

**GAME EDUKASI 3D “PEMBELAJARAN DASAR GRAMMAR BAHASA INGGRIS”
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR
(STUDI KASUS SD ANTAWIRYA KRIAN)**

Oleh:

Miftachul Rangga Pamungkas

NIM: 161080200232

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2023**

Latar Belakang

Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi di dunia modern ini, *game* dapat di aplikasikan sebagai hiburan atau sarana pendidikan. Misalnya dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa nasional maupun internasional. Bahasa salah satu warisan manusia yang berperan penting dalam kehidupan manusia itu sendiri, seperti dalam berfikir, menyampaikan gagasan, dan berkomunikasi dengan yang lainnya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan untuk bahasa komunikasi dengan turis yang berkunjung ke negara-negara sehingga menjadi bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Kita dapat melihat posisi bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional, tetapi digunakan oleh masyarakat dunia khususnya masyarakat modern.

Pembelajaran Bahasa Inggris pasti kita akan berbicara tentang *grammarnya*. Dimana *grammar* ini bagian sangat penting ketika para pelajar ingin mempelajari Bahasa Inggris, permasalahan yang sering ada di sekolah adalah kebanyakan banyak siswa hanya lancar dalam hal *vocabulary*, tetapi tidak dengan *grammarnya*.

Pelajaran *grammar* Bahasa Inggris bagi pelajar dan orang yang baru belajar Bahasa Inggris menjadi hambatan mereka dalam mendalami Bahasa Inggris. Sistem pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia diajarkan dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Selama dua belas tahun pelajaran Bahasa Inggris diajarkan tetapi tetap saja tingkat penguasaan Bahasa Inggris sangat minim.

Selanjutnya secara garis besar bisa disimpulkan bahwa para pelajar harus mempunyai minat belajar. Minat belajar pada bahasa Inggris harus terus ditingkatkan, misalnya pelajar harus memperhatikan guru pada saat mengajar pelajaran, berinteraksi dengan guru tentang pelajaran bahasa Inggris, dan mengerjakan tugas yang diberikan, namun dalam kenyataannya sebagian pelajar mengeluh atau beranggapan bahwa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari dan dipahami, sehingga pelajar tersebut kurang berminat dalam belajar bahasa Inggris akhirnya pelajar atau siswa melamun, bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, dan lain sebagainya.

Dari penjelasan di atas dan pemanfaatan perkembangan teknologi untuk media pembelajaran dibuat suatu aplikasi *Game* pada *personal computer* (PC). Maka penulis menggunakan gagasan penelitian dengan judul “GAME EDUKASI 3D PEMBELAJARAN DASAR GRAMMAR BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD ANTAWIRYA KRIAN)”.

Rumusan Masalah

Bagaimana membuat atau menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa SD tentang mata pelajaran bahasa inggris?

BATASAN MASALAH

1. Game personal computer (PC) ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang pemain (single player) dan tidak terhubung dengan internet (offline).
2. Materi pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang *grammar* dalam bahasa inggris khususnya *Tense Simple Present Continuous Tense* dan *Simple Present Tense*.
3. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Antawirya Krian.

TUJUAN PENELITIAN

1. Penulis menciptakan pembelajaran bahasa inggris dengan metode baru dengan membuat *game* edukasi belajar dasar *grammar* bahasa inggris agar para pelajar atau para siswa sekolah dasar memiliki dan menambah minat belajar bahasa Inggris.
2. *Game* ini dibuat dengan aplikasi *unity 3D*.
3. Alur *game* ini para pemain dituntut untuk menjawab soal dan menyelesaikan setiap soal yang diberikan dan melanjutkan ke level selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Multimedia Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Waktu dilakukan penelitian ini dimulai pada bulan November hingga Desember 2019.

Lokasi pengujian *game* edukasi 3D pembelajaran dasar grammar Bahasa Inggris ini adalah di SD Antarwirya Krian, Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data :

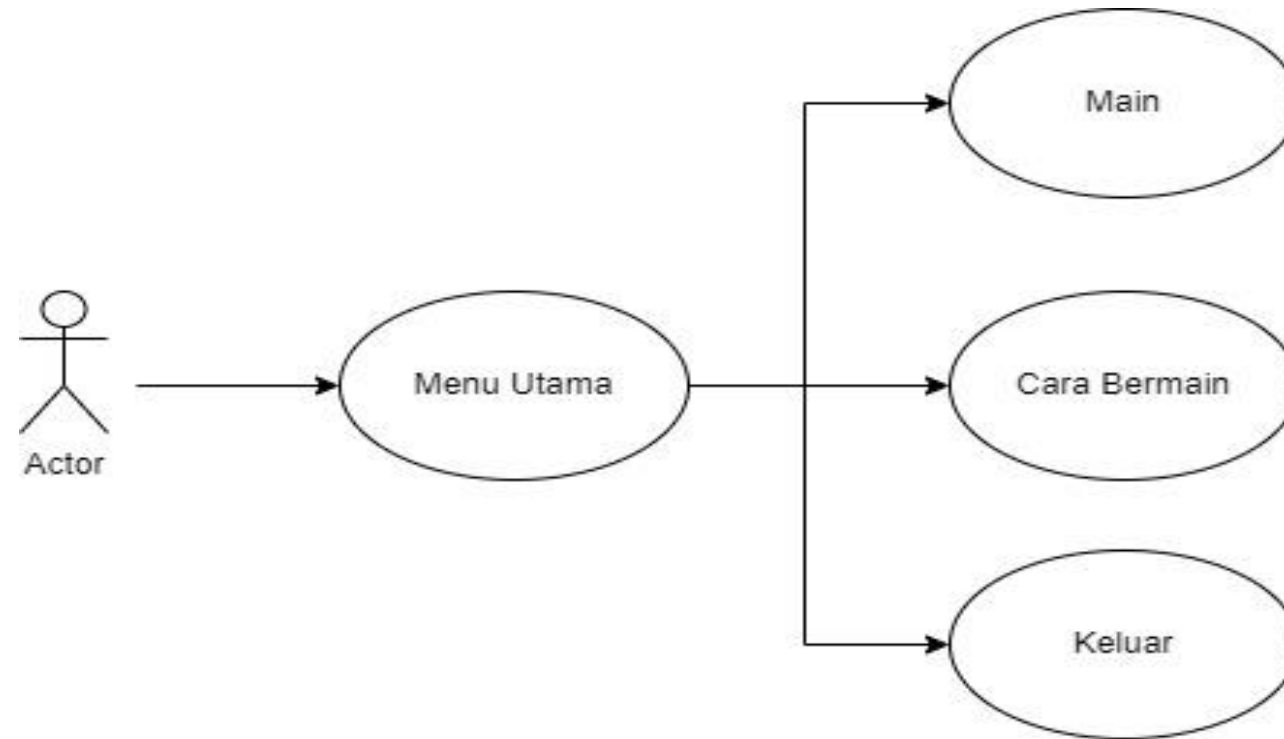
- 1.Observasi
- 2.Wawancara
- 3.Perancangan Sistem

PERANCANGAN SISTEM

Berikut ini adalah aturan-aturan untuk pemain di dalam permainan *game* edukasi “Belajar Dasar Grammar”:

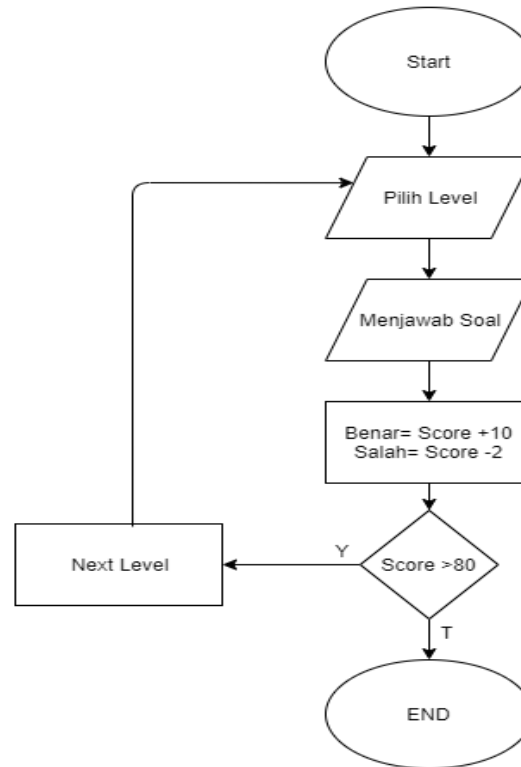
1. Di dalam permainan hanya ada satu player.
2. *Player* harus memilih level, level yang harus dipilih adalah *easy*, *normal*, dan *hard*
3. Cara menjawab soal adalah dengan mengklik pilihan A, B, C, atau D.
4. Setiap kelas atau level diberikan waktu untuk menjawab dengan 15 pertanyaan masing-masing pertanyaan untuk soal *quiz*.
5. Poin pada setiap pertanyaan adalah bila benar diberikan score 10 poin.
6. Jika jawaban salah akan dikurangi 2 point.
7. Pemain / *player* dianggap lulus jika mendapatkan poin minimal 80 poin.
8. Bila pemain mendapatkan hasil tidak lulus maka tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya.
9. Apabila pemain mendapatkan hasil lulus maka pemain berhak untuk lanjut ke level selanjutnya.

Use Case



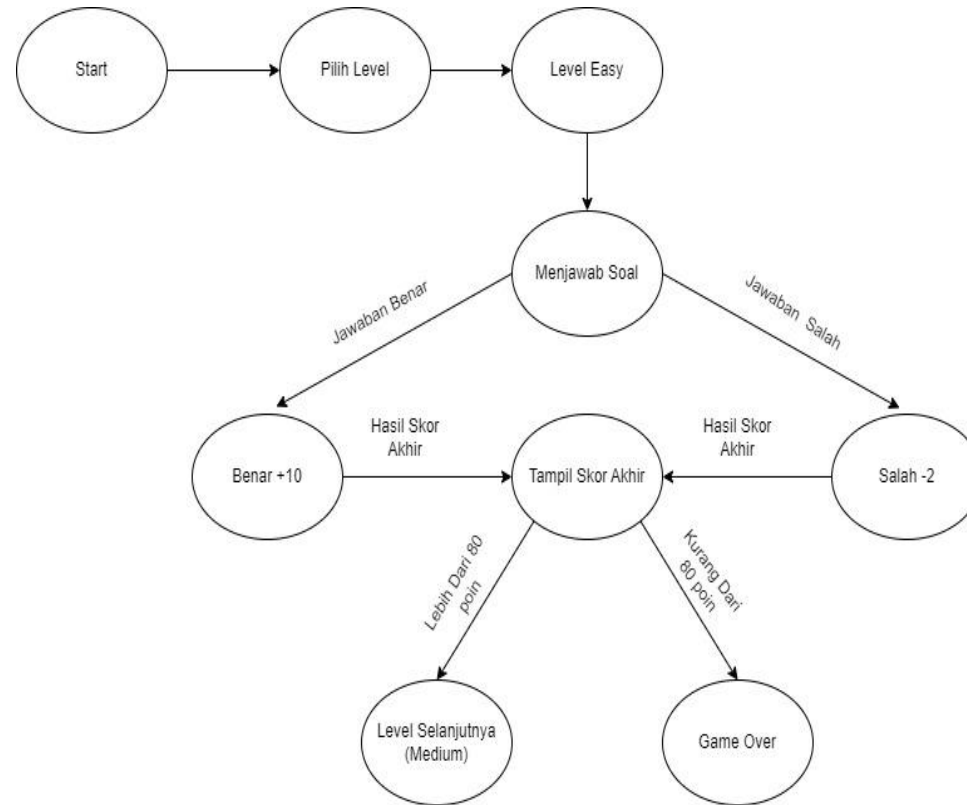
Use case game edukasi “Belajar Dasar Grammar Bahasa Inggris”

Flowchart



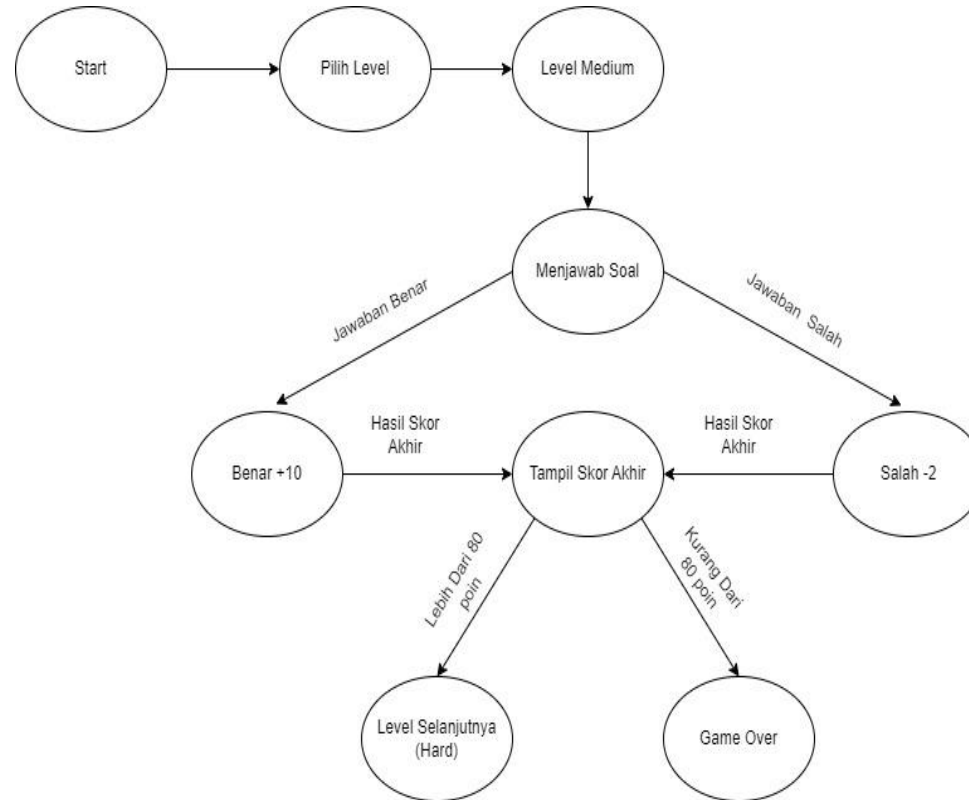
Flowchart game edukasi “Belajar Dasar Grammar”

Final State Machine (FSM)



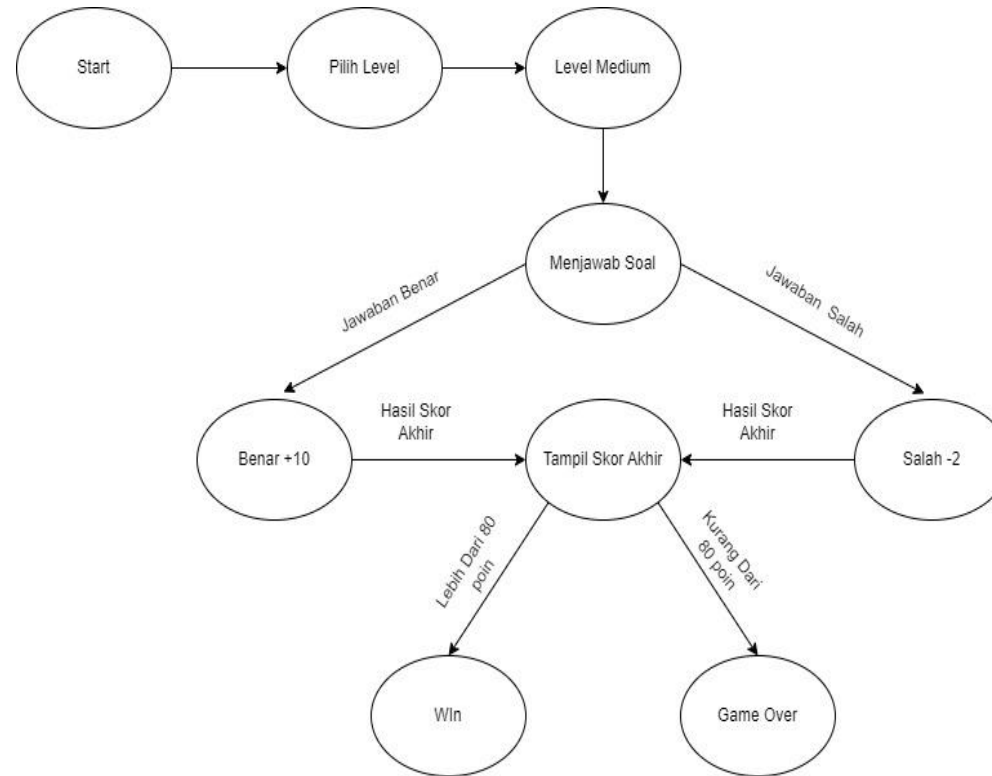
Final State Machine Level Easy

Final State Machine (FSM)



Final State Machine Level Medium

Final State Machine (FSM)



Final State Machine Level Hard

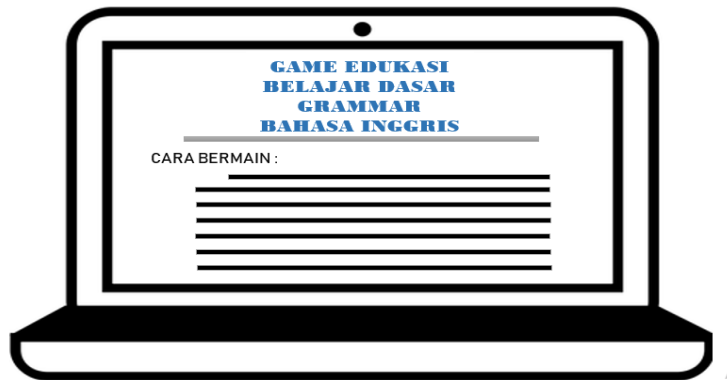
Final State Machine (FSM)



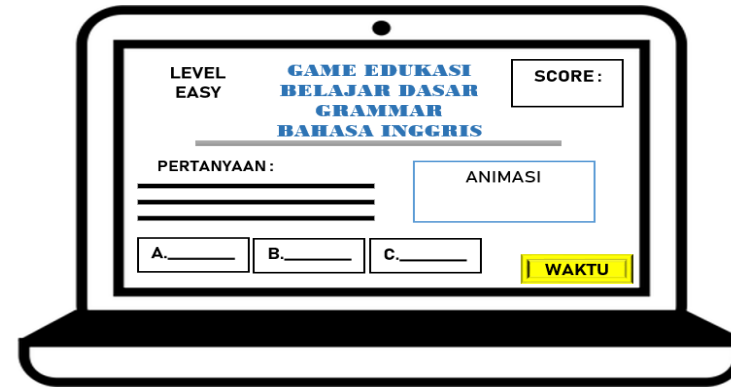
UI Menu Utama



UI Level



UI Cara Bermain

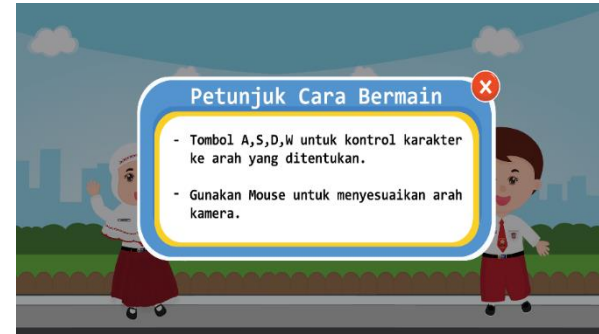


UI Pertanyaan

Use Interface (UI)



UI Menu Utama



UI Level



UI Cara Bermain



UI Pertanyaan

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan media ekspolarasi berbasis game controller ini adalah :

- a. Aplikasi pembelajaran media edukasi telah dibuat dan di rampungkan.
- b. Aplikasi berisi tentang edukasi ini telah dibuat secara sedetail mungkin dan semaksimal mungkin.
- c. Aplikasi pembelajaran diimplementasikan dalam bentuk game ini, di tujukan untuk memberikan pembelajaran melalui metode game dan memudahkan atau membantu dalam pembelajarannya grammar sekolah dasar kelas V SD Antawirya. Adapun di tujukan yang lain nya seperti siswa kelas lain, guru, atau orang lain yang ingin mempelajari grammar dengan melalui metode game yang di buat oleh penulis

Saran

Penelitian ini yang telah dilaksanakan oleh penulis tentunya belum sempurna secara seksama , dan perlu masih adanya pengembangan dan peningkatan berlanjut. Penulis tentunya akan membeberkan saran yang nanti nya dan suatu saat jika memang ada kelanjutan tentang pembelajaran grammar melalui media game, untuk di sampaikan kepada penelitian selanjutnya guna pengembangan pembelajaran grammar Bahasa Inggris kelas V SD diantara nya adalah :

1. Untuk penteksturan animasi objek, pengembangan selanjutnya diharapkan untuk lebih detail lagi dan inovatif sesuai minat kalangan siswa.
2. Aplikasi yang dirancang ini, hanya memberikan animasi karakter sebisanya, untuk harapan kedepanya penelitian serta pengembangan pada game ini memiliki animasi yang menarik dan inovatif. Supaya lebih menarik lagi dan menjadikan citra game sebagai media pembelajaran tersebut, menjadi lebih bagus dan menarik bagi semua orang.

