

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan sejak tahun 2022 oleh Kemendikbudristek BSKAP (2022) pembelajaran berbasis aktivitas serta pemanfaatan teknologi untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Menurut Diputra (2020) memasuki abad ke-21, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat pesat. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran penting di semua jenjang pendidikan dan bagian dari literasi global. Sebagai alat komunikasi internasional, bahasa ini perlu dikenalkan sejak dini.

Dalam Kurikulum Merdeka, Bahasa Inggris ditetapkan sebagai pelajaran wajib mulai dari jenjang SD hingga SMP. Namun pada praktiknya, banyak siswa SD merasa cemas dan kesulitan, terutama dalam hal pengucapan, memahami arti kata, serta menguasai empat keterampilan dasar, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Salah satu penyebab utama dari kesulitan tersebut adalah rendahnya pemahaman kosakata, yang seharusnya menjadi fondasi utama dalam penguasaan Bahasa Inggris. Pemahaman Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih menjadi tantangan bagi banyak siswa.

Pembelajaran sering kali terbatas pada hafalan tanpa memahami konteks penggunaan bahasa, sehingga siswa kesulitan menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di SD adalah membekali siswa dengan semangat dan kepercayaan diri dalam belajar, serta kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun, kemajuan zaman belum diimbangi dengan perubahan dalam praktik pembelajaran. Bayu (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang optimal melibatkan partisipasi aktif siswa dan penggunaan media yang sesuai. Bayu (2024) menyatakan media pembelajaran berbasis *video* animasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa karena materi dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Candrawati (2022) menambahkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang variatif seperti teks, *video*, dan permainan peran untuk mendukung pemahaman bahasa.

Meskipun demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih bersifat prosedural dan kurang memanfaatkan media interaktif, sehingga belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Hal ini didukung oleh penelitian. Lena (2023) dalam *Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*, yang menyebutkan bahwa hambatan utama berasal dari kurangnya media pembelajaran yang kreatif serta keterbatasan guru dalam menguasai teknologi. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang bersifat kontekstual, menarik, serta memberi ruang latihan yang cukup agar pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris dapat berkembang secara optima. Salah satu teori yang relevan adalah

Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar. Otak manusia memproses informasi melalui saluran *visual* dan *auditori* yang terbatas, sehingga materi perlu disusun secara efisien agar tidak membebani memori kerja dan membantu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Prinsip multimedia, koherensi, dan segmentasi dalam teori ini sangat sesuai untuk pengembangan media *video* interaktif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Prinsip ini juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal sesuai ketentuan KKTP.

Dalam pendidikan, pencapaian hasil belajar tidak hanya diukur dari skor, tetapi juga mencerminkan penguasaan kompetensi, pemahaman materi, keterampilan, dan sikap sesuai standar. Kemendikbudristek BSKAP (2022), siswa dianggap memahami materi jika memperoleh nilai 86–100% dengan predikat “baik”, yang menunjukkan ketuntasan belajar dan kesiapan untuk materi pengayaan. Oleh karena itu, pemahaman siswa perlu dinilai tidak hanya melalui ujian, tetapi juga dari penguasaan aspek-aspek dalam standar kompetensi, yang diklasifikasikan dalam predikat nilai seperti dalam Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Interval Nilai	Predikat
0-40%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41-65%	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan
66-85%	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86-100	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Sumber: Kemendikbudristek BSKAP (2022)

Menurut Kemendikbudristek BSKAP (2022), seorang siswa dinyatakan tuntas apabila menguasai minimal 66% dari kompetensi pengetahuan. Namun, untuk mencapai kategori “baik”, tingkat penguasaan harus berada pada rentang 86–100%. Artinya, pemahaman siswa perlu dikembangkan melebihi ketuntasan dasar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, dan pembentukan karakter untuk mencapai tujuan pendidikan secara utuh.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung dengan guru Bahasa Inggris yang sekaligus menjadi wali kelas II SD Albana Bali, yaitu Bapak Ferry Fadli, S.Pd., diketahui bahwa rendahnya pencapaian belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris disebabkan Hal ini disebabkan oleh rendahnya semangat belajar siswa serta kurangnya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan media pembelajaran yang monoton, khususnya pada materi *It Is My Family* yang dimana banyak siswa kelas II yang masih kesulitan dalam pengucapan kosakata keluarga dan bingung dalam penggunaan kata ganti *she, he, his, her*. Penggunaan media pembelajaran *visual* seperti gambar dan lagu memang sudah diterapkan, namun penggunaannya masih kurang optimal dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut hal ini disebabkan karena media yang digunakan terlalu sering digunakan tanpa ada variasi apapun, pendidik hanya menggunakan media *visual* seperti power point dan *YouTube* dalam proses pembelajarannya sehingga masih minim media interaktif yang digunakan. Penelitian ini di fokuskan pada siswa kelas II SD Albana Bali pada materi topik *It Is My Family*. Adapun rekapitulasi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada topik “*It Is My Family*” disajikan pada Tabel 1.2 berikut.

Tabel 1. 2 Rekapitulasi KKTP Siswa Kelas II SD Albana Bali

Kategori	Banyak Siswa	Persentase
Belum mencapai remedial seluruh bagian (0-40%)	5 siswa	20,8%
Belum mencapai ketuntasan, remedial bagian yang diperlukan (41-65%)	9 siswa	37,5%
Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial (66-85%)	7 siswa	29,2%
Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan (86-100%)	3 siswa	12,5%
Total	24 Siswa	100%

Sumber: Wawancara Wali Kelas II SD 2 Albana Bali Bapak Moh. Ikhwan Hakim, S.Pd.

Sebanyak 10 dari 24 siswa atau 41,7% telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi Bahasa Inggris "*It Is My Family*". Sementara itu, 14 siswa lainnya (58,3%) masih belum mencapai ketuntasan dan memerlukan remedial, baik secara menyeluruh maupun pada bagian tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kendala dalam memahami materi. Ketimpangan ini menunjukkan bahwa penguasaan materi belum merata di antara siswa. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti gambar statis dan lagu yang berulang, yang menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar siswa. Selain itu, media yang digunakan belum mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan memilih media yang tepat, sehingga materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Diputra (2020), pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memperkuat

efektivitas belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, media yang menarik dan menyenangkan sangat penting untuk membangkitkan semangat serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu alternatif yang berpotensi meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa adalah media *video* interaktif berbantuan *digital Game-based assessment* dengan *platform Educaplay*. *video* interaktif merupakan media pembelajaran berbasis *audio-visual* yang tidak hanya menyajikan tayangan untuk ditonton dan didengar, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan kontennya. Artinya, *video* ini menggabungkan tampilan *visual* dengan fitur interaktif yang memberi kendali kepada pengguna, sehingga penyampaian materi menjadi lebih fleksibel dan menyesuaikan kebutuhan siswa.

Menurut Fauziyah Nina (2022), penggunaan *video* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, dan mempermudah pemahaman materi, karena siswa dapat mengatur pemutaran *video* sesuai kebutuhan, seperti mengulang atau menghentikan. Menurut Santhalia (2024) menyatakan bahwa *Game-based assessment* adalah metode evaluasi yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam penilaian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan imersif. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran kemampuan siswa secara interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan selama penilaian. Dengan demikian, penilaian menjadi lebih menarik dan efektif untuk mengenali kelebihan serta kekurangan siswa. Sementara itu, menurut Ramdhanti (2024) *Educaplay* merupakan *platform* yang mendukung penerapan *Game Based Assessment* dengan menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan mencocokkan pasangan. *Platform* ini memungkinkan guru

menyusun penilaian secara praktis dan memperoleh hasil secara langsung serta akurat. Selain meningkatkan semangat belajar.

Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan sendiri, sehingga guru dan siswa dapat merancang aktivitas sesuai kebutuhan. Penggunaan *video* interaktif berbantuan *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman, partisipasi aktif, kemandirian belajar, kerja sama, komunikasi, semangat belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, *Educaplay* juga memungkinkan guru untuk memperoleh hasil penilaian secara langsung dan akurat, sehingga proses pembelajaran dan evaluasi menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Beberapa penelitian menunjukkan keefektifan media *video* interaktif dan *Educaplay*. Tarigan (2024) dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay*” mencatat peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II dari 37,5% (pra-siklus) menjadi 87,5% (siklus II). Sementara itu, Wahyuni (2024) menemukan bahwa *video* pembelajaran interaktif berbasis Capcut memiliki tingkat kepraktisan 91,99% dan efektivitas 89,45%, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa.

Melalui media *video* interaktif berbantuan *Educaplay*, diharapkan siswa kelas II SD dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris pada materi *It Is My Family*, baik dalam penguasaan kosakata, penggunaan kata ganti, dan keaktifan belajar. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media *video* Interaktif Berbantuan *Digital game-based assessment platform Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Bahasa Inggris Materi *It Is My Family* Kelas II SD Albana Bali.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum optimal.
2. Kesulitan dalam menghafal dan mengucapkan kosakata anggota keluarga dalam Bahasa Inggris.
3. Kesulitan menggunakan kata ganti orang dan kepemilikan.
4. Rasa bosan serta hilangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga nilai hasil belajar siswa menurun.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang diteliti agar sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak melebar ke luar fokus utama. Dari berbagai faktor yang dapat memengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, peneliti memilih ke-empat aspek utama yang dijadikan fokus, yaitu: rancang bangun media, validitas, kepraktisan dan keefektifitas media *video* interaktif berbantuan *Digital Game-based assessment* menggunakan *platform Educaplay*. Ke-empat aspek ini dipilih karena dianggap paling berperan dalam mendukung keberhasilan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan media *video* interaktif yang digunakan untuk membantu siswa kelas II SD Albana Bali memahami materi Bahasa

Inggris "*It Is My Family*". Materi yang dikembangkan difokuskan pada kosakata anggota keluarga dan penggunaan kata ganti orang seperti *he, she, his, dan her*, yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan kurikulum yang berlaku. Penelitian ini tidak membahas keterampilan berbahasa lain seperti berbicara, membaca, dan menulis secara mendalam. Subjek dalam penelitian ini juga dibatasi, yaitu hanya siswa kelas II SD Albana Bali Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan pembatasan yang jelas ini, pengembangan media dapat dilakukan secara lebih fokus, tepat sasaran, dan menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, fokus dari penelitian ini adalah Pengembangan Media *video* Interaktif Berbantuan *Digital game-based assessment platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas isi, tampilan, dan desain media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas media *video* interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa

Inggris materi "*It Is My Family*" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media *video* Interaktif berbantuan *digital game-based assessment platform Educaplay* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Bahasa Inggris *It Is My Family* Kelas II Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *video* interaktif berbantuan *platform Educaplay* ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *video* interaktif berbantuan *digital platform Educaplay* disajikan dalam bentuk *video* dan *link* yang berisikan suara dan berbasis interaktif terdapat tautan (*link*) menuju *game* edukatif di *Educaplay* yang berfungsi sebagai sebuah *assament* atau latihan.
2. Media ini dibuat menggunakan Aplikasi canva,Lumi H5P,Adobe Photoshop,Adobe After Effect
3. Media ini menggabungkan unsur teks, gambar, suara, dan aktivitas interaktif, sehingga dapat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
4. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan siswa, baik saat belajar di kelas maupun saat belajar mandiri di rumah. Siswa dapat mengaksesnya melalui hp atau laptop, dengan bimbingan dan pengawasan orang tua saat digunakan di rumah.
5. Keunggulan media ini adalah mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, baik *visual*, *auditori*, maupun kinestetik. Media ini juga mendorong

siswa untuk belajar secara aktif dan reflektif melalui umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem *Educaplay* setelah setiap aktivitas diselesaikan.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Pengembangan media *video* interaktif berbantuan *platform Educaplay* terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Teoretik:

Media pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan elemen *visual*, *audio*, dan permainan edukatif diyakini secara teoritis dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya Bahasa Inggris.

2. Asumsi Empiris:

Berdasarkan temuan dan praktik sebelumnya, penggunaan media *video* interaktif yang menarik dan responsif terbukti mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di rumah menggunakan perangkat seperti handphone atau laptop. Dengan fitur penilaian otomatis dari *Educaplay*, siswa dapat segera mengetahui hasil belajarnya secara langsung.

3. Asumsi Eliminatif:

Dalam merancang media ini, diasumsikan bahwa hambatan-hambatan seperti keterbatasan jaringan internet atau ketidakmampuan siswa dalam mengakses teknologi telah diminimalisir melalui penyesuaian konten dan

format media agar dapat diakses dengan perangkat sederhana dan kebutuhan kuota internet yang rendah.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media *video* interaktif berbantuan *Digital Game-Based Assessment platform Educaplay* hanya dikembangkan dan diuji pada siswa kelas II SD Albana Bali.
2. Materi yang dikembangkan dalam media terbatas pada topik Bahasa Inggris *It Is My Family*, khususnya pengenalan kosakata anggota keluarga serta penggunaan kata ganti *he, she, his, dan her*.
3. Media *video* interaktif berbantuan *platform Educaplay* memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone* serta akses internet untuk mengakses fitur permainan dan kuis yang tersedia pada *platform Educaplay*.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan *ADDIE* merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang dirancang guna mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Model *ADDIE* terdiri atas lima tahapan, yaitu 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.
2. Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai segala bentuk alat atau

benda yang digunakan untuk mendukung kemudahan dalam proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung .

3. *video* interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara, animasi, gambar, teks, dan grafik secara terpadu serta interaktif, sehingga menciptakan hubungan langsung antara media tersebut dengan penggunaanya dalam proses belajar.
4. *Educaplay* merupakan sebuah *platform* pembelajaran daring yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif untuk membantu siswa belajar secara lebih menarik dan efektif. Beberapa jenis permainan yang tersedia di antaranya adalah *froggy jumps*, menyusun huruf (*unscramble letters*), teka-teki silang, permainan ABC, permainan memori, mencocokkan kolom, teka-teki (*riddle*). Selain itu, *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat permainan sendiri, sehingga baik guru maupun siswa dapat merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.
5. Mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dasar berbahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata sejak dini sangat penting, karena membantu siswa memahami materi pelajaran dan berkomunikasi dengan baik. Salah satu materi yang dipelajari adalah “*It’s My Family*,” yang memperkenalkan kosakata tentang anggota keluarga serta penggunaan kata ganti orang. Penelitian ini memfokuskan pada pengenalan

kosakata dalam tema keluarga, dengan memperkenalkan kata ganti orang seperti "*he*" untuk laki-laki dan "*she*" untuk perempuan.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya media yang menggabungkan unsur *video* dan *game-based assessment digital*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dan referensi mengenai desain, validasi, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembang media atau akademisi dalam merancang media serupa yang sesuai dengan karakteristik siswa di jenjang pendidikan dasar.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Guru

Memberikan contoh media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi Bahasa Inggris, khususnya topik "*It Is My Family*". Guru dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Inggris secara lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Media ini juga mendorong siswa belajar secara aktif, serta mendapatkan umpan balik langsung dari permainan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu bentuk implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Sekolah dapat mengadopsi dan mengembangkan media ini untuk digunakan dalam mata pelajaran lain.

d. Bagi Pengembang Media

Menjadi contoh pengembangan media berbasis *video* interaktif dan *game-based assessment* yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat media lain yang serupa.

e. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi dan dasar untuk melakukan penelitian lanjutan di bidang pengembangan media berbasis teknologi, khususnya di tingkat sekolah dasar.