

Perancangan Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar Inpres Paropo Makassar

Rensa Kendek^{*1}, Wenni Sonya Astrina², Baharuddin Rahman³, Sunardi⁴, Imran Djafar⁵,
Joseph Tumiwa⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Dipa Makassar; Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 9 Makassar

e-mail: ¹rensakendek1@gmail.com, ²wenysonyaastrinaa@gmail.com,

³baharuddinrahman9@gmail.com, ⁴sunardi@undipa.ac.id, ⁵imrandjafar@undipa.ac.id,

⁶tumiwajoseph@gmail.com

Abstrak

Sekolah Dasar Inpres Paropo merupakan salah satu sekolah yang memberikan pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV s/d kelas VI. Pada saat kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, kemampuan beberapa siswa dalam mengingat kosakata masih lemah. Sehingga kurangnya minat anak-anak untuk belajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan adanya software game edukasi bahasa Inggris ini penulis membuat software ini dengan menggunakan software Construct 2 yang didalamnya terdapat tampilan dimana pemain diminta untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada. Oleh karena itu dengan adanya perancangan software game edukasi bahasa Inggris ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran bagi anak dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain dan dapat menjadi wahana untuk menambah pengetahuan baru yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci - Game Edukasi, Bahasa Inggris, Construct2.

Abstract

Inpres Paropo Elementary School is one of the schools that provides English lessons for grade IV to class VI students. During English learning activities in class, the ability of some students to remember vocabulary is still weak. So that the lack of children's interest in learning, especially in English subjects. With the existence of this English educational game software, the author makes this software using construct 2 software which has a display where the player is asked to solve some of the existing problems. Therefore, with the design of English educational game software, it is hoped that it can facilitate the learning process for children by using the concept of learning while playing and can be a vehicle for adding new knowledge that is more interactive and fun.

Keywords - Educational Games, English, Construct2.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini tidak lepas dari kehidupan manusia. Adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat mudah dilakukan untuk menjalin hubungan secara global. Berkomunikasi dengan setiap orang di seluruh dunia, perlu adanya penguasaan bahasa universal. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang wajib diajarkan pada anak, namun rata-rata anak mengalami hambatan saat mempelajarinya (Irsyadi, Annas, & Kurniawan, 2019).[1] Mata pelajaran Bahasa Inggris dalam pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar adalah satu hal yang penting sebab menyampaikan bekal buat komunikasi dunia. Meski

demikian, belajar bahasa Inggris sering disebut sulit bagi masyarakat Indonesia. Kemampuan dalam berbahasa Inggris warga Indonesia masih tergolong rendah hal itu terbukti dengan English Proficiency Index (EF) atau Indeks kemampuan berbahasa Inggris.[2]

Permintaan game cenderung semakin tinggi serta pemanfaatan game dalam dunia pendidikan meningkat seiring dengan kemajuan teknologi, Hal ini membuktikan keefektifan game menjadi media pembelajaran yang menarik [3]. Bahasa Inggris sebagai bahasa yang sulit dipelajari dikarenakan aspek yang ada dalam bahasa Inggris membuat para pelajar sulit mengingat. Metode pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran yang tidak menyampaikan perkembangan baru mengakibatkan salah satu aktifitas terbilang membosankan sebab tidak memotivasi pelajar untuk mulai mengenal suatu budaya baru tanpa menggunakan buku. Karena kurangnya pemahaman mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai akibatnya membentuk para pelajar menerima nilai yang tidak memuaskan. Sehingga pelajar merasa bahasa Inggris adalah pelajaran yang rumit dipelajari.[4]

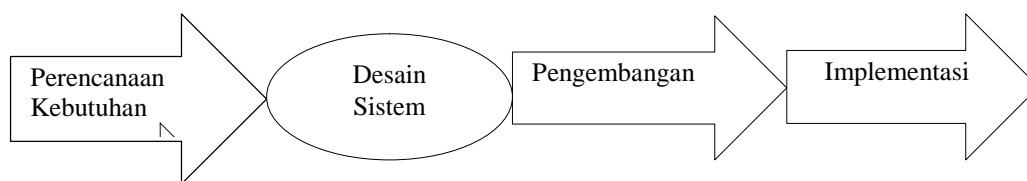
Berdasarkan masalah tersebut maka penulis akan merancang salah satu wahana pembelajaran bagi siswa sekolah dasar yaitu sebuah software game edukasi bahasa Inggris, Hal itu mengingat bahwa di usia tersebut, anak lebih praktis menangkap serta mendapatkan pembelajaran sebuah bahasa walaupun masih pada tahap dasar dan juga sudah bisa berfikir secara sistematis serta dapat mengeksplorasi banyak hal secara logis contohnya dengan bermain sebuah game. (Penerapan et al., 2022).

Oleh karena itu dengan adanya perancangan software game edukasi bahasa Inggris ini diharapkan akan bisa mempermudah proses belajar anak-anak menggunakan konsep belajar sambil bermain serta bisa menjadi wahana penambah ilmu pengetahuan yang baru lebih interaktif dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode RAD atau Rapid Application Development adalah metode pengembangan perangkat lunak RAD adalah metode yang menggunakan pendekatan berorientasi objek dalam pengembangan sistem yang didalamnya termasuk pengembangan perangkat dan juga proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada siklus pengembangan dengan menggunakan waktu yang singkat.

Proses atau tahapan dalam metode RAD terbagi menjadi 4 tahapan yaitu Perancangan Kebutuhan, Mendesain Sistem, Proses Pengembangan dan Implementasi.[5]



Gambar 1 Rapid Application Development

2.1 Pengumpulan data

Pada tahap ini kami mengumpulkan data melalui :

2.1.1 Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara langsung dengan Guru di Sd Inpres Paropo.

2.1.2 Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung kelokasi penelitian.

2.1.3 Kuesioner

Yaitu mengambil sampling sikap atau pendapat dari responden.

2.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan alat untuk menerima informasi atau data sesuai dengan pengamatan dan wawancara. Metode Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi *postpositivisme*, digunakan untuk penelitian pada kondisi objek yang alamiah, (berlawanan dengan eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dalam triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan yang akan terjadi adalah penelitian kualitatif yang menekankan pada makna asal *generalisasi*. [6]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

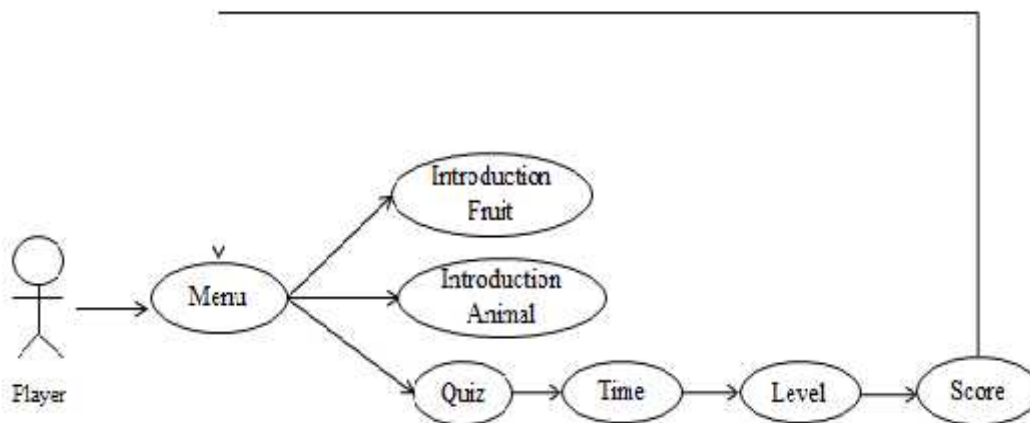
3.1 Analisis Sistem

Pada tahap penelitian ini dilakukan uji coba di Sekolah Dasar Inpres Paropo pada Hari/Tanggal : Selasa/14 Februari 2023, aplikasi game edukasi bahasa Inggris ini dimainkan oleh siswa kelas IV sampai dengan kelas VI. Dalam aplikasi game ini disajikan materi tentang pengenalan buah, pengenalan hewan dan quis.

3.2 Analisis Perancangan Sistem

a. Usecase Diagram

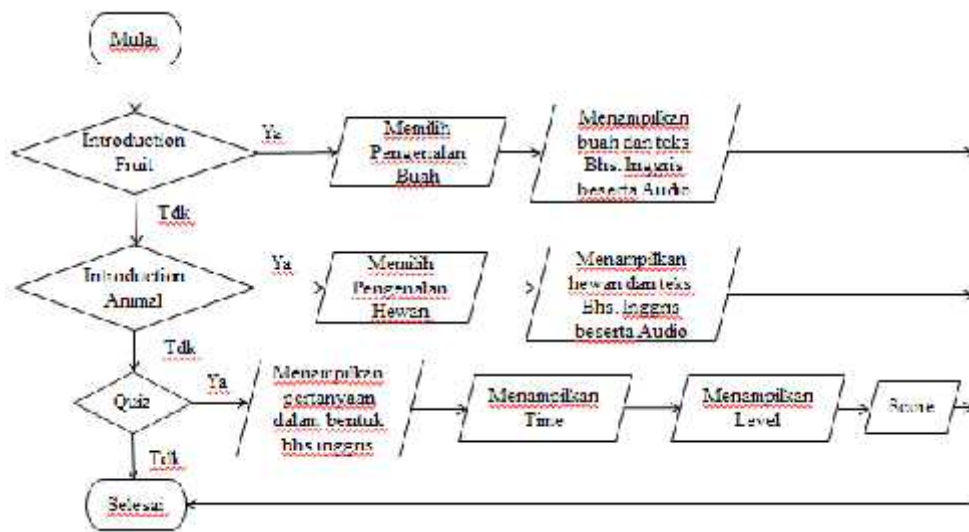
Use case diagram bertujuan untuk menunjukkan atau menggambarkan proses kegiatan dalam suatu sistem. Hal ini dapat memudahkan pengguna untuk membaca dan memahami informasi yang diberikan.



Gambar 2 *Use Case* Diagram

b. Flowchart Diagram

Flowchart adalah diagram yang menjelaskan alur proses dari suatu program. Sehingga flowchart dapat menterjemahkan proses berjalannya suatu program agar lebih mudah dipahami.



Gambar 3 Flowchart Diagram




3.3 Pengujian Sistem

Pada pengujian ini dilakukan dengan menggunakan pengujian black box. Pada pengujian Black Box ini penulis menjalankan aplikasi untuk mengecek setiap menu dan fitur yang ada pada aplikasi. Setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi, semua sistem berjalan dengan baik.



1. Menampilkan Halaman *Splash Screen*

| | | |
|---|--|--|
| Test Factor | Menekan Icon aplikasi | |
| Hasil | | |
| Keterangan | Berhasil menampilkan <i>Splash Screen</i> aplikasi | |
| Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |

2. Menampilkan Halaman Utama




| | | |
|---|------------------------------------|---|
| Test Factor | Menampilkan halaman utama |  |
| Hasil | |  |
| Keterangan | Berhasil menampilkan halaman utama |  |
| Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |

3. Menampilkan Halaman Menu

| | | |
|--------------------|-----------------------------------|--|
| Test Factor | Menampilkan halaman menu |  |
| Hasil | |  |
| Keterangan | Berhasil menampilkan halaman menu | |


| | | |
|--|--|--|
| | |  |
| <p>Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil</p> | | |

4. Menampilkan Halaman Introduction Fruit



| | | |
|--|--|--|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol introduction fruit</p> |  |
| <p>Hasil</p> | |  |
| <p>Keterangan</p> | <p>Berhasil menampilkan introduction fruit</p> |  |
| <p>Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil</p> | | |

5. Menampilkan Translate Halaman Introduction Fruit




| | | |
|---------------------------|---------------------------------|--|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol translate</p> |  |
| <p>Hasil</p> | | |

| | | |
|---|--------------------------------------|--|
| | | |
| Keterangan | Berhasil menampilkan translate fruit |  |
| Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |



6. Menampilkan Halaman Introduction Animal


| | | |
|---|--|--|
| Test Factor | Menekan tombol introduction animal |  |
| Hasil | | |
| Keterangan | Berhasil menampilkan introduction animal |  |
| Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |

7. Menampilkan Translate Halaman Introduction Animal




| | | |
|--|--|---|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol translate</p> |  |
| <p>Hasil</p> | |  |
| <p>Keterangan</p> | <p>Berhasil menampilkan translate animal</p> |  |
| <p>Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil</p> | | |

8. Menampilkan Halaman Quiz Class 4

| | | |
|---------------------------|------------------------------------|--|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol Quiz Class 4</p> |  |
| <p>Hasil</p> | |  |



| | | |
|--|--|--|
| <p>Keterangan</p> | <p>Berhasil menampilkan quiz Class 4</p> |  |
| <p>Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil</p> | | |

9. Menampilkan Halaman Quiz Class 5




| | | |
|--|--|--|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol Quiz Class 5</p> |  |
| <p>Hasil</p> | |  |
| <p>Keterangan</p> | <p>Berhasil menampilkan quiz Class 5</p> |  |
| <p>Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil</p> | | |

10. Menampilkan Halaman Quiz Class 5 Level 2

| | | |
|---------------------------|-------------------------------------|--|
| <p>Test Factor</p> | <p>Menekan tombol go to level 2</p> |  |
|---------------------------|-------------------------------------|--|

| | | |
|---|--|--|
| | |  |
| Hasil | |  |
| Keterangan Berhasil menampilkan quiz class 5 level 2 Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |

11. Menampilkan Halaman Quiz Class 6

| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| Test Factor | Menekan tombol quiz class 6 |  |
| Hasil | |  |
| Keterangan | Berhasil menampilkan quiz class 6 |  |
| Ket : = Berhasil X = Tidak Berhasil | | |

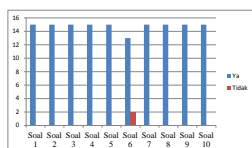
3.4 Hasil Pengujian Aplikasi (Kuesioner)

Pengujian aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris dilakukan dengan pengujian kuesioner oleh 15 responden. Pengujian ini dilakukan sebagai salah satu pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dibangunnya aplikasi tersebut. Adapun untuk data pengujian sebagai berikut :

Tabel 1. Pengujian Kuesioner

| No. | Pertanyaan | Jawaban | |
|-----|---|---------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Apakah anda setuju aplikasi game bahasa inggris ini memberikan edukasi? | | |
| 2. | Apakah game edukasi bahasa inggris ini dapat mempermudah pemahaman anda dalam belajar bahasa inggris? | | |
| 3. | Apakah materi yang ada dalam aplikasi sudah memadai? | | |
| 4. | Setelah menjalankan aplikasi “Game edukasi bahasa inggris” ini, apakah aplikasinya mudah digunakan? | | |
| 5. | Apakah fitur yang ada pada aplikasi game edukasi bahasa inggris ini sudah berfungsi dengan baik? | | |
| 6. | Apakah anda merasa game edukasi bahasa inggris ini menyenangkan dan tidak membosankan? | | |
| 7. | Bermanfaatkah informasi dalam game edukasi bahasa inggris ini? | | |
| 8. | Apakah game edukasi ini membuat termotivasi untuk belajar? | | |
| 9. | Menurut anda, Apakah game edukasi ini menarik? | | |
| 10. | Apakah pertanyaan yang ada pada menu quiz sudah sesuai dengan materi ajar pada menu introduction? | | |

Tabel angket ini peneliti sesuaikan dengan jenis pertanyaan yang berkaitan dengan game edukasi yang peneliti buat.



Gambar 3.1 Tampilan Grafik Kuesioner

Berdasarkan penelitian pengujian kuesioner di atas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian dan uji coba menunjukkan bahwa dengan membuat game edukasi bahasa Inggris ini, pengguna merasa belajar bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan game edukasi yang dapat menyajikan materi dan pernyataan sebagai evaluasi pembelajaran siswa, sehingga dapat menjadi wahana permainan untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil penelitian dan uji coba menunjukkan bahwa dengan membuat game edukasi bahasa Inggris, pengguna merasa belajar bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

5. SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini untuk penggunaan dan pengembangan game edukasi bahasa Inggris agar menghasilkan aplikasi yang maksimal dalam pembuatannya, penulis memberikan saran untuk penelitian kedepan antara lain:

1. Diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur menu play game lainnya, sehingga perlu dibuat menu play game yang menarik lagi.
2. Kemudian kurangnya rintangan dalam permainan, sehingga perlu adanya penambahan tingkat kesulitan untuk membuat variasi soal pada setiap tingkat permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Irsyadi, F.Y., R., & Kurniawan, Y.I. 2019. Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknolgi Dan Informasi*, 9(2), 78-79.
- [2] Penerapan, J., Informasi, T., Untuk, I., & Berbasis, A. (2022). *IT-EXPLORE*. 01, 230–243.
- [3] Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2018). *Game online kustiawan 2018*. 4, 11.
- [4] Bun, A. Y. (2021). *Edukasi Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Melalui Augmented Reality Berbasis Android*. http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/567%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/567/1/cover_s.d_bab_III.pdf
- [5] Epriliyansyah, A., Epriliyansyah, A., Verina, W., Tanjung, M. R., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., & Utama, U. P. (2018). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 629–638.
- [6] Nawir, F. A., Kafiar, M. E., Kadang, M. O., & Annah, A. (2022). PERANCANGAN GAME SEBAGAI ALTERNATIF TERAPI PADA PENYANDANG DEPRESI. *Dipanegara Komputer Teknologi Informatika*, 15(2), 254-264.
- [7] Sugiono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETHA.