikan tanggapan mengenai kelayakan media pembelajaran. Validasi kelayakan produk dianalisis dan dikonversi menggunakan Skala Likert untuk mengetahui skor presentase kelayakan media pembelajaran *game* edukasi "JUNGLE DASH" serta melewati pengujian *blackbox testing*. Hasil penelitian ini adalah (1) menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi "JUNGLE DASH" yang berfungsi untuk membantu siswa sebagai media pembelajaran dan membantu bapak Ibu guru dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi sebagai saran untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar di SMP Muhammadiyah 1 Gatak, dari hasil pengujian *Blackbox Testing* yang dilakukan, media pembelajaran dapat dioperasikan dengan baik, (2) *Game* Edukasi "JUNGLE DASH" mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 86% dengan kategori sangat layak dari ahli media, dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 94% dengan kategori sangat layak dan dari guru pengajar mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 89% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: media pembelajaran, *Game* Edukasi "JUNGLE DASH", construct 3

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjawab tantangan generasi digital yang akrab dengan perangkat teknologi sejak dini. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam

proses pendidikan yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien (Daryanto, 2016). Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan seiring dengan karakteristik siswa yang tumbuh di era digital.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang berkembang

pesat adalah *game* edukasi berbasis mobile. *Game* edukasi merupakan aktivitas bermain yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mengajar agar lebih menyenangkan, inovatif, dan kreatif (Yanuar & Rahmasari, 2018). *Game* edukasi memiliki karakteristik yang membedakannya dari *game* hiburan umum, yaitu integrasi yang mendalam antara mekanisme permainan dan tujuan pedagogis, menciptakan keseimbangan antara aspek edukasi dan keterlibatan, serta memberikan umpan balik yang adaptif kepada pemain (Kapp, 2017). Pembelajaran berbasis *mobile* atau *mobile learning* memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet, dengan kelebihan berupa fleksibilitas dan aksesibilitas tinggi, peningkatan keterlibatan siswa, dukungan terhadap pembelajaran kontekstual, serta personalisasi pembelajaran (Bano et al., 2020; Traxler, 2018).

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di jenjang pendidikan menengah, dengan materi *Descriptive text* yang mencakup keterampilan *reading*, *speaking*,

listening, dan *writing*. Teks deskriptif adalah teks yang berisikan penggambaran suatu tempat, objek, atau peristiwa secara jelas sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, atau merasakan objek tersebut secara langsung (Anderson & Anderson, 2018). Materi ini memerlukan pemahaman yang baik karena melibatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi objek dan mendeskripsikannya dengan struktur bahasa yang tepat. Namun berdasarkan hasil observasi di SMP Muhammadiyah 1 Gatak, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan metode dan media konvensional seperti buku ajar, modul, dan papan tulis, sementara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas VIII mengungkapkan bahwa kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi *Descriptive text* disebabkan oleh keterbatasan bahan dan media ajar yang digunakan. Media ajar yang bersifat konvensional, seperti penyampaian materi secara langsung, penulisan di papan tulis, dan pengerjaan soal melalui LKS,

membuat siswa merasa jenuh dan cenderung mengabaikan materi yang diterangkan. Belum adanya inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan berbasis *game* edukasi menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Padahal, siswa di era digital ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka yang akrab dengan teknologi. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi *Descriptive text*. *Game* edukasi berbasis *mobile* menjadi alternatif yang tepat karena dapat menggabungkan unsur hiburan dengan konten pembelajaran, memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, *game*

edukasi berbasis *mobile* memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* edukasi berbasis *mobile* pada materi *Descriptive text* di SMP Muhammadiyah 1 Gatak serta mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang telah dirancang. Model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih cocok untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *software* dengan tahapan yang sistematis dan mudah dipahami. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan,

yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Gatak yang beralamat di Jl. Mangesti Raya, Serongan, Mayang, Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, pada bulan Oktober 2025 sampai dengan April 2026.

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Descriptive text*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang hambatan yang muncul selama proses pembelajaran dan upaya guru dalam mengatasi hambatan tersebut (Creswell & Creswell, 2018). Hasil dari tahap analisis ini menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta

didik kelas VIII A di SMP Muhammadiyah 1 Gatak.

Tahap perancangan (*design*) meliputi penyusunan dan perancangan media pembelajaran interaktif berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan desain produk berupa *flowchart* dan *storyboard*, mengumpulkan materi bahan ajar sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum yang berlaku, serta mencari aset pendukung seperti gambar dan audio. Perancangan dilakukan secara sistematis dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada materi *Descriptive text* (Anderson & Anderson, 2018). Media pembelajaran dikembangkan menggunakan software Construct 3 untuk pembuatan *game* dan Corel Draw X7 untuk desain grafis.

Tahap pengembangan (*development*) mencakup pembuatan produk media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan materi yang telah dirancang pada tahap desain menjadi produk yang siap digunakan. Construct 3 digunakan sebagai software pengembangan *game*

karena merupakan perangkat lunak pengembangan *game* 2D berbasis HTML5 yang memungkinkan pengguna tanpa latar belakang pemrograman membuat *game* interaktif dengan antarmuka visual dan sistem logika berbasis event (Scirra, 2020). Produk yang dihasilkan berupa *game* edukasi "JUNGLE DASH" yang mengintegrasikan materi *Descriptive text* ke dalam mekanisme permainan berbasis mobile dengan elemen-elemen seperti level permainan, karakter, rintangan, dan sistem penilaian.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan dengan menguji media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui dua tahap pengujian. Pertama, pengujian fungsional menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan bahwa semua fitur aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan dari perspektif pengguna (Parlika et al., 2020). Kedua, uji kelayakan atau validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Muhammadiyah 1 Gatak. Instrumen yang digunakan dalam validasi berupa angket atau kuesioner dengan skala

Likert yang disusun untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari sisi validitas ahli dan praktikalitas pengguna.

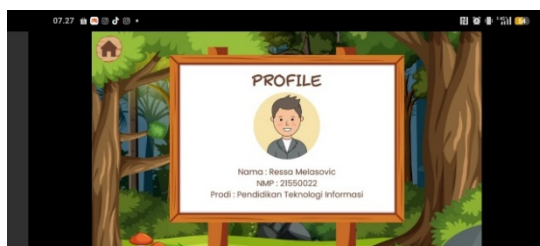
Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan proses akhir dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk media pembelajaran dan melakukan revisi berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh para validator. Saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif dengan rumus persentase untuk menghitung penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil persentase kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria kelayakan dengan rentang 0-20% (tidak layak), 21-40% (kurang layak), 41-60% (cukup layak), 61-80% (layak), dan 81-100% (sangat layak) (Arikunto, 2013).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pengembangan *Game* Edukasi "JUNGLE DASH"

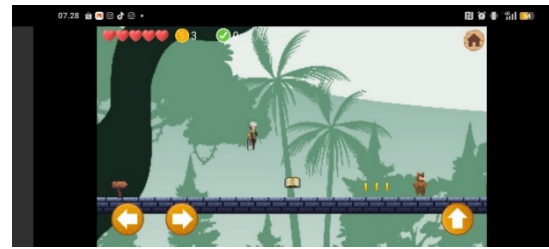
Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi "JUNGLE DASH" yang dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE. *Game* ini dikembangkan dengan Construct 3 dan dapat dioperasikan pada perangkat Android secara offline. Produk memiliki fitur utama meliputi menu awal, menu profil, menu petunjuk, menu pemilihan level, tampilan permainan, sistem soal *Descriptive text*, serta umpan balik berupa pop up level complete dan *game over*.



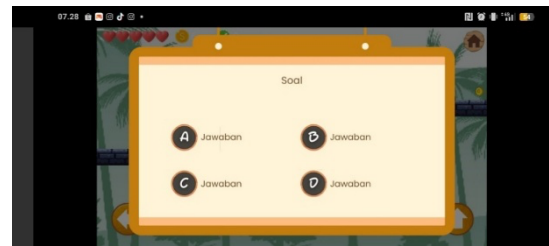
(a)



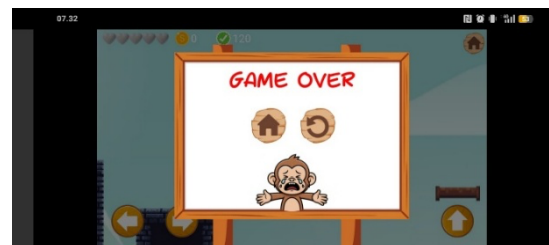
(b)



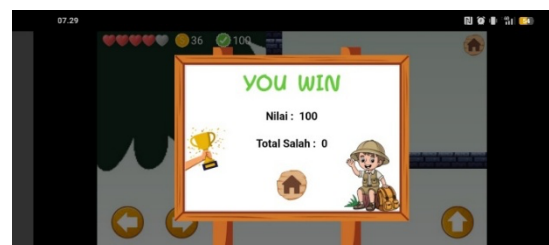
(c)



(d)



(e)



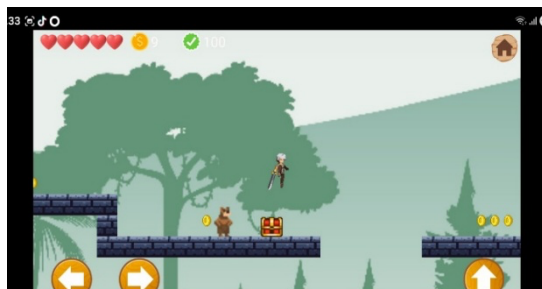
(f)

Gambar 1. Tampilan Pengembangan *Game* "JUNGLE DASH" (a) Title page; (b) Menu profil; (c) Tampilan aplikasi; (d) Pertanyaan soal; (e) Pop up *game over*; (f) Pop up level complete

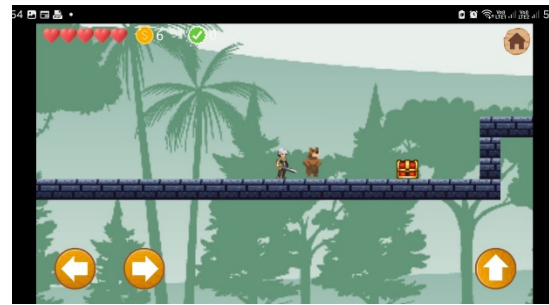
Hasil Revisi Produk

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ibu Agista sebagai guru SMP Muhammadiyah 1 Gatak yaitu agar check point tidak bisa dilewati oleh pemain. Berikutnya adalah saran

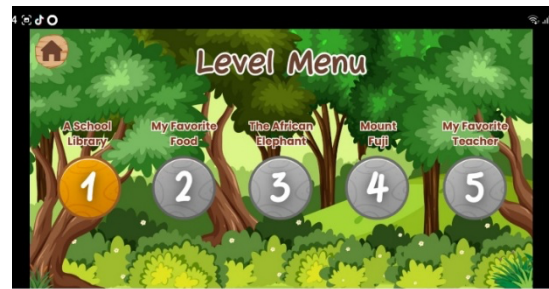
yang diberikan oleh ahli media ke 3 yaitu bapak Kholil dosen Universitas Slamet Riyadi Surakarta, karena didalam *game* ada sebuah objek macam-macam hewan yang tidak berfungsi atau hanya sebagai pajangan, maka bapak Kholil memberikan saran untuk memberikan teks di setiap akan mencapai soal teks deskriptif atau check point agar player tidak lupa bacaan dari soal tersebut dikarenakan teks soal cuma ada di awal *game* di mulai. Selanjutnya ada saran dari ahli materi pertama ibu Ayu Istiana dosen Universitas Slamet Riyadi Surakarta untuk mengganti soal karena deskriptif teks identik dengan bacaan, ada beberapa kata yang tidak sesuai dan meminta mengubah bahasa yang ada didalam *game* untuk menggunakan bahasa Inggris.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. Evaluasi (a) Check point terdapat pembatas transparan; (b) Tampilan sesudah terdapat teks soal; (c) Tampilan menu level

Hasil Pengujian Blackbox Testing

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox Testing

N Skenario	Hasil pengujian	Tampilan pada peran gkat	Kesimpulan
1 Membuka aplikasi <i>game</i> media pembelajaran ajar	Aplikasi <i>game</i> terbuka menampilkan bar	Sesuai hasil yang diharapkan	VALID

<p>Bahasa loading inggris screen materi di <i>Descript</i> aplikasi <i>ive text game</i> "JUNGL edukasi E "JUNGL DASH" E DASH"</p>	<p>akan menyala selama permain an <i>game</i> edukasi "JUNGL E DASH".</p>
<p>2 Meneka Suara Sesua VALID n sekali latar i hasil tombol belakan yang logo g akan dihara musik mati pkan backsou selama nd permainan musik an <i>game</i> dan edukasi meneka "JUNGL n E tombol DASH". logo Dan jika musik meneka backsou n tombol nd logo musik musik sekali sekali lagi lagi maka musik backgro und</p>	<p>3 Meneka Tampila Sesua VALID n n akan i yang tombol berpind dihara profil ah dan pkan memunc ulkan pop up profil</p> <p>4 Meneka Tampila Sesua VALID n n akan i yang tombol berpind dihara petunju ah ke pkan k halaman menu petunjuk dan akan memunc ulkan pop up</p> <p>5 Meneka Tampila Sesua VALID n n akan i yang berpind</p>

tuh	angi	dihara	
jebakan	nyawa	pk	
1	Karakte	Akan	Sesua VALID
3	r jatuh	mengur	i yang
	kejuran	angi	dihara
	g	nyawa	pk
1	Karakte	Akan	Sesua VALID
4	r	menam	i yang
	menyen	pilkan	dihara
	tuh	hasil	pk
	garis	jawaban	
	akhir	atau	
		skor	

Layak. Ahli media 1 memberikan skor 78% (layak), ahli media 2 memberikan skor 88% (sangat layak), dan ahli media 3 memberikan skor 92% (sangat layak). Aspek software memperoleh rata-rata 90%, aspek visual 88%, dan aspek kriteria media pembelajaran 82%.

Validasi oleh tiga ahli materi menghasilkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori Sangat Layak. Ahli materi 1 memberikan skor 96% (sangat layak), ahli materi 2 memberikan skor 94% (sangat layak), dan ahli materi 3 memberikan skor 92% (sangat layak). Aspek kurikulum memperoleh rata-rata 91%, aspek isi materi 95%, dan aspek media 95%.

Validasi oleh tiga guru SMP Muhammadiyah 1 Gatak menghasilkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 89% dengan kategori Sangat Layak. Guru 1 memberikan skor 92% (sangat layak), guru 2 memberikan skor 89% (sangat layak), dan guru 3 memberikan skor 85% (sangat layak). Aspek pembelajaran memperoleh rata-rata 90%, aspek kurikulum 84%, aspek isi materi 87%, dan aspek penyajian media 93%.

Rekapitulasi Hasil Validasi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Rata-rata		
Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	86%	Sangat Layak
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Guru	89%	Sangat Layak

Validasi oleh tiga ahli media menunjukkan bahwa *game* edukasi "JUNGLE DASH" memperoleh skor rata-rata persentase kelayakan sebesar 86% dengan kategori Sangat

Pembahasan

Perancangan *Game* Edukasi Berbasis mobile pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Descriptive text* di SMP Muhammadiyah 1 Gatak Kelas VIII A Tahun 2026

Game edukasi "JUNGLE DASH" telah melewati tahap pengujian blackbox tahap ini untuk mengetahui fungsi fiturnya, seperti tombol navigasi, tombol bermain, tombol profil dan tombol petunjuk. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1. Hasil pengujian blackbox testing yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pengenalan materi deskriptif teks pada mata pelajaran Bahasa Inggris melalui aplikasi "JUNGLE DASH" berbasis android dapat digunakan tanpa masalah dan berjalan dengan baik seperti yang diinginkan pengguna. Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat dilanjutkan untuk diuji kelayakan oleh para ahli.

Kelayakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi "JUNGLE DASH"

Kelayakan media pembelajaran *game* edukasi "JUNGLE DASH" dinilai berdasarkan penilaian dari 3 ahli media, 3 ahli materi, dan 3 guru pengajar SMP

Muhammadiyah 1 Gatak. Berikut adalah hasil penelitian kelayakan *game* edukasi "JUNGLE DASH". Penilaian *game* edukasi "JUNGLE DASH" dilakukan oleh ahli media berdasarkan 3 aspek yaitu: aspek software, aspek visual, dan aspek kriteria media pembelajaran. Dalam hasil penilaian kelayakan melibatkan 3 ahli media dengan masing masing hasil sebagai berikut. Ahli media 1 Bapak Arif Sutikno Memberikan skor 39, ahli media 2 Bapak Daryono memberikan skor 42, dan ahli media 3 Bapak Kholil memberikan skor 46 dari skor maksimal 50. Skor yang diperoleh dari 3 ahli media kemudian dikonversikan ke dalam Skala Likert sehingga dapat diperoleh hasil persentase dari *game* "JUNGLE DASH" sebesar 78% dari ahli media 1, 88% dari ahli media 2, dan 92% dari ahli media 3. Rata rata persentase dari ketiga ahli media tersebut adalah 86% yang menunjukkan Sangat Layak untuk digunakan oleh Bapak Ibu guru maupun siswa di SMP Muhammadiyah 1 Gatak.

Penilaian *game* edukasi "JUNGLE DASH" dilakukan oleh ahli materi berdasarkan 3 aspek yaitu: aspek kurikulum, aspek isi materi, dan aspek media pembelajaran. Dalam

hasil penilaian kelayakan melibatkan 3 ahli materi dengan masing masing hasil sebagai berikut. Ahli materi 1 Ibu Ayu Istiana Memberikan skor 48, ahli materi 2 Ibu Imroatul memberikan skor 47, dan ahli materi 3 Ibu Agista memberikan skor 46 dari skor maksimal 50. Skor yang diperoleh dari 3 ahli media kemudian dikonversikan ke dalam Skala Likert sehingga dapat diperoleh hasil persentase dari *game* "JUNGLE DASH" sebesar 96% dari ahli materi 1, 94% dari ahli materi 2, dan 92% dari ahli materi 3. Rata rata persentase dari ketiga ahli materi tersebut adalah 94% yang menunjukkan Sangat Layak untuk digunakan oleh Bapak Ibu guru maupun siswa di SMP Muhammadiyah 1 Gatak.

Penilaian *game* edukasi "JUNGLE DASH" dilakukan oleh guru SMP Muhammadiyah 1 Gatak berdasarkan 3 aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek kurikulum, aspek isi materi, dan aspek penyajian media. Dalam hasil penilaian kelayakan melibatkan 3 guru dengan masing masing hasil sebagai berikut. Guru 1 Ibu Navisa Memberikan skor 69, guru 2 Bapak Abidin memberikan skor 67, dan Guru 3 Ibu Shabrina memberikan skor 64 dari skor maksimal 75. Skor yang

diperoleh dari 3 Guru, kemudian dikonversikan ke dalam Skala Likert sehingga dapat diperoleh hasil persentase dari *game* "JUNGLE DASH" sebesar 92% dari guru 1, 89% dari guru 2, dan 85% dari guru 3. Rata rata persentase dari ketiga guru tersebut adalah 89% yang menunjukkan Sangat Layak untuk digunakan oleh Bapak Ibu guru maupun siswa di SMP Muhammadiyah 1 Gatak.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi "JUNGLE DASH" pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Deskriptif Teks di SMP Muhammadiyah 1 Gatak kelas VIII A pada tahun 2026 menghasilkan kesimpulan yaitu perancangan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, dirancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi "JUNGLE DASH". Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan metode konvensional

berupa buku ajar dan papan tulis, yang menyebabkan minat dan pemahaman siswa rendah. Pada tahap desain, peneliti membuat flowchart dan storyboard untuk rancangan sistem permainan dan menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar yang sesuai. Untuk membuat *game* berbasis ponsel, tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Construct 3. *Game* ini menggabungkan elemen permainan (level, karakter, rintangan, dan skor) dengan materi *Descriptive text*.

Uji fungsional menggunakan metode BlackBox Testing digunakan untuk tahap implementasi. Ini menunjukkan bahwa semua fitur aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan (VALID). Setelah itu, validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Untuk menyelesaikan tahap evaluasi, produk diubah sesuai dengan rekomendasi validator. Ini termasuk menambah teks bacaan sebelum checkpoint, memperbaiki bahasa menjadi Bahasa Inggris penuh, dan membuat checkpoint terbatas agar pemain tidak dapat melewatinya. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *game* edukasi "JUNGLE DASH" dirancang

dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Inggris.

Dalam pengujiannya *game* edukasi "JUNGLE DASH" mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 86% dengan kategori Sangat Layak dari ahli media, kemudian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 94% dengan kategori Sangat Layak dan dari guru pengajar mendapatkan skor rata-rata presentase kelayakan 89% dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian *game* edukasi JUNGLE DASH sangat layak digunakan oleh siswa dan Bapak Ibu guru untuk membantu sebagai sarana media ajar dan media pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Gatak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M., & Anderson, K. (2018). *Text types in English*. Macmillan Education Australia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Bano, M., Zowghi, D., Kearney, M., Schuck, S., & Aubusson, P. (2020). Mobile learning for science and mathematics school education: A systematic review of empirical evidence.

- Computers & Education*, 121, 30-58.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Kapp, K. (2017). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Parlika, R., Nisaa, T. K., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi literatur kekurangan dan kelebihan pengujian black box. *Teknomatika*, 10(2), 1-10.
- Scirra Ltd. (2020). Construct 3 documentation. <https://www.construct.net>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian & pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Traxler, J. (2018). *Mobile learning: The next generation*. In *International handbook of information technology in primary and secondary education* (pp. 1-15). Springer.
- Yanuar, A., & Rahmasari, A. (2018). Pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Edukasi*, 6(2), 123-135.