

Perancangan Kartu Permainan Edukasi Present Tenses Untuk SMP Muhammadiyah 3 Kelas 7 Tanjung Sari Medan

Reniwati Lubis¹, Herri Trisna Frianto²

¹ Politeknik Negeri Media Kreatif; reniwatilubis20151@gmail.com

² Politeknik Negeri Medan; htrisnaf@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Pendidikan Kewarganegaraan;
Pendidikan Anti Korupsi;
Media Pembelajaran Interaktif

Article history:

Received 2024-01-14

Revised 2024-01-16

Accepted 2024-02-17

ABSTRACT

Belajar bahasa Inggris dengan materi Tenses sulit dilakukan oleh siswa. Media pembelajaran yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran berbentuk buku atau modul. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran berupa kartu permainan edukasi Present Tenses sehingga siswa mempelajari materi tenses lebih mudah dipahami dan proses pembelajarannya lebih menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan sifat deskriptif model penelitian observasi. Populasinya diambil dari banku SMP Muhammadiyah siswa kelas 7 dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan studi literatur. Hasil penelitian ini berupa kartu permainan edukasi Present Tenses agar media pembelajaran lebih menyenangkan

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Reniwati Lubis: Politeknik Negeri Media Kreatif; reniwatilubis20151@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Corona melanda seluruh dunia, sehingga segala aktivitas tidak bisa dilakukan secara leluasa. Semua aktivitas harus mematuhi protokol kesehatan agar virus Corona tidak semakin menyebar. Sesuai Penanganan Covid-19 Satgas, (8 April 2022) jumlah orang meninggal akibat Covid-19 di Indonesia berdasarkan konfirmasi adalah 155.509. Sejak merebaknya virus Corona-19 hingga data yang diperoleh di atas semuanya kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara daring. Sehingga siswa tidak mendapatkan pembelajaran langsung mulai tahun 2020. Semua siswa mendapatkan proses pembelajaran dari guru online dengan menggunakan berbagai metode. Metode yang diberikan yang dilakukan guru selama ini umumnya dilakukan secara konvensional atau dengan menonton video. Konvensional metode membuat proses pembelajaran menjadi membosankan sedangkan proses pembuatan media pembelajaran dengan video akan memerlukan waktu yang cukup lama. Belajar

bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang sering kali mendapat kendala oleh seseorang yang kurang atau kurang memahaminya materi tenses. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh Nofriani (Megawati 2019) tentang belajar bahasa Inggris khususnya tentang tenses. "Materi tenses kurang disukai dibandingkan bahasa Indonesia. Akibatnya pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua selalu mengalami kendala dalam pemahamannya sifat tenses." Agar pembelajaran tenses tidak mengalami kendala, maka media pembelajaran yang menarik adalah diperlukan. Media pembelajaran merupakan alat dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar (Tafonao, 2018: 106). Belum ada permainan kartu buatan peneliti yang mengandung tenses hingga 16 rumus dan UNO media kartu remi. Penelitian terdahulu masih menggunakan salah satu rumus Tenses sementara ini penelitian menggunakan 16 rumus. Media visual adalah media yang dapat dilihat (Putri Novita Sari, dkk, 2012:2). Media pembelajaran dibentuk kartu permainan edukatif berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang dan dihias dengan gambar sebagai perantara antara siswa dan sumber belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk mempelajari. Media pembelajaran yang dibuat berupa kartu permainan edukasi Tenses yang dapat membantu seseorang untuk lebih memahami materi Tenses di masa pandemi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut proses pembelajaran pada masa pandemi dimana pembelajaran dilakukan pada waktu-waktu yang dapat membuat seseorang bosan, diperlukan kartu permainan Tenses yang mendidik. Kartu permainan tenses edukasi dirancang dalam sebuah cara menarik untuk membuat bermain kartu lebih menyenangkan.

2. METHODS

Penelitian ini dilakukan di kota Medan dengan sampel acak yaitu pertemuan orang-orang di sekitar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan wawancara teknik, observasi dan studi literatur. Dimana informasi untuk melakukan penelitian berada diperoleh berdasarkan tanya jawab tatap muka mengenai kendala atau permasalahan dalam belajar bahasa Inggris dengan materi tenses. Setelah mengumpulkan data hasil wawancara, observasi dan studi literatur, peneliti merancang konsep tenses edukasi kartu permainan. Ada 2 tahapan dalam pembuatan kartu ini yaitu : 1) mempersiapkan materi Tenses untuk dituangkan pada kartu dan 2) merancang kartu permainan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa kartu permainan edukasi Present Tenses yang bersifat media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif digunakan dibandingkan dengan media pembelajaran buku, modul dan video. Sehingga proses

pembelajaran dan pemahaman siswa dengan menggunakan kartu permainan edukatif lebih baik. Kartu permainan edukasi Present Tenses ini berjumlah 100 kartu. Setiap kartu mempunyai warna yaitu Hijau, Merah, Biru dan Kuning. Game edukasi Present Tenses ini. Kartu ini juga terdapat panduan menjawab materi Present Tenses. Kartu permainan edukasi Present Tenses dapat membantu seseorang untuk lebih memahami materi Present Tenses dimana materi Present Tenses dalam Present Tenses mendidik kartu permainan memiliki 4 jenis Tenses. Permainan kartu edukasi Present Tenses ini dapat dimainkan oleh 2-10 orang rakyat. Berikut rincian isi permainan kartu edukasi Present Tenses :

Tabel 1. Penjelasan isi Kartu Permainan Edukasi Present Tenses

No	Informasi	Kartu Jumlah	Jumlah Warna
1	Pengertian 4 Jenis Tenses	4	4
2	Tenses Formula 4	4	4
3	Kata Kerja / Kata Kerja	60	4
4	Tanda Tangan Arah	8	4
5	Tanda Berhenti	8	4
6	+ 2 tanda	8	4
7	+4 tanda	8	1
Jumlah Kartu		100	

Dalam pembuatan kartu permainan edukasi Present Tenses ini terdapat beberapa tahapan. Berikut langkah-langkah proses mendesain kartu edukasi Present Tenses:

Perancangan Tenses Permainan Kartu Edukasi

Desain strategi

Dalam pembuatan Kartu Permainan Edukasi Tenses ini, tim peneliti akan melakukan penelitian terlebih dahulu kepada beberapa orang untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran tenses. Proses perolehan informasi tersebut dilakukan dengan mewawancarai beberapa orang yang berusia sekitar 12 tahun ke atas. Setelah informasi terkumpul, selanjutnya mengumpulkan materi tentang Tenses dari beberapa referensi, kemudian menentukan konsep desain kartu permainan edukasi Tenses yang diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat dalam mempelajari materi Tenses. Tim peneliti melakukan observasi desain terhadap kartu remi yang ada dan sering digunakan. Tim peneliti merancang kartu permainan edukasi Tenses yang

membuat kemasan dan kartu menjadi menarik. secara efektif dan melalui cara permainan yang menyenangkan.

Konsep desain Pendidikan Tenses Permainan Kartu

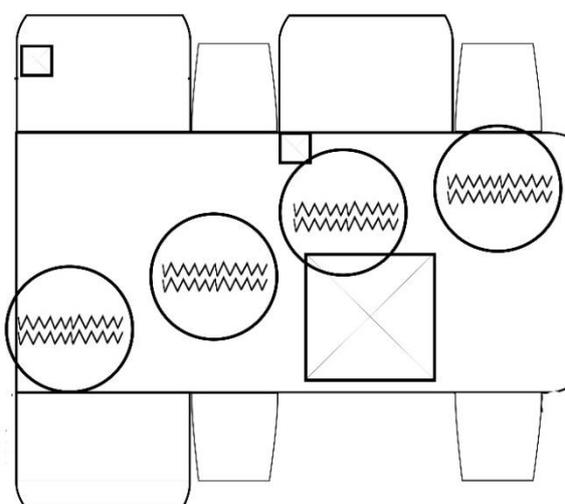
Di bawah ini _ ini beberapa bagian draft tentang Tenses Pendidikan Permainan Kartu :sebagai berikut :

- a. Pengemasan Permainan Kartu Tenses Edukasi
 - 1) Spesifikasi Kemasan
Paket ini dibuat dalam bentuk persegi panjang. Kartu Permainan Edukasi Tenses berukuran 9 cm x 6 cm x 3 cm. Jenis bahan pengemas yang digunakan adalah kertas mesin tik dengan ketebalan 260 gsm ..
 - 2) Desain Kemasan
Pada desain bagian depan kemasan (*cover*) penulis menggunakan konsep dengan menampilkan *corak* (*style*) dengan tulisan "TS UNO" yang setiap hurufnya menggunakan 2 (dua) warna (Kuning dan Biru; Biru dan Merah, Merah dan Hijau) dan pada sampul depan terdapat permainan kartu bergambar dengan warna Merah, Biru, Hitam, sedangkan di bagian belakang kemasannya juga *terdapat* tulisan "TS UNO" di samping kemasannya. Warna berdasarkan desain kemasan kartu yaitu warna hitam agar lebih elegan
- b. Kartu Desain
 - 1) Desain Kartu
Pembuatan kartu menggunakan gaya kartu UNO dengan warna dasar yang berbeda-beda pada beberapa kartu, warna dasar yang digunakan adalah Merah, Biru, Hijau, Kuning dan Hitam. Di bagian tengah kartu terdapat inti atau isi permainan. Inti atau isi permainan diberi gambar dan warna latar belakang. Jumlah kartu yang dibuat adalah 100 kartu. Ukuran lartu dibuat sebesar 5 cm x 8,5 cm. Jenis bahan kartu yang digunakan adalah kertas mesin tik dengan ketebalan 260 gsm .
 - 2) Surat
Huruf yang digunakan dalam pembuatan kartu ini adalah Lucida Bright Font dan Microsoft New Tai Lue .
 - 3) Warna
Penggunaan warna pada permainan kartu tenses edukasi ini menggunakan beberapa warna yaitu merah, biru, kuning, hijau, putih dan hitam

Perancangan Tata Letak Kemasan (Box) Card Game Tenses Education

Rancang bangun kemasan (kotak) permainan kartu Tenses Edukasi dengan layout sebagai berikut :

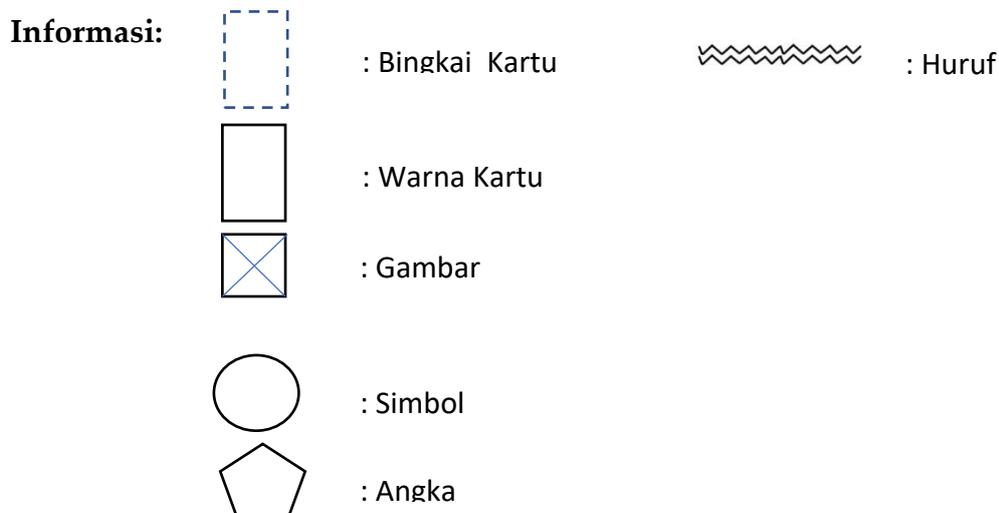
Keterangan :

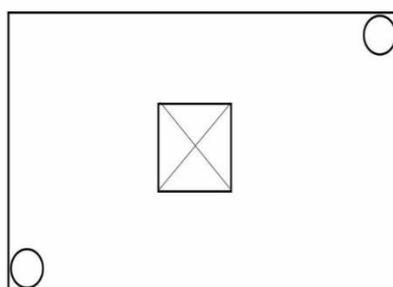


Gambar 1. Tata Letak Kemasan

Permainan Kartu Desain Tata Letak Tenses Pendidikan

Dibawah ini dirancang permainan kartu Tenses Edukasi dengan layout sebagai berikut :

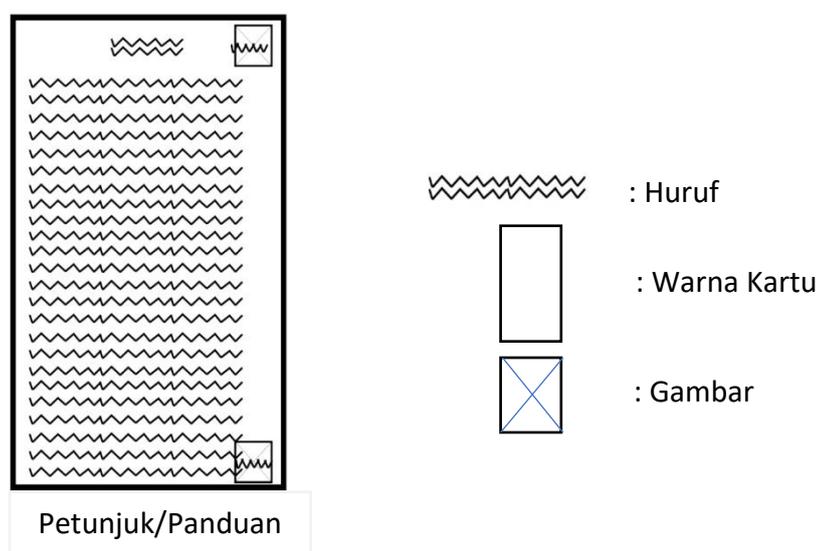




Gambar 2. Tata Letak Kartu Permainan

Perancangan Tata Letak Panduan Permainan Kartu Tenses Edukasi

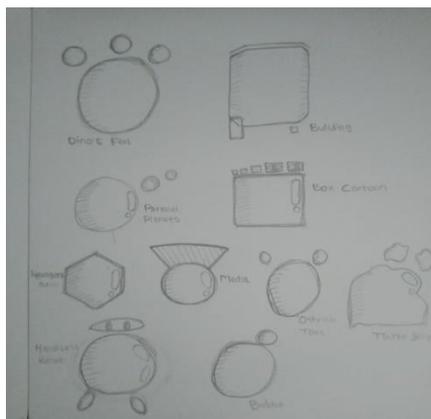
Dibawah ini panduan perancangan permainan kartu Tenses Edukasi dengan layout sebagai berikut :



Gambar 3. Tata Letak Panduan Kartu Permainan

Ilustrasi Desain

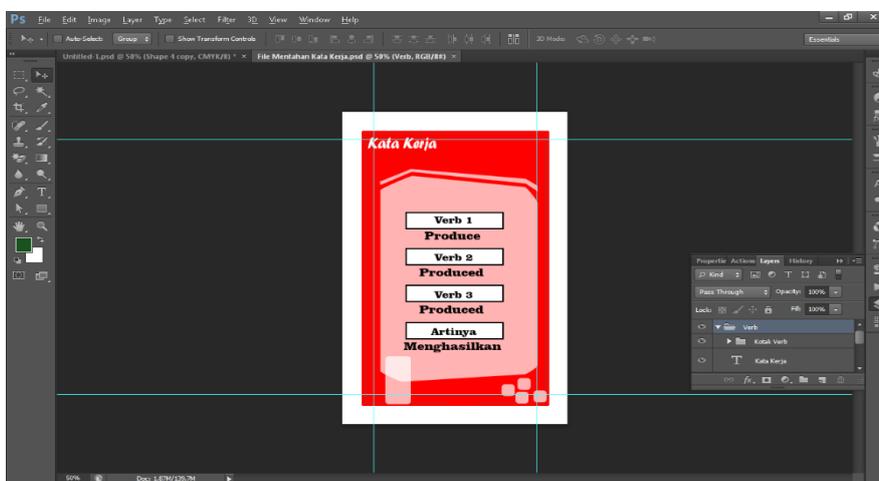
Tahap selanjutnya adalah mendesain ilustrasi. Di bawah ini adalah beberapa desain ilustrasi:



Gambar 4. Game Card Illustration Sketch

Tahapan Pelaksanaan Pendidikan Tenses Permainan Kartu

Setelah Melakukan Beberapa Langkah Tim Peneliti merancang selanjutnya Melakukan Langkah Aplikasi Pembuatan Tenses Edukasi Permainan Kartu . Tahapan ini melaksanakan proses pembuatan kartu Tenses edukasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6. Berikut dibawah ini adalah proses pembuatan permainan kartu Tenses edukasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6 :



Gambar 5. Proses Pembuatan Verb/Verb Card

Proses Pencetakan

Setelah melalui tahap perancangan permainan kartu Tenses edukasi selanjutnya adalah mencetak kartu. Kartu dicetak dengan menggunakan kertas jenis 260 gram.

Tampilan Visual Kartu Permainan Tenses Edukasi

Setelah melalui tahap-tahap pembuatan diatas, berikut adalah tampilan visual dari desain permainan kartu Tenses edukasi :

Spesifikasi:

Nama	: Kartu Tenses
Bahan	: Kertas tik
Tebal Kertas	: 260 gram
Ukuran Kemasan	: 9 cm x 6 cm x 3 cm.
Ukuran Kartu	: 5 cm x 8,5 cm
Font	: Lucida Bright Font dan Microsoft New Tai Lue.
Jumlah Kartu	: 100 buah



Gambar 6. Permainan Kartu Edukasi Tenses



Gambar 7. Permainan Kartu Edukasi Tenses Lengkap

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah kartu permainan edukasi tenses ini didasarkan pada permainan kartu UNO yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Present Tenses Card ini dengan menggunakan 4 jenis Tenses. Diharapkan dengan adanya kartu permainan edukasi Present Tenses ini dapat membantu

seseorang atau siswa dalam memahami atau menggunakan pembelajaran Present Tenses.

REFERENCES

- Anche Sundang Setiani. 2013. *Development of the Uno Plus Card as a Learning Media for Plantae Subjects in High School Biology Subjects*. Jambi: Jambi University
- Angraini, Lia., Natalia, Kirana. 2018. *Design Communication Visuals : Basic - Base Guide For Beginner*. Bandung: Shades
- Asmarani.A.U, 2007, *The Effectiveness of Using Flashcards in Teaching Simple Present Tense at the Eighth Grade Students of SMPN 2 Simpang Empat Karo*, Tesis, Sanata Dharma University, Yogyakarta
- Covid-19 Task Force. 2020. Covid-19 infographic (8 April 2022). The article was downloaded from the <https://covid19.go.id/page> accessed on October 28, 2020, at 20:22.
- EF Education First , 2020 , *Tips for Mastering 16 English Tenses* , Article downloaded from <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/tips-menuasai-16-tenses-Bahasa-inggris/>
- Gunawan, G., OK, A. H., & Murtopo, M. (2019). Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D Sebagai Media Pengenalan Planet Untuk Anak Usia DinI. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, 4(1).
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Designs: Edition Revision 3rd* Bandung: informatics .
- Hendriyana, Husen. 2019. *Nirmana's Basic Forms: Principles and Fundamentals of Art Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Hermawan. Adytia Dwi, 2015, *Development of Educational Game Cards for Knowledge of Sports Branches in Class XI Students of SMA Negeri 1 Parakan in 2015* . Semarang: Thesis of Semarang State University
- Kurt, R., Squire, K. & Jenkins, H. (2004). *Harnessing the power of games in Education*, Insight, vol. 3, pp. 5-33
- Megawati, E. (2019). *The Use of Peer Teaching Learning Model in Teaching Tenses to EFL Students*. *DEIKSIS* , 11(01), 39-50.
- Parisuthikhan. M, 2018, *The Development Of -ED Ending Verb Pronunciation Of Ninth Grade Students Using -ED Ending UNO Game Card*, English Language Teaching Language Institute Thammasat University
- Prastowo, Andi. 2018. *Learning Resources and Learning Centers: Theory and Its Applications* . Depok. Prenadamedia Group

- Putri Novita Sari, et al. 2012. *Picture Cards and Achievement Trees in Learning to Read Javanese Script* . Surakarta: PGSD FKIP-Sebelas Maret University
- Rastegarpour .H, Marashi . P, 2012, The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31 (2012) 597 – 601
- Sebastian. Ting. Etc. 2014. *The Design of Card Game as a Media for Introduction of Wayang Characters Based on the Ramayana Story* . *Journal of DKV Adiwarna* Vol 1 (No 4)
- Suri, Pure. 2020. *Teaching of Tenses Materials Through Students To Students And Teacher To Students Method Teaching Of Tenses Materials Through The Students To Students Method And Teacher To Students Method* . *Journal of Education Science (JES)*. Vol6 (No 1)
- Tafonao, Talizaro. 2018. *The Role of Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning* . *Journal of Educational Communication*. Vol 2 (No. 2), 106.
- Ulina . JE and Syawani Umar. 2013. *Savi's Learning Model in Learning Simple Present Tense Class VIII SMPN 2 Nanga Pinoh* . Sumarni Post Graduate, FKIP Tanjungpura Umniversitas, Pontianak. *Journal of Equatorial Education and Learning* Vol 2 (No 4)
- Wibowo, Ibn Teguh. 2015. *Learn Graphic Design How To Quickly Learn Graphic Design Easily* . Yogyakarta: Notebooks.
- Yunanto. A. A., 2019, English education game using non-player character based on natural language processing, *Procedia Computer Science* 161 (2019) 502–508