

IMPLEMENTASI VISUAL PROGRAMMING WITH SCRATCH UNTUK MEMBANGUN LITERASI BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK SD DAN SMP

Putri Suci Guntari¹, Mustika², Sella Jofilla³

¹⁻⁴ Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Metro

Jl. Gatot Subroto No. 100, Yosodadi, Metro Timur, Kota Metro -Lampung
¹putrisuci7778@gmail.com, ²mustika.fikom@gmail.com ³sellajofilla@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk Implementasi permainan edukasi telah terbukti sebagai metode efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi di kalangan pelajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penerapan permainan edukasi berbasis Scratch, sebuah bahasa pemrograman visual, untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris. Scratch menawarkan platform interaktif dan ramah pengguna yang mendorong kreativitas dan berpikir logis. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang memfasilitasi perolehan keterampilan membaca, menulis, dan pemahaman dalam bahasa Inggris. Permainan ini menggabungkan berbagai aktivitas literasi seperti pembentukan kata, konstruksi kalimat, dan latihan pemahaman. Melalui serangkaian uji coba permainan yang melibatkan siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, efektivitas permainan edukasi ini dievaluasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan literasi siswa, terutama dalam perolehan kosakata dan pemahaman bacaan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukasi berbasis Scratch dapat menjadi alat berharga dalam kurikulum pendidikan, memberikan pendekatan inovatif untuk pendidikan literasi yang menyenangkan dan efektif. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi skala pendekatan ini ke subjek dan konteks pendidikan lainnya.

Kata Kunci : Game Edukasi, Pembelajaran Kreatif, Pembelajaran Berbasis Game.

Abstract: The implementation of educational games has proven to be an effective method for enhancing literacy skills among learners. This study focuses on the development and application of an educational game based on Scratch, a visual programming language, to improve English literacy. Scratch offers an interactive and user-friendly platform that encourages creativity and logical thinking. The primary objective is to create an engaging learning environment that facilitates the acquisition of reading, writing, and comprehension skills in English. The game incorporates various literacy activities such as word formation, sentence construction, and comprehension exercises. Through a series of gameplay tests involving primary school students and middle school student, the effectiveness of the educational game was evaluated. The results demonstrated a significant improvement in the students' literacy skills, particularly in vocabulary acquisition and reading comprehension. This study concludes that educational games based on Scratch can serve as a valuable tool in the educational curriculum, providing an innovative approach to literacy education that is both enjoyable and effective. Future research may explore the scalability of this approach to other subjects and educational contexts.

Keywords: Educational Game, Creative Learning, Game-Based Learning.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Inovasi dalam pendidikan, seperti penggunaan game edukasi, semakin mendapatkan perhatian karena potensinya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Dicheva, D. ,Dkk. 2015) . Game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik.

Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang dirancang oleh MIT Media Lab, memberikan kesempatan kepada pengguna untuk membuat animasi, cerita interaktif, dan game edukatif dengan mudah. Keunggulan Scratch terletak pada antarmuka yang intuitif dan drag-and-drop, yang memudahkan pengguna, terutama anak-anak, untuk belajar konsep-konsep dasar pemrograman tanpa perlu memahami sintaksis yang rumit (Vasa, R., & Wang, X. 2017).

Penelitian ini berfokus pada implementasi game edukasi berbasis Scratch untuk membangun literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP. Literasi bahasa Inggris mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris, yang merupakan keterampilan esensial di era globalisasi saat ini (Gee, J. P. 2015). Dengan mengintegrasikan elemen game ke dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Scratch dalam meningkatkan literasi

bahasa Inggris di kalangan siswa SD dan SMP. Fokus utama adalah pada peningkatan motivasi, minat belajar, serta kemampuan berbahasa Inggris siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, survei, dan tes pre-test serta post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa.

Pendidikan bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, banyak siswa yang merasa kesulitan dan kurang tertarik pada pelajaran bahasa Inggris karena metode pengajaran yang monoton dan tidak interaktif. Selain itu, banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang berfokus pada tata bahasa dan hafalan, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang nyata.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas game edukasi berbasis Scratch dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi game edukasi tersebut dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Definisi Program Kampus Mengajar

Program Kampus Mengajar adalah inisiatif yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah dasar dan menengah melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam kegiatan mengajar. Mahasiswa yang tergabung dalam program ini ditugaskan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah-sekolah yang membutuhkan, dengan fokus pada peningkatan literasi, numerasi, dan penggunaan teknologi dalam pendidikan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2021).

Program ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan profesional mahasiswa, seperti kemampuan mengajar, berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan masalah. Dengan terlibat langsung dalam lingkungan sekolah, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan akademis yang mereka peroleh di perguruan tinggi ke dalam praktik nyata di lapangan.

Definisi Literasi Bahasa Inggris

Literasi bahasa Inggris merujuk pada kemampuan individu dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris dengan efektif dan efisien. Literasi ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu Kemampuan Membaca (*Reading*), Kemampuan Menulis (*Writing*), Kemampuan Mendengarkan (*Listening*) dan Kemampuan Berbicara (*Speaking*) (National Literacy Trust, 2017). Literasi bahasa Inggris juga mencakup keterampilan berpikir kritis dan analitis yang diperlukan untuk menafsirkan dan mengevaluasi informasi yang diperoleh

melalui bahasa Inggris. Literasi ini penting dalam konteks globalisasi, di mana bahasa Inggris sering digunakan sebagai bahasa internasional dalam bidang pendidikan, bisnis, teknologi, dan komunikasi.

Pada tingkat dasar, literasi bahasa Inggris mencakup kemampuan mengenali dan memahami kosakata, tata bahasa, dan struktur kalimat. Ini termasuk kemampuan membaca teks dengan lancar dan memahami isinya, serta menulis dengan jelas dan benar. Keterampilan ini penting untuk kegiatan sehari-hari seperti membaca petunjuk, menulis email, atau mengikuti berita.

Selain keterampilan dasar, literasi bahasa Inggris juga melibatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Individu yang memiliki literasi bahasa Inggris yang baik dapat menganalisis teks untuk memahami makna tersirat, mengevaluasi argumen, dan mengidentifikasi bias atau asumsi dalam tulisan. Kemampuan ini penting dalam konteks akademis dan profesional, di mana pemahaman yang mendalam dan analisis kritis sering kali diperlukan.

Lebih lanjut, literasi bahasa Inggris mencakup pemahaman nuansa budaya dan sosial yang terkait dengan penggunaan bahasa. Ini berarti memahami konteks budaya di mana bahasa digunakan, serta norma dan konvensi sosial yang mempengaruhi komunikasi. Misalnya, cara berkomunikasi yang sopan dan efektif bisa berbeda-beda tergantung pada konteks budaya dan sosial.

Dengan literasi bahasa Inggris yang baik, individu dapat mengakses informasi global, berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, dan berpartisipasi secara aktif dalam komunitas internasional. Literasi ini juga membuka peluang untuk

pendidikan lanjutan dan karier yang lebih luas, mengingat bahasa Inggris sering kali menjadi lingua franca di berbagai bidang.

Definisi Game Edukasi

Game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, dimana aspek-aspek pembelajaran diintegrasikan ke dalam struktur dan mekanisme permainan. Game ini bertujuan untuk mendidik pemain dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, memanfaatkan prinsip-prinsip permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Game edukasi dapat mencakup berbagai bidang ilmu pengetahuan, seperti matematika, sains, bahasa, sejarah, dan keterampilan sosial (Qian, (M., & Clark, K. R. 2016).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran ke dalam mekanisme permainan yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan utama dari game edukasi adalah untuk membantu pemain, terutama siswa, belajar dan memahami konsep atau keterampilan tertentu melalui pengalaman bermain yang menarik dan engaging.

Ciri-ciri Game Edukasi:

Tujuan Pembelajaran yang Jelas:

Game edukasi memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik, seperti meningkatkan keterampilan matematika, mempelajari sejarah, atau mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Interaktif dan Menarik:

Game ini dirancang untuk menarik perhatian pemain dengan grafis yang

menarik, alur cerita yang engaging, dan tantangan yang menghibur.

Feedback dan Penilaian: Game edukasi sering kali memberikan umpan balik langsung dan penilaian kepada pemain, memungkinkan mereka untuk mengetahui kemajuan dan area yang perlu diperbaiki.

Pembelajaran Berbasis Tantangan: Game ini biasanya menyajikan masalah atau tantangan yang harus diselesaikan pemain, yang membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Manfaat Game Edukasi:

Meningkatkan Motivasi Belajar:

Game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang mungkin dianggap membosankan dalam bentuk konvensional.

Pembelajaran Aktif: Melalui interaksi dan partisipasi aktif, siswa dapat belajar secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif.

Pengembangan Keterampilan Sosial:

Banyak game edukasi yang mendukung kerja sama tim dan kolaborasi, membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Pembelajaran Kontekstual: Game edukasi memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang nyata dan relevan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan.

Dengan demikian, game edukasi adalah alat yang kuat dalam dunia pendidikan, menggabungkan aspek hiburan dan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Definisi Scratch

Scratch adalah platform pemrograman visual yang dirancang untuk memudahkan anak-anak dan pemula belajar dasar-dasar pemrograman. Scratch menggunakan antarmuka drag-and-drop yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk membuat animasi, permainan, dan cerita interaktif tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang sintaksis pemrograman. Platform ini dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab dan pertama kali dirilis pada tahun 2007, (Scratch Foundation. 2023)

Scratch adalah sebuah platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab. Dirancang khusus untuk anak-anak dan pemula dalam pemrograman, Scratch memungkinkan pengguna untuk membuat proyek interaktif seperti cerita, permainan, dan animasi dengan cara yang intuitif dan menyenangkan. Melalui penggunaan blok visual yang dapat disusun seperti potongan puzzle, Scratch membuat konsep pemrograman menjadi lebih mudah dipahami dan diakses oleh semua kalangan.

1. Asal Usul dan Tujuan Scratch

Scratch pertama kali diluncurkan pada tahun 2007 dengan tujuan untuk memberikan alat yang mendukung kreativitas dan pembelajaran komputasional bagi anak-anak. Tujuannya adalah untuk memberdayakan anak-anak agar dapat menjadi kreator teknologi, bukan hanya konsumen. Scratch dirancang agar mudah digunakan oleh anak-anak usia 8 tahun ke atas, namun juga digunakan oleh orang dewasa yang baru memulai belajar pemrograman.

2. Antarmuka dan Blok Pemrograman

Antarmuka Scratch terdiri dari beberapa bagian utama: area kerja (stage), area

skrip (script area), dan palet blok (block palette). Area kerja adalah tempat di mana objek-objek (sprites) dan latar belakang ditampilkan. Area skrip adalah tempat di mana pengguna menyusun blok-blok pemrograman untuk membuat instruksi bagi sprite. Palet blok menyediakan berbagai blok yang dikelompokkan berdasarkan kategori seperti gerakan (motion), penampilan (looks), suara (sound), kontrol (control), sensor (sensing), dan operator (operators).

Blok-blok ini terdiri dari berbagai bentuk yang sesuai dengan fungsinya, misalnya blok berbentuk puzzle untuk kontrol alur program dan blok berbentuk segi enam untuk kondisi logika. Pengguna dapat menyusun blok-blok ini secara drag-and-drop untuk membuat skrip yang mengontrol perilaku sprite di area kerja.

3. Fitur Utama

Scratch memiliki berbagai fitur yang mendukung pembelajaran dan kreativitas. Beberapa fitur utamanya meliputi:

- Sprites dan Kostum: Pengguna dapat membuat dan mengedit sprite serta kostum mereka untuk menciptakan karakter yang unik dan animasi.
- Suara: Scratch menyediakan fitur untuk merekam dan mengedit suara, memungkinkan pengguna untuk menambahkan efek suara dan musik ke dalam proyek mereka.
- Perpustakaan Media: Scratch memiliki perpustakaan media yang luas, termasuk gambar, suara, dan latar belakang yang dapat digunakan dalam proyek.
- Variabel dan Daftar: Pengguna dapat membuat variabel dan daftar untuk menyimpan data dan mengontrol alur program dengan lebih kompleks.
- Komunitas Online: Scratch memiliki komunitas online yang aktif di mana

pengguna dapat berbagi proyek mereka, memberikan umpan balik, dan belajar dari satu sama lain.

4. Pembelajaran Komputasional

Salah satu tujuan utama Scratch adalah untuk mendukung pembelajaran komputasional, yaitu keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang terkait dengan pemrograman. Dengan menggunakan Scratch, anak-anak belajar konsep-konsep dasar pemrograman seperti urutan (sequence), pengulangan (looping), dan pemilihan (selection) tanpa harus terjebak dalam sintaksis yang rumit.

5. Manfaat Pendidikan

Scratch digunakan di banyak sekolah dan program pendidikan di seluruh dunia karena manfaatnya yang luas dalam mendukung pembelajaran interdisipliner. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir logis, kreativitas, dan kerja sama tim. Selain itu, Scratch memungkinkan integrasi dengan mata pelajaran lain seperti matematika, sains, seni, dan bahasa, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan.

6. Pengembangan Berkelanjutan

Scratch terus berkembang dengan pembaruan dan peningkatan fitur secara berkala. Komunitas pengembang dan pendidik di seluruh dunia terus berkontribusi untuk memperkaya pengalaman belajar melalui Scratch. Versi terbaru, Scratch 3.0, yang diluncurkan pada tahun 2019, mendukung penggunaan di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan perangkat mobile, serta meningkatkan aksesibilitas dan fungsionalitas.

Definisi Sekolah

Sekolah adalah institusi atau lembaga pendidikan formal yang menyediakan lingkungan untuk belajar di bawah bimbingan guru atau instruktur. Sekolah bertujuan untuk mendidik siswa dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari literasi dasar dan numerasi hingga pengetahuan lanjutan dalam berbagai disiplin ilmu. Sekolah biasanya dibagi menjadi beberapa tingkatan berdasarkan usia dan tingkat kemajuan siswa, seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. (National Center for Education Statistics. 2021).

Fungsi Utama Sekolah seperti Pendidikan Akademik, Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika, sains, bahasa, dan studi sosial. Pengembangan Karakter, Membantu siswa mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan sikap positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Sosialisasi, Memfasilitasi interaksi sosial antara siswa, yang penting untuk pengembangan keterampilan interpersonal dan kemampuan beradaptasi dalam masyarakat. Persiapan Karir, Menyediakan pendidikan yang relevan dengan dunia kerja dan mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja.

Pengertian Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang terlibat dalam proses pendidikan formal di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Peserta didik mencakup siswa, murid, atau mahasiswa yang menerima pendidikan dari lembaga pendidikan, seperti sekolah atau universitas. Peserta didik adalah subjek utama dalam proses belajar mengajar dan merupakan penerima langsung dari bimbingan, pengajaran, dan

penilaian yang diberikan oleh pendidik. (Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. 2015)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengembangkan dan mengevaluasi implementasi game edukasi berbasis Scratch dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi desain dan pengembangan game, uji coba, dan analisis data. Berikut adalah tahapan rinci dalam metode penelitian ini.

Proses desain dan pengembangan game edukasi berbasis Scratch dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

A. Identifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP melalui survei dan wawancara dengan guru bahasa Inggris dan ahli pendidikan.

B. Pengembangan Konten

Membuat konten game yang sesuai dengan kurikulum bahasa Inggris tingkat sekolah dasar, mencakup kegiatan seperti pembentukan kata, konstruksi kalimat, dan latihan pemahaman.

C. Desain Game

Menggunakan Scratch untuk mengembangkan game dengan antarmuka yang ramah pengguna dan interaktif. Setiap permainan dirancang untuk menguji dan meningkatkan keterampilan literasi bahasa Inggris tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian berlokasi di 3 Sekolah Dasar pada Provinsi Lampung, Diantaranya:

- 1) SMP Ikhsan Pancasila
- 2) SDN 2 Sidokerto
- 3) SDN 1 Rajabasa Lama

Implementasi game edukasi berbasis Scratch menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP. Hal ini diukur melalui pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 25% di kalangan peserta didik.

1. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar:

Data Observasi: Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan Scratch, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Sebelum implementasi Scratch, hanya sekitar 45% siswa yang menunjukkan minat aktif dalam pelajaran. Setelah implementasi, angka ini meningkat menjadi 75%.

Partisipasi Aktif: Jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam kelas meningkat dari 50% menjadi 80%. Siswa terlihat lebih antusias dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui platform Scratch.

2. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris:

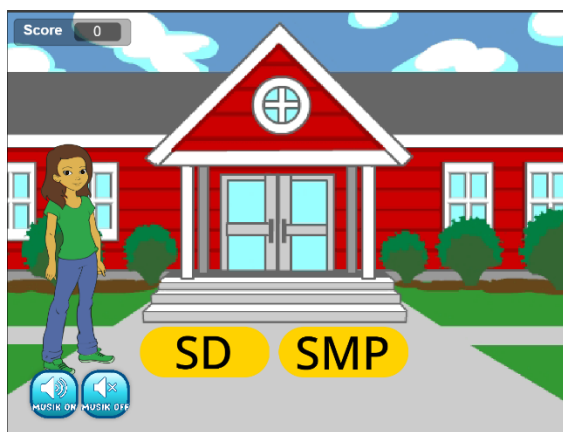
Peningkatan Kosakata: Uji coba dilakukan dengan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kosakata siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 60 menjadi 85 setelah penggunaan Scratch selama tiga bulan.

Kemampuan Menyusun Kalimat: Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun kalimat bahasa Inggris

secara benar. Sebelumnya, 40% siswa mampu menyusun kalimat dengan benar, dan setelah implementasi Scratch, angka ini naik menjadi 70%.

Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini memiliki fungsi sebagai petunjuk permainan, serta melihat ada pilihan jenjang soal untuk SD dan SMP yang dapat langsung dimainkan.



Gambar 1 Tampilan halaman utama

Tampilan Awal Game

Pada tampilan ini berfungsi sebagai awal mulai permainan di setiap jenjang soal yang sudah dipilih setelah sebelumnya sudah menekan tombol SD atau SMP.

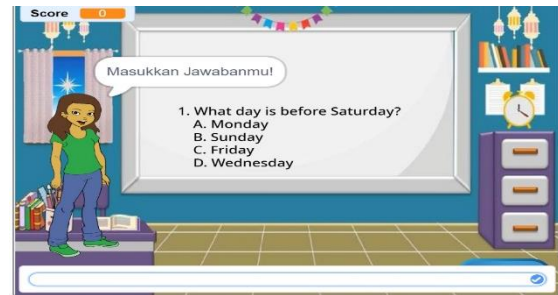


Gambar 2 Tampilan Awal Game

Tampilan Halaman Game

Tampilan halaman game berisi soal-soal pilihan ganda bahasa Inggris yang dapat dikerjakan dengan memilih jawaban yang

paling tepat lalu mengetikkan pada kolom jawaban yang terletak dibawah.



Gambar 3 Tampilan Halaman Game

Tampilan Halaman Skor Game

Tampilan halaman skor memuat tampilan hasil akhir yang diperoleh setelah mengerjakan game hingga selesai pada setiap jenjang soal yang telah dipilih di awal game.



Gambar 4 Tampilan Halaman Skor Game

Keunggulan Scratch sebagai Alat Pembelajaran:

Scratch sebagai alat pembelajaran visual menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh siswa SD dan SMP. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Integrasi Bahasa Inggris dalam Proyek Scratch :

Integrasi bahasa Inggris dalam proyek Scratch memungkinkan siswa untuk belajar bahasa secara kontekstual.

Dengan membuat cerita atau permainan dalam bahasa Inggris, siswa belajar menggunakan bahasa dalam situasi nyata.

Pentingnya Dukungan Guru:

Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa menggunakan Scratch. Guru harus memberikan arahan yang jelas dan membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks.

Pelatihan dan workshop bagi guru mengenai penggunaan Scratch juga diperlukan untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan alat ini dengan maksimal.

Tantangan dan Hambatan:

Beberapa tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan akses ke perangkat teknologi dan kurangnya keterampilan awal siswa dalam menggunakan komputer. Solusi yang dapat diambil adalah menyediakan fasilitas yang memadai di sekolah dan memberikan pelatihan dasar teknologi kepada siswa.

Kesimpulan

KESIMPULAN

Implementasi game edukasi berbasis Scratch terbukti efektif dalam membangun literasi bahasa Inggris peserta didik SD dan SMP. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar dan mengembangkan keterampilan teknis dalam pemrograman. Dukungan dari guru dan penyediaan sumber daya yang memadai sangat penting untuk keberhasilan program ini. Dengan demikian, game edukasi berbasis Scratch dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar dan menengah pertama.

REFERENSI

- [1] Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study." *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- [2] Vasa, R., & Wang, X. (2017). "How Kids Code and How We Know: An Exploratory Study on the Scratch Platform." In *Proceedings of the 12th International Conference on Evaluation of Novel Approaches to Software Engineering*, 93-101.
- [3] Gee, J. P. (2015). "The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning." Palgrave Macmillan.
- [4] Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). "Panduan Program Kampus Mengajar." Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [5] National Literacy Trust. (2017). "What is Literacy?" Retrieved from <https://literacytrust.org.uk>
- [6] Putri, L. D., Repi, & Soehardi, F. (2018). PEMBERDAYAAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK DENGAN PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWA (PKM). *DINAMISIA*, 315-321.
- [7] Qian, M., & Clark, K. R. (2016). "Game-based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research." *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- [8] Scratch Foundation. (2023). "About Scratch." Retrieved from <https://scratch.mit.edu/about>.
- [9] UNESCO. (2015). "Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action for the implementation of Sustainable Development Goal 4." Retrieved from <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon->

framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf.

- [10] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. "Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu."
- [11] Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Routledge. "Learners are individuals engaged in the process of gaining knowledge, skills, attitudes, and values through study, experience, or teaching."
- [12] UNESCO. (2017). "A Guide for Ensuring Inclusion and Equity in Education." Paris: UNESCO. "Learners are the primary beneficiaries of educational processes and systems, which aim to nurture their development, knowledge, and skills to their fullest potential."
- [13] Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 2088-4095.
- [14] Wardhani, J. D. (2022). Penguatan Keterampilan Menstimulasi Perkembangan Literasi, Numerasi, dan Life Skill bagi Cikgu di Sanggar Belajar Subang Mewah Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 185-186.
- [15] Gestiardi, R., & Suyitno. (2021). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-11.
- [16] Diantoro. (2022). ANALISIS PENGEMBANGAN BUDAYA LITERASI DALAM MANINGKATKAN. *Penelitian dan Pengabdian*, 520.
- [17] Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PaudFesah EasterVerry Ronny Palilingan[...]Fakultas TeknikJurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (2022).
- [18] Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia DiniMuthiara FirdausElise MuryantiJurnal Pendidikan Tambusai (2020).
- [19] IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOMReva Ragam SantikaKurnia Ramadhan[...]Safitri JuanitaSebatik (2019),10.46984/sebatik.v23i2.788.
- [20] Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam)Siti AminahJurnal Ilmiah Betrik (2018),10.36050/betrik.v9i03.41.