



Pengembangan Media *Game Based Learning* (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X

Shellyna Fidyas Silka¹, Sri Handajani², Niken Purwidiani³, Asrul Bahar⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Surabaya

Alamat : Kampus Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

Korespondensi Penulis : shellyna.19056@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *This study aims to determine: (1) the result of development of media GBL used in basic culinary learning class X, (2) feasibility of GBL media for basic culinary learning for class X culinary vocational students, (3) Vocational students' responses to GBL media in basic culinary learning. This research method is R&D with Plomp development model with five stages (preliminary investigation, design, realization, test;evaluation;and revision, implemented), but due to research limitations, this research was carried out until 4th stage. The media validation involved three material experts and three media experts. The research object is a wordwall game and students responses. The instruments used for the feasibility of the game include material validation, media, and questionnaires to see student responses. As for the technique of data analysis carried out quantitatively. The result showed: (1) the result of the media that had been made in from of a QR code that can be scanned by readers, (2) the result of material and media validation with an average value 77,86% and 88,94% included worth with a little revision and (3) student responses have an average score 89,05% with very good interpretation. This indicates that the development of wordwall game can be used in learning.*

Keywords: *development, wordwall game, culinary basics.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil pengembangan media yang digunakan dalam GBL pembelajaran dasar kuliner kelas X, (2) kelayakan media GBL pembelajaran dasar kuliner bagi siswa SMK program keahlian kuliner kelas X, (3) respon siswa SMK terhadap media GBL pada pembelajaran dasar kuliner. Metode penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan Plomp yang menggunakan lima tahapan (pengkajian awal, perancangan, realisasi, tes;evaluasi;dan revisi, serta implementasi), namun karena keterbatasan penelitian maka penelitian dilakukan sampai tahap ke-4. Validasi media *game Wordwall* melibatkan tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media. Objek penelitian berupa *game Wordwall* dan respon siswa. Instrumen yang digunakan untuk kelayakan *game* meliputi lembar validasi materi, media, dan angket untuk melihat respon siswa. Adapun teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) hasil pengembangan media yang sudah dibuat berupa *qr code* yang dapat diakses oleh pembaca, (2) hasil validasi materi dan media dengan nilai rerata 77,86% dan 88,94% termasuk kedalam interpretasi layak dengan sedikit revisi dan (3) respon siswa memiliki skor rerata 89,05% dengan interpretasi sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan *game wordwall* hasil penelitian dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *game wordwall*, dasar kuliner.

LATAR BELAKANG

Bermula dari kebijakan yang dikemukakan Kemendikbud mengenai kegiatan belajar mengajar berupa PJJ (pembelajaran jarak jauh) maupun PTM (pembelajaran tatap muka) untuk mengatasi dampak pandemi pada sektor pendidikan, menimbulkan pembelajaran yang membosankan serta kurang efektif. Keadaan seperti ini sebagian besar dialami oleh siswa diseluruh jenjang pendidikan formal di Indonesia khususnya SMK. Pada dasarnya para siswa SMK 60% praktik dan 40% teori, sangat disayangkan apabila penyampaian materi yang sangat banyak hanya dilakukan secara daring (dalam jaringan). Perubahan dari PJJ menjadi PTM kembali juga menjadi kendala lain yang harus dihadapi, sehingga perlu adanya suatu alternatif atau terobosan yang harus dilakukan oleh pelaku pendidikan baik itu pendidik maupun peserta didik pada masa transisi dari daring hingga sepenuhnya luring (luar jaringan).

Peran media pembelajaran dikatakan cukup penting karena akan memengaruhi daya tangkap dan juga hasil belajar peserta didik. Nurrita (2018) dalam jurnalnya menerangkan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran yang tepat berperan untuk menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru sehingga pembelajaran dapat mudah untuk dipahami. Salah satu contohnya adalah *game* berbasis aplikasi. Pemanfaatan *game* edukasi sebagai salah satu media pembelajaran menjadi suatu topik yang menarik, dimana suatu permainan dapat mendistribusikan ilmu yang akan disampaikan oleh pendidik dan diterima oleh peserta didik dengan antusias yang berbeda.

Menurut Tedjasaputra (2001), *game* edukasi merupakan sebuah *game* atau permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Freitas (2006) menjabarkan tentang beberapa manfaat dari GBL, salah satunya adalah memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian yang mengungkapkan mengenai GBL adalah Winatha & Setiawan (2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game based learning*, motivasi dan hasil belajar meningkat karena penerapan model pembelajaran *game based learning*.

Pembelajaran dengan media GBL sangat cocok diterapkan pada siswa SMK karena dengan presentase teori yang mereka dapatkan hanya 40% dan cakupan materi yang diajarkan tergolong cukup luas. Dasar-dasar kuliner merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SMK program keahlian kuliner untuk jenjang kelas X di semester satu dan dua. Dasar-dasar kuliner sebelumnya bernama pengetahuan bahan makanan yang mana diubah karena mengikuti kurikulum terbaru dan daya cakup materi yang lebih luas. Mata pelajaran dasar kuliner merupakan mata pelajaran yang memiliki teori faktual, konseptual, prosedural,

dan teori metakognitif sehingga memerlukan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi pada mata pelajaran ini.

Pada elemen kelima mata pelajaran dasar kuliner yaitu praktik dasar memasak secara menyeluruh ini, materi yang akan disampaikan tergolong cukup luas karena mencakup pengetahuan mulai bahan dasar, proses memasak dasar, *pastry*, *bakery*, dsb., maka dirasa perlu pengemasan materi dalam penyampaian kepada siswa. Materi daging dan hasil olahannya merupakan salah satu materi yang tercakup dan diajarkan dalam elemen praktik dasar memasak secara menyeluruh dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan dengan baik mengenai bahan makanan khususnya daging. Model pembelajaran GBL dirasa tepat untuk menyampaikan materi pada pembelajaran dasar-dasar kuliner karena model pembelajaran ini dapat memberikan motivasi lebih dan membuat suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game Based Learning* (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil pengembangan media yang digunakan dalam GBL pembelajaran dasar kuliner kelas X, untuk mengetahui kelayakan media GBL pembelajaran dasar kuliner kelas X dan untuk mengetahui respon siswa SMK program keahlian kuliner kelas X terhadap media GBL pada pembelajaran dasar kuliner.

KAJIAN TEORITIS

Teori Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan dengan tujuan mengembangkan sesuatu atau menciptakan inovasi yang baru atau memperbaharui yang sudah ada dengan kreasi baru dinamakan penelitian pengembangan atau *research & development (R&D)*. Terdapat beberapa teori terkait model pengembangan yaitu: Dick & Carey, ADDIE, Borg & Gall, 4D, dan model Plomp.

Model Plomp

Model pengembangan ini bersifat lebih luwes dan fleksibel. Dalam jurnalnya, Rohmat (2012) menjabarkan terdapat lima tahapan penelitian yaitu fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), fase tes evaluasi dan revisi (*test, evaluation, and revision*), dan implementasi (*implementation*).

Game Based Learning (GBL)

Media pembelajaran merupakan sebuah aspek penting dalam pembelajaran, dimana media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar siswa. Menurut Nurrita (2018) dalam jurnalnya menjabarkan bahwa media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

GBL merupakan suatu metode atau model pembelajaran berbasis permainan yang memiliki banyak manfaat seperti memotivasi siswa, melatih kemampuan literasi dan keterampilan, sebagai media terapi, dsb. Kriteria media pada GBL yang baik memiliki tiga cakupan yang harus memadai, yaitu isi, instruksi, dan teknis. Menurut Wibawa, dkk. (2021) beberapa kelebihan GBL adalah: (1) interaktif; (2) memudahkan pembelajaran; (3) memiliki daya tarik tersendiri; dan (4) dapat mengukur pemahaman.

Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa di SMK memasuki fase remaja dengan rerata usia 15 – 18 tahun. Pada fase ini, siswa SMK memasuki tahap remaja akhir dimana dalam fase ini sudah memasuki hubungan teman sebaya. Dengan kata lain mengembangkan interaksi sosial yang lebih luas dengan teman atau lingkungan sekitarnya, maka perlunya sekolah sebagai tempat para remaja untuk ikut andil dalam tahap perkembangan ini.

Mata Pelajaran Dasar Kuliner

Dasar kuliner merupakan mata pelajaran wajib yang didapatkan siswa SMK program keahlian kuliner unyuk jenjang kelas X di semester satu dan dua. Memiliki cakupan materi yang sangat luas dan terpetakan dengan enam capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka, salah satunya adalah praktik dasar memasak secara menyeluruh.

Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penjabaran di atas, beberapa penelitian yang relevan yang menjadi referensi peneliti adalah penelitian Febriandi, dll. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media pembelajaran *online* yang dibuatnya valid dan praktis untuk digunakan. Selain itu penelitian dengan judul “Efektifitas *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak” yang ditulis oleh Widoretno dkk. (2021) menyimpulkan bahwa dalam hasil penelitiannya terdapat perbedaan yang signifikan setelah dan sebelum anak-anak bermain *game* edukasi.

Terdapat pula penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar” yang disusun oleh Firdaus (2020) dengan hasil penelitian media *game* edukasi Petualangan Si Isaac

berbasis android dapat dikatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar yang mengalami masalah kesulitan belajar pada materi gaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model Plomp yang dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan model Plomp dengan 5 (lima) tahapan yang harus dilakukan, yaitu: 1) fase pengkajian awal (*preliminary investigation*), 2) fase perancangan/desain (*design*), 3) fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), 4) fase tes; evaluasi; dan revisi (*test, evaluation and revision*), 5) fase implementasi (*implementation*). Pada penelitian ini, dilakukan hanya sampai pada tahap ke-4, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan kapasitas. Teknik pengumpulan data berupa validasi dan angket respon siswa. Validasi ditentukan berdasarkan kebutuhan aspek pengembangan media pada penelitian ini yaitu tiga ahli materi yang terdiri dari 1 dosen Unesa dan 2 guru SMK mata pelajaran dasar kuliner, dan tiga ahli media yang terdiri dari 2 dosen unesa dan 1 guru SMK. Periode dalam kegiatan validasi dilakukan pada bulan Februari-Maret 2023. Penelitian dilakukan pada Maret 2023.

1. Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*)

Sebelum peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung, peneliti membaca beberapa literasi berupa skripsi; artikel; jurnal mengenai media-media pembelajaran yang sering digunakan juga media yang sedikit pengaplikasiannya pada pembelajaran jenjang SMK. Setelah informasi-informasi terkumpul, peneliti melakukan observasi kepada siswa SMK di lokasi peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan yaitu di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo, Jawa Timur.

Peneliti melakukan pengamatan gaya belajar dan media yang sering digunakan oleh guru kepada siswa kelas X (fase E) selama 1 bulan pertama saat program PLP berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada beberapa siswa untuk menambah data awal yang diperoleh di lapangan.

2. Desain (*design*)

Setelah diketahui permasalahan pada tahap pengkajian awal, peneliti mulai merumuskan solusi dan merancang solusi tersebut. Peneliti melakukan dua perancangan yaitu perumusan indikator materi yang menjadi bahan penelitian dan merancang kerangka permainan yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran GBL.

3. Realisasi/Konstruksi (*realization/construction*)

Peneliti harus melakukan tahap realisasi setelah melakukan tahap perancangan/desain. Pada tahap ini, draft yang sudah dirancang selanjutnya dikonsultasikan secara bertahap dengan dosen pembimbing mengenai penggunaan bahasa, kalimat, dan juga media *game* yang digunakan yang kemudian disebut dengan draft 1. Visualisasi terhadap realisasi/konstruksi yang telah dibuat oleh peneliti dapat diakses melalui *QR Code* di bawah ini:



Gambar 1. *QR Code* Visualisasi Permainan

4. Tes, Evaluasi dan Revisi (*test, evaluation and revision*)

Setelah media berhasil dirancang dan menghasilkan draft 1, selanjutnya diadakan kegiatan validasi. Validator terpilih tentunya atas saran dosen pembimbing serta berkompeten di bidang pengetahuan bahan makanan dan media. Kemudian pada tahap ini akan dilakukan revisi dan atau perbaikan sebelum diujicobakan di SMKN 1 Buduran untuk mendapatkan respon siswa. Setelah ditelaah draft 1 kemudian direvisi menghasilkan draft 2.

Instrumen penelitian dibutuhkan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini, terdapat 2 (dua) instrumen yang digunakan, yaitu lembar validasi dan angket respon siswa. Terdapat dua lembar validasi yaitu validasi materi yang bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi terkait ketepatan materi serta distribusi materi yang akan diaplikasikan dalam suatu media pembelajaran berbasis permainan. Aspek-aspek yang dinilai pada validasi materi adalah aspek materi, aspek bahasa, dan aspek kelayakan konstruksi.

Validasi media digunakan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa sebuah permainan. Indikator yang tercakup dalam validasi media adalah aspek desain permainan dan aspek desain visual. Kemudian untuk angket respon siswa berupa angket tertutup dan terbatas dimana peneliti mengombinasikan metode EUCS dan USE *Questionnaire* dimana siswa memberikan penilaian dengan skala angka yang telah ditentukan.

Analisis data validasi materi dan media menggunakan kriteria penilaian dengan *skala likert*. Berdasarkan hasil penilaian pada lembar validasi yang dilakukan validator maka akan dicari hasil presentase. Setelah nilai presentase muncul maka akan diperoleh kesimpulan terkait kelayakan materi dan media dengan kriteria *skala likert*. Analisis hasil angket respon siswa didapat setelah angket disebar oleh peneliti dan diisi oleh siswa setelah media pembelajaran *Wordwall game* diujicobakan. Data yang didapat kemudian dihitung angka persentasenya menggunakan *skala likert*. Setelah angka presentase muncul kemudian presentase tersebut diinterpretasikan menggunakan *skala likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Berdasarkan dari tahapan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa:

- a. Pada tahap pengkajian awal, hasil wawancara tidak terstruktur mengungkapkan bahwa siswa sering mendapat kesulitan pada mata pelajaran dasar kuliner dikarenakan materi yang diajarkan cukup luas dan hanya ada di kelas X saja. Beberapa faktor penghambatnya dikarenakan materi cukup kompleks, model pembelajaran monoton dan media pembelajaran yang terbatas.
- b. Pada tahap desain, peneliti mencoba merancang solusi berupa media pembelajaran berbasis permainan, dengan merumuskan indikator materi yang akan dijadikan bahan penelitian dan perancangan kerangka permainan.
- c. Tahap ketiga atau realisasi, peneliti membuat *game* dan menyusun petunjuk teknis untuk menunjang aplikasi *game* tersebut. Visualisasi permainan dapat dilihat pada gambar 1.
- d. Tahap tes, evaluasi, dan revisi merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti yaitu melakukan validasi untuk mengukur kelayakan perangkat yang dikembangkan. Terdapat 3 validator pada masing-masing komponen yang akan divalidasi (materi dan media). Setelah divalidasi dan dilakukan evaluasi, peneliti melakukan revisi sesuai arahan validator kemudian mengujicobakan kepada siswa untuk mendapatkan respon terkait pengembangan *game wordwall* sebagai media pembelajaran.

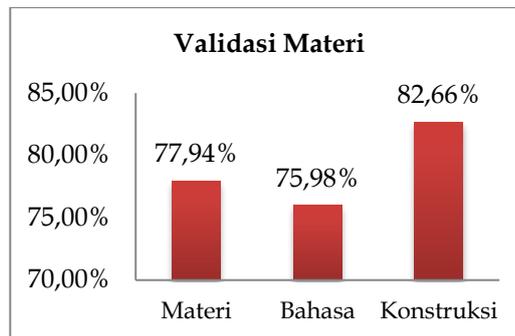
Dari tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, terciptalah media pembelajaran *game wordwall* pada pelajaran dasar kuliner sub materi daging dan hasil olahannya. Media dapat diakses melalui *QR-Code* berikut:



2. Hasil Validasi dan Pembahasan

a. Validasi Materi

Validator materi menilai sebanyak tiga aspek dalam lembar validasi materi, yaitu: aspek materi; aspek bahasa; dan aspek konstruksi. Berikut merupakan diagram presentase nilai yang diperoleh dari validator:

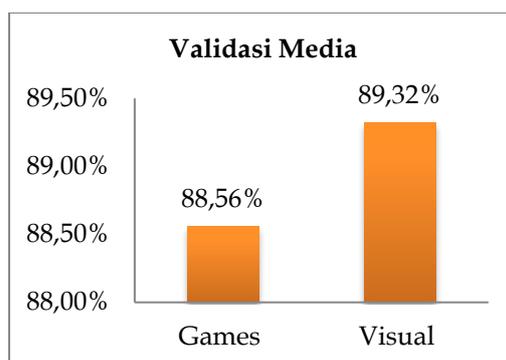


Gambar 2. Diagram Presentase Validasi Materi

Pada gambar 2 di atas, dapat dilihat presentase tiap-tiap aspek adalah 77,94% (layak); 75,98% (layak); dan 82,66% (sangat layak). Perolehan nilai ini dikarenakan menurut validator pada aspek isi/materi masih terdapat beberapa poin yang dapat ditingkatkan lagi kualitasnya. Menurut validator pada aspek bahasa terdapat beberapa indikator yang kurang seperti keefektifan kalimat, komunikatif dan konsistensi penggunaan istilah sehingga memerlukan beberapa revisi. Sedangkan pada aspek ketiga, menurut validator aspek kelayakan konstruksi sudah sangat baik sehingga memperoleh presentase yang cukup tinggi. Dalam hasil perhitungan skor yang diperoleh, hasil validasi materi memiliki skor rerata 78,81% dengan kriteria layak digunakan dengan revisi. Setelah peneliti melakukan validasi materi, langkah selanjutnya yaitu merevisi media dari segi materi sesuai dengan arahan atau masukan dari validator. Peneliti hanya melakukan konfirmasi dan tidak dilakukan penilaian kedua setelah revisi.

b. Validasi Media

Validator media menilai dua aspek dalam lembar validasi media, yaitu desain permainan dan desain visual. Berikut merupakan diagram presentase nilai yang diperoleh dari validator:



Gambar 3. Diagram Presentase Validasi Media

Pada gambar 3 di atas, dapat dilihat presentase tiap-tiap aspek adalah 88,56% dan 89,32% dengan interpretasi sangat layak. Pada butir pertama memperoleh presentase tersebut karena menurut validator desain permainan sudah sangat baik namun kurang sesuai pada indikator durasi sehingga perlu beberapa perbaikan. Sedangkan pada indikator kedua hasil validasi lebih tinggi dikarenakan validator setuju pada desain visual yang digunakan peneliti. Dalam hasil perhitungan skor yang diperoleh, hasil validasi media memiliki skor rerata 88,94% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Namun, untuk menghasilkan perangkat yang baik, peneliti tetap mempertimbangkan masukan-masukan dari validator dan melakukan revisi sedikit sesuai arahan validator.

c. Pembahasan

Dilihat dari perolehan rata-rata nilai validasi yaitu 78,86% dan 88,94% maka dapat dikatakan bahwa media *game wordwall* layak diujicobakan dengan beberapa revisi atau perbaikan untuk menghasilkan media yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nugroho & Ma'arif (2022) "Pengembangan Media *Game* Edukasi Marbel Fauna pada Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan hasil yang positif bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *game* edukasi dan secara sistematis oleh validator ahli dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Perolehan presentase validasi materi dan media yang tertera di atas menunjukkan bahwa *game wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria media GBL yang baik. Dilihat dari isi atau materi, permainan edukasi yang baik harus memiliki kualitas materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, dan komponen dalam *game* terkemas dengan konsisten satu sama lain. Hal ini terbukti dengan angka validasi materi dari aspek materi sebesar 77,94% yang

berarti layak digunakan dengan revisi, dan konsistensi pengemasan *game* dari babak satu sampai tiga menggunakan aplikasi *wordwall*.

Kriteria media GBL yang baik lainnya dapat ditinjau dari instruksi dan teknis dalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menunjukkan hasil validasi materi pada aspek konstruksi sebesar 82,66% dan validasi media sebesar 88,94%. Angka tersebut dapat dikatakan cukup tinggi yang artinya media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dengan revisi dan masuk dalam kriteria *game* yang baik.

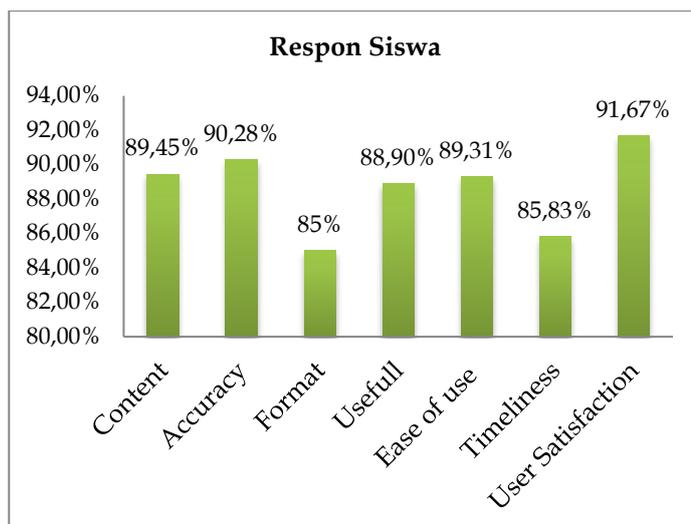
Terdapat juga penelitian sejenis yang hasilnya selaras dengan hasil yang telah didapat setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Penelitian yang dilakukan oleh Febriandi, dkk. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar" dengan hasil uji coba dan penilaian validasi menyatakan bahwa media yang dikembangkan cukup tinggi kevalidannya praktis untuk digunakan.

Freitas (2006) menjelaskan beberapa manfaat dari permainan edukasi, antara lain: 1) memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, dalam permainan yang dikembangkan oleh peneliti peserta didik diwajibkan untuk mengikuti permainan dari babak awal hingga akhir. 2) melatih kemampuan literasi, dapat dilihat dalam permainan, peserta didik wajib menggali literatur sebanyak mungkin sebagai bekal dalam menyelesaikan permainan. 3) sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, pada media permainan edukasi yang dikembangkan oleh peneliti menjadikan peserta didik merasa pembelajaran yang biasanya sulit dan monoton memiliki warna baru dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *game wordwall* layak digunakan sebagai media pembelajaran GBL yang menarik, memberi warna baru dan mendorong motivasi siswa untuk berpikir kritis sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka yang menekankan profil pelajar Pancasila dan menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses belajar, khususnya peserta didik jenjang SMK yang setelah tamat sekolah sebagian besar langsung terjun di dunia kerja atau industri.

3. Respon siswa

Setelah memberikan permainan sesuai dengan draft 2, peneliti menyebar angket respon siswa. Berikut disajikan presentase rata-rata tiap indikator dalam diagram batang berikut:



Gambar 4. Diagram Presentase Respon Siswa

Berdasarkan analisis hasil penelitian dari respon siswa pada gambar 4 di atas, terlihat untuk rata-rata nilai respon siswa memperoleh presentase 89,05%, maka jika dicocokkan dalam kriteria *skala likert*, hasil presentase tersebut masuk di skala 5 yaitu antara 81% sampai 100% yang artinya respon siswa sangat puas dengan media pembelajaran berupa *game wordwall* yang diberikan atau diujicobakan oleh peneliti.

Pada respon siswa, terdapat tujuh butir indikator yang memperoleh nilai cukup beragam. Pada butir *content* atau isi meraih skor 89,45% dikarenakan siswa merasa media pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sudah sangat baik dan dapat diterima oleh siswa. Pada butir kedua memperoleh skor 90,28% membuktikan bahwa keakuratan informasi dalam media sudah sangat baik dan selaras dengan tingkat kepuasan siswa terhadap keakuratan media ini. Pada indikator format memiliki skor 85% dikarenakan sebagian siswa kurang cocok dengan tampilan yang ada pada *gadget* siswa. Butir keempat adalah *usefulness* dengan skor 88,90% menunjukkan bahwa menurut siswa, media yang dikembangkan peneliti sangat berguna sebagai media pembelajaran.

Butir selanjutnya adalah *ease of use* memiliki skor 89,31% yang menunjukkan bahwa tingkat kemudahan pengguna sangat baik, dengan catatan koneksi internet yang tersedia lancar. Indikator keenam adalah ketepatan waktu dengan skor 85,83% dikarenakan siswa saat mengoperasikan *game* terdapat gangguan sinyal pada beberapa *provider* di lokasi penelitian. Indikator terakhir yaitu kepuasan responden atau siswa memiliki presentase tertinggi yaitu 91,67% dikarenakan menurut siswa secara keseluruhan media sudah sangat baik namun terdapat beberapa kendala seperti yang sudah dijelaskan pada indikator-indikator sebelumnya.

Metode EUCS yang digunakan oleh Darwati (2022) menekankan pada kepuasan pengguna dengan menganalisa aplikasi atau perangkat berdasarkan konten, keakuratan, format, kemudahan pengguna dan ketepatan waktu. Pada penelitian ini memperoleh hasil yang cukup maksimal untuk indikator tersebut dengan rincian: 1) *Content* 89,45% ; 2) *Accuracy* 90,28% ; 3) *Format* 85% ; 4) *Timeliness* 85,83%. Perolehan presentase ini menggambarkan jika media *game wordwall* bisa diterima oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan memuaskan.

Selain menggunakan metode EUCS, peneliti juga mengombinasikan dengan metode USE *Quistionnaire* yang digunakan oleh Rozi (2021). Dimana metode USE menekankan pada kemudahan penggunaan dari aplikasi atau perangkat yang dikembangkan. Penelitian ini memperoleh nilai yang cukup tinggi dengan rincian: 1) *Usefull* 88,90% ; 2) *User Satisfaction* 91,67% ; dan 3) *Ease of Use* 89,31%. Perolehan presentase ini menggambarkan bahwa media *game wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan atau dioperasikan.

Suatu media berbentuk aplikasi dapat dikatakan utuh dan layak digunakan dalam pembelajaran jika telah memenuhi nilai-nilai atau indikator seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, dan tiap indikator memiliki peran atau fungsi yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Dengan perolehan di atas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat tinggi terhadap media *game* yang dikembangkan peneliti dikarenakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan penggunaan aplikasi yang mudah. Hal ini membuat pembelajaran memiliki warna baru serta tidak membosankan atau monoton.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Hasil pengembangan media GBL berupa permainan dalam aplikasi *wordwall* yang disajikan oleh peneliti dalam bentuk QR Code untuk memudahkan akses oleh pembaca:



2. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil perolehan nilai validasi materi dan media yaitu 78,86% dan 88,94% dengan rata-rata presentase keduanya sebesar 83,9%, maka dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran GBL setelah dilakukan revisi atau perbaikan.
3. Respon Siswa setelah diberikan atau diujicobakan mengenai media *game* pada pembelajaran GBL mendapat nilai rata-rata 89,05% yang masuk dalam kategori sangat baik dikarenakan media yang menyenangkan dan mudah digunakan.

Saran

Berdasarkan data dan hasil pembahasan penelitian serta beberapa hal yang ditemui oleh peneliti di lapangan, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Jika ingin melakukan penelitian pengembangan media yang bersifat *software* dan membutuhkan koneksi internet, perlu adanya perhatian khusus mengenai ketersediaan sinyal dan cara mengantisipasi jika koneksi terganggu.
2. Pada saat proses penilaian validasi, sebaiknya penilaian dilakukan minimal dua kali yaitu penilaian pertama dan penilaian setelah revisi, agar hasil atau nilai validasi lebih akurat.
3. Penyesuaian tampilan pada perangkat yang dikembangkan dengan objek penelitian perlu dimaksimalkan kembali, agar hasil dari responden meningkat dan lebih tinggi dari sebelumnya.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan device atau dalam bentuk *software* seperti *game wordwall* dalam pembelajaran GBL pada mata pelajaran dasar kuliner ataupun mata pelajaran teori yang lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Darwati, L. (2022). Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Ovo Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs). JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer, 12(2), 34–42. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Febriandi Riduan, Aren Frima, Ditania Oktariyanti.(2021). Jurnal Basicedu: Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6349_6356.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media *Game* Edukasi “Petualangan SI ISAAC” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. Jpgsd, 8(2), 240– 249.

- Freitas, S. De. (2006). Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning. JISC E-Learning Programme, September, 1–73.
- Mayke S. Tedja Saputra, 2001, Bermain, Mainan, dan Permainan, Jakarta, PT Grasindo
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 03, 171–187.
- Rohmat. (2012).Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano. Volume 3 Nomor 1. hlm. 59-72.
- Rozi, F. (2021). Analisis Respon Siswa Jurusan Multimedia Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Classroom pada SMKN 3 Tenggarong. Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 11(2), 175. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i2.2657>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New. Integrated, 3(1), 17–22.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. 1, 440–450.