



JURNAL

TEKNIMEDIA

Teknologi Informasi & Multimedia

E-mail : admin@jurnal.stmikswn.ac.id | Website : <https://jurnal.stmikswn.ac.id/index.php/teknimedia>

p ISSN : 2722-6263

e ISSN : 2722-6271

Lombok Timur, 22 Juli 2025

Kepada Yth. **Bapak/Ibu Penulis**

Berdasarkan hasil review Tim Redaksi **Jurnal TEKNIMEDIA** (Teknologi Informasi dan Multimedia) menginformasikan bahwa makalah berikut :

Judul : **PERANCANGAN GAME EDUKATIF TENSES MATCH-UP BERBASIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN SCRATCH DI MAS DARULMUTA'ALLIMIN BLANG BINTANG**

Penulis :
1. Salma Wati
2. Mira Maisura

Dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan pada **Volume VI, Nomor 2, Desember 2025**. Jika diperlukan, kami akan menghubungi Bapak/Ibu untuk format makalah dan keperluan lainnya.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat atas diterimanya makalah tersebut. Kami juga mengharapkan makalah- makalah berikutnya untuk diterbitkan pada **Jurnal TEKNIMEDIA** (Teknologi Informasi dan Multimedia).



Muhammad Azmi, M.Kom.

PERANCANGAN GAME EDUKATIF *TENSES MATCH-UP* BERBASIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SCRATCH* DI MAS DARULMUTA'ALLIMIN BLANG BINTANG

(DESIGN OF AN INTERACTIVE EDUCATIONAL GAME OF *TENSES MATCH-UP* BASED ON *SCRATCH* AT MAS DARULMUTA'ALLIMIN BLANG BINTANG)

ABSTRAK

Pemahaman tenses dalam bahasa Inggris masih menjadi kendala umum bagi banyak siswa, termasuk di MAS Darul Muta'allimin Blang Bintang. Minimnya variasi metode pembelajaran menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami konsep gramatikal tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah game edukatif interaktif berjudul *Tenses Match-Up* berbasis *Scratch*, sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan komunikatif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Alessi dan Trollip* yang mencakup tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Game dirancang dengan tiga mode utama, yaitu *Drag the Tense*, *Sound and Sense*, serta *Pause and Sense*, yang disesuaikan dengan empat jenis tenses utama: *simple present*, *simple past*, *simple future*, dan *present perfect*. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas visual, interaktivitas, serta kesesuaian isi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan masing-masing 91,66% dan 83,33%. Meskipun belum diuji kepada siswa secara langsung, hasil ini menunjukkan bahwa game edukatif *Tenses Match-Up* memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif di tingkat SMA.

Kata Kunci: *Alessi And Trollip*, *Game Edukatif*, *Media Pembelajaran Interaktif*, *Scratch*, *Tenses*

ABSTRACT

Understanding tenses in English remains a common obstacle for many students, including those at MAS Darul Muta'allimin Blang Bintang. The lack of variety in learning methods leads to low student engagement in understanding these grammatical concepts. This study aims to design an interactive educational game titled *Tenses Match-Up* based on *Scratch*, as an interesting and communicative alternative learning medium. The method used is *Research and Development (R&D)* with the *Alessi and Trollip* development model which includes the planning, design, and development stages. The game is designed with three main modes, namely *Drag the Tense*, *Sound and Sense*, and *Pause and Sense*, which are adapted to four main types of tenses: *simple present*, *simple past*, *simple future*, and *present perfect*. Validation was carried out by media experts and material experts to assess visual quality, interactivity, and content suitability. The validation results showed that this media was declared very suitable for use with a suitability percentage of 91.66% and 83.33%, respectively. Although it has not been tested directly on students, these results suggest that the educational game *Tenses Match-Up* has the potential to support more engaging and effective English learning at the high school level.

Keywords: *Alessi And Trollip*, *Educational Games*, *Interactive Learning Media*, *Scratch*, *Tenses*

I. PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam komunikasi lintas negara, dan Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan secara luas di berbagai belahan dunia. Berperan sebagai media untuk berkomunikasi di tingkat global, bahasa Inggris harus dipahami baik dalam bentuk tulisan maupun lisan [1]. Namun, masih ada banyak masalah yang dihadapi selama proses pembelajarannya, terutama dalam memahami materi *tenses* [2]

Pemahaman siswa terhadap tenses dalam bahasa Inggris masih tergolong rendah akibat berbagai kendala, baik linguistik maupun non-linguistik. Secara linguistik, kompleksitas struktur waktu dalam tenses sering kali tidak memiliki padanan langsung dalam

bahasa ibu siswa, sehingga mempersulit proses internalisasi. Sementara itu, secara non-linguistik, pendekatan pengajaran yang masih bersifat preskriptif dan kurang kontekstual turut menyulitkan siswa dalam mengaplikasikan tenses secara tepat dalam keterampilan berbahasa [3].

Hasil observasi di MAS Darul Muta'allimin Blang Bintang menunjukkan bahwa guru terus menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi *tenses*, yang dianggap kurang efektif. Akibatnya, sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep *tenses* secara menyeluruh, sehingga banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar bahasa Inggris.

Dalam konteks pembelajaran pembelajaran pendekatan belajar melalui aktivitas bermain. menjadi metode yang semakin digemari oleh siswa, terutama di era

teknologi yang semakin berkembang dimana banyak individu menghabiskan waktu bermain dengan game. Secara positif aktivitas bermain game ini dapat berkontribusi pada peningkatan perkembangan kognitif dan meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan dalam memecahkan masalah secara cepat dan akurat [4].

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Pembelajaran berbasis game digital meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Media ini mampu membuat suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa [5], [6].

Sejalan dengan temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-Kitab yang dipadukan dengan *mind mapping*, mampu meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran bahasa, termasuk dalam penguasaan konsep *tenses* [7]

Temuan lain menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Error Analysis Draw Game* mampu meningkatkan pemahaman *tenses* siswa secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tersebut efektif untuk membantu siswa memahami *tenses* dalam pembelajaran bahasa Inggris [8].

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang berjudul *Tenses Match-Up* menggunakan aplikasi *Scratch* sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran bahasa Inggris pada materi *tenses*. Pada penelitian ini, pengembangan hanya difokuskan hingga tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi tanpa implementasi langsung kepada peserta didik.

Perancangan game edukatif *Tenses Match-Up* memiliki berbagai manfaat dalam mendukung pembelajaran. Game ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai penggunaan *tenses* bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan yang melibatkan pencocokan kalimat dengan *tenses* yang tepat, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, game ini juga membantu siswa lebih mudah membedakan berbagai jenis *tenses* berdasarkan konteks kalimat.

II. STUDI PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [9], berjudul *Design Educational Games Using Scratch for Mathematics Learning Topic Areas of Triangles Using MDLC Methods for Students* SD Negeri Sukamenak Subang bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi luas segitiga dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasi yang digunakan adalah *Scratch*, karena kemudahan pemrograman visual dan

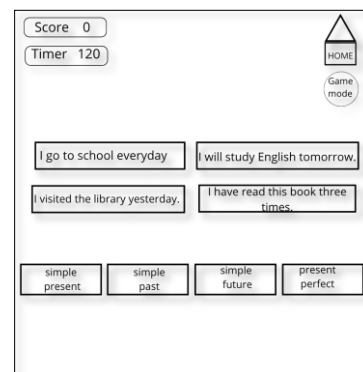
aksesibilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan *game* edukatif yang dihasilkan memiliki fitur menu definisi, rumus, latihan soal, dan solusi, disertai animasi, musik, serta batas waktu untuk meningkatkan motivasi belajar. Uji fungsional memastikan semua fitur berjalan baik, dan uji pengguna terhadap siswa serta guru memperoleh penilaian sangat positif (skor >4,5), menandakan *game* efektif, mudah digunakan, dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh [10], yang berjudul *Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* menggunakan desain quasi experimental dengan dua kelas (perlakuan dan kontrol) melibatkan 52 siswa kelas IV SDIT Al Firdaus Semarang untuk menguji pengaruh media game berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPA. Data dikumpulkan melalui pretest-posttest pilihan ganda teruji validitas & reliabilitas analisis statistik (uji normalitas, homogenitas, independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas *Scratch* dan pembelajaran konvensional (Sig. 0,000), sedangkan analisis N-gain 75,67% menempatkan media pada kategori “cukup efektif” dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan menegaskan bahwa *game Scratch* layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan capaian akademik siswa sekolah dasar, dan dapat dijadikan rujukan metodologis maupun empiris dalam pengembangan *game* edukatif untuk materi lain termasuk *tenses* bahasa Inggris pada konteks pendidikan menengah.

Penelitian *game* edukatif digital mengenai *tenses* bahasa Inggris yang dilakukan oleh [8], yang berpengaruh *Error Analysis Draw Game* terhadap Penguasaan *Tenses* Siswa di Era Merdeka Belajar bertujuan menguji efektivitas penggunaan *Error Analysis Draw Game* dalam meningkatkan penguasaan *tenses* siswa. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan dua kelas (eksperimen menggunakan permainan, kontrol dengan pendekatan CTL) Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung. Aplikasi yang digunakan adalah *Error Analysis Draw Game* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Hasil analisis uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 4,73 > t_{tabel}$ (2,00 pada $\alpha 0,05$ dan 2,66 pada $\alpha 0,01$), menandakan adanya pengaruh signifikan dan positif penggunaan permainan ini terhadap penguasaan *tenses* siswa. Dengan demikian, *game* ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar grammar, khususnya *tenses*, sehingga relevan dijadikan acuan dalam Pembuatan sarana belajar interaktif yang dirancang dalam bentuk *game* edukatif.

Penelitian sejenis yang dilakukan [11], mengembangkan media pembelajaran *tenses* digital *Smart Fingers Tenses* berbasis gamifikasi dan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada media pembelajaran ini mampu

memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Media ini menyajikan tampilan interaktif dengan warna variatif dan animasi yang mendukung minat belajar. Selain itu, fitur kompetisi seperti skor, level, dan ranking mendorong keterlibatan berkelanjutan. Berdasarkan temuan ini, media *Smart Fingers Tenses* dinilai efektif Mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik, meningkatkan partisipasi siswa, serta menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran *tenses* di era digital 4.0 yang dapat diakses dengan mengunjungi situs web <https://smartfingersenses.netlify.app/>.

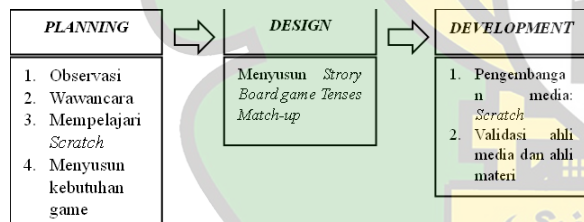


Gambar 2. Tampilan game *Drag The Tense*

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan berfokus pada proses pembuatan dan validasi kelayakan produk dilakukan melalui penilaian ahli media dan ahli materi setelah tahap pengembangan [12]. Analisis secara kuantitatif diterapkan untuk mengukur kelayakan produk berdasarkan data skor yang diberikan oleh para ahli. Ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif seperti persentase atau rerata [13].

Model *Alessi & Trollip* digunakan karena menyediakan alur kerja sistematis yang dimulai dari kegiatan perencanaan, dilanjutkan penyusunan desain, dan diteruskan ke tahap pengembangan produk [14]. Berikut merupakan visualisasi tahapan penelitian yang ditampilkan pada Gambar 1.

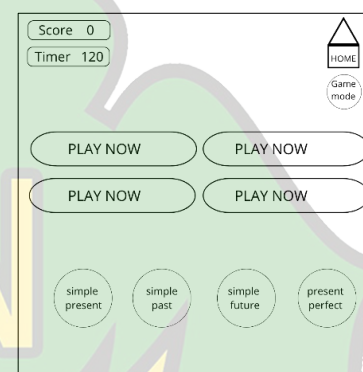


Gambar 1. Tahap penelitian model *Allesi and Trollip*

Berikut merupakan tahapan penelitian dan pengembangan dalam pembuatan *game edukatif Tenses Match-up* menggunakan model pengembangan *Allesi and Trollip* yang akan dikembangkan sebagai berikut:

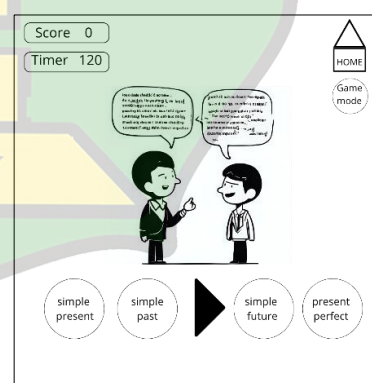
- Perencanaan (*Perencanaan*): Tahap ini melibatkan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh sumber informasi mengenai permasalahan belajar bahasa Inggris materi *tenses*.
- Perancangan (*Design*): pada tahapan ini. *Storyboard* dan *storyline* dikembangkan. Sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 2 di bawah ini.

Pada *scene* ini pemain akan menarik dan meletakkan kalimat ke kotak *tense* yang benar.



Gambar 3. Tampilan game *Sound And Sense*

Pada *scene* ini pemain akan mengklik tombol *play now* yang berisi kalimat *tense* lalu pemain mengklik tombol jenis *tense* dibawahnya menyesuaikan dengan isi audio yang di *play*.



Gambar 4. Tampilan game *Pause And Sense*

Pada *scene* ini pemain akan mendengar dan melihat teks dialog yang dilakukan oleh seorang guru dan murid disetiap dialognya mengandung kalimat *tense* yaitu *simple present*, *simple past*, *simple future*, dan *present perfect*. Ketika pemain ingin menjawab maka klik tombol pause lalu pilih jenis *tense* apa yang terdapat pada dialog pastikan sebelum

memilih tombol pilihan tenses dialognya sudah berhenti baru bisa di klik tombol pilihan.

- Pengembangan (*Development*): Pada tahap ini, game edukatif *tenses match-up* berbasis interaktif dibuat dan dikembangkan menggunakan *scratch*. Setelah game selesai, dilakukan uji validasi ahli media dan ahli materi, dilakukan guna mengidentifikasi tingkat kelayakan dari game yang dikembangkan. Untuk menilai validitas, digunakan sebuah angket yang disusun dalam bentuk skala Likert. Data hasil pengisian angket dianalisis dengan mengacu pada skor setiap item pernyataan. Selanjutnya, Hasil tersebut dikelompokkan ke dalam empat kategori penilaian sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Konversi hasil dengan skala 4

Skor	Persentase	Penilaian	Keterangan
4	81%-100%	SS	Sangat Setuju
3	61%-80%	S	Setuju
2	41%-60%	TS	Tidak Setuju
1	0%-40%	STS	Sangat Tidak Setuju

Setelah validasi selesai, dilakukan analisis terhadap tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil evaluasi Validator. Proses ini dilakukan dengan menghitung bobot dari setiap tanggapan, kemudian menentukan nilai rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Persentase nilai

f : Total skor yang diperoleh

n : Total skor maksimal

$$P = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Rancangan Produk

Penelitian ini membuktikan bahwa telah berhasil dikembangkan sebuah game edukatif berbasis interaktif dengan judul "*Tenses Match-Up*" menggunakan platform *Scratch*. Game ini dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran bahasa

Inggris pada jenjang SMA, terutama di MAS Darul Muta'allimin Blang Bintang, dengan fokus pada peningkatan pemahaman siswa terkait materi *tenses*. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan alternatif pembelajaran yang mampu menyajikan materi gramatikal yang bersifat abstrak secara lebih menarik, komunikatif, dan interaktif, sebagai solusi atas keterbatasan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung kurang efektif. Model *Alessi & Trollip* dengan tiga fase inti (perencanaan, perancangan, pengembangan) digunakan dalam studi ini guna memanfaatkan fitur *Scratch* demi pengalaman belajar yang lebih praktis. Adapun ruang lingkup penelitian ini terbatas hingga tahap validasi oleh ahli, dengan melibatkan evaluasi dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan serta kualitas produk yang dikembangkan. Hasil rancangan game edukatif tersebut dapat ditinjau melalui gambar yang tersaji berikut ini.



Gambar 8. Tampilan halaman menu *home* game

Gambar 8 diatas menampilkan halaman utama game *Tenses Match-Up* yang memuat menu *Start Game*, *How to Play*, *Materials*, dan *Profile*. Tampilan ini dirancang dengan latar futuristik dan karakter pelajar untuk menarik minat pengguna serta memudahkan navigasi dalam penggunaan game.



Gambar 9. Tampilan halaman pilihan game

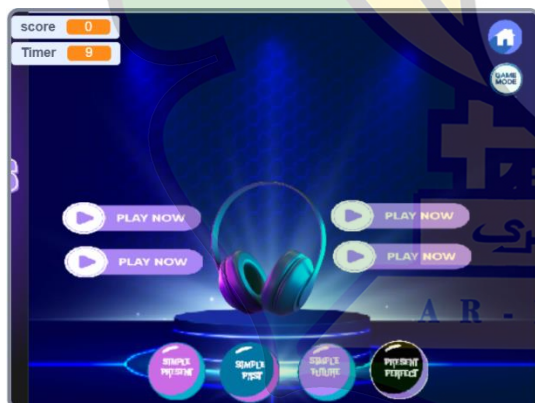
Gambar 9 diatas menampilkan halaman pemilihan mode permainan dalam game *Tenses*

Match-Up. Terdapat tiga pilihan mode, yaitu *Drag the Tense*, *Sound and Sense*, dan *Pause and Sense*, yang masing-masing menawarkan variasi aktivitas pembelajaran tenses.



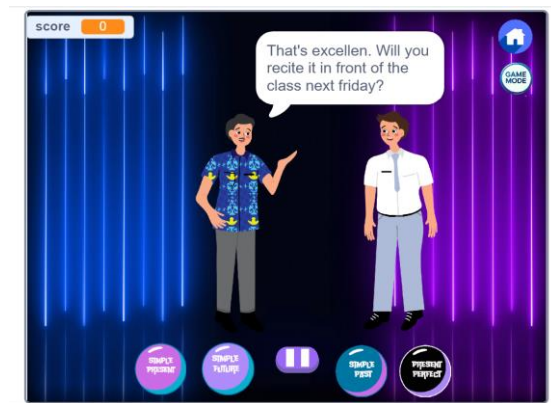
Gambar 10. Tampilan halaman game *drag the tense*

Gambar 10 diatas menunjukkan tampilan permainan pada mode *Drag the Tense* dalam game *Tenses Match-Up*. Pemain diminta untuk menyeret kalimat ke kategori tense yang sesuai, yaitu *Present Perfect*, *Simple Present*, *Simple Future*, dan *Simple Past*. Fitur skor dan timer ditampilkan untuk memantau hasil dan waktu permainan.



Gambar 11. Tampilan halaman game *sound and sense*

Gambar ini menampilkan tampilan permainan pada mode *Sound and Sense* dalam game *Tenses Match-Up*. Pada mode ini, pemain mendengarkan kalimat melalui tombol audio *Play Now*, lalu memilih kategori *tense* yang sesuai di antara empat pilihan, yaitu *Simple Present*, *Simple Past*, *Simple Future*, dan *Present Perfect*. Fitur score dan timer tetap ditampilkan untuk memantau hasil dan durasi permainan.



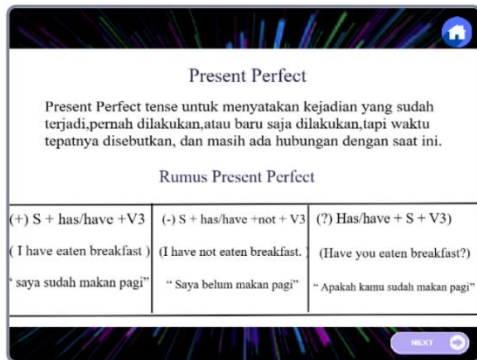
Gambar 12. Tampilan halaman game *pause and sense*

Gambar ini menampilkan tampilan permainan pada mode *Pause and Sense* dalam game *Tenses Match-Up*. Dalam mode ini, pemain menyimak dialog antar karakter yang ditampilkan dalam bentuk teks dan audio, lalu menjawab jenis *tense* yang digunakan melalui empat pilihan, yaitu *Simple Present*, *Simple Past*, *Simple Future*, dan *Present Perfect*. Fitur skor dan timer disediakan untuk mengukur hasil dan waktu permainan.



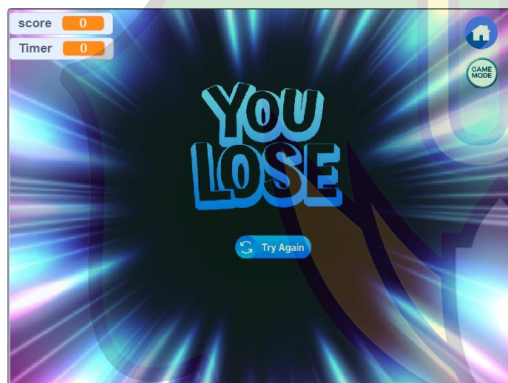
Gambar 13. Tampilan halaman *how to play game*

Gambar ini menampilkan halaman *How to Play* pada mode *Drag the Tense* dalam game *Tenses Match-Up*. Pada halaman ini, disajikan panduan langkah-langkah bermain, mulai dari membaca kalimat, mengidentifikasi *tense*, hingga menyeret kalimat ke kotak *tense* yang tepat dalam bentuk visual dihalaman ini tersedia tombol *play game* untuk memulai game, tampilan *how to play* masing-masing tersedia di semua mode game saat kita memilih mode game apa yang ingin di mainkan.



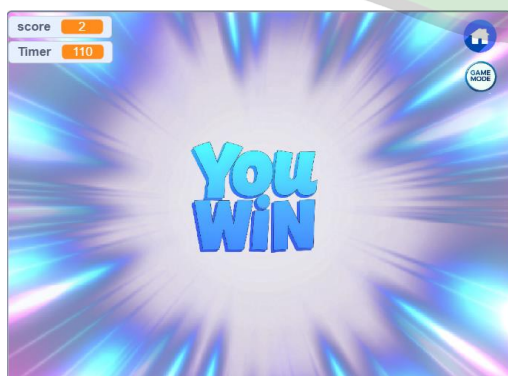
Gambar 14. Tampilan halaman Materi

Gambar menunjukkan halaman materi dalam game *Tenses Match-Up* yang menyajikan penjelasan tentang *Present perfect Tense*. Materi disampaikan secara ringkas, dilengkapi rumus, contoh kalimat, serta terjemahannya untuk memudahkan pemahaman pemain. Pada gambar tersebut juga tersedia tombol *next* yang digunakan untuk berpindah ke materi *tenses* lainnya.



Gambar 15. Tampilan halaman kalah

Gambar 15 diatas menampilkan halaman notifikasi kekalahan dalam game *Tenses Match-Up* yang muncul ketika waktu permainan habis sebelum target tercapai. Tampilan ini dilengkapi tombol *Try Again* untuk memberikan kesempatan kepada pemain mengulangi permainan.



Gambar 16. Tampilan halaman menang

Gambar 16 diatas menunjukkan halaman notifikasi kemenangan dalam game *Tenses Match-Up* yang muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan tantangan dengan benar sebelum waktu habis. Tampilan ini menampilkan tulisan *You Win*.



Gambar 17. Tampilan halaman profile

Gambar 17 diatas menunjukkan antarmuka profil pengguna dalam aplikasi edukatif berbasis *Scratch* yang dikembangkan oleh mahasiswi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Informasi dalam profil mencakup identitas pembuat aplikasi, termasuk nama, nomor induk mahasiswa, program studi, fakultas, dan domisili.

2. Evaluasi dan Pengujian

Untuk memastikan kualitas dan kelayakan game edukatif *Tenses Match-Up* berbasis interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini, Proses validasi dilakukan dengan melibatkan dua ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Validasi ini dimaksudkan untuk menilai akurasi isi, mutu tampilan, serta kesesuaian game terhadap tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA pada materi *tenses*. Instrumen yang digunakan berupa angket berisi 15 pernyataan untuk masing-masing validator dengan skala Likert. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan konten, tampilan visual, interaktivitas, serta relevansi materi. Berikut hasil perhitungan dari ahli media dan ahli materi menggunakan rumus skala likert.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase nilai

f : Total skor yang diperoleh

n : Total skor maksimal

Ahli Media

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,33\% \text{ (Kategori: Sangat Setuju)}$$

Ahli Materi

$$P = \frac{50}{60} \times 100\% = 83,33\% \text{ (Kategori: Sangat Setuju)}$$

Hasil rekapitulasi penilaian dari kedua validator disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. hasil penilaian dari kedua validator

Validat or	Jumla h Item	Skor Mask s	Skor Diper o Leh	Prese n Tase	Katego ri
Ahli Media	15	60	55	91.66 %	Sangat Setuju
Ahli Materi	15	60	50	83.33 %	Sangat Setuju

Validasi yang dilakukan membuktikan bahwa media ini sesuai dengan standar kelayakan, mencakup kualitas tampilan dan isi materi. Penilaian yang diberikan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91%, yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat setuju. Sementara itu, Hasil penilaian ahli materi menghasilkan angka 83,33%, yang dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat setuju.

B. Pembahasan

Kesulitan siswa dalam memahami materi tenses dalam bahasa Inggris, sebagaimana ditemukan di MAS Darul Muta'allimin Blang Bintang, menjadi latar yang kuat untuk mengembangkan solusi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Berdasarkan pengamatan awal, metode konvensional seperti ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam penyampaian materi ini, meskipun pendekatan tersebut sering kali kurang mampu menjelaskan konsep gramatikal yang kompleks secara efektif.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, pengembangan media belajar interaktif berbasis game dipilih sebagai alternatif. *Scratch*, sebagai platform pemrograman visual, memungkinkan perancang menciptakan permainan edukatif dengan antarmuka sederhana namun fungsional. Penelitian ini memanfaatkan model *Alessi dan Trollip* yang meliputi tahapan perencanaan, desain, serta pengembangan untuk menghasilkan produk media yang sistematis dan terstruktur.

Pada tahap awal, dilakukan studi lapangan guna mengidentifikasi kebutuhan serta hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami tenses. Informasi yang dikumpulkan digunakan untuk menyusun konsep awal game. Tahap perancangan selanjutnya difokuskan pada pembuatan alur permainan dan desain visual. Tiga mode utama dikembangkan dalam game ini, yaitu *Drag the Tense*, *Sound and Sense*, dan *Pause and Sense*, yang masing-masing dirancang untuk melatih kemampuan siswa melalui pendekatan berbeda.

Mode *Drag the Tense* mengajak pemain mencocokkan kalimat dengan *tense* yang sesuai melalui aktivitas seret dan lepas. Sementara itu, *Sound*

and *Sense* melatih keterampilan mendengar dengan menyajikan kalimat dalam bentuk audio yang harus diidentifikasi jenis tensenya. Pada mode *Pause and Sense*, pemain menyimak dialog interaktif dan diminta menentukan tense yang digunakan dalam percakapan tersebut.

Proses pengembangan kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli. Dua validator dilibatkan: satu di bidang media pembelajaran dan satu lagi di bidang materi bahasa Inggris. Penilaian dilakukan melalui instrumen angket berbasis skala Likert. Berdasarkan hasil evaluasi, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan perolehan skor 91,66% dari penilaian ahli media dan 83,33% dari penilaian ahli materi.

Keunggulan utama dari game ini terletak pada integrasi elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dikemas dalam format permainan. Ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi gramatikal secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, adanya sistem skor dan batasan waktu turut mendorong Peran aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Keterbatasan utama dari penelitian ini adalah belum dilakukannya uji coba langsung terhadap peserta didik. Oleh karena itu, efektivitas game terhadap peningkatan hasil belajar masih perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian lanjutan yang melibatkan siswa sebagai subjek uji coba sangat dianjurkan untuk mengukur dampak nyata dari penggunaan game edukatif ini dalam pembelajaran di kelas.

V. KESIMPULAN

Game edukatif Tenses Match-Up yang dikembangkan berbasis *Scratch* dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi *tenses* bahasa Inggris di tingkat SMA, dengan hasil validasi ahli media sebesar 91,66% dan validasi yang diberikan oleh ahli materi mencapai 83,33%. Game ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap empat jenis *tenses* melalui tiga mode permainan yang menarik dan mudah dioperasikan. Meskipun belum diuji langsung kepada siswa, Media ini memiliki potensi yang signifikan dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar pengembangan selanjutnya melibatkan uji coba langsung di kelas guna menilai efektivitasnya secara empiris serta menyesuaikan fitur game dengan kebutuhan pembelajaran actual.

UCAPAN TERIMA KASIH

- Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang dan

memberi kemudahan dalam kesulitan yang dilalui selama penyusunan tugas akhir perkuliahan ini.

- Kepada keluarga tercinta yang selalu menemani disemua keadaan baik susah maupun senang, selalu mengingatkan untuk tidak lalai selama proses penyusunan artikel ini.
- kepada dosen pembimbing tugas akhir saya, yaitu Ibu Mira Misura, M.Sc yang telah memberi bimbingan terhadap penyusunan artikel ini, dan Selalu memberikan motivasi, semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberkahii..
- Terimakasih kepada semua teman-teman yang baik hati semoga Allah membalas kebajikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Octaviano, F. A. Ramadhani, M. Z. Dzulfikar, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi 'Adventure of English' sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 117–124, Apr. 2024, doi: 10.54082/jiki.101.
- [2] R. Lubis and H. T. Frianto, "Perancanagn Kartu Permainan Edukasi Present Tenses Untuk SMP Muhammdiaayah 3 Kelas 7 Tanjung Sari Medan," *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*, vol. 8, no. 1, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia>
- [3] A. Zahra Hasibuan, Dhea Prasisca, Karmida, Karmida, and Aisyah Putri Sitorus, "Exploring Students' Understanding Of English Tenses Through Writing," *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics*, vol. 2, no. 1, pp. 16–21, Jun. 2023, doi: 10.32696/ijeal.v2i1.2190.
- [4] N. Syafi, F. Fathurohim, and P. Mulyah, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Asy-Syukriyyah*, vol. 24, no. 2, pp. 143–151, Nov. 2023, doi: 10.36769/asy.v24i2.348.
- [5] A. Fiqriah, Y. Suntari, and C. B. Yudha, "Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." [Online]. Available: <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- [6] D. Sungai Salak Riau Nurmala, N. Maulidiyah, M. Darussalam Sungai Salak Riau, and M. Assalafiyah Bode Lor, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MIS," 2025. [Online]. Available: <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
- [7] N. 'Afifah, M. Maisura, and S. V. Dewi, "PENGEMBANGAN E-KITAB MATAN KAILANI BERBASIS MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU SHARAF," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, p. 55, Mar. 2024, doi: 10.22373/cj.v8i1.23374.
- [8] C. prihatini, G. Alrajafi, and D. Sih Pratiwi, "Pengaruh Error Analysis Game Terhadap Penguasaan Tenses siswa di Era Merdeka Belajar", doi: <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i3.11566>.
- [9] E. Dwi Juniar *et al.*, "DESIGN EDUCATIONAL GAMES USING SCRATCH FOR MATHEMATICS LEARNING TOPIC AREAS OF TRIANGLES USING MDLC METHODS FOR STUDENTS SD NEGERI SUKAMENAK SUBANG," 2024. doi: <https://doi.org/10.36595/jire.v7i1.1128>.
- [10] E. R. Kusumawati, "Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 1500–1507, Jan. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2220.
- [11] N. Rosaline, I. N. L. Julianto, and I. W. Mudra, "Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP," *Jurnal Desain*, vol. 10, no. 3, p. 539, Jun. 2023, doi: 10.30998/jd.v10i3.14803.
- [12] M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, May 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [13] Y. Suminar *et al.*, "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Kompetensi Guru terhadap Motivasi serta Implikasinya pada Kinerja Guru (Studi Deskriptif Kuantitatif di Sekolah Dasar Negeri Baros Kencana Cipta Mandiri)." [14] M. Jaiz, R. Vebrianto, Z. Zulhidah, and M. Berlian, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2625–2636, Feb. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2428.