

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Soal

Dalam proses pembuatan soal penulis memiliki 4 tahapan yang diantaranya:

1. Menentukan kriteria
2. Membuat soal
3. Menentukan tingkat kesulitan soal
4. Menentukan skor.

Dalam 4 tahapan ini semua selalu melalui hasil diskusi dengan guru bahasa Inggris di MI Darussalam dan dosen bahasa Inggris berpengalaman.

Tahap menentukan kriteria dipilihlah kriteria umum untuk pembelajaran bahasa Inggris anak SD yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa dari hasil diskusi dengan guru bahasa Inggris di MI Darussalam dan dosen bahasa Inggris berpengalaman didapatkan 4 kriteria adapun kriteria umum yang penulis rancang diantaranya:

1. Benda yang ada dilingkungan rumah
2. Pekerjaan (*profesi*)
3. Buah-buahan (*fruits*)
4. Hewan (*animal*).

Adapun tahapan dalam membuat soal dalam setiap benda-benda yang sudah ditentukan kriteria tadi kemudian dibuat masing-masing soal yang telah didiskusikan oleh guru bahasa Inggris di MI Darussalam dan dosen bahasa Inggris berpengalaman. Setelah soal didapatkan kemudian dipisahkan berdasarkan tingkat kesulitan. Setiap kelompok soal akan diberikan 4 warna yang berbeda, dengan tingkat kesulitan yang berbeda, dimana warna hijau paling mudah diikuti warna kuning, warna biru dan

paling sulit warna merah. Selanjutnya dilakukan pemisahan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang berbeda yang didasarkan atas cara pengucapan dan panjang pendek jawaban untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran *pronunciation*. Untuk Contoh soal untuk setiap kotak kotak berjumlah 10 soal sebagai berikut untuk yang lebih lengkap dapat dilihat pada bagian Lampiran B:

- kotak warna hijau: *“I am the king of the jungle. What animal is it and how do you pronounce it well? (LION)”*, *“I am a bird, but I cannot fly. What animal is it and how do you pronounce it well? (PENGUIN)”*, *“I have pocket and I like jump. What animal is it and how do you pronounce it well? (KANGAROO)”* dan *“I am beautiful. I like flowers. What animal is it and how do you pronounce it well? (BUTTERFLY)”*.
- kotak warna kuning: *“How do you say "APEL" in English”?*, *“How do you say "PISANG" in English”?*, *“How do you say "ANGGUR" in English”?* dan *“How do you say "KENTANG" in English”?*.
- kotak warna biru: *“How to pronounce this word "TEACHER" ”*, *“How to pronounce this word "PILOT" ”*, *“How to pronounce this word "CHEF" “* dan *“How to pronounce this word "SOLDIER" “*.
- kotak warna merah: *“Please pronounce this word well "COMPUTER". ??”*, *“Please pronounce this word well "FAN". ??”*, *“Please pronounce this word well "PAN". ??”* dan *“Please pronounce this word well "KETTLE". ??”*.

Proses menentukan skor penulis berdiskusi dengan dua guru bahasa Inggris di MI Darussalam setelah skor disepakati dan telah diberikan oleh guru, serta didasarkan tingkat kesulitan semakin sulit pertanyaan skor semakin banyak, sesuai dengan warna kotak dalam permainan *Game Dice* supaya siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan dengan

menjawab soal pertanyaan. Untuk pembagian skor masing-masing kotak sebagai berikut:

- soal kotak warna hijau mendapatkan skor 7.
- soal kotak warna kuning mendapatkan skor 14.
- soal kotak warna biru mendapatkan skor 21.
- soal kotak warna merah mendapatkan skor 28.

Setelah soal dibuat dengan lengkap maka penulis melakukan input soal ke dalam aplikasi.

4.2 Tampilan Aplikasi

Setelah aplikasi *game* edukasi *Game Dice* selesai dibangun, maka kemudian aplikasi diimplementasikan dengan cara diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pada tahap pengujian aplikasi, aplikasi dijalankan dan dimainkan oleh siswa. Berikut ini merupakan hasil implementasi pengujian terhadap antarmuka pemrograman aplikasi yang terdapat pada *game* edukasi *Game Dice*.

4.2.1 Tampilan Papan Permainan

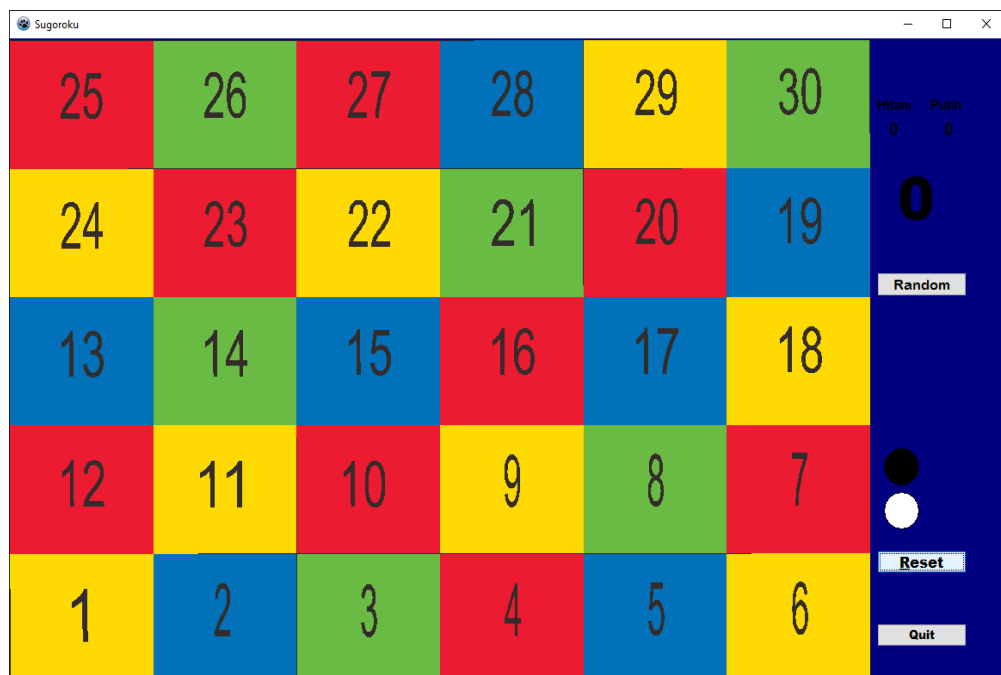
Tampilan Papan Permainan *game* edukasi *Game Dice* seperti terlihat pada Gambar 4.1.

25	26	27	28	29	30
24	23	22	21	20	19
13	14	15	16	17	18
12	11	10	9	8	7
1	2	3	4	5	6

Gambar 4. 1: Tampilan Papan Permainan

4.2.2 Tampilan Permainan

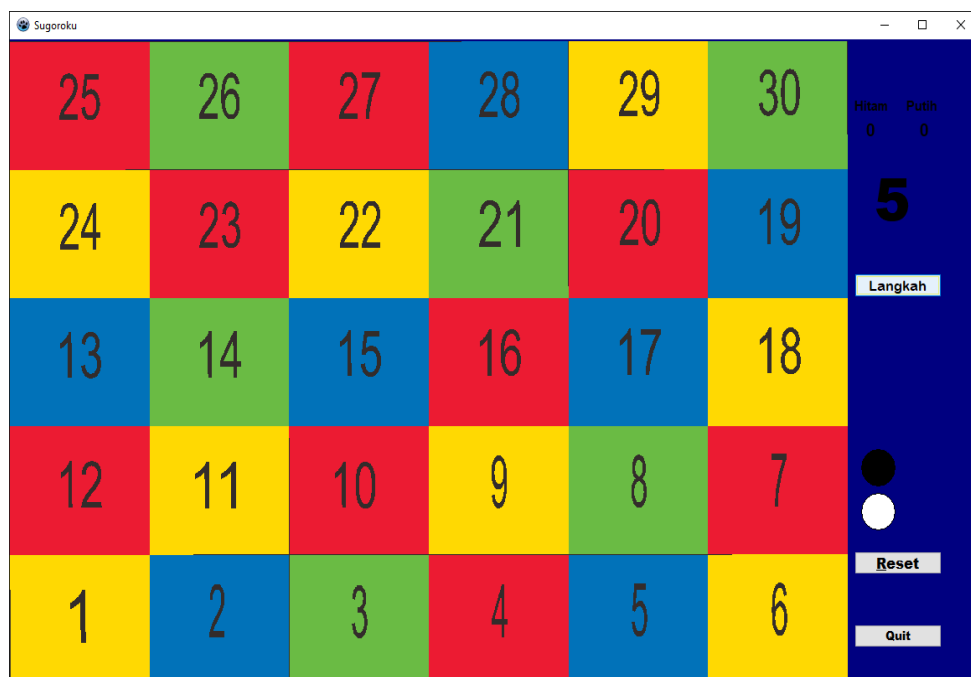
Tampilan Permainan *Game Dice* ini ada 5 tombol untuk cara bermain, adapun 5 tombol yaitu: Tombol *Random*, Langkah, Menentukan benar atau salah, *Reset* dan *Quit*. Seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2: Tampilan Permainan

4.2.3 Tampilan Mengacak Dadu

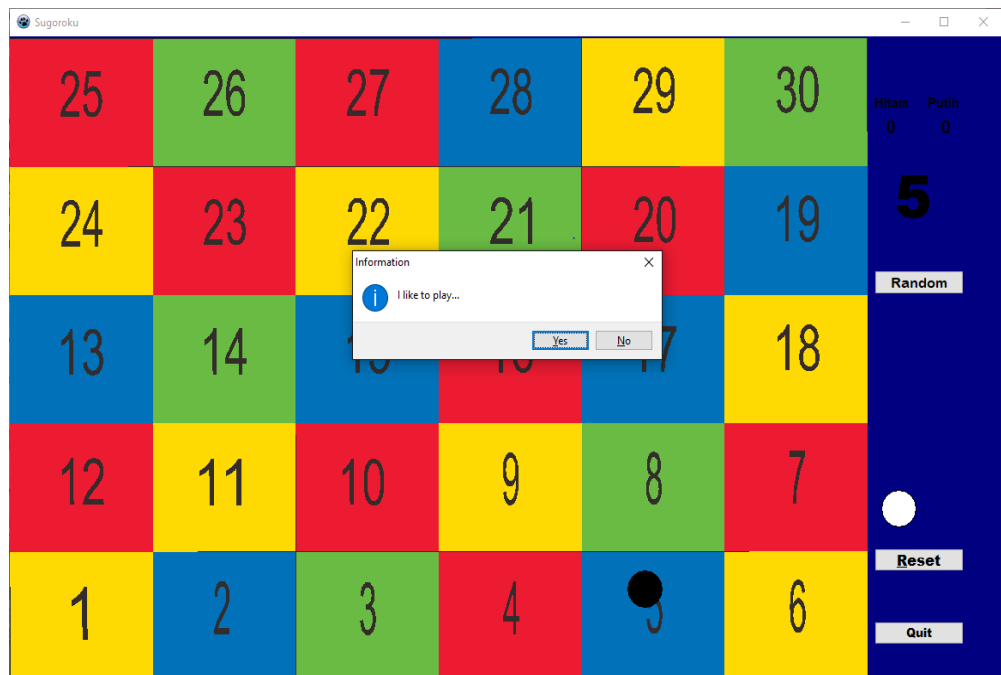
Saat siswa menekan tombol random untuk melempar dadu, maka sistem akan mengacak angka setelah mengacak angka sistem akan menampilkan angka, jika dadu yang jatuh menunjukkan angka 5, maka sistem akan menjalankan dengan menekan tombol langkah. Seperti pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3: Tampilan Mengacak Dadu

4.2.4 Tampilan Menjalankan Pion

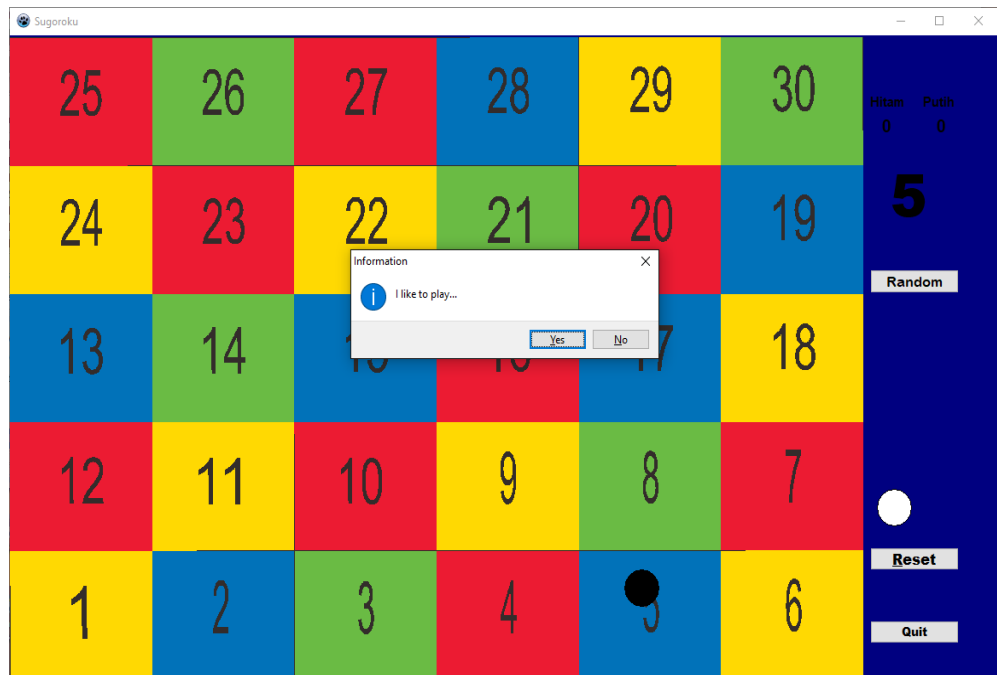
Saat siswa menekan tombol Langkah, maka pion hitam atau putih akan jalan sesuai angka yang didapatkan jika dadu yang jatuh menunjukkan angka 5, maka sistem akan menjalankan pion sesuai angka yang diacak dadu, pion berhenti pada kotak sesuai angka dari dadu, kemudian sistem akan mengacak soal pertanyaan untuk dapat ditampilkan pada permainan supaya siswa dapat menjawab pertanyaan. seperti terlihat pada Gambar 4.4.



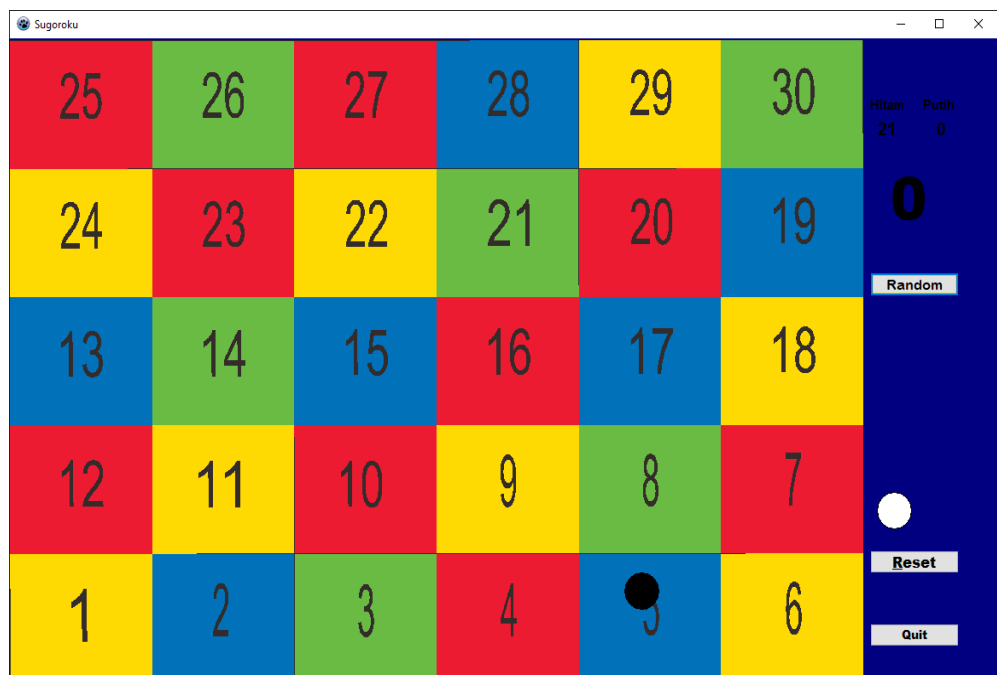
Gambar 4. 4: Tampilan Menjalankan Pion

4.2.5 Tampilan Menentukan Benar Atau Salah

Guru akan menekan pilihan untuk menentukan benar atau salah setelah siswa menjawab pertanyaan yang sudah diacak seperti terlihat pada Gambar 4.5. Sistem akan menampilkan pilihan *Yes* atau *No* untuk mendapatkan skor setelah menjawab soal pertanyaan. Jika Guru menekan tombol *Yes* skor akan bertambah seperti terlihat pada Gambar 4.6, jika Guru menekan tombol *No* skor berkurang seperti terlihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 5: Tampilan Menentukan Benar Atau Salah



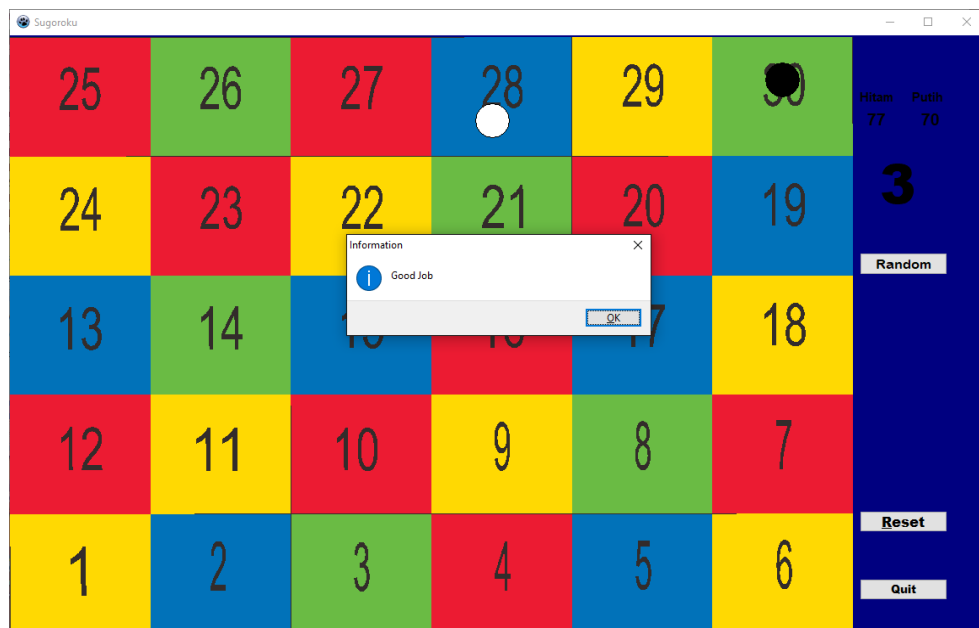
Gambar 4. 6: Tampilan Skor Bertambah



Gambar 4. 7: Tampilan Skor Berkurang

4.2.6 Tampilan Selesai Permainan

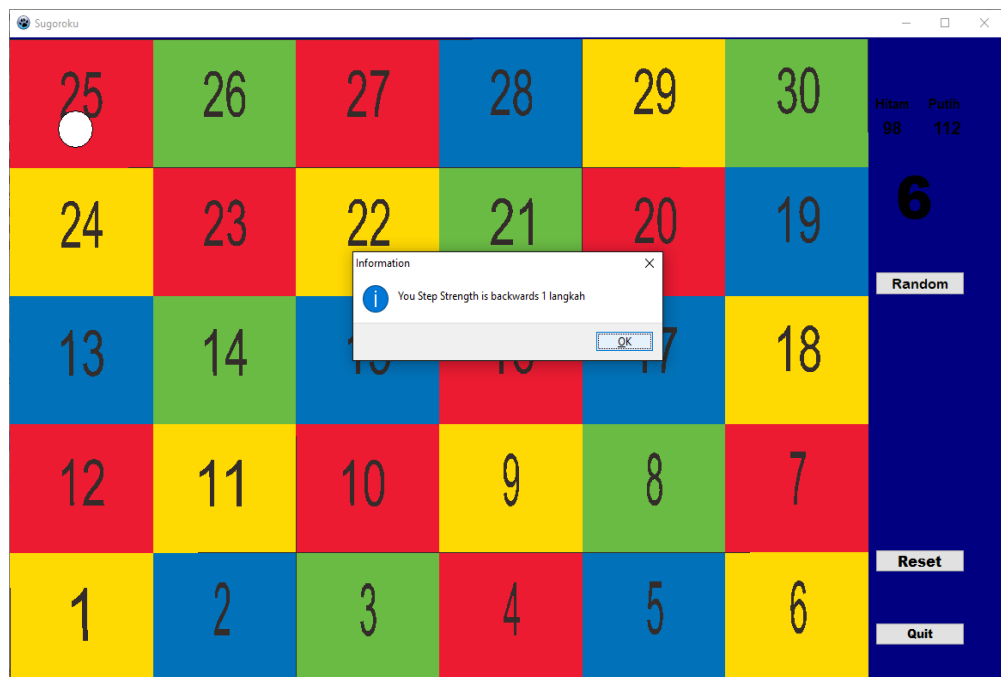
Setelah siswa berhasil menjawab semua soal pertanyaan, maka akan muncul notifikasi berisi pesan bahwa permainan selesai dan total skor, seperti terlihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8:Tampilan Permainan Selesai

4.2.7 Tampilan Pion Lebih Dari 30

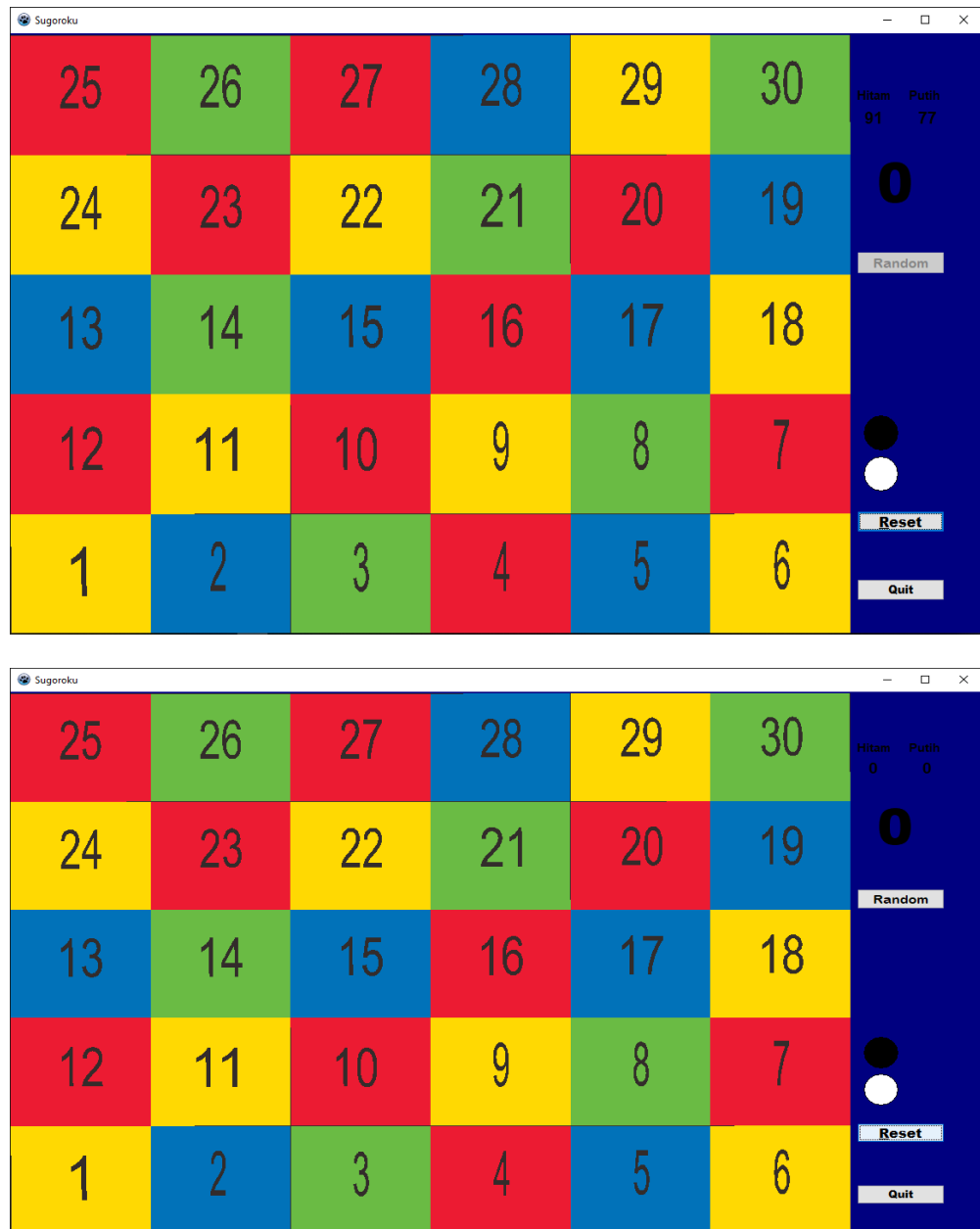
Jika siswa ingin menyelesaikan permainan namun mendapatkan angka yang sudah diacak melebihi 30 akan muncul notifikasi berisi pesan bahwa siswa harus mundur sejauh angka yang didapatkan seperti terlihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9: Tampilan Pemain Mencapai Angka 30

4.2.8 Tampilan Mereset Permainan

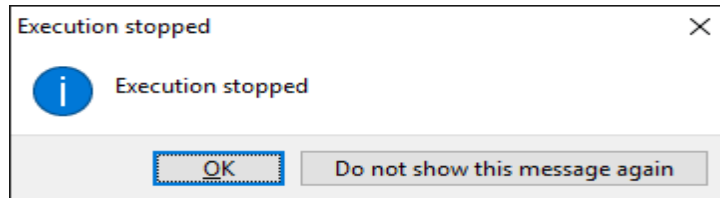
Jika permainan selesai maka tombol *random* tidak dapat di ditekan dan jika permainan akan dilanjutkan maka guru menekan tombol Reset untuk memulai kembali permainan , sistem akan membalikan posisi pion kembali ke permainan awal, sistem akan membalikan skor mulai dari 0 dan membalikan angka yang sudah diacak dimulai lagi dari 0. Seperti terlihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10: Tampilan Mereset Permainan

4.2.9 Tampilan Keluar Dari Game

Tampilan keluar dari *game* edukasi *Game Dice* seperti terlihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11: Tampilan Keluar Dari Game

4.3 Pengujian

4.3.1 Tujuan Pengujian

Tujuan dari pengujian aplikasi terhadap siswa adalah untuk mengukur apakah kemampuan siswa dalam memahami *pronunciation* bahasa Inggris mengalami peningkatan atau tidak setelah belajar menggunakan aplikasi, sedangkan bagi guru bertujuan untuk membantu dalam mengajarkan *pronunciation* bahasa Inggris bagi siswa dengan menggunakan *game sugoroku* supaya pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik dalam mempelajari *pronunciation* bahasa Inggris.

4.3.2 Metode dan Prosedur Pengujian

Metode pengujian terhadap siswa yang penulis gunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa tentang *pronunciation* bahasa Inggris adalah dengan metode pengujian *observasi*, *kuesioner* dan wawancara terhadap 24 siswa SD dan 4 guru SD.

Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat proses belajar dari guru kepada siswa untuk pengambilan data pembelajaran interaktif. Dengan beberapa contoh daftar yang terdiri dari 7 ciri-ciri siswa minat belajar yaitu memperhatikan, antusias, tidak cepat mengeluh, betah belajar lama-lama dan berpartisipasi. *Kuesioner* dilakukan untuk mengambil data yang akan diberikan kepada siswa, dalam pengambilan data penulis tidak menggunakan pilihan karena anak-anak sulit untuk memahami sehingga diubah menjadi isian. Pertanyaan *kuesioner* untuk siswa terdiri dari 3 yaitu seberapa kamu suka dengan *game*, seberapa asyik bermain *game* dan lebih suka belajar dengan LKS atau *game*. Wawancara dilakukan sebagai pengambilan data tentang manfaat aplikasi bagi guru dalam penilaian skor. Pertanyaan untuk guru terdiri dari 2 yaitu gamenya membantu guru atau tidak dan bagaimana dengan pembelajaran selama ini. Penulis melampirkan sampel pertanyaan wawancara yang terdapat pada lampiran C.

4.3.3 Hasil Observasi

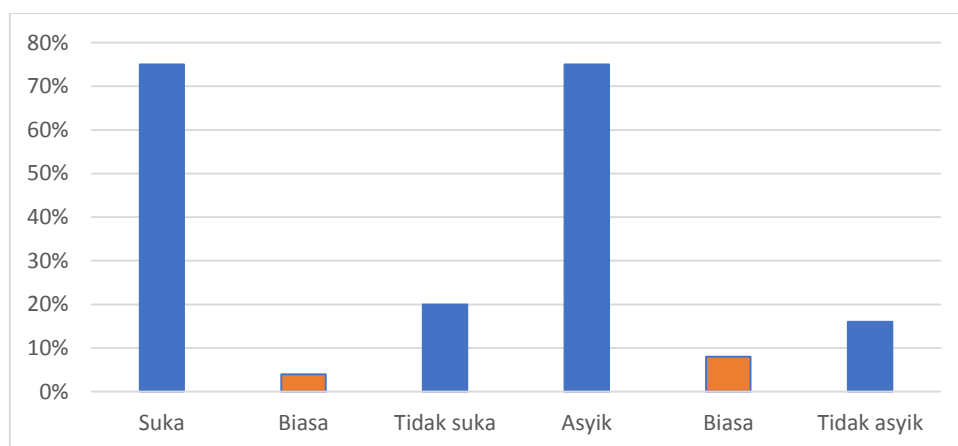
Setelah melakukan pengamatan saat pembelajaran menggunakan *Game Dice* terhadap siswa SD, penulis mendapatkan data yang diperoleh dari hasil *observasi* yang dilakukan di masing-masing kelas. Untuk data dari pengujian pada siswa SD dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Hasil data *Observasi* siswa SD

Tanda siswa minat belajar			Tanda siswa tidak minat belajar		
No	Ciri-ciri	Frekuensi	No	Ciri-ciri	Frekuensi
1	Memperhatikan	20	1	Tidak memperhatikan	3
2	Tidak cepat mengeluh	5	2	Cepat mengeluh	0
3	Tidak ingin cepat selesai atau pulang	5	3	Ingin cepat selesai atau pulang	2
4	Berpartisipasi	10	4	Tidak berpartisipasi	5
5	Betah belajar lama-lama	20	5	Tidak betah belajar lama-lama	5
6	Antusias	15	6	Tidak antusias	8
7	Tidak mengeluh saat belajar	10	7	Mengeluh saat belajar	0
	Jumlah	85		Jumlah	23

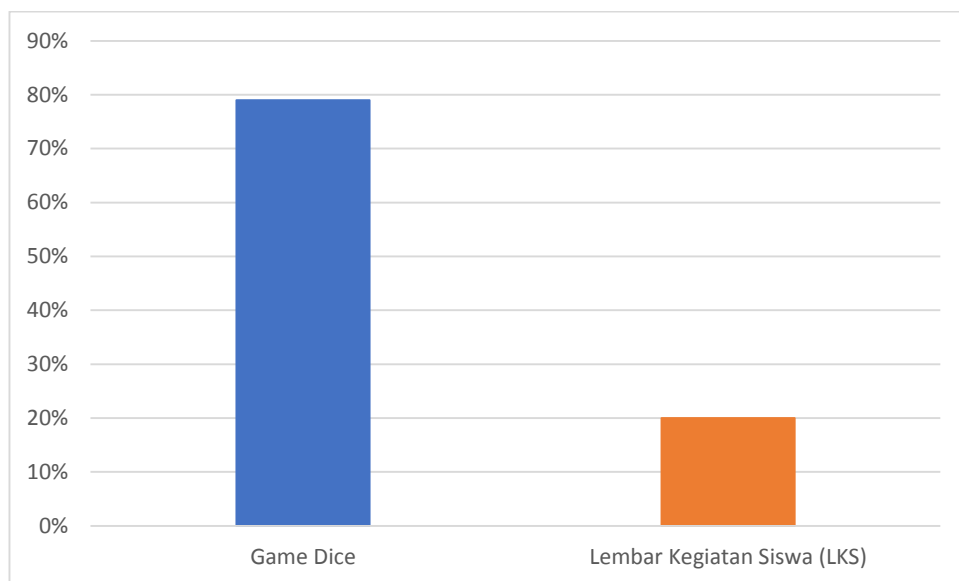
4.3.4 Hasil Kuesioner Ketertarikan Terhadap Game Dice

Untuk membuktikan suka dan asyik atau tidaknya aplikasi *Game Dice* bagi siswa SD, penulis menambahkan pertanyaan di lembar *kuesioner*. Pada gambar 4.12 dapat dilihat bahwa dari 24 siswa, 75% menjawab suka, 4% menjawab biasa, 75% menjawab asyik, 8% menjawab biasa terhadap *Game Dice*, sedangkan 20% menjawab tidak suka dan 16% menjawab tidak asyik. Hal tersebut membuktikan bahwa sebagian besar siswa SD merasa lebih tertarik apabila belajar *pronunciation* bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi *Game Dice*.



Gambar 4. 12: Persentase Ketertarikan Partisipan Terhadap Aplikasi *Game Dice*

Kemudian, untuk membuktikan apakah siswa lebih tertarik belajar *pronunciation* bahasa Inggris melalui Lembar Kegiatan Siswa (LKS) atau menggunakan *game* edukasi ini, penulis menambahkan pertanyaan ketiga di lembar *kuesioner*. Pada gambar 4.13 dapat dilihat bahwa dari 24 siswa, 79% memilih menggunakan *Game Dice*, sedangkan 20% lainnya memilih LKS.



Gambar 4. 13: Perbandingan Antara *Game Dice* dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

4.3.5 Hasil Wawancara Guru Terhadap *Game Dice*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dalam pengujian aplikasi pembelajaran *Game Dice* didapatkan bahwa guru terbantu dengan adanya aplikasi pembelajaran *pronunciation* bahasa Inggris untuk siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran saat ini yang berjalan yaitu dengan metode Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Setelah melakukan wawancara kepada 4 (empat) guru bahasa Inggris, penulis mendapatkan data yang diperoleh dari wawancara. Penulis melampirkan hasil wawancara yang terdapat pada Lampiran C. Hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan	Tanggapan
<i>Game Dice</i> membantu guru atau tidak ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi permainan membantu, karena siswa dapat belajar dengan sesuatu hal yang baru siswa menjadi lebih tertarik, jika yang mengoperasikan anak rasa ingin tahu lebih tinggi. 2. Aplikasi permainan membantu dalam pembelajaran pronunciation, kalau menggunakan LKS siswa menjadi bosan karena hanya mendengarkan gurunya setelah menggunakan <i>game</i> siswa jadi tertarik, dengan menggunakan metode pembelajaran baru siswa jadi interaktif.
Bagaimana dengan pembelajaran selama ini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini pembelajaran secara konvensional dikelas lebih banyak menghafal kosa-kata dan mengerjakan LKS, dengan menggunakan media aplikasi permainan <i>Game Dice</i> membuat siswa tertantang dan tertarik belajar bahasa Inggris. 2. Memudahkan karena menggunakan media pembelajaran LKS siswa mudah bosan, jika menggunakan aplikasi permainan <i>Game Dice</i> siswa jadi tidak bosan.

4.3.6 Pembahasan dan Kesimpulan Pengujian

Setelah pengujian aplikasi terhadap siswa dilakukan penulis mengambil data menggunakan metode *kuesioner* kepada siswa SD dari hasil *kuesioner* dapat dilihat pada gambar 4.12 bahwa dari 24 siswa 75% menjawab suka dan 75% menjawab asyik. Hal tersebut membuktikan bahwa sebagian besar siswa SD merasa lebih tertarik apabila belajar *pronunciation* bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi *Game Dice*. Dari hasil tabel 4.4. tersebut dapat diketahui bahwa dari ciri-ciri tanda siswa minat belajar dengan nomor 1, 2, 3, 5, 6 dan 7 dari ke 6 ciri tersebut terlihat bahwa siswa menunjukkan ketertarikan sejumlah 75 dan ciri-ciri tanda siswa tidak minat belajar nomor 1, 2, 3, 5, 6 dan 7 sebesar 18, dari data *observasi* ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris membuat siswa SD lebih menarik. Dari hasil data *observasi* dan *kuesioner* memperkuat bahwa pembelajaran bahasa Inggris membuat siswa SD tertarik.

Dari hasil wawancara dengan 3 dari 4 guru bahasa Inggris di MI Darussalam mengatakan bahwa aplikasi permainan membantu dalam pembelajaran *pronunciation*, kalau menggunakan LKS siswa menjadi bosan karena hanya mendengarkan gurunya setelah menggunakan *game* siswa jadi tertarik, dengan menggunakan metode pembelajaran baru siswa jadi interaktif dimana siswa jadi memperhatikan. Dari tabel 4.3 dari ciri-ciri tanda siswa minat belajar nomor 4 menyatakan bahwa menunjukkan siswa berpartisipasi dengan jumlah 10. Hasil wawancara dan *obervasi* memperkuat bahwa pembelajaran bahasa Inggris membuat siswa SD ineraktif.

Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai, yaitu membantu guru dalam proses mengajarkan *pronunciation* bahasa Inggris dengan menarik dan interaktif.