

PENGUJIAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS UNTUK BELAJAR SISWA SMA

Rizka Muhamad Pradana¹⁾, Taofik Muhammad²⁾, Sulidar Fitri³⁾

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
email: [rizkamuhamad12@gmail.com^{1\)}](mailto:rizkamuhamad12@gmail.com), [taofik.muhammad@umtas.ac.id^{2\)}](mailto:taofik.muhammad@umtas.ac.id), [sfitri@umtas.ac.id^{3\)}](mailto:sfitri@umtas.ac.id)

Abstraksi

Mempelajari Bahasa Inggris itu penting di zaman globalisasi ini, dimana banyak fasilitas umum dan pekerjaan dimasa sekarang dan mendatang membutuhkan kecakapan Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional. Namun karena kurangnya tingkat kemahiran Bahasa Inggris yang salah satunya dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan unik dari sebelumnya, dimana media pembelajaran yang unik dan menarik itu adalah bisa menggunakan sebuah game visual novel. Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dari materi pronoun, verb, serta pengucapan selamat memuji untuk para siswa, khususnya bagi mereka yang sedang menempuh kelas 10 SMA dan sederajat. Metode yang digunakan adalah metode research and development dengan analisis data menggunakan deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil akhir untuk penelitian ini ketika menggunakan T-Test, kelas yang menggunakan game visual novel memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas tanpa game visual novel, dimana hal ini H_a diterima dan H_0 ditolak, oleh karena itu game visual novel yang telah dibuat layak.

Kata kunci: Media pembelajaran, Game, Visual Novel

Abstract

English is international language and learning English is very important in globalization era, which is many of public facilities and many of jobs requires English skill nowadays and in the future. But due to lack of English skill which one is because of the instruction media that is not very interesting. Because of that, there is a need to make instruction media that very interesting and unique than before, which can be a visual novel game for the new instruction media. The goal of this research is for producing a new instructional media to give an English lesson from pronoun, verbs, and congratulate the other and giving a compliment for students especially for them who were in 10 grade high school. The method used is research and development method with analysis data with descriptive comparative with quantitative approach. The result of this research is using T-Test, the class that using visual novel game has significant difference between the class that not using the visual novel game, in this case H_a is accepted and H_0 is declined, because of that the visual novel game has been made worthy.

Keywords: Instruction media, game, visual novel

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini tentu teknologi berkembang pesat dari tahun ke tahun dan berperan penting dalam kehidupan, dan juga berperan dalam meningkatkan kualitas pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi di era sekarang pada bidang pendidikan adalah untuk membantu guru dalam melakukan aktivitas mengajar kepada siswa. Oleh karena itu, para tenaga pendidik dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam melaksanakan proses pengajaran.

Pada era globalisasi ini pula muncul sebuah permasalahan yang baru yang sering terjadi kepada anak-anak, yaitu bermain *video game*. Memang, tahun ke tahun game memiliki evolusi yang signifikan yang membuat orang

orang tertarik untuk bermain *video game*, pada survey yang dilakukan oleh media Inggris yaitu *we are social* per April 2022 pada halaman Kompas tercatat bahwa negara Indonesia menjadi negara ke dua dengan tingkat pemain *game* terbanyak, yaitu berada pada 95.4. Dalam survey tersebut pula, dikatakan bahwa *game* gawai adalah yang mendominasi di Indonesia ketimbang Playstation, XBOX, Nintendo maupun PC, dan memang kita bisa melihat banyak anak bermain game pada ponsel mereka pada zaman sekarang.

David Crystal pada bukunya yang berjudul *English as a global language* pada tahun 1997 mengatakan bahwa bahasa Inggris itu penting, apalagi pada era globalisasi, penguasaan bahasa asing terutama Bahasa Inggris menjadi suatu keharusan untuk dipelajari, ini dikarenakan Bahasa Inggris ini merupakan bahasa internasional [10]. Dari pernyataan Crystal D dibuktikan dengan penggunaan bahasa Inggris yang selalu digunakan pada saat rapat besar antar negara seperti contohnya adalah pada sidang PBB, dan juga bahasa Inggris menjadi bahasa yang selalu diterapkan diberbagai tempat seperti bandara dan stasiun kereta. Dan juga beberapa pekerjaan di negara kita mewajibkan untuk menguasai Bahasa Inggris.

Menurut salah satu seorang guru Bahasa Inggris yang berada di SMA Negeri 1 Tasikmalaya bernama ibu Meike, mengatakan bahwa anak anak memiliki minat terhadap Bahasa Inggris, karena anak anak sangat memikirkan bahwasannya Bahasa Inggris sangatlah penting untuk jenjang selanjutnya. Akan tetapi, meski memiliki minat yang cukup besar, anak anak sangat sulit dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada Indeks Kecakapan Bahasa Inggris atau EPI (*English Proficiency Index*) pada halaman resmi *Education First*, tercatat bahwa Indonesia berada pada negara yang memiliki kemahiran rendah dalam bahasa Inggris, yaitu berada pada urutan ke 81 [8].

Agar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran, karena menurut Hamdan Husein Batubara pada bukunya bahwa media pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mengurangi verbalismi dan praktik pembelajaran yang monoton [9]. Ibu Meike juga menuturkan bahwasannya media pembelajaran yang digunakan ketika beliau mengajar masih menggunakan media pembelajaran yang sudah ada seperti zoom, kahoot dan media pembelajaran lainnya yang sudah ada dan beliau menuturkan jika beliau sangat membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan mampu untuk menyampaikan materi atau informasi mengenai pembelajaran bahasa Inggris sehingga proses belajar berhasil dan memudahkan anak dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Dilihat dari judul penelitian ini, maka secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran, maka dari itu metode penelitian yang tepat pada penelitian ini ialah metode *Research And Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan [12].

Nana Syaodih Sukmadinata pada bukunya menyebutkan setidaknya terdapat tiga langkah pada sebuah penelitian dan pengembangan, yakni:

- Pendahuluan, yaitu tahap mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada.
- Tahap melakukan pengembangan produk atau program kegiatan baru.
- Tahapan menguji atau memvalidasi produk atau program kegiatan baru [7].

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna. Data kuantitatif tersebut diolah dengan rumus deskriptif persentase sebagai berikut:

$$V = (\sum x / N) * 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

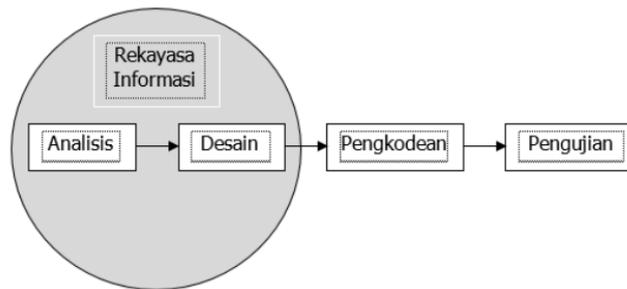
\sum = Total nilai yang didapat oleh validator

: Total skormaksimal

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tingkat Kevalidasian Produk

Pencapaian nilai (%)	Kategori Validitas	Keterangan
5.00-40.00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang Valid	
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi major
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan dengan revisi minor
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Dalam pengembangan game visual novel pada penelitian ini akan menggunakan metode Waterfall, dimana menurut pressman waterfall biasa disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau sering disebut sebagai alur hidup klasik (*classic life cycle*) yang mana bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diuji kepada siswa, dilakukan pengujian terlebih dahulu kepada ahli, dimana ahli tersebut adalah ahli media dan ahli materi. Ahli media adalah ahli yang menilai mengenai game itu sendiri mulai dari mekanik, desain game, serta musik. Dan untuk ahli materi adalah ahli untuk menilai materi pada game apakah sudah sesuai dengan yang diberikan ataukah tidak. Sesuai dengan rumus pada sub bab metode penelitian, didapatkan hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Uji ahli

No	Validator	Skor yang didapat	Skor setelah kalkulasi	Keterangan
1	Ahli Media	61	81%	Valid (Dengan revisi minor)
2	Ahli materi	63	84%	Valid (Dengan Revisi minor)

Dari hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa game yang telah dibuat sudah dikatakan valid dan sebelum digunakan ke khalayak luas, diperlukan sebuah revisi kecil. Didapatkan hasil seperti pada tabel 3:

Tabel 3. Revisi

No	Ahli	Catatan
1	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan warna pada menu sebaiknya diperbaiki lagi, gunakan warna yang lebih cocok dengan latar belakang game • Berikan animasi ringan ketika ada sesuatu yang menarik pada sebuah karakter
2	Ahli materi	<ul style="list-style-type: none"> • Audio ganti ke bahasa Inggris • Tambahkan petunjuk penggunaannya lagi

Setelah mendapatkan penilaian dari ahli media maupun materi, dilakukan revisi dan kemudian dalam mengetahui tingkat kelayakan selain dari ahli media ataupun ahli materi, game ini pula diuji cobakan kepada siswa SMA kelas 10, dimana uji coba ini dibagi 2 mejadi kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Untuk mengetahui apakah hasil yang didapat dari kedua kelas berdistribusi normal; atau tidak, digunakan pula uji One-Sample Kolmogorov Smirnov, dimana pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26.

Untuk hasil pre test dari kelas eksperimen yang didapat dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. hasil pretest kelas eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil pre-test Siswa Eksperimen
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	157,72
	Std. Deviation	23,891
Most Extreme Differences	Absolute	,132
	Positive	,110
	Negative	-,132
Test Statistic		,132
Asymp. Sig. (2-tailed)		,170 ^c
<p>a. Test distribution is Normal.</p> <p>b. Calculated from data.</p> <p>c. Lilliefors Significance Correction.</p>		

Untuk hasil post test dari kelas eksperimen yang didapat dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. hasil posttest kelas eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil Post test Siswa Eksperimen
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	172,91
	Std. Deviation	18,593
Most Extreme Differences	Absolute	,137
	Positive	,099
	Negative	-,137
Test Statistic		,137
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134 ^c
<p>a. Test distribution is Normal.</p> <p>b. Calculated from data.</p> <p>c. Lilliefors Significance Correction.</p>		

Untuk hasil pre test dari kelas kontrol yang didapat dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. hasil pretest kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil Post test Siswa Eksperimen
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	158,84
	Std. Deviation	24,399
Most Extreme Differences	Absolute	,144
	Positive	,080
	Negative	-,144
Test Statistic		,144
Asymp. Sig. (2-tailed)		,90 ^c
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction.		

Untuk hasil post test dari kelas kontrol yang didapat dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7. hasil posttest kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil Post test Siswa Eksperimen
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	168,91
	Std. Deviation	25,098
Most Extreme Differences	Absolute	,174
	Positive	,108
	Negative	-,174
Test Statistic		,174
Asymp. Sig. (2-tailed)		,015 ^c
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction.		

Untuk lebih ringkasnya dari hasil hasil yang didapat oleh SPSS, bisa dilihat pada tabel 8:

Tabel 8. Konklusi

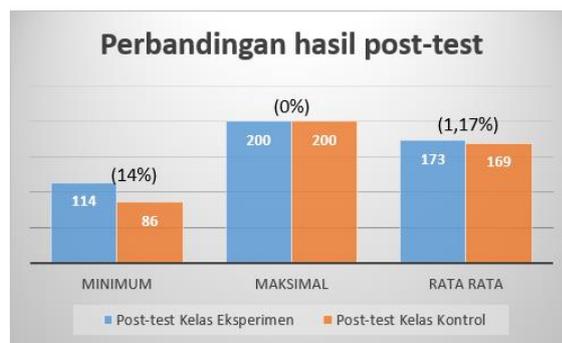
Test	Sig.	Kesimpulan
Pre test		
Pre-test Kelas Kontrol	,90 ^c	<i>Test distribution is Normal.</i>
Pre-test Kelas Eksperimen	,170 ^c	<i>Test distribution is Normal.</i>
Post Test		
Pos-Test Kelas Kontrol	,015 ^c	<i>Test distribution is Normal.</i>
Pos-Test Kelas Eksperimen	,134 ^c	<i>Test distribution is Normal.</i>

Agar lebih jelas mengenai hasil yang didapat oleh siswa pada kedua kelas dapat dilihat pada chart pada gambar 2:



Gambar 2. Perbandingan hasil pre-test

Pada chart diatas menunjukkan hasil dari pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk minimum yang dihasilkan dari kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih kecil dari kelas kontrol, dimana perbedaannya hingga 3%. Selanjutnya terdapat hasil maksimal dari kedua kelas yang menunjukkan hasil yang sama yakni sebesar 200. Selanjutnya ada rata rata dimana hanya berbeda sebesar 0,3% saja, atau lebih tepatnya kelas eksperimen mendapatkan rata rata sebesar 158 dan kontrol mendapatkan 159. Selanjutnya adalah chart dari hasil post test yang dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3 Perbandingan hasil pos-test

Pada chart diatas menunjukkan hasil dari post-test, untuk minimum yang dihasilkan dari kelas eksperimen ialah sebesar 114 dan untuk kontrol sebesar 86, dengan hasil tersebut perbedaannya ialah 14%. Selanjutnya terdapat hasil maksimal dari kedua kelas yang menunjukkan hasil yang sama yakni sebesar 200 pula. Selanjutnya rata rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen ialah sebesar 173 dan kontrol 169, perbedaan ini berkisar 1,17%.

Langkah selanjutnya adalah menguji kedua hasil post test dengan menggunakan T-Test dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

H0 : Jika signifikansi (2 tailed) < 0,05 maka tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen

H1 : Jika signifikansi (2 tailed) > 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dengan eksperimen

Untuk mendapat t-test tersebut digunakan SPSS versi 26, dan diperoleh seperti pada gambar 4:

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post Test Eksperimen dan kontrol	Equal variances assumed	,909	,344	,724	62	,472	4,000	5,522	-7,037	15,037
	Equal variances not assumed			,724	57,150	,472	4,000	5,522	-7,056	15,056

Gambar 4 Uji T-Test

Berdasarkan table t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,479 yang berarti > taraf signifikan (0,05), maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil pengujian di atas, maka dapat diambil keputusan bahwa hasil belajar menggunakan media pembelajaran game visual novel dari kelompok eksperimen terlihat kenaikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Game visual novel yang telah dibuat untuk media pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan game engine Renpy dengan bahasa python dan metode dalam penegembangannya menggunakan model waterfall, tepatnya classic life cycle.
2. Game akan menyediakan untuk playernya berupa sebuah pembelajaran bahasa Inggris mengenai materi pronoun, verb, ucapan memuji dan selamat kepada orang lain, serta game akan memberikan sebuah soal soal mengenai pembelajaran bahasa Inggris, yang mana soal soal yang muncul pada game akan menentukan ending untuk game ini. Serta game ini dibalut dengan romansa picisan anak SMA.
3. Game telah divalidasi terlebih dahulu sebelum di ujikan kepada para siswa oleh ahli media selaku dosen design dan pemrograman game dan ahli media selaku dosen Bahasa Inggris. Dimana keduanya menghasilkan nilai valid namun dibutuhkan revisi kecil.
4. Kedua kelas yakni eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang berdistribusi normal pada pre-test maupun post test yang dihitung melalui *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada aplikasi statistik bernama SPSS versi 26.
5. Dari hasil melalui T-test, hasil yang didapat adalah H_a , dimana H_0 ditolak dan game visual novel memang betul memberikan sebuah hasil peningkatan dibandingkan dengan tanpa game visual novel, dimana hasil t-Test memiliki hasil yang lebih tinggi daripada taraf signifikansi sebesar 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurhayati, A. N. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH.
- [2] Suryadi, A. (2017). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL.
- [3] Rizcky, M. P. (2021). GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. *Journal of system and information technology*.
- [4] Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [5] Siahaan, M., Christopher Harsana Jasa, Kevin Anderson, Melissa Valentino Rosiana, Satria Lim, & Wahyu Yudianto. (2020). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra.
- [6] Evin, Cakra Bino. (2019). ANALISIS PENGEMBANGAN DESAIN GRAFIS DALAM APLIKASI PHOTOSHOP SEBAGAI PELUANG BISNIS MAHASISWAINSTITUT BISNIS DAN MULTIMEDIA ASMI
- [7] Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [8] EF Education First. (2022). Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia. Diambil kembali dari <https://www.ef.co.id/epi/>
- [9] Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Praktis*. Graha Edu.
- [10] Crystal, D. (2003). *English as a global language Second Edition*. Cambridge Univerity Press.
- [11] Image-Line. (Tanpa Tahun). FL Studio. Diambil kembali dari <https://www.image-line.com/fl-studio/>
- [12] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Diharjo, Willyanto. (2020). *Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game*.

Biodata Penulis

Rizka Muhammad Pradana, Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd), pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya (UMTAS), Lulus pada tahun 2023.