

# Pengembangan Media Pembelajaran Gerund Menggunakan Scramble Game Untuk Siswi Pondok Modern Darussalam Gontor

**Rahmah Soraya Kamila<sup>1</sup>, Triana Harmini<sup>2</sup>, Oddy Virgantara Putra<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Darussalam Gontor

E-mail: <sup>\*1</sup>[rahmahkamila42051@mhs.unida.gontor.ac.id](mailto:rahmahkamila42051@mhs.unida.gontor.ac.id), <sup>2</sup>[triana@unida.gontor.ac.id](mailto:triana@unida.gontor.ac.id),  
<sup>3</sup>[oddy@unida.gontor.ac.id](mailto:oddy@unida.gontor.ac.id)

**Abstrak** – Perkembangan teknologi dan globalisasi mendorong pentingnya penguasaan bahasa Inggris, terutama dalam komunikasi internasional. Salah satu aspek krusial adalah pemahaman grammar, termasuk gerund, yang sering menjadi sumber kesalahpahaman. Meskipun bahasa Inggris sudah menjadi bahasa internasional, di Indonesia, pemahaman bahasa Inggris masih terbilang rendah, dengan faktor utama seperti rendahnya motivasi belajar dan kurangnya praktik di lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan metode Scramble Game guna membantu siswa memahami materi gerund secara lebih menyenangkan. Hasil pengujian dengan metode Black Box menunjukkan bahwa seluruh fitur pada aplikasi telah berfungsi dengan baik.

**Kata Kunci** — Scramble Game, Gerund, Media Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan era globalisasi menuntut penguasaan bahasa Inggris, yang dianggap penting untuk komunikasi internasional.[1] Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan dan pekerjaan.[2] Salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa Inggris adalah grammar, yang mempengaruhi kemampuan komunikasi secara efektif dan jelas.[3] Gerund merupakan bagian dari grammar yang tidak bisa diabaikan dalam belajar bahasa Inggris, kemampuan dalam memahami gerund cukup penting, karena dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami maksud kalimat.[4] Meskipun bahasa Inggris adalah bahasa internasional, Indonesia masih berada di peringkat 79 dari 113 negara dalam indeks kemahiran bahasa Inggris EF 2023.[5] Salah satu kendala utama adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dan kurangnya praktik bahasa Inggris di lingkungan.[1] Menurut wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran grammar Pondok Modern Darussalam Gontor, kendala yang dihadapi dalam mengajar materi gerund adalah peserta didik sering kesulitan memahami penempatan kata kerja gerund dalam kalimat. Selain itu, beberapa peserta didik juga kehilangan motivasi untuk belajar, yang berdampak pada kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan game edukasi dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar.[6] Game seperti Scramble Game yang melibatkan aktivitas menyusun kata acak menjadi kalimat padu dinilai efektif untuk melatih kemampuan sintaksis dan pemahaman gerund.[7] Game ini menggunakan komputer sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa.[8]

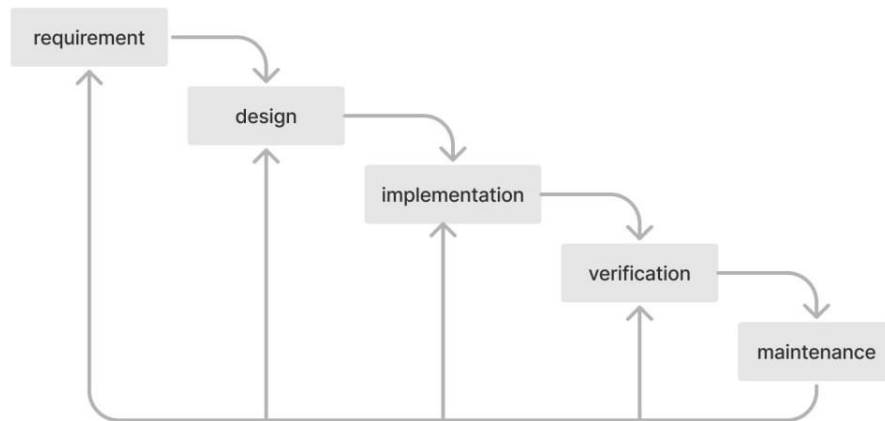
Metode Scramble Games ini telah diterapkan pada beberapa penelitian terdahulu untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Salah satu penelitian bertujuan melatih penyandang tunarungu dalam melatih penyandang tunarungu menyusun kalimat terstruktur melalui permainan penyusunan kata menjadi pola kalimat seperti S.P.O, S.P.K, hingga S.P.O.K. Dengan menggunakan pendekatan game berbasis scramble, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang efektif, dengan tingkat kelayakan sebesar 91,2%.[9]

Pada penelitian lain, Scramble Games digunakan sebagai pendekatan untuk membantu meningkatkan kemampuan grammar mahasiswa dengan lebih menyenangkan, terutama dalam mempersiapkan tes TOEFL. Penelitian ini menggunakan metode MDLC, dan hasil pengujian kepada 27 pengguna menunjukkan bahwa aplikasi permainan ini diterima dengan nilai rata-rata 76.05.[10]

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gerund yang lebih menarik dan interaktif menggunakan metode Scramble Game untuk siswi Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 1.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode SDLC (Software Development Life Cycle)

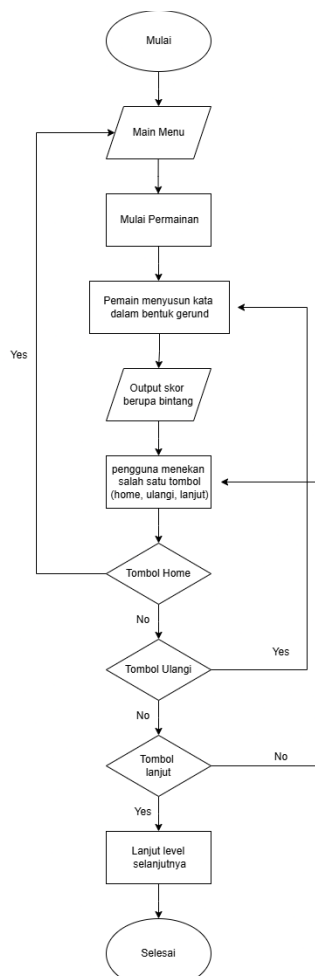


Gambar 1. Metode Waterfall (SDLC)

Penelitian ini menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model waterfall sebagai tahapan penelitiannya. Model waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun software. Model ini menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dan terstruktur dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.

### 2.2 Desain Sistem

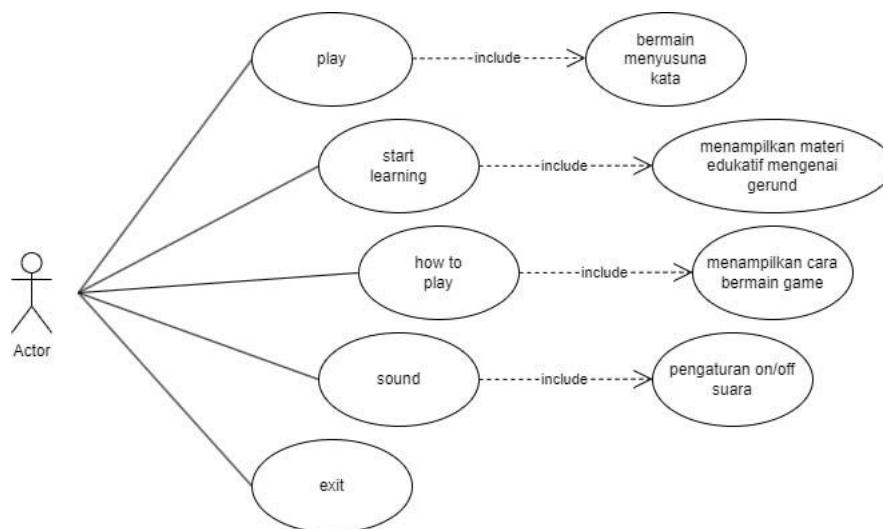
#### A. Flowchart



Gambar 2. Flowchart

Gambar 2 merupakan gambaran flowchart play game. Pada halaman utama pengguna dapat memulai permainan dengan menekan tombol play kemudian mulai bermain menyusun balok kata pada game board sampai membentuk kalimat yang benar, setelah menyelesaikan tugas, pengguna diberikan skor berupa bintang dan tiga pilihan: Home untuk kembali ke menu utama, Ulang untuk memulai kembali level, dan Lanjut untuk melanjutkan ke level berikutnya.

#### B. Use Case

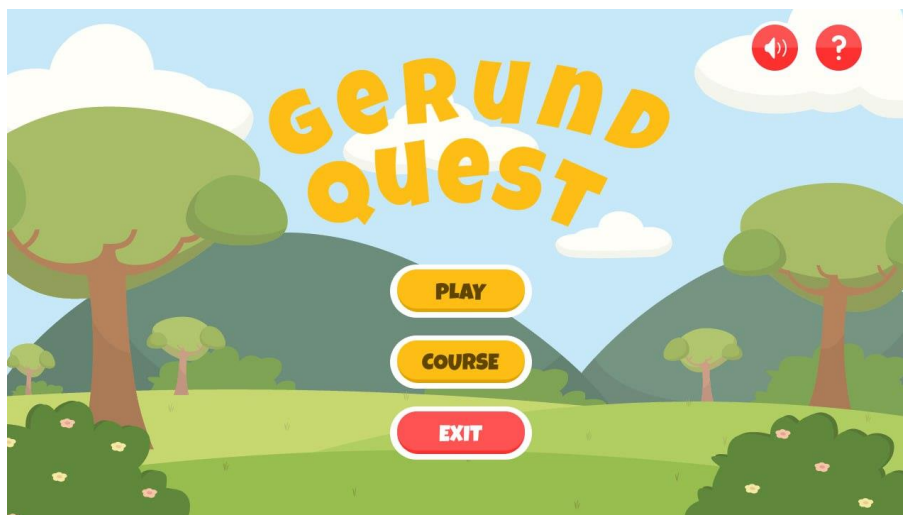


Gambar 3. Use Case

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa user masuk ke halaman utama aplikasi yang memiliki berbagai fitur untuk mengakses menu Play, Course, How to Play, Sound, dan Exit.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

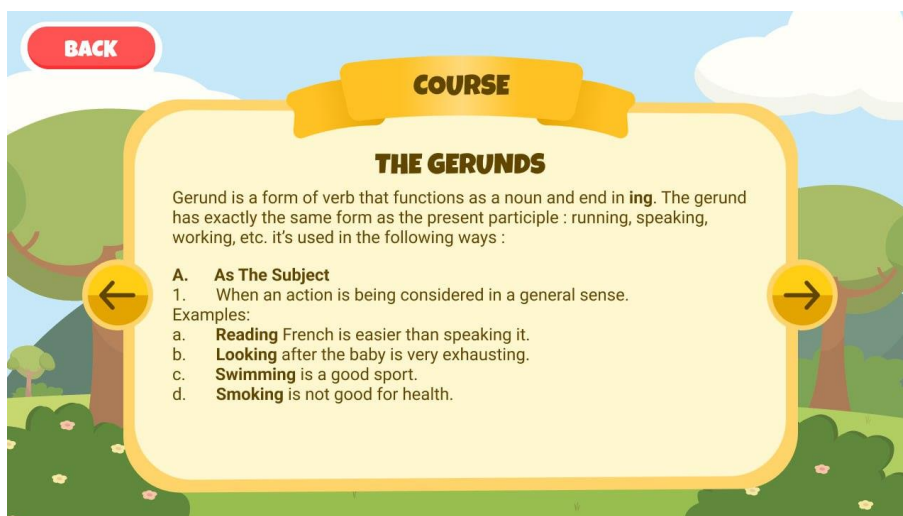
#### 3.1 Halaman Utama



Gambar 4. Halaman Utama

Halaman Utama menampilkan beberapa menu seperti Play, Course, How to Play, Sound, dan Exit. Pengguna dapat mengakses game pada menu play, mengakses menu course untuk belajar gerund, dan menu how to play untuk panduan bermain game. Terdapat juga menu sound untuk menyalakan/mematikan musik dan menu exit untuk keluar game.

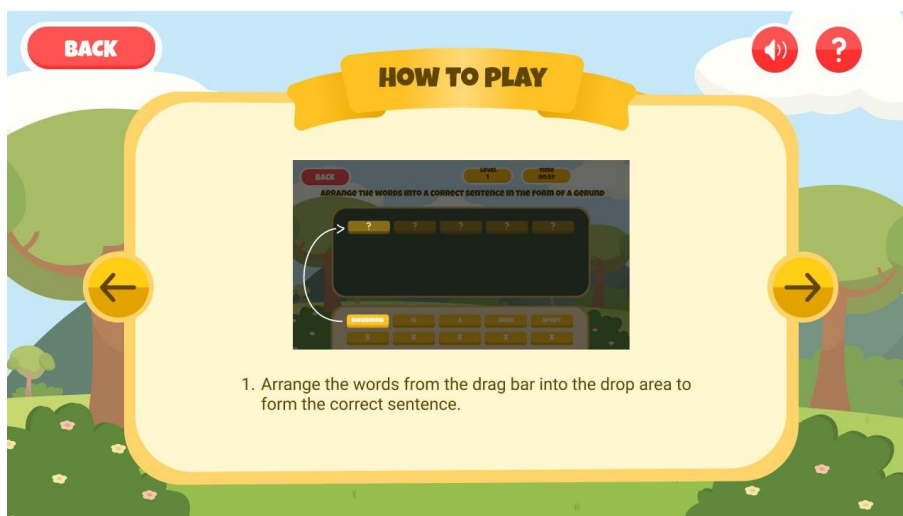
### 3.2 Tampilan Course



Gambar 5. Course

Pada menu Course, pengguna dapat mempelajari gerund dan beberapa bentuk gerund secara singkat disertai dengan contoh penggunaannya. Materi ini mencakup pengertian dasar gerund, fungsi gerund dalam kalimat, seperti sebagai subjek, objek, atau pelengkap, serta contoh-contoh penerapan gerund dalam berbagai konteks.

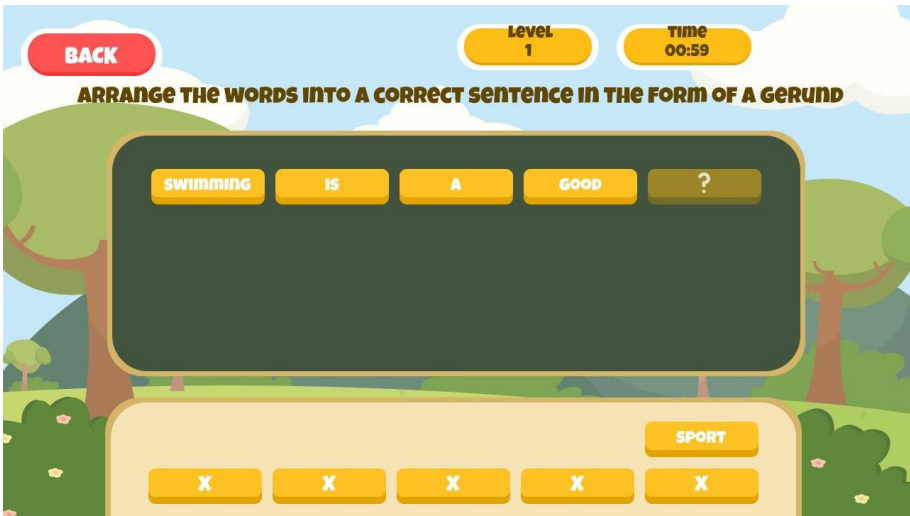
### 3.3 Tampilan How to Play



Gambar 6. How to Play

Pada menu How to Play, pengguna dapat melihat panduan cara bermain susun kalimat yang akan dimainkan pada menu Play. Dalam panduan ini, pengguna akan diberikan instruksi tentang cara memilih kata-kata yang tersedia dan menyusunnya menjadi kalimat yang benar sesuai aturan permainan.

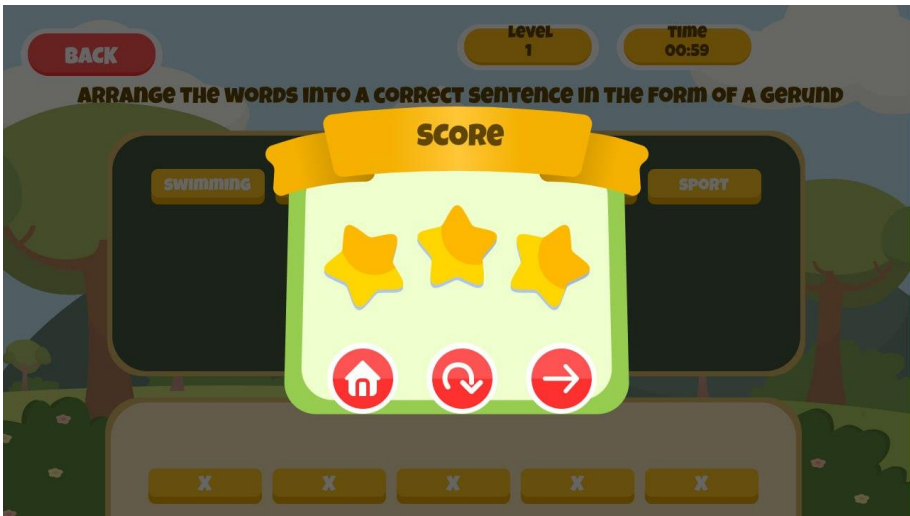
3.4 Tampilan UI Game/ Play



Gambar 7. Play

Pada menu game pengguna diminta untuk melakukan permainan menyusun kata ke dalam bentuk gerund dengan menyusun kalimat acak pada board game dibawah dan disusun ke dalam board game yang telah ditentukan. Pengguna harus menyelesaikan susunan kata sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

3.5 Tampilan Score Akhir Game



Gambar 8. Score

Setiap kali quest diselesaikan maka akan muncul score sebagai hasil dari penyelesaian permainan menyusun kata. Jika pengguna kehabisan waktu dalam menyusun kata maka permainan berakhir atau Game Over.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Black Box untuk mendeteksi adanya error atau bug pada aplikasi juga memastikan fungsi pada fitur aplikasi berjalan dengan baik. Adapun hasil uji black box sebagai berikut:

Table 1. Pengujian Black Box

No	Fitur atau Tool	Hasil	Kesimpulan
1	Tombol pada tampilan main menu	Tombol dapat berfungsi dengan baik.	Berhasil
2	Tombol back(Kembali) pada halaman/layout course dan play	Tombol berfungsi untuk kembali ke halaman utama/ main menu.	Berhasil
3	Tombol berbentuk panah pada halaman/layout course	Tombol berbentuk panah menghadap ke kana berfungsi untuk lanjut ke materi	Berhasil

		gerund berikutnya, dan tombol berbentuk panah menghadap kiri berfungsi untuk Kembali ke materi sebelumnya.	
4	Drag dan drop pada halaman game untuk menyusun kalimat acak	Balok kata disusun pada board game sesuai dengan susunan kata yang benar. Jika balok kata yang di letakan benar maka balok kata tersebut dapat terpasang pada board game, tetapi jika balok kata yang diletakan pada board game salah maka sistem akan menolak balok kata.	Berhasil
5	Tombol home, ulangi, dan lanjut pada halaman game	Tombol home berfungsi untuk Kembali ke main menu, tombol ulangi berfungsi untuk mengulang soal yang sama, tombol lanjut berfungsi untuk lanjut ke soal selanjutnya.	Berhasil
6	Tombol exit	Tombol exit berfungsi untuk keluar dari aplikasi dengan 2 pilihan tombol pada pop up exit berupa tombol “yes” dan “no”. tombol yes akan melanjutkan keluar aplikasi, sedangkan tombol no akan mengembalikan ke halaman utama atau main menu	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian black box diatas dapat diketahui bahwa fitur yang terdapat pada aplikasi yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menyajikan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam penggunaan gerund. Meski demikian, ada sejumlah poin yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut:

A. Kelebihan:

1. Media berbasis komputer memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Aplikasi ini dapat memberikan skor saat siswa menyelesaikan menyusun kata.

B. Kekurangan:

1. Aplikasi ini masih terbatas pada PC dan belum tersedia dalam versi mobile.
2. Penelitian hanya berfokus pada gerund dan siswi Pondok Modern Darussalam Gontor Putri, sehingga hasilnya mungkin kurang generalisasi untuk konteks yang lebih luas.

#### 5. SARAN

Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan fitur umpan balik otomatis yang memberi saran perbaikan langsung setelah setiap latihan. Fitur ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam memahami kesalahan yang mereka buat secara lebih efisien, sekaligus mempercepat proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Andika and N. Mardiana, “EDUKASI PENTINGNYA BAHASA INGGRIS DI ERA GLOBALISASI,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [2] B. Mandasari *et al.*, “PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA-SISWI SMA/MA/SMK DI DESA PURWOREJO LAMPUNG TENGAH,” *CDJ*, vol. 3, no. 1, pp. 332–338, Apr. 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i1.4026.
- [3] F. K. Murti, A. Dewi, H. S. Dewi, and D. Atmoko, “Perspektif Mahasiswa Tentang Penggunaan Grammar Dalam Komunikasi Berbahasa Inggris,” vol. 2, no. 1.

- 
- [4] A. S. Tamim, “TARBIYAH AND TEACHER TRAINING FACULTY ENGLISH EDUCATION DEPARTMENT”.
  - [5] Indriani and M. Riza, *Riset sebut kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah*. [Online]. Available: <https://www.antaranews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
  - [6] A. Pratiwi, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, and Suciwati, “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *jm-jpmipa*, vol. 1, no. 1, pp. 36–43, Jun. 2021, doi: 10.53299/jagomipa.v1i1.27.
  - [7] I. N. Yeni, A. Sayidah, W. Retno, D. A. Tri, and A. M. Aulia, “SENTENCE SCRAMBLE GAME: MEDIA PEMBELAJARAN SINTAKSIS PADA ANAK TUNARUNGU TINGKAT SEKOLAH DASAR,” *Universitas Negeri Yogyakarta*.
  - [8] M. Firdaus and E. Muryanti, “Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini,” vol. 4, 2020.
  - [9] H. Arif and M. Nashrullah, “Android-Based Word Composition Game ‘Ocid Scramble’ to Train Deaf People in Constructing Sentences”.
  - [10] A. A. Yunanto, Y. R. Prayogi, Z. F. Akbar, D. Herumurti, and S. Rochimah, “PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS BERBASIS PERMAINAN,” *Engineering and Science*, vol. 6, no. 1, 2020.