

**Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa
Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan *Ren'Py***

Artikel Ilmiah



Peneliti :

Benedikta Desti Pradini (702018706)

Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika & Komputer
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2019**

Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan *Ren'Py*

Artikel Ilmiah

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Komputer**



Peneliti :

**Benedikta Desti Pradini (702018706)
Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika & Komputer
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2019**



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BENEDIKTA DESTI PRADINI
NIM : 702018706 Email : 702018706@student.uksw.edu
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan Ren'Py
Pembimbing : 1. Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.
2. -

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 28 Agustus 2019



Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BENEDIKTA DESTI PRADINI
NIM : 702018706 Email : 702018706@student.uksw.edu
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan Ren'Py

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 28 Agustus 2019

BENEDIKTA DESTI.P

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

ADRIYANTO JULIANTO.G, S.Si., M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan *Ren'Py*

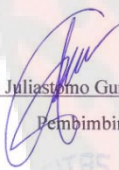
Oleh,

Benedikta Desti Pradini
NIM : 702018706

Artikel Ilmiah

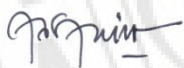
Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,
Fakultas Teknologi Informasi guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk
mencapai gelar Sarjana Pendidikan Komputer

Disetujui oleh,

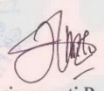

Adriyanto Julianto Gundo, S.Si., M.Pd.

Pembimbing

Diketahui oleh,


Dr. Wiwin Sulistyowati, ST., M.Kom.

Dekan


Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.

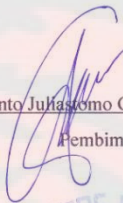
Ketua Program Studi

1956
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2019

Lembar Pengesahan

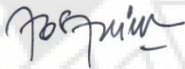
Judul Tugas Akhir : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan *Ren'Py*
Nama Mahasiswa : Benedikta Desti Pradini
NIM : 702018706
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,



Adriyanto Juliasomo Gundo, S.Si., M.Pd.

Pembimbing

Mengesahkan,


Dr. Wiwin Sulisty, ST., M.Kom.

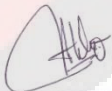
Dekan


Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.

Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian Tanggal : 27 Agustus 2019

Reviewer :

1. 
Angela Atik Setiyanti, S.Pd., M.Cs.

Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu Menggunakan *Ren'Py*

¹⁾Benedikta Desti Pradini, ²⁾Adriyanto Juliastomo Gundo

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
E-mail: ¹⁾desti.benedicta@gmail.com, ²⁾adriyanto.gundo@uksw.edu

Abstract

This study developed the use of interactive learning tool to improve student's learning for English learners for grade I elementary school. The research employed research and development method and use framework Ren'Py. This study concluded that an attractive interactive learning tool will generate and stimulate student's learning motivation, help to improve student apprehension of the course material, and grow creativity in learning. This will result in the improvement of learning quality.

Key Word: Learning tool, *Ren'Py*.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman belajar pada pembelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, sedangkan perangkat lunak yang digunakan adalah *framework Ren'Py*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar siswa, membantu siswa meningkatkan pemahaman materi pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas belajar sehingga proses belajar menjadi maksimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ren'Py*

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

²⁾ Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

1. Pendahuluan

Menilik pasal 77 ayat 1 PP Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berkaitan dengan Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB menjelaskan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris tidak tercantum dalam muatan pelajaran untuk Sekolah Dasar [1]. Sejak diberlakukannya kurikulum nasional 2013 mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran tambahan atau ekstrakurikuler di sekolah [2]. Perubahan ini termaktub dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang Kompetensi Dasar dan Struktur Kurikulum untuk Sekolah Dasar [3].

Perubahan kurikulum memberikan ruang lebih terhadap mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Bahasa Inggris dapat dipelajari lebih dini dan mulai diajarkan di kelas satu. Hal ini memaksimalkan masa periode penting (*critical period*) yaitu usia 2-13 tahun untuk belajar bahasa, karena orang yang telah melewati masa ini akan mengalami kesulitan dalam belajar bahasa [4]. Menjadi tugas penting memberikan persiapan dan pembelajaran yang tepat agar dapat memaksimalkan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Berdasarkan observasi pada beberapa siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri di Salatiga dalam kelompok belajar, terdapat beberapa siswa yang memiliki kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah. Faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu model pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar. Tidak semua siswa memiliki bekal dan kesempatan belajar yang sama pada saat pra sekolah. Kemampuan siswa yang masih baru akan baca tulis dalam berbahasa Indonesia menghambat para siswa menerima pembendaharaan kosakata dalam bahasa Inggris secara langsung. Kosakata bahasa Inggris yang bukan representative dari fonetik menyebabkan siswa sering terbolak balik dan kebingungan akan perbedaan bunyi pengucapan dari penulisan tiap kosakata dari bahasa Inggris.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris untuk membantu siswa kelas satu dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan *framework Ren'Py*. Perancangan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi terutama untuk pelajar sekolah dasar yang belum memiliki banyak pengalaman belajar.

Keberhasilan aplikasi media pembelajaran dalam membantu pemahaman siswa belajar kosakata bahasa Inggris menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya membahas tentang perancangan media pembelajaran menggunakan *framework Ren'Py* tentang kosakata sederhana sehari-hari dalam bahasa Inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar.

Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi [5]. Pemilihan media pembelajaran diharuskan dapat memfasilitasi pembelajaran secara praktis. Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran menjadikan informasi lebih tersampaikan dengan tepat serta menarik. Aplikasi berkonsep edukasi berbahasa Inggris dikembangkan untuk menciptakan sikap positif dalam belajar sehingga mempermudah dalam proses

pemahaman bahasa inggris. Tampilan aplikasi yang menarik disertai gambar diharapkan akan meningkatkan pemahaman dalam belajar bahasa inggris juga sekaligus menarik minat belajar siswa.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar.

Penelitian L.K Sari dan D. Sasongko mahasiswa Teknik Informatika Universitas Surakarta pada tahun 2013 dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II". Dalam penelitian tersebut L.K. Sari dan D. Sasongko merancang media pembelajaran untuk menyediakan media pembelajaran interaktif bagi SD yang masih menggunakan metode pembelajaran yang konservatif. Materi disajikan melalui multimedia yang menarik sehingga membantu tugas guru dalam menyampaikan materi. Media interaktif tersebut menjelaskan tentang materi *Alphabet* dan mengeja nama dengan *Compact Disc (CD)* sebagai *output* dari media tersebut.

Media interaktif yang ternyata dapat sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran terutama dalam pelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar adalah acuan yang diambil dari penelitian tersebut. Hal hal yang membedakan dengan perancangan penelitian yang sekarang adalah penggunaan *software* yang mudah digunakan dan kebutuhan *hardware* sebagai media *output* yang lebih praktis menjadi kelebihan dalam penelitian ini.

Penelitian Aristianto mahasiswa jurusan Teknik Informatika, Teknologi Industri Universitas Gunadarma pada tahun 2010 dengan judul "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Fisika Mekanika dengan Menggunakan *Python* dan *Framework Ren'Py*". Dalam tulisannya Aristianto memperkenalkan sebuah *framework* permainan yang menggunakan bahasa pemrograman *Python* dan memiliki fitur lengkap dalam pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif bernama *Ren'Py*. Mengikuti perkembangan dunia teknologi informasi ia membuat program untuk terobosan dalam memahami dan mempelajari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya Fisika karena lebih sulit dipahami. Tampilan yang dinamis dengan gambar bergerak lebih interaktif maka dapat menarik minat belajar siswa. Selain *open source Ren'Py* memiliki sifat fleksibel dapat dijalankan di beberapa sistem operasi berbeda. Sehingga dengan digunakannya kedua program tersebut, tampilan dan fungsi program pembelajaran Fisika Mekanika menjadi lebih menarik dan kaya akan fitur yang maksimal yang berbasis multimedia.

Pemanfaatan sebuah *framework* permainan berbahasa pemrograman *Python* yang bernama *Ren'Py* serta kelebihan *framework Ren'Py* yang telah dijabarkan dalam penelitian sebelumnya menjadi acuan dalam penelitian kali ini. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian sekarang memanfaatkan *framework Ren'Py* untuk merancang media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar kelas satu, dengan media pembelajaran kreatif berupa aplikasi dapat menghasilkan pembelajaran yang mandiri dan langsung pada siswa kelas

satu sehingga memudahkan pemahaman kosakata dan pengucapan bahasa Inggris yang masih baru dipelajari.

Perkembangan Bahasa pada usia anak- anak

Belajar bahasa sedari usia dini akan memperoleh kesempurnaan, karena kemampuan otak pada usia tersebut masih memiliki tingkat elastisitas tinggi yang memungkinkan seseorang belajar bahasa lebih cepat [6]. Disebut dengan “*critical period*” merupakan rentang usia 2 sampai 13 tahun, periode dimana penguasaan bahasa terjadi secara alami dan dilakukan tanpa sengaja. Didukung karakter anak-anak yang masih penuh dengan rasa ingin tahu terhadap hal yang baru akan menumbuhkan sikap positif pada pengenalan bahasa Inggris.

Memaksimalkan belajar bahasa asing, terutama bahasa Inggris perlu dilakukan pada usia dini sehingga akan memperoleh hasil yang baik. Namun terdapat beberapa faktor penting lain yang juga mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, seperti Status Sosial Ekonomi Keluarga yang menyebabkan perbedaan kesempatan belajar. Dari beberapa studi menunjukkan bahwa anak berasal dari keluarga kurang mampu mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik dikarenakan keluarga yang kurang memperhatikan. Kondisi seperti kekurangan asupan gizi yang baik mempengaruhi tumbuh kembang dan cenderung mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasa [7].

Media Pembelajaran

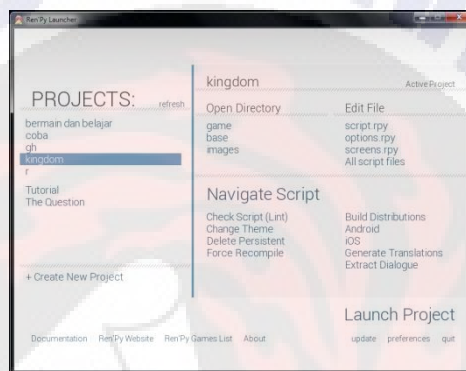
Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal pembelajaran yang dimaksud adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa [8]. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal [9]. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna [10].

Manfaat media dalam proses belajar mengajar

Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang membuat peserta didik lebih semangat, dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas banyaknya bahan materi yang harus disampaikan dengan demikian tujuan proses belajar tercapai secara maksimal [11]. Metode belajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model- model pembelajaran, media akan memberikan pengalaman nyata pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik. Pemikiran peserta didik akan dapat

tumbuh secara sistematis dan terus menerus terutama kemampuan dalam menyimpulkan pengertian sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya [12]. Media pembelajaran pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran itu sendiri [13].

Ren'Py (*Ren Python*) merupakan sebuah *framework* dengan bahasa pemrograman *Python* yang dikembangkan oleh *Lemmasoft*. *Framework* di sini merupakan sebuah komponen yang dapat ditambahkan ke dalam bahasa pemrograman *python*.

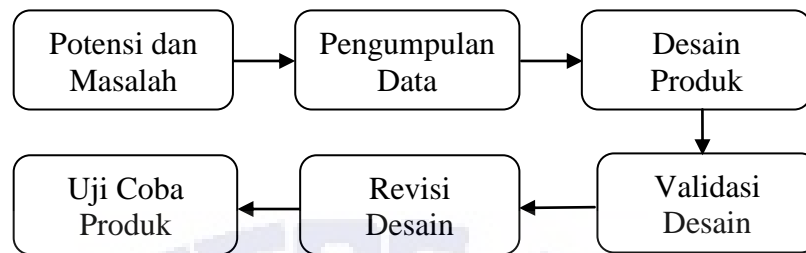


Gambar 1. Main interface *Ren'Py*

Ren'Py memiliki tatap muka yang disediakan yaitu berupa *Ren'Py Launcher* yang berfungsi sebagai menu utama pada *Ren'Py* yang mengatur semua kegiatan (*project*) seperti eksekusi program (*launch program*), *navigate script*, edit file yang terhubung langsung dengan editor, perubahan tema (*themes*), *directory file project* yang terhubung langsung dengan lokasi file data. *Ren'Py* merupakan program *open source* dan gratis digunakan untuk kepentingan komersial sehingga pengguna tidak perlu membayar kepada pihak pengembang aplikasi untuk menjual game yang telah dibuat dengan menggunakan *Ren'Py*. Pengembangan dalam *Ren'Py* dilakukan dengan menuliskan *script* atau bahasa pemrograman *Ren'Py* pada file beformat *.rpy* yang terletak pada direktori proyek *Ren'Py* [14].

3. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [15]. Istilah produk merujuk tidak hanya pada objek material, seperti buku teks, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode untuk mengorganisir pembelajaran [16].

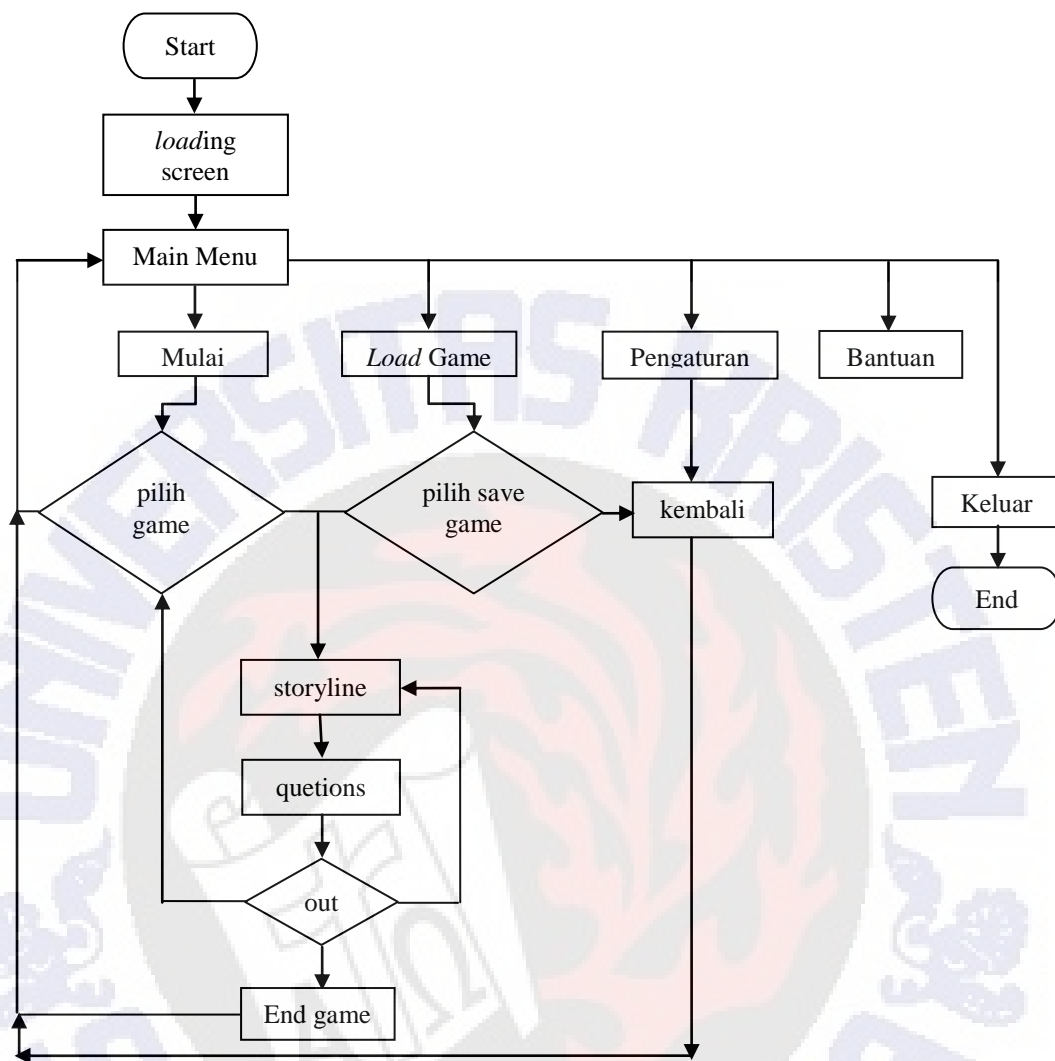


Gambar 2 . Tahapan Penelitian

Tahap penelitian dalam *flowchart* diatas dapat dijelaskan sebagai berikut: (1)Tahapan Pertama akan dilakukan analisa konten dengan observasi pengumpulan data (2)Tahap kedua data akan dianalisa sebagai proses kelanjutan dari tahap pertama, pada tahap kedua akan menentukan seperti apa data yang akan dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan, (3)Tahap Ketiga adalah perancangan storyline serta materi dan komponen berdasarkan data yang telah diperoleh, (4)Tahap keempat evaluasi program yang sudah dihasilkan, (5)Revisi jika terjadi kekurangan dan penulisan laporan sebagai tanda berakhirnya penelitian ini.

Arsitektur Sistem

Perancangan Sistem media pembelajaran ini dirancang menggunakan *framework Ren'Py*, sebuah *software* untuk memudahkan para programmer membuat aplikasi atau web yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu.



Gambar 3. Arsitektur Sistem

Metode pengujian

User Acceptance Testing (UAT) merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem sudah sesuai untuk pengguna. Proses ini berbeda dengan pengujian sistem (memastikan *software* tidak *crash* dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna), melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk pengguna (yaitu tes bahwa pengguna menerima solusi dalam sistem).

Jenis UAT yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengujian *alpha* dan *beta*. Pengujian *alpha* menggunakan metode *black-box*. Pengujian *beta* digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap aplikasi media pembelajaran, dengan menggunakan kuesioner.

Pengujian *Black-box*

Pengujian *black-box* berfokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan memaksimalkan

pembuatan suatu program. Pengujian *black-box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena *black-box* memperhatikan struktur kontrol, maka perhatian berfokus pada domain informasi.

Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan sebagai berikut:

(1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang (2) Kesalahan interface (3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal (4) Kesalahan kinerja (5) Inisialisasi dan kesalahan terminal.

Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* merupakan pengujian fungsional yang digunakan untuk menguji sistem yang baru. Pengujian ini dilakukan terhadap perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak dapat berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.

Pengujian Beta

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif, dimana diuji secara langsung ke lapangan, dengan menggunakan kuesioner mengenai tanggapan siswa. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab [16].

Likert's Summated Rating (LSR) dapat diketahui tingkat keberhasilan aplikasi dari pengujian kuesioner untuk mengukur skor terkecil dan terbesar dari 5 pertanyaan kuesioner yang ditanggapi oleh koresponden, LSR itu sendiri merupakan sebuah tabel untuk mencari skor terkecil dan terbesar dari sebuah tes yang sudah ditanggapi oleh beberapa responden untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu aplikasi apakah bisa diterima atau tidak [17].

4. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pemahaman materi kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar. Media ini adalah representasi dari game visual novel yang cara menggunakannya seperti membaca sebuah cerita namun disuguhkan interaksi berupa pertanyaan yang membuat siswa ikut andil dalam plot cerita tersebut. Kosakata bahasa Inggris yang dipilih berasal dari cerita kehidupan sehari-hari, dikemas dengan interaksi yang disajikan dalam beberapa permainan yang berbeda-beda, hal ini dapat mempermudah pemahaman materi.

Berikut hasil tampilan dari perancangan aplikasi bahasa Inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar menggunakan *framework Ren'Py*.



Gambar 4. Tampilan laman utama

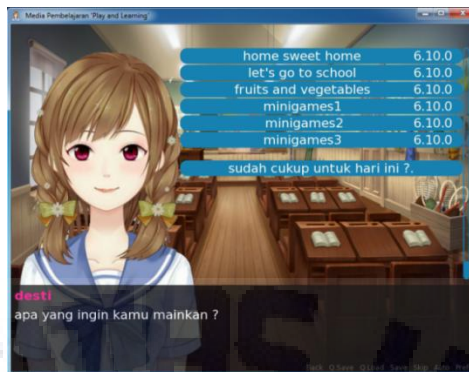
Halaman utama hasil perancangan dari aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas satu sekolah dasar ditunjukkan pada gambar 4. Terdapat tombol menu yang berisi tombol mulai, tombol *load game*, tombol pengaturan, tombol bantuan dan tombol keluar.

Tampilan halaman menu mulai



Gambar 5. Tampilan halaman mulai

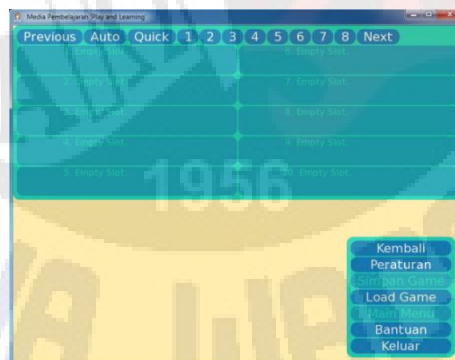
Pada gambar 5 menampilkan antar muka awal setelah memilih menu mulai. Menu ini akan menampilkan prolog awal media pembelajaran bahasa Inggris berikut tampilan nama aplikasi “PLAN - Play and Learn”. Dengan latar belakang ruang kelas menunjukkan layaknya situasi belajar di sekolah.



Gambar 6. Desti si pemandu permainan *play and learn*

Menu mulai pada gambar 6 siswa di sambut oleh pemandu permainan yang akan menemani selama permainan berlangsung. Pemandu dibuat menggunakan aplikasi *avatar maker* yang kemudian diedit menggunakan aplikasi *photoshop*. Dengan tampilan berseragam sekolah, pemandu menggambarkan teman sekolah. Pemandu memberikan pilihan permainan yang dapat dipilih. Terdapat tombol pilihan yang berisi materi belajar untuk dimainkan. Pada bagian bawah juga tersedia tombol pilihan untuk keluar jika sudah selesai memainkan. Tombol- tombol pilihan diletakkan di sebelah pemandu agar mudah ditemukan. Pemilihan warna biru pada dasar tombol diharapkan menghasilkan warna cerah namun nyaman dimata.

Tampilan halaman menu *load game*



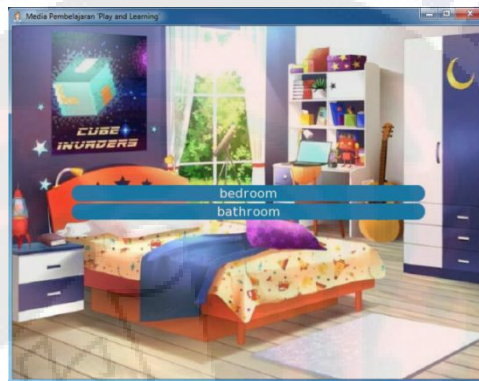
Gambar 7. Tampilan laman *load game*

Pada gambar 7 menampilkan isi dari menu tombol “load game” yang ditampilkan pada gambar 4 (halaman 8). Menu *load game* menampilkan tabel atau slot berisi permainan yang telah tersimpan. Ketika siswa bermain dan perlu berhenti di tengah permainan maka siswa dapat menyimpannya. Slot tersebut dapat dinamai sesuai yang siswa inginkan. Di laman *load game* ini nama tersebut ditampilkan dan siswa dapat membuka permainan yang tersimpan tersebut jika ingin melanjutkannya.

Tampilan halaman permainan *home sweet home*

Menu *home sweet home* merupakan salah satu pilihan permainan yang disiapkan dan berisi materi bahasa Inggris. Menu *home sweet home* berisikan alur cerita kegiatan sehari-hari dengan latar belakang rumah yang dimulai semenjak bangun tidur. Alur cerita yang dimainkan diselingi oleh beberapa kuis yang harus diselesaikan untuk lanjut ke tahap berikutnya. Pada permainan *home sweet home* ini siswa akan menemukan materi macam-macam ruang dan pembendaharaan kosakata benda yang ada di dalam setiap ruangan.

Menu *home sweet home* akan menceritakan aktifitas pagi hari setelah bangun tidur berupa percakapan di pagi hari seperti sapaan (*greetings*) dalam bahasa Inggris. Disela-sela percakapan muncul pertanyaan/kuis berupa nama-nama bagian rumah (*Part of the house vocabulary*) sesuai ruangan yang ditemui.



Gambar 8. Tampilan pilihan jawaban

Pada gambar 8 menampilkan tombol pilihan jawaban untuk siswa. Jika benar maka siswa akan melanjutkan alur cerita permainan ke tahap berikutnya, jika belum berhasil maka akan terjadi perulangan dengan pemberian *clue* untuk membantu siswa. *Clue* berikutnya akan memudahkan siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 9. Tampilan *clue* permainan

Gambar 9 merupakan salah satu contoh *clue* yang diberikan ketika siswa tidak dapat menjawab dengan tepat. Menampilkan beberapa tombol dengan angka

didalamnya yang jika dipilih maka akan keluar gambar benda yang ditunjukkan pada nomor tersebut lengkap dengan keterangan istilah gambar benda tersebut. Jika siswa mengklik angka 1 maka akan keluar gambar bantal dengan keterangan dibawahnya:”This is Pillow”.



Gambar 10. Tampilan salah satu tantangan permainan *home sweet home* bagian *bathroom*

Gambar 10 merupakan bagian permainan *bathroom* pada menu *home sweet home*. Pada bagian ini siswa diharuskan menjawab pertanyaan dengan cara menyelesaikan tantangan permainan. Kuis ini menampilkan salah satu permainan yang diadopsi dari permainan klasik yang biasa disebut *memory* hanya saja disini isi dari kartu yang tertutup adalah gambar benda yang ada di dalam *bathroom* yang harus dicari kesamaannya dengan kartu berisi nama benda tersebut dalam bahasa Indonesia beserta istilah inggrisnya.

Pengujian

Pengujian aplikasi dibuat berupa tabel pengujian *black-box* dari menu yang ada dalam aplikasi. Tabel pengujian pada aplikasi ditunjukkan pada Tabel.1

Tabel 1. Tabel pengujian fungsi

Hasil Pengujian Aplikasi Media Pembelajaran “PLAN” (<i>Play and Learn</i>)			
No	Item Uji	Detail Pengujian	Jenis pengujian
1.	Pengujian menu mulai	Memilih tombol mulai, sistem akan mengarahkan siswa ke dalam menu pilihan permainan	<i>Valid</i>
2.	Pengujian menu <i>load game</i>	Memilih tombol <i>load</i> , sistem akan mengarahkan siswa ke halaman yang berisi data permainan yang disimpan terakhir.	<i>Valid</i>
3.	Pengujian menu pengaturan	Memilih tombol pengaturan, sistem akan mengarahkan siswa ke halaman option dimana siswa dapat mengubah	<i>Valid</i>

			pengaturan permainan berupa display, text speed, volume sound, music dan lain lain.	
4.	Pengujian bantuan	menu	Sistem memberikan halaman penuh berisi daftar list bantuan kepada siswa.	<i>Valid</i>
5.	Pengujian keluar	menu	Sistem akan otomatis mengarahkan siswa untuk keluar dari aplikasi.	<i>Valid</i>

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* metode *black-box* oleh seorang *tester* dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas satu sekolah dasar tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai yang diharapkan.

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi pembelajaran, maka dilakukan pengujian dengan memberikan 5 pertanyaan kepada 10 siswa belajar sekolah dasar tingkat satu. Kuesioner yang telah diisi digunakan untuk mendapatkan data dari responden tentang aplikasi yang dibuat.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa untuk didapatkan suatu kesimpulan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada rentang $77\% \leq \text{skor} \leq 100\% = \text{Baik}$ atau pada kriteria $55\% \leq \text{skor} \leq 76\% = \text{Cukup}$. Data pada angket yang didapat, kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel agar mudah dibaca.

Berikut tabel hasil data kuesioner yang sudah diolah:

Tabel 2. Hasil data kuesioner pengujian media pembelajaran

No	Indikator	Nilai	Keterangan
1	Aspek tampilan	93%	Baik
2	Aspek interaksi program	83%	Baik
3	Aspek kemanfaatan	86%	Baik
	Rata-rata	87.3%	Baik

Berdasarkan dari hasil kuesioner tanggapan oleh koresponden kepada aplikasi media pembelajaran bahasa inggris didapatkan nilai rata-rata 87,3% dengan keterangan baik, atau dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik sehingga disukai oleh koresponden, menu-menu yang mudah dipahami dalam interaksi program sehingga mudah menemukan materi dan secara keseluruhan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran bahasa inggris.

Untuk mengetahui apakah aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar bahasa inggris, maka dilakukan pengujian lanjutan kepada siswa/responden tersebut dengan *Likert's Summated Rating*. Pengujian diberikan dalam bentuk tes dengan 2 kali uji. Tes pertama diujikan setelah

pemberian materi tanpa menggunakan aplikasi media pembelajaran. Tes kedua diujikan setelah pemberian materi dengan alat bantu aplikasi media pembelajaran. Materi yang diberikan pada tes 1 dan 2 memiliki tingkat kesulitan yang sama, namun dengan pertanyaan kosakata yang berbeda. LSR itu sendiri merupakan sebuah tabel untuk mencari skor terkecil dan terbesar dari sebuah tes yang sudah ditanggapi oleh beberapa responden untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu aplikasi apakah bisa diterima atau tidak.

Tabel 3. Tabel hasil LSR berdasarkan hasil tes

	Tes Pertama	Tes Kedua	Jumlah nilai responden
Skor	98	136	234
Rata-rata	9,8	13,6	11,7

Setelah nilai tersebut didapatkan kemudian dihitung nilai korelasi variable menggunakan rumus [17]:

$$r = \frac{\sum xn}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum n^2)}}$$

dimana,

r = korelasi

x = jumlah nilai responden

n = jumlah responden

maka,

$$r = \frac{\sum 234.10}{\sqrt{(\sum 234^2)(\sum 10^2)}}$$

$$= 1$$

Hasil tersebut diklasifikasikan dengan tabel berikut:

Tabel 4. Tabel interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,50	Tidak Diterima
0,51 – 1,00	Diterima
1,01 – 1,50	Sangat Diterima

Dari hasil perhitungan rumus nilai korelasi atas data nilai tes pertama tanpa menggunakan aplikasi media pembelajaran dan tes kedua dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran, didapatkan nilai korelasi 1 yang dimana masuk dalam interval koefisien 0,51– 1,00 dengan kategori tingkat hubungan diterima atau dapat disimpulkan aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang dapat membantu dalam belajar bahasa inggris.

Dari serangkaian pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran bahasa inggris ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami dalam mengoperasikannya sehingga membantu mempermudah pemahaman dan tersampainya pembelajaran bahasa inggris kepada siswa.

5. Diskusi

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, dan beberapa pengujian diatas maka ditemukan perancangan dengan *framework Ren'Py* dapat menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran menarik bertemakan edukasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner tanggapan oleh koresponden kepada aplikasi media pembelajaran bahasa inggris yang didapatkan nilai rata-rata 87,3% dengan keterangan baik dalam aspek tampilan, aspek interaksi program serta aspek kemanfaatan. Dengan hasil nilai korelasi 1 dengan tingkat hubungan diterima dijelaskan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu siswa kelas satu sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa inggris. Media pembelajaran sebagai media alternatif membantu proses pembelajaran mata pelajaran bahasa inggris. Pemilihan penggunaan aplikasi media pembelajaran dapat membantu penerimaan materi dengan lebih mudah dipahami.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggunakan yaitu pendampingan oleh fasilitator (guru/ pendamping) terutama pada pemakaian perdana karena tidak semua siswa terbiasa dengan alat teknologi.

Beberapa kesulitan jika ingin mengembangkan atau membuat aplikasi menggunakan *Ren'Py* adalah kode program bahasa *Phyton* yang diproses baris per baris sehingga butuh ketelitian yang tinggi ketika membuat suatu program yang kompleks.

Saran lanjutan untuk menyempurnakan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris pada penelitian ini diharapkan adanya tambahan suara berdasarkan ejaan dengan abjad maupun ejaan dengan pelafalan.

6. Daftar Pustaka

1. Pemerintah Indonesia. 2013. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berkaitan dengan Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB. Sekretariat Negara. Jakarta.
2. Fajaryani, Nunung, dkk. 2015. Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dengan Talular (Teaching & Learning Using Locally Available Resources) Kepada Salah Satu SD Islam di Kota Jambi. Jurnal Pengabdian Masyarakat Volume 30 Nomor 4 Desember 2015.
3. Depdiknas. 2013. Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kompetensi dasar & Struktur Kurikulum SD-MI. Jakarta.
4. Sujana, M. I. 2011. *Article on ELT: Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar: Mau Kemana?.* Pusat Bahasa dan PBS FKIP Universitas Mataram.

5. Sari, Linda Kartika dan Dimas Sasongko. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. ISSN: 2302-1136 Jurnal UNSA 2013 Volume 2 Nomor 1 Maret 2013.
6. Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
7. Handayani, Sri. 2016. Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini dipandang dari Prespektif Psikolinguistik. Jurnal Widya Wacana Volume 11 Nomor 2
8. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
9. Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
10. Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
11. Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
12. Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
13. Tom Rothamel. 2018. *The Ren'Py Visual Novel Engine*. diakses Juli 2018 dari www.renpy.com
14. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
15. Brog, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Logman.
16. Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
17. Sudjana. 2005. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.