

PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Muhamad Iqbal Maulana¹, Erfian Junianto²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
e-mail: muhamadiqbal.tkj1@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
e-mail: erfian.ejn@ars.ac.id

Abstrak

Bahasa sebagai salah satu perantara manusia bisa saling berkomunikasi. Bahasa Inggris sebagai Bahasa internasional sudah menjadi kurikulum pembelajaran sebagai persiapan menghadapi era 4.0, pengajaran Bahasa Inggris sedari dini pada anak dalam masa periode emas lebih tepat. Oleh karena itu pengajaran yang interaktif dan edukatif untuk anak diperlukan. Permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis Android bisa menjadi salah satu cara dalam membantu pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Android sebagai sistem operasi yang ada pada ponsel pintar memudahkan dalam pembuatan dan pendistribusian permainan edukasi Bahasa Inggris ini, karena presentasi kepemilikan ponsel pintar yang mencapai 89,45% pada tahun 2020. Pembuatan permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis Android ini menggunakan metode ADDIE, metode ini sendiri sangat berguna dalam pembuatan permainan karena mencakup beberapa aspek yang terstruktur sehingga bisa menghasilkan permainan yang sesuai untuk kurikulum pembelajaran. Permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis Android ini memiliki 2 mode yang bisa dimainkan, yaitu *multiple choice* dan *matching quiz*. Sebelum permainan dimulai, pada menu awal terdapat 2 pilihan tombol yaitu *learn* dan *play*, sehingga user bisa mempelajari dulu apa yang nanti akan dimainkan dalam permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis Android ini. Hasil dari penelitian dengan wawancara melalui kuisioner terhadap beberapa responden, permainan edukasi Bahasa Inggris ini menunjukkan hasil yang cukup baik.

Kata Kunci: Addie Model, Permainan Edukasi, Bahasa Inggris, Android

Abstract

Language as one of the intermediaries humans can communicate with each other. English as an international language has become a learning curriculum in preparation for era 4.0, teaching English from an early age to children during the golden period is more appropriate. Therefore, interactive and educative teaching for children is needed. Android-based English educational games can be one way to help interactive and educative learning. Android as an operating system on smart phones makes it easy to manufacture and distribute this English educational game, because the percentage of smartphone ownership that reaches 89.45% in 2020. Making this Android-based English educational game using the ADDIE method, this method itself is very useful in making games because it includes several structured aspects so that it can produce games that are suitable for the learning curriculum. This Android-based English educational game has 2 modes that can be played, namely multiple choice and matching quiz. Before the game starts, on the initial menu there are 2 button options, namely learn and play, so users can learn first what will be played in this Android-based English educational game. The results of research with interviews through Kusoiner to several respondents, this English educational game shows good results.

Keywords: Addie Model, Educational Game, Bahasa Inggris, Android

1. Pendahuluan

Di era Covid 19 ini, semua sistem khususnya sistem pendidikan perlu mengalami pembelajaran online, memaksa seluruh masyarakat menghadapi era industri 4.0 (Siahaan, 2020). Bahasa sebagai kemampuan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain sangat penting dalam pembelajaran (Wicaksono, 2016).

Bahasa Inggris harus dipelajari sejak usia dini, terutama sebagai bahasa internasional yang menghubungkan orang-orang di seluruh dunia, berkomunikasi dan berbagi informasi. (Yunus, Mukhtar, & Nugroho, 2019). Seorang anak berusia 2-7 tahun berada dalam masa keemasan perkembangan, jadi sudah tepat mengadopsi pembelajaran bahasa Inggris pada usia ini (Yunus et al., 2019).

Peran guru dan orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang anak dalam belajar bahasa Inggris, dan faktor yang mendukung keberhasilan belajar adalah materi yang sesuai dan menarik (Jazuly, 2016). Permainan edukatif telah terbukti meningkatkan hasil belajar dalam kasus-kasus tertentu sesuai dengan metode (Windawati & Koeswanti, 2021). Dengan pendekatan metode tertentu, anak-anak Zaman sekarang akan segera memahami apa yang mereka pelajari.

Pembuatan *game* edukasi ini dilakukan dengan mengacu pada situasi pandemi saat ini, dimana pembelajaran online menjadi salah satu cara pemerintah untuk mencegah penyebaran virus ini. Untuk membuat *game* edukasi ini sebaik mungkin, Anda harus mengikuti aturan ini. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pendidikan melalui *game* pengajaran bahasa Inggris berbasis Android.

Android sebagai sistem operasi yang banyak digunakan saat ini adalah platform yang sempurna untuk *game* pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android. Android sendiri tidak hanya praktis, tetapi juga memiliki beberapa fitur dan digunakan di berbagai bidang seperti bidang penelitian (Junianto & Zuhdi, 2018).

Berdasarkan data statistik pengguna yang memiliki/menguasai telepon seluler di Indonesia dalam persentase pada tahun 2019 adalah sebanyak 89,45% (Badan Pusat Statistik, 2020). Permainan edukasi bahasa Inggris berbasis android bisa menjadi salah satu bahan ajar yang tepat untuk menarik perhatian anak agar lebih senang dalam

belajar bahasa Inggris (Hartono, Purnomo, Kurdhi, & Firdiana, 2016).

Pembuatan *game* edukasi bahasa Inggris berbasis Android ini harus sesuai dengan kurikulum PAUD yang ada pada permendikbud no.146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 ayat 1 yang diantaranya menyangkut tentang perkembangan kognitif dan Bahasa (Hartono et al., 2016).

Metode penelitian menggunakan pengembangan model ADDIE yang diterapkan pada *game* edukasi bahasa Inggris berbasis Android. Model ADDIE dipilih karena diperlukan untuk desain instruksional atau pengembangan pelatihan yang digunakan untuk membuat *game* pengajaran bahasa Inggris berbasis Android (Tanjung & Parsika, 2014). Sehingga bisa membuat permainan edukasi yang interaktif dan berguna untuk membantu pembelajaran di saat masa pandemi.

Dan *game* ini dibuat menggunakan unity 3D untuk proses perancangannya dengan mengambil bahan-bahan material yang sudah ada di asset store yang disediakan oleh engine tersebut.

2. Metode Penelitian

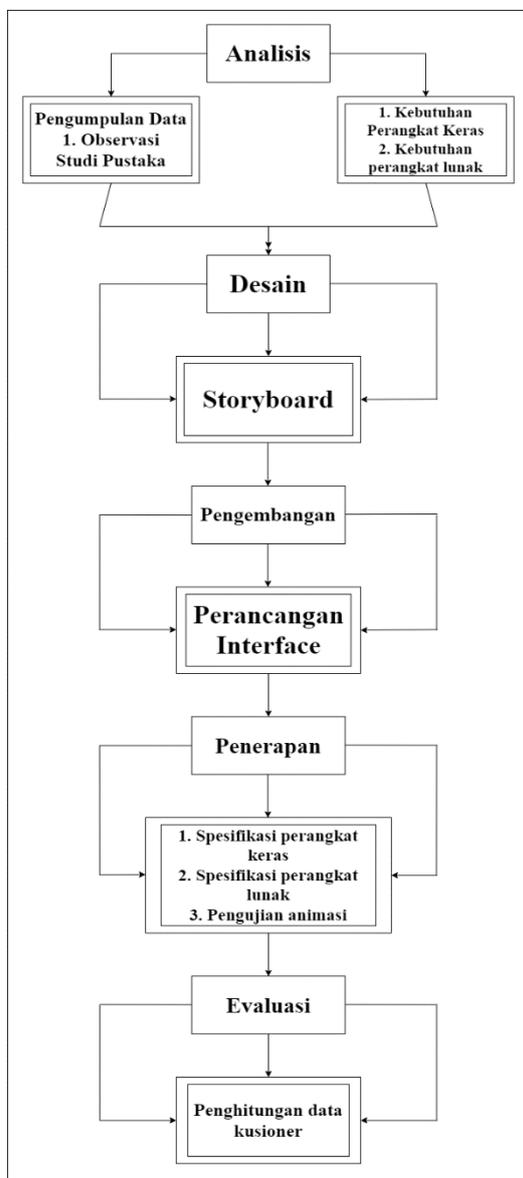
Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau penyempurnaan produk berikut gambar 1 adalah desain penelitian permainan *game* edukasi bahasa Inggris berbasis android.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau penyempurnaan produk.

Untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat tentang Penelitian ini dilakukan mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar mengajar untuk dianalisa sehingga dapat mengetahui kekurangan dalam proses pengajaran tersebut. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi.

Metode Pengamatan secara langsung atau observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran bahasa Inggris di PAUD, sehingga dapat diketahui proses yang berjalan akan kebutuhan siswa dan orang tua murid untuk membimbing anaknya dirumah serta guru sebagai sarana pengajaran bahasa Inggris daring.

Selanjutnya adalah Studi Pustaka yang merupakan metode yang melakukan pengumpulan informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku-buku, artikel ilmiah dalam jurnal, e-book dan internet.



Gambar 1. Desain Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (Rosmiati, 2019).

- a. Analisis (*Analysis*)
Melakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa. Analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi.
- b. Desain (*Design*)
Terdiri dari pembuatan Storyboard animasi, penyusunan materi dan soal evaluasi, pembuatan latar belakang media (*background*), gambar dan tombol pada aplikasi.
- c. Pengembangan (*Development*)
Terdiri dari pembuatan media animasi interaktif, validasi media dan revisi media.
- d. Penerapan (*Implementation*)
Merupakan tahap uji coba media, berupa test kebutuhan spesifikasi perangkat keras, spesifikasi perangkat lunak dan pengujian animasi.
- e. Evaluasi (*Evaluation*)
Pada tahapan ini melakukan perhitungan data berupa kusioner dari hasil pengisian guru dan orang tua murid.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini akan menjelaskan rincian desain dari permainan edukasi bahasa inggris berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan orientasi dari karakteristik permainan, Storyboard, dan State Transision Diagram yang akan dikembangkan menggunakan software selanjutnya akan dilakukan sebagai berikut.

3.1. Karakteristik Permainan

Perancangan media pembelajaran harus berpedoman kepada karakteristik dan unsur-unsur yang terdapat didalam aplikasi, yaitu

- a. Jenis Permainan
Permainan edukasi bahasa inggris merupakan *game* android yang bergenre *Puzzle* dan *Quiz game*, permainan ini merupakan *game* edukasi bahasa inggris yang dibuat khusus anak – anak untuk kebutuhan pembelajaran bahasa inggris semasa pandemi, dan permainan ini diarahkan kepada orang tua dan guru ajar untuk bimbingan terhadap anak didiknya. Dalam permainan ini terdapat dua aksi yang bisa di lakukan yaitu *Puzzle* yang bertema mencocokkan gambar propesi pekerjaan seseorang dan *quiz game* tanya jawab yang menebak jenis pekerjaan dengan bahasa inggris.

- b. **Planning**
Pertama kali hal yang ditampilkan dalam menu utama dari permainan edukasi bahasa inggris yaitu tombol play, options, dan exit , tombol play digunakan untuk memulai perjalanan *game*, tombol options untuk mengatur on/off nya suatu volume dan tombol exit untuk keluar dari permainan.
- c. **Peraturan**
Untuk penggunaan permainan edukasi bahasa inggris disediakan media pembelajaran untuk anak sebagai jembatan menghafal sebelum terjun ke permainan quiz *game*, anak akan diarahkan oleh pembimbingnya untuk menghafal terlebih dahulu di fitur tersebut, dan untuk mencocokkan gambar anak harus mencari gambar yang sama untuk mendapatkan score.
- d. **Tantangan**
Tantangan yang terdapat 2 tantangan didalam media pembelajaran ini yaitu anak harus menghafal dan cepat dalam memilih jawaban yang benar, jika jawaban benar maka akan diberikan score dan ketika anak salah dalam menjawab akan ada pengurangan score dalam permainan tersebut.
- e. **Symbols**
Untuk symbol petunjuk dalam permainan edukasi bahasa inggris ini terdapat banyak pilihan gambar yang menginstruksikan anak – anak dalam memulai permainan tersebut.

3.2. Perancangan Storyboard

Pada tahap ini berisikan pembahas mengenai alur cerita dari permainan edukasi bahasa inggris yang akan disampaikan menggunakan tulisan dan gambar.

a. *Storyboard Home*

Tahap pertama storyboard permainan edukasi bahasa inggris menampilkan tombol pilihan yaitu Play, Learn, Options, dan exit berikut penjelasan gambaran dari storyboard pada menu utama yang dijelaskan pada tabel 1.

b. *Storyboard Menu Options*

Tahap kedua Storyboard permainan edukasi bahasa inggris adalah penampilan pengaturan untuk mengaktifkan suara atau music pada permainan tersebut. Pada tabel 2 merupakan tampilan options yang berfungsi untuk mengaktifkan dan nonaktifkan suara atau music yang berada di

permainan edukasi bahasa inggris tersebut.

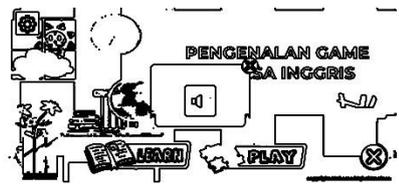
c. *Storyboard Menu Learn*

Tahap ketiga dalam storyboard permainan edukasi bahasa inggris, menampilkan suatu materi untuk pembelajaran anak sebelum memainkan quiz *game*. Pada tabel 3 merupakan tampilan learn yang bertujuan untuk menghafal sebelum anak memainkan quiz *game*, anak akan dibimbing oleh orang tua atau guru untuk menghafal nama – nama profesi pekerjaan menggunakan bahasa inggris.

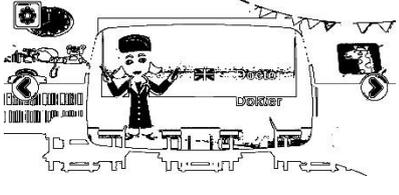
Tabel 1. *Storyboard Home*

Visual	Tampilan pertama pada permainan edukasi bahasa inggris ini mencakup 4 tombol yaitu, tombol <i>play</i> , <i>options</i> , <i>learn</i> serta <i>exit</i>
Sketsa	
Audio	<i>Music_game</i>

Tabel 2. *Storyboard Menu Options*

Visual	Tampilan options untuk on/off background music yang berjalan di permainan edukasi bahasa inggris.
Sketsa	
Audio	<i>Music_game</i>

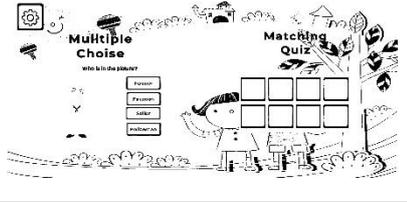
Tabel 3. *Storyboard Menu Learn*

Visual	Sebelum anak memainkan quiz <i>game</i> maka akan dituntun oleh guru atau orang tua murid untuk menghafal terlebih dahulu di menu <i>learn</i> .
Sketsa	
Audio	<i>Music_game</i>

d. *Storyboard Menu Play*

Tahap ke 4 storyboard permainan edukasi bahasa inggris yaitu menu play yang dimana akan dibawa kedalam 2 pilihan yaitu *multiple choice* dan *matching quiz*, untuk *multiple choice* merupakan permainan yang mengharuskan anak menjawab dengan benar gambar yang ditampilkan dan *matching quiz* adalah permainan yang mengharuskan anak untuk mencocokkan ke 2 gambar yang sama hingga benar untuk memperoleh *score*. Pada Tabel 4 menampilkan 2 mode pilihan untuk anak memulai permainan edukasi bahasa inggris, terdapat *multiple choice* dan *matching quiz* di dalam *menu play*.

Tabel 4. *Storyboard Menu Play*

Visual	Setelah anak sudah menghafal nama-nama profesi pekerjaan maka anak akan di bawa ke pilihan <i>game</i> pertama yaitu <i>multiple choice</i> untuk menalar hasil hafalannya.
Sketsa	
Audio	Music_game

e. *Storyboard Multiple Choice*

Tahap ke 5 pada *storyboard* permainan edukasi bahasa inggris yaitu mode *multiple choice* yang dimana anak harus menjawab dengan benar 8 pertanyaan gambar yang dilontarkan terhadap anak, ketika dijawab dengan benar maka akan mendapatkan *score* 100 jika salah tidak akan mendapatkan *score*. Pada tabel 5 menampilkan soal yang harus dijawab dengan benar oleh anak dan akan diberikan 8 soal dalam mode *multiple choice* ini.

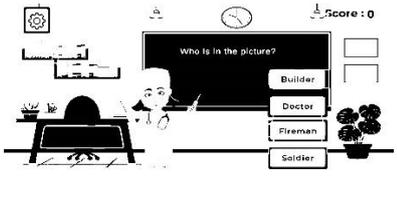
f. *Storyboard hasil Score Multiple Choice*

Tahap ke 6 pada *storyboard* permainan edukasi ini adalah *penampilan* papan *score* yang dimana ada 8 soal masing – masing akan diberikan nilai 100 ketika dijawab dengan benar. Pada tabel 6 menampilkan hasil *score* yang dijawab oleh anak dengan nilai sempurna yaitu 800 *score*.

g. *Storyboard Matching quiz*

Tahap ke 7 pada storyboard permainan edukasi bahasa inggris ini yaitu *matching quiz* dimana anak akan mencocokkan ke 2 gambar yang sama dengan tema profesi pekerjaan yang ditampilkan dilayar android, mode ini akan diberi waktu 1 menit dalam kecepatan mencocokkan gambar tersebut, sehingga anak harus teliti dan cepat untuk mengambil keputusan sebelum waktunya habis. Pada tabel 7 menampilkan mode *Matching Quiz* untuk melatih kecepatan tanggap anak dan cepat dalam mengambil keputusan.

Tabel 5. *Storyboard Multiple Choice*

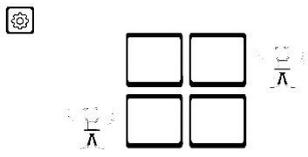
Visual	Setelah anak sudah menghafal nama - nama profesi pekerjaan maka anak akan di bawa ke pilihan <i>game</i> pertama yaitu <i>multiple choice</i> untuk menalar hasil hafalannya.
Sketsa	
Audio	Music_game

Tabel 6. *Storyboard hasil Score Multiple Choice*

Visual	Sesudah menjawab seluruh soal yang disuguhkan oleh permainan edukasi bahasa inggris maka akan ditampilkan ke layar seluruh <i>score</i> yang di dapat anak ketika memainkan mode <i>Multiple Choice</i>
Sketsa	
Audio	Music_game

Tabel 7. *Storyboard Matching quiz*

Visual	Melalui <i>Multiple Choice</i> , maka alternative lain dalam memainkan permainan ini yaitu mode <i>Matching quiz</i> , yang dimana terdapat 8 kotak yang harus dicari gambar yang sama, ketika benar dalam memilih maka akan mendapatkan <i>score</i> 200.
---------------	--

<p>Sketsa a</p>	
<p>Audio</p>	<p>Music_game</p>

h. *Storyboard Score Matching Quiz*

Tahap ke 8 pada *storyboard* permainan edukasi bahasa inggris ini yaitu perhitungan *score Matching quiz* yang telah dilalui oleh sang anak dalam pengerjaannya. Pada tabel 8 menampilkan hasil *score* yang telah dijawab oleh anak dalam *mode Matching Quiz*.

i. *Storyboard Menu Exit*

Tahap ke 9 pada *storyboard* permainan edukasi bahasa inggris ini yaitu menu *exit*, sesudahnya kita memainkan ke 2 *mode Multiple Choise* dan *Matching Quiz* ingin keluar dari *game* maka disuguhkan tombol *exit* untuk *close* permainan. Pada tabel 9 tombol *exit* untuk mengakhiri permainan edukasi bahasa inggris berbasis android.

Tabel 8. *Storyboard Score Matching Quiz*

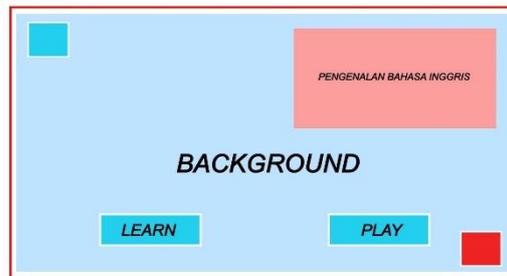
<p>Visual</p>	<p>Berikut <i>score</i> yang ditampilkan mode <i>score Matching Quiz</i>, dan disini ada pilihan <i>play again</i> dan <i>quit</i> di artikan <i>play again</i> yaitu untuk mengulang mode jika <i>quit</i> akan dibawa ketampilan menu awal atau <i>home</i></p>
<p>Sketsa</p>	
<p>Audio</p>	<p>Music_game</p>

Tabel 9. *Storyboard Menu Exit*

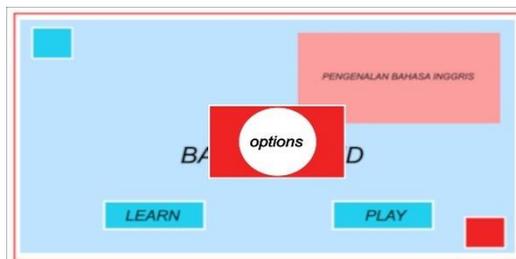
<p>Visual</p>	<p>Untuk mengakhiri permainan maka ada fitur <i>exit</i> di pojok kanan bawah yang berfungsi untuk meng <i>close</i> permainan.</p>
<p>Sketsa a</p>	
<p>Audio</p>	<p>Music_game</p>

3.3. Rancangan User Interface

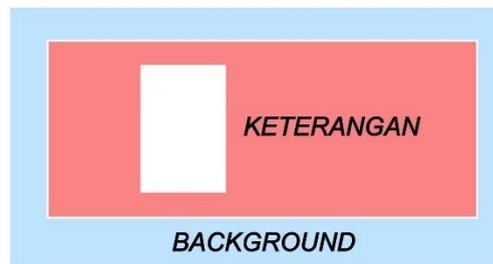
Rancangan user interface sudah menjadi bagian penting untuk menjembatani antara pengguna dan aplikasi, rancangan ini dibuat dengan simple agar anak tidak mengalami kendala dalam belajar menggunakan permainan edukasi bahasa inggris.



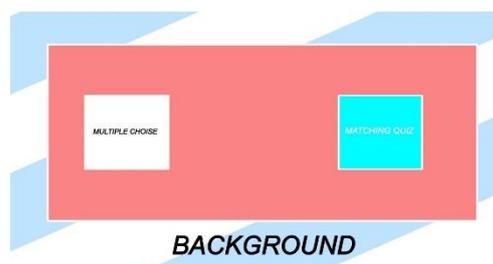
Gambar 2. Rancangan User Interface Home



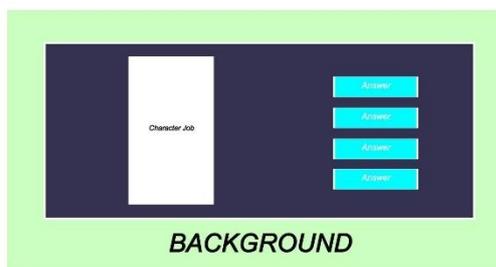
Gambar 3. Rancangan User Interface Options



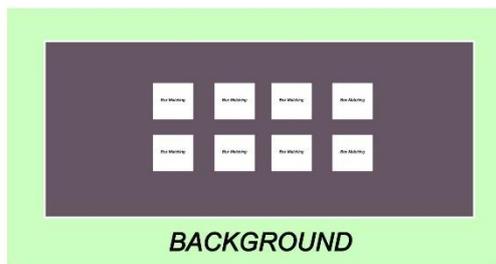
Gambar 4. Rancangan User Interface Learn



Gambar 5. Rancangan User Interface Play



Gambar 6. Rancangan *User Interface Multiple Choice*



Gambar 7. Rancangan *User Interface Mode Matching Quiz*

3.4. Pengembangan Model *User Interface*

Setelah model disusun dan dirancang sedemikian rupa maulah kedalam tahapan pengembangan model untuk dikembangkan.



Gambar 8. Pengembangan Model *Home*



Gambar 9. Pengembangan Model *Options*



Gambar 10. Pengembangan Model *Learn*



Gambar 11. Pengembangan Model *Play*



Gambar 12. Pengembangan Model *Multiple Choice*



Gambar 13. Pengembangan Model *Matching Quiz*



Gambar 14. Pengembangan Model *Quit*

3.5 Pengujian

Tahap pengujian merupakan hal yang paling penting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada sistem yang akan diuji, pengujian ini bermaksud untuk mengetahui sistem yang dibuat sesuai dengan perancangannya meliputi dukungan *hardware* dan *software* yang diperlukan pengguna dan *whitebox-testing*.

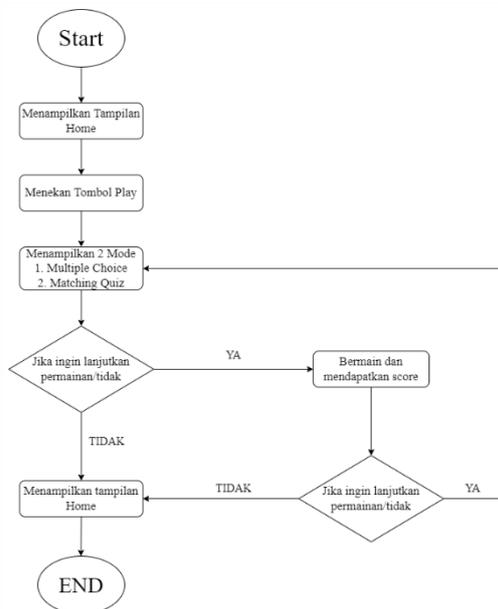
a. Hardware Dan Software User

Untuk memenuhi dan mengantisipasi *hardware* serta *software* yang tidak support maka telah dibuat minimal spesifikasi yang harus dipenuhi:

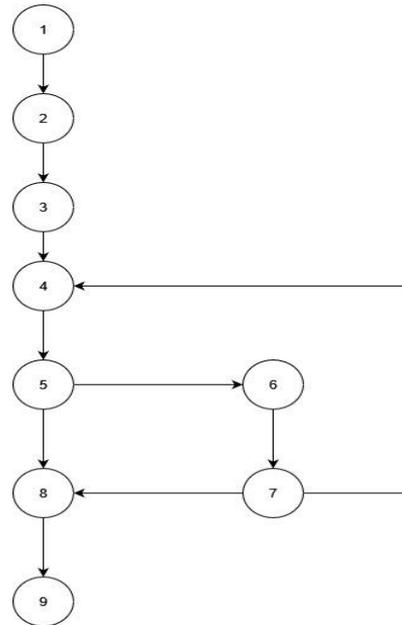
Tabel 10. *Hardware dan Software User*

No.	Kebutuhan	Keterangan
1	Sistem Operasi	Android 10
2	Jaringan	GSM / HSPA / LTE
3	Layar	AMOLED LCD
4	Memori	Internal 32GB, 2GB RAM
5	Speaker	Active noise cancellation with dedicated mic
6	Komunikasi	WIFI 802.11 a/b/g/n/ac, dual band, WIFI direct

b. Pengujian *Whitebox* alur permainan edukasi bahasa inggris



Gambar 15. *Flowchart* Permainan Edukasi Bahasa Inggris



Gambar 16. *Gratik Alir* Permainan Edukasi Bahasa Inggris

Perhitungan nilai kompleksitas siklomatik (*Cyclomatic Complexity*) untuk Graph pada gambar 16 dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V(G) = E - N + 2$$

E = jumlah *Edge* grafik alir yang ditandai dengan gambar panah.

N = jumlah simpul grafik alir yang ditandai dengan gambar panah lingkaran.

Sehingga kompleksitas siklomatisnya:

$$V(G) = 9 - 10 + 2 = 3$$

Baris set yang di hasilkan dari jalur *independent* secara *linear* adalah:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 4

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9

Dari pembahasan dan pengujian yang telah dilakukan dengan melakukan pengetestan pada permainan edukasi bahasa inggris dapat disimpulkan telah mampu memenuhi kriteria.

Pengujian pengguna dilakukan oleh orang tua murid dan guru pengajar yang akan memainkan menguji permainan edukasi bahasa inggris, setelah selesai akan dilakukan sebuah wawancara kepada tester guna mendapatkan feedback mengenai keefektifan aplikasi tersebut.

Tabel 11. Wawancara Penguji Pengguna

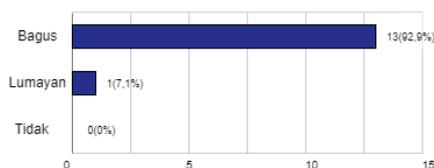
No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat anda setelah memainkan permainan ini?
2	Apakah permainan ini dapat membantu siswa dalam menguasai dasar bahasa inggris?
3	Menurut anda apakah permainan ini bisa dijadikan quiz untuk mata pelajaran bahasa inggris?
4	Dengan adanya permainan ini bisa apakah bisa dijadikan materi alternative sebagai pembelajaran?
5	Dengan adanya permainan ini apakah membantu siswa dalam belajar daring dirumah?
6	Apakah permainan ini menarik untuk dijadikan media pembelajaran?
7	Apakah permainan edukasi bahasa inggris layak untuk diterapkan kepada siswa?

Berikut tertera hasil kuisisioner yang telah diujikan kepada orang tua/guru dan telah diisi oleh 14 orang.

- a. Bagaimana pendapat anda setelah memainkan permainan ini?

Dalam soal pertama ada 14 orang menjawab dan hasilnya 13 orang telah memilih bagus dan 1 orang memilih lumayan maka grafiknya seperti pada gambar 17:

Apakah permainan ini dapat membantu siswa dalam menguasai dasar bahasa inggris?
14 Jawaban

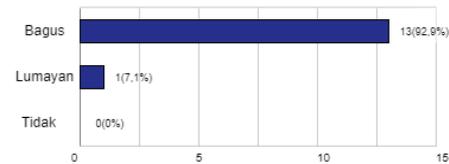


Gambar 1. Grafik hasil soal pertama

- b. Apakah permainan ini dapat membantu siswa dalam menguasai dasar bahasa inggris?

Dalam soal kedua ada 14 orang menjawab dan hasilnya 13 orang telah memilih bagus dan 1 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 18:

Apakah permainan ini menarik untuk dijadikan media pembelajaran?
14 Jawaban

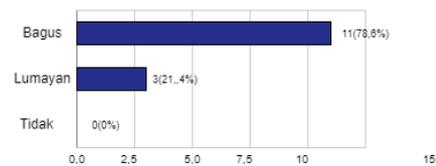


Gambar 2. Grafik hasil soal kedua

- c. Menurut anda apakah permainan ini bisa dijadikan quiz untuk mata pelajaran bahasa inggris?

Dalam soal ketiga ada 14 orang menjawab dan hasilnya 12 orang telah memilih bagus dan 2 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 19:

Dengan adanya permainan ini apakah membantu siswa dalam belajar daring dirumah?
14 Jawaban

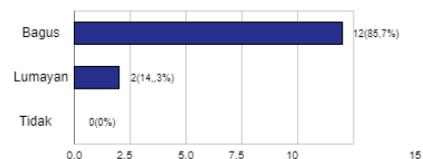


Gambar 19. Grafik hasil soal ketiga

- d. Dengan adanya permainan ini bisa apakah bisa dijadikan materi alternative sebagai pembelajaran?

Dalam soal keempat ada 14 orang menjawab dan hasilnya 12 orang telah memilih bagus dan 2 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 20:

Menurut anda apakah permainan ini bisa dijadikan quiz untuk mata pelajaran bahasa inggris?
14 Jawaban

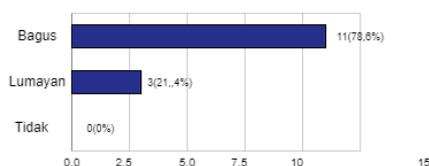


Gambar 3. Grafik hasil soal keempat

- e. Dengan adanya permainan ini apakah membantu siswa dalam belajar daring dirumah?

Dalam soal kelima ada 14 orang menjawab dan hasilnya 12 orang telah memilih bagus dan 3 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 21:

Dengan adanya permainan ini apakah membantu siswa dalam belajar daring dirumah?
14 Jawaban

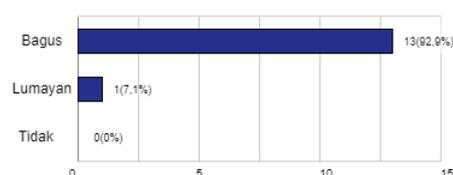


Gambar 4. Grafik hasil soal kelima

- f. Apakah permainan ini menarik untuk dijadikan media pembelajaran?

Dalam soal keenam ada 14 orang menjawab dan hasilnya 13 orang telah memilih bagus dan 1 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 22:

Apakah permainan edukasi bahasa inggris layak untuk diterapkan kepada siswa?
14 Jawaban

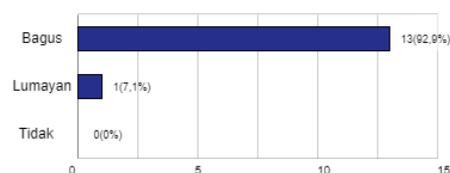


Gambar 5. Grafik hasil soal keenam

- g. Apakah permainan edukasi bahasa inggris layak untuk diterapkan kepada siswa?

Dalam soal ketujuh ada 14 orang menjawab dan hasilnya 13 orang telah memilih bagus dan 1 orang memilih lumayan maka perhitungannya seperti pada gambar 23:

Apakah permainan edukasi bahasa inggris layak untuk diterapkan kepada siswa?
14 Jawaban



Gambar 6. Gambar hasil soal ketujuh

4. Kesimpulan

Setelah melalui proses hasil yang di peroleh dari pengujian permainan edukasi bahasa inggris, maka dapat disimpulkan bahwa, permainan edukasi bahasa inggris telah memenuhi target untuk bisa dijadikan alternatif edukasi untuk mata pelajaran bahasa inggris.

Menurut kuisioner yang telah dilakukan permainan edukasi bahasa inggris cukup membantu untuk mengajar guru sebagai media daring. *Educational Game* ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa inggris yang dapat menarik minat anak-anak untuk belajar sambil bermain.

Referensi

- Badan Pusat Statistik. (2020). Telecommunication Statistics in Indonesia 2019. *Badan Pusat Statistik, Jakarta - Indonesia*, 53(9), 1689–1699. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Telecommunication+Statistics+in+Indonesia+2019&btnG=
- Hartono, R., Purnomo, A., Kurdhi, N. A., & Firdiana, I. H. (2016). Pembuatan *Game* Edukasi English For Fun Untuk Anak Kelas 1-2 SD Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 521–526. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.763>
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33–40. Retrieved from <http://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/article/view/89>
- Junianto, E., & Zuhdi, M. Z. (2018). Penerapan Metode Palette untuk Menentukan Warna Dominan dari Sebuah Gambar Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 5(1), 61–72. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i1.2740>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 128–133. Retrieved from <https://www.e->

journal.potensi-
utama.ac.id/ojs/index.php/SNlf/article/v
iew/226

- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/19211>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yunus, Y., Mukhtar, J., & Nugroho, I. (2019). Manajemen Pengembangan Pondok Pesantren (Studi Kasus di Pondok Pesantren As'adiyah Belawa Baru, Masamba, Sulawesi Selatan). *AL-TANZIM: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*, 3(1), 82–101. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.506>