

# **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ENGLISH LEARNING UNTUK KELAS VII DENGAN PRONUNCIATION SPEECH RECOGNITION**

**Gilang Ananda Akbar**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jalan Semolowaru No.45 Surabaya 60118, Telp. 03159318000, Indonesia

e-mail: [gilangkbr4@gmail.com](mailto:gilangkbr4@gmail.com)

## **Abstract**

*In this millennial era, technological developments are growing rapidly in the course of today's life. Especially in the field of education, technology has a big influence on the school learning system. This is very helpful for teaching staff or teachers in educating students to achieve learning goals. However, in this era of the covid-19 pandemic, technology used as a learning medium is often misused by students or students for purposes such as playing games or other negative things. Therefore, this research design on Educational Games aims to help teachers increase learning motivation for English subjects so they don't get bored easily. The method used to design the game is the Luther MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method with Unity Engine software. The first test result (Alpha) is whether the functions in the game are running well. And the second test (BETA) is to prove that students can understand English material from educational games that have been made.*

**Keywords:** Educational Games, Unity, English, Quiz

## **Abstrak**

*Diera milenial ini perkembangan teknologi berkembang semakin pesat terhadap berlangsungnya kehidupan zaman ini. Terutama dalam bidang Pendidikan, teknologi berpengaruh besar terhadap sistem pembelajaran sekolah. Hal ini sangat membantu tenaga pengajar atau guru dalam mengedukasi anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, di era pandemic covid-19 ini, teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran kerap kali disalahgunakan anak didik atau siswa untuk keperluan seperti bermain game atau hal negatif lainnya. Maka dari itu, rancangan penelitian tentang Game Edukasi ini bertujuan membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris agar tidak mudah bosan. Metode yang digunakan untuk merancang game adalah Metode Luther MDLC ( Multimedia Development Life Cycle) dengan software Unity Engine. Hasil pengujian yang pertama (Alpha) yaitu apakah fungsi dalam game berjalan dengan baik. Dan pengujian kedua (BETA) yaitu membuktikan bahwa siswa yang dapat memahami materi Bahasa Inggris dari game edukasi yang telah dibuat.*

**Kata kunci:** Game Edukasi, Unity, Bahasa Inggris, Quiz

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era milenial ini terus mengalami banyak sekali perubahan, terutama dalam sistem pendidikan. Kemajuan teknologi tersebut dapat mempengaruhi metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru atau tenaga pengajar.[1]

Pembelajaran daring yang disebabkan pandemi penyakit Covid-19. Hal ini memengaruhi daya minat anak terhadap pembelajaran karena metode yang berbeda dari biasanya[2]. Selain itu, dampak pandemi memicu rasa malas anak yang mengakibatkan keinginan untuk bermain, dikarenakan pembelajaran jarak jauh yang membuat guru kesulitan dalam memantau secara langsung.

Selain berdampak terhadap metode pembelajaran disekolah, pandemic covid-19 juga berdampak pada penyalahgunaan gadget yang mulanya sebagai belajar daring tetapi malah lebih banyak digunakan untuk bermain game.[3] Hal ini berpengaruh terhadap prestasi belajar anak dinegara indonesia. Sebenarnya game tidaklah juga berpengaruh buruk terhadap prestasi belajar anak, jika game itu dibuat dalam media pembelajaran berupa *Education Game*.

Game Edukasi sebenarnya penting untuk perkembangan otak, juga meningkatkan konsentrasi serta melatih daya pikir, rasa, perhatian dan minat anak dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk selalu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi sebagai pendamping pembelajaran disekolah selama pandemic.[4]

Contoh utama yang harus diterapkan pada media pembelajaran berupa game

edukasi untuk anak-anak adalah Bahasa Inggris. Alasan kenapa Bahasa Inggris wajib untuk diajarkan terutama kepada siswa-siswi karena Bahasa Inggris adalah bahasa universal atau bahasa utama yang hampir digunakan oleh sebagian dunia sebagai Bahasa utama. Teknik tersebut diharapkan mampu menarik minat siswa siswi terutama pada tingkat Sekolah Menengah pertama. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran Game Edukasi sangat cocok sekali untuk diterapkan pada materi Bahasa Inggris.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Bahan dan Perangkat Penelitian

#### a) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Tabel 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	PC Dekstop	Intel Core i5 10400f RAM 8 GB DDR4 VGA GTX 750 TI 2 GB DDR5 SSD 256 GB HDD 750 GB
2	Smartphone Asus Zenfone Max Pro M1	Android OS 9 (Pie) Snapdragon 636 RAM 4 GB 64 GB Memory

#### b) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Table 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

No	Kebutuhan Perangkat Lunak
1	Minimal Android 5.0 (Lollipop)
2	Penyimpanan yang dibutuhkan minimal 100 MB

3	Minimal 2 GB RAM
4	Membutuhkan koneksi internet ( untuk Pronunciation Test)

## 2.2 Obyek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan peneliti dalam mengembangkan aplikasi adalah siswa-siswi SMP Kelas 7. Untuk menuliskan suatu objek penelitian, digunakanlah metode-metode sebagai berikut :

- Wawancara

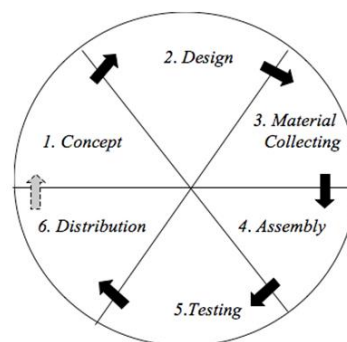
Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Inggris kelas 7 secara langsung. Metode ini bertujuan mencari kebutuhan fitur yang akan diterapkan dalam penelitian. Dan juga, mencari permasalahan yang menjadi dasar utama penelitian ini.

- Kuisisioner

Penulis memberikan beberapa pertanyaan tentang “kepuasan metode pembelajaran Bahasa Inggris” pada siswa-siswi kelas 7 SMPN 3 Surabaya sesuai dengan pengetahuannya masing-masing. Selain itu, penyebaran kuisisioner ini dilakukan secara online atau daring dengan menyebarkan link Google Form.

## 2.3 Tahapan Penelitian

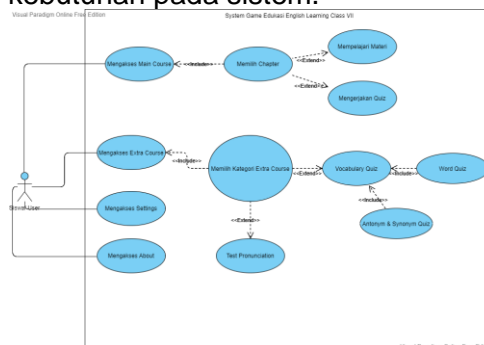
Tahapan atau metode yang digunakan dalam membuat aplikasi game English Quiz Class VII adalah MDLC. MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* adalah metode penelitian yang sering digunakan dalam pengembangan aplikasi.



Gambar 1 Multimedia Development Life Cycle

### a) Concept (Konsep)

Tahap ini merupakan pembuatan konsep dalam pengembangan aplikasi atau rancangan analisa kebutuhan pada sistem.



Gambar 2 Use Case Diagram

### b) Design (Desain)

Tahap ini merupakan storyboard pada aplikasi yang dirancang dan tampilan mockup yang akan dibuat.

### c) Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Tahap pengumpulan soal ,gambar , audio, sebagai bahan yang digunakan dalam proses pengembangan.

### d) Assembly (Penggabungan)

Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menyatukan bahan materi yang telah terkumpul sebelumnya berdasarkan storyboard dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang

### e) Testing (Uji Coba)

Peneliti melakukan percobaan atau uji coba aplikasi yang telah dibuat.

#### f) **Distribution (Distribusi)**

Tahapan terakhir ini, peneliti menyimpan hasil aplikasi yang telah dibuat, kemudian yang nantinya akan dilakukan uji coba kepada siswa – siswi.

### 2.4 Skenario Pengujian

#### 2.4.1 Uji Coba Validasi

Uji validitas bertujuan mengetahui tingkat kevalidan kuisisioner yang akan digunakan dalam mengukur dan memperoleh data dari para responden.

#### 2.4.2 Uji Coba Realibilitas

Uji Realibilitas bertujuan untuk melihat tingkat konsistensi kuisisioner jika pengukuran dilakukan secara berulang. Kuisisioner akan dikatakan reliable, apabila nilai Cronbach Alpha > 0,6[5].

#### 2.4.3 Pengukuran Menggunakan Skala Likert

Metode skala penilaian yang digunakan pada pengujian kali ini adalah metode Skala Likert. Skala Likert memiliki 5 penilaian, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju (STS)[6].

**Rumus Interval = 100 / Jumlah Skor (Likert)**

Sangat Kurang = 0 – 19.99 %

Kurang = 20 – 39.99 %

Cukup = 40 – 59.99 %

Baik = 60 – 79.99 %

Sangat Baik = 80 – 100 %

Sampel yang digunakan pada pengujian ini dengan mengambil responden sebanyak 30 dengan cara acak. Hasil kuisisioner akan diberikan sesuai bobot nilai yang akan diberikan sebagai berikut:

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju

Nilai 2 = Tidak Setuju

Nilai 3 = Ragu-ragu

Nilai 4 = Setuju

Nilai 5 = Sangat Setuju

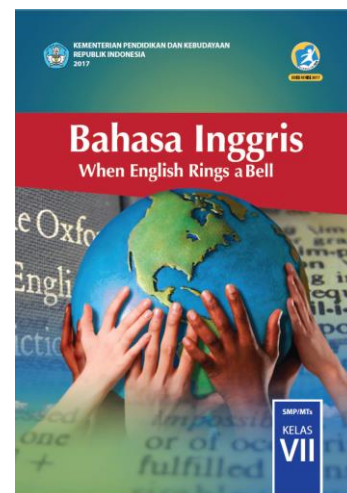
Sistem penilaian hasil dari pengujian menggunakan rumus presentase dan nilai standar aplikasi sebagai berikut :

$$\text{Pengujian} = \frac{\text{Nilai Total Kuisisioner (X)}}{\text{Nilai Maksimum Kuisisioner (Y)}} \times 100\%$$

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Pengumpulan Soal, Audio, dan Gambar

Dalam tahapan ini, pengumpulan materi soal, audio, dan gambar digunakan sebagai bahan dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran game edukasi Bahasa Inggris. Data yang diambil terdiri dari materi-materi yang digunakan pengajar dalam mengimplementasikan kepada siswa-siswa.



Gambar 3 E-book Bahasa Inggris "When English Ring a Bell" Kelas VII

### 3.2. Pengambilan Library Speech to Text

Dalam mengambil library Speech to Text sebagai fitur Pronunciation Test, saya mengambil source code dari Github yang bernama "gssrao".

### 3.3. Pembuatan Sistem

### 3.3.1 Start Menu

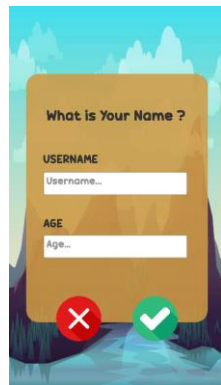
Start Menu adalah scene menu awal ketika pertama kali permainan dimulai. Object yang digunakan didalam scene ini hanya meliputi background, button, dan text title.



Gambar 4 Start Menu

### 3.3.2 Input Username Menu

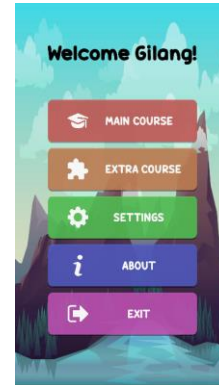
Input Username Menu adalah scene menu yang menampilkan form input nama dan umur bagi user sebelum masuk ke menu utama (Main Menu).



Gambar 5 Input Username Menu

### 3.3.3 Main Menu

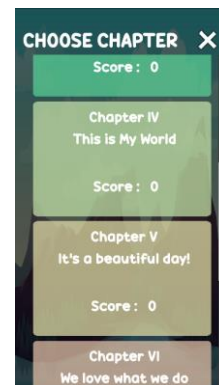
Main menu adalah scene menu utama yang berisikan pilihan menu button dari fitur yang disediakan.



Gambar 6 Main Menu

### 3.3.4 Main Course Menu

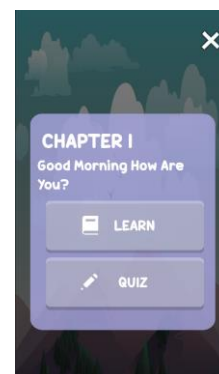
Main Course menu adalah scene dimana terdapat pilihan chapter 1 – 8 yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Inggris kelas VII.



Gambar 7 Main Course Menu

### 3.3.5 Chapter Menu

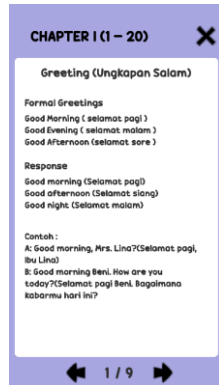
Chapter Menu adalah scene dimana bagian chapter yang kita pilih di Main Course Menu, menampilkan pilihan Learn dan Quiz.



Gambar 8 Chapter Menu

### 3.3.6 Study Menu

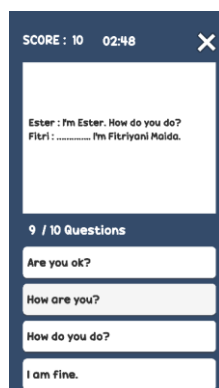
Study menu adalah scene dimana user dapat mempelajari materi-materi pada chapter yang dipilih.



Gambar 9 Study Menu

### 3.3.7 Quiz Menu

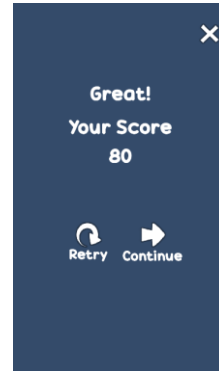
Quiz menu, adalah scene dimana user dapat mengerjakan soal-soal quiz.



Gambar 10 Quiz Menu

### 3.3.8 Result Menu

Result menu adalah scene dimana hasil dari penyelesaian Quiz Menu yang menampilkan hasil score yang didapat.



Gambar 11 Result Menu

### 3.3.9 Extra Course Menu

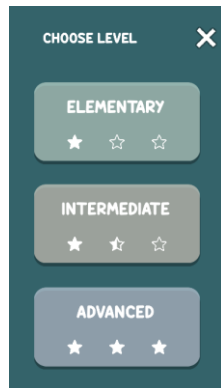
Extra Course Menu, adalah scene yang menampilkan pilihan untuk Vocabulary Quiz dan Speech Quiz.



Gambar 12 Extra Course Menu

### 3.3.10 Pronunciation Level Menu

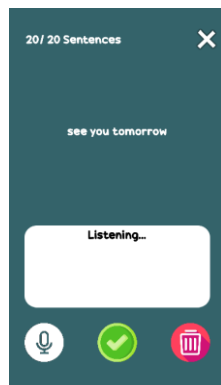
Pronunciation Level Menu, adalah scene yang menampilkan pilihan level pada Pronunciation Menu. Terdapat 3 jenis level, yaitu : Elementary, Intermediate, dan Advanced.



Gambar 13 Pronunciation Level Menu

### 3.3.11 Pronunciation Quiz Menu

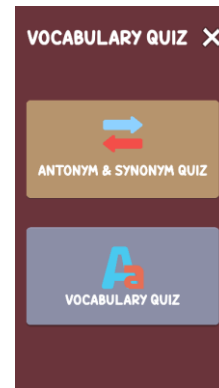
Pronunciation Menu, adalah scene yang menampilkan Speech Quiz. User akan menginputkan voice dan akan dikonversi menjadi text yang sesuai pada soal yang muncul.



Gambar 14 Pronunciation Quiz Menu

### 3.3.12 Vocabulary Quiz Menu

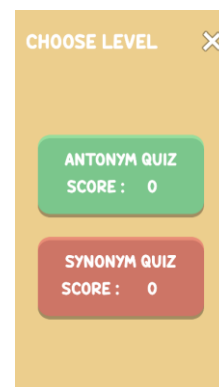
Vocab Quiz Menu, adalah scene yang menampilkan pilihan untuk Vocabulary Quiz dan Antonym & Synonym Quiz Menu.



Gambar 15 Vocabulary Quiz Menu

### 3.3.13 Antonym Synonym Level Menu

Antonym Synonym Level Menu, adalah scene yang menampilkan pilihan untuk Antonym Quiz dan Synonym Quiz Menu.



Gambar 16 Antonym Synonym Level Menu

### 3.3.14 Antonym Quiz Menu

Antonym Quiz menu, adalah scene dimana user dapat mengerjakan soal-soal antonim. Quiz ini hanya dalam bentuk Text Question.



Gambar 17 Antonym Quiz Menu

### 3.3.15 Synonym Quiz Menu

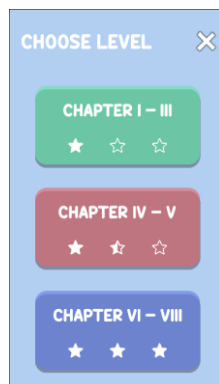
Synonym Quiz menu, adalah scene dimana user dapat mengerjakan soal-soal Sinonim. Quiz ini hanya dalam bentuk Text Question



Gambar 18 Synonym Quiz Menu

### 3.3.15 Vocabulary Quiz Level Menu

Vocabulary Quiz Menu, adalah scene yang menampilkan pilihan level pada Vocabulary Menu.



Gambar 19 Vocabulary Quiz Level Menu

### 3.3.16 Vocabulary Quiz Menu

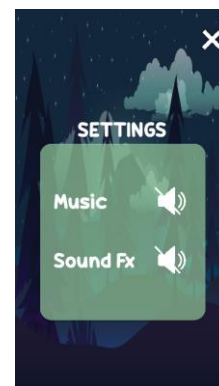
Vocabulary Quiz Level(1,2,3) menu, adalah scene dimana user dapat mengerjakan soal-soal vocabulary(kosakata).



Gambar 20 Vocabulary Quiz Menu

### 3.3.17 Settings Menu

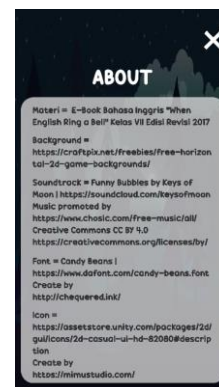
Setting menu, adalah scene yang menampilkan pengaturan yang dimana user dapat mengatur sound fx dan musik.



Gambar 21 Settings Menu

### 3.3.18 About Menu

About Menu, adalah scene yang menampilkan seluruh referensi yang digunakan dalam membuat aplikasi ini.



Gambar 22 About Menu



### 3.4 Hasil Pengujian

Pengujian dilakukan pada seluruh anak SMP yang masih pada tahap kelas 7. Dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk mengetahui hasil validasi dan reliabilitas. Kemudian, jika kedua syarat terpenuhi, maka dilakukanlah pengujian hasil kuisioner terhadap responden menggunakan Skala Likert.

#### 3.4.1 Pengujian Validasi Kuisioner

Table 3 Pengujian Validasi

		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	TOTAL
Q1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .000 31	.869 <sup>**</sup> .000 31	.903 <sup>**</sup> .000 31	.930 <sup>**</sup> .000 31	.900 <sup>**</sup> .000 31	.870 <sup>**</sup> .000 31	.767 <sup>**</sup> .000 31	.766 <sup>**</sup> .000 31	.731 <sup>**</sup> .000 31	.886 <sup>**</sup> .000 31	.937 <sup>**</sup> .000 31
Q2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.869 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.895 <sup>**</sup> .000 31	.876 <sup>**</sup> .000 31	.844 <sup>**</sup> .000 31	.818 <sup>**</sup> .000 31	.823 <sup>**</sup> .000 31	.754 <sup>**</sup> .000 31	.695 <sup>**</sup> .000 31	.831 <sup>**</sup> .000 31	.827 <sup>**</sup> .000 31
Q3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.903 <sup>**</sup> .000 31	.895 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.943 <sup>**</sup> .000 31	.887 <sup>**</sup> .000 31	.818 <sup>**</sup> .000 31	.853 <sup>**</sup> .000 31	.788 <sup>**</sup> .000 31	.695 <sup>**</sup> .000 31	.831 <sup>**</sup> .000 31	.938 <sup>**</sup> .000 31
Q4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.930 <sup>**</sup> .000 31	.876 <sup>**</sup> .000 31	.943 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	.832 <sup>**</sup> .000 31	.857 <sup>**</sup> .000 31	.874 <sup>**</sup> .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	.888 <sup>**</sup> .000 31	.959 <sup>**</sup> .000 31
Q5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.900 <sup>**</sup> .000 31	.844 <sup>**</sup> .000 31	.887 <sup>**</sup> .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.894 <sup>**</sup> .000 31	.809 <sup>**</sup> .000 31	.736 <sup>**</sup> .000 31	.674 <sup>**</sup> .000 31	.848 <sup>**</sup> .000 31	.931 <sup>**</sup> .000 31
Q6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.870 <sup>**</sup> .000 31	.818 <sup>**</sup> .000 31	.818 <sup>**</sup> .000 31	.832 <sup>**</sup> .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.803 <sup>**</sup> .000 31	.776 <sup>**</sup> .000 31	.775 <sup>**</sup> .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	.928 <sup>**</sup> .000 31
Q7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.767 <sup>**</sup> .000 31	.823 <sup>**</sup> .000 31	.853 <sup>**</sup> .000 31	.857 <sup>**</sup> .000 31	.809 <sup>**</sup> .000 31	.803 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.869 <sup>**</sup> .000 31	.674 <sup>**</sup> .000 31	.820 <sup>**</sup> .000 31	.931 <sup>**</sup> .000 31
Q8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.766 <sup>**</sup> .000 31	.754 <sup>**</sup> .000 31	.788 <sup>**</sup> .000 31	.874 <sup>**</sup> .000 31	.736 <sup>**</sup> .000 31	.776 <sup>**</sup> .000 31	.869 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.812 <sup>**</sup> .000 31	.822 <sup>**</sup> .000 31	.895 <sup>**</sup> .000 31
Q9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.731 <sup>**</sup> .000 31	.695 <sup>**</sup> .000 31	.695 <sup>**</sup> .000 31	.804 <sup>**</sup> .000 31	.874 <sup>**</sup> .000 31	.775 <sup>**</sup> .000 31	.874 <sup>**</sup> .000 31	.812 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.817 <sup>**</sup> .000 31	.858 <sup>**</sup> .000 31
Q10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.886 <sup>**</sup> .000 31	.831 <sup>**</sup> .000 31	.831 <sup>**</sup> .000 31	.888 <sup>**</sup> .000 31	.848 <sup>**</sup> .000 31	.854 <sup>**</sup> .000 31	.820 <sup>**</sup> .000 31	.822 <sup>**</sup> .000 31	.817 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31	.928 <sup>**</sup> .000 31
TOTAL	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.937 <sup>**</sup> .000 31	.927 <sup>**</sup> .000 31	.938 <sup>**</sup> .000 31	.959 <sup>**</sup> .000 31	.931 <sup>**</sup> .000 31	.928 <sup>**</sup> .000 31	.931 <sup>**</sup> .000 31	.895 <sup>**</sup> .000 31	.858 <sup>**</sup> .000 31	.928 <sup>**</sup> .000 31	1 .000 31

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil tabel diatas didapatkan bahwa :

- Pearson Correlation TOTAL Q1 = 0.937, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q2 = 0.927, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q3 = 0.938, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q4 = 0.959, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q5 = 0.931, maka dinyatakan valid.

- Pearson Correlation TOTAL Q6 = 0.926, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q7 = 0.931, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q8 = 0.895, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q9 = 0.858, maka dinyatakan valid.
- Pearson Correlation TOTAL Q10 = 0.928, maka dinyatakan valid.
- Nilai Signifikansi yang didapatkan dari seluruh TOTAL(Q1-Q10) > 0,05. Maka juga dinyatakan valid.

#### 3.4.2 Pengujian Realibilitas Kuisioner

Tabel 4 Pengujian Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.980	10

Berdasarkan hasil diatas, didapat :

- Nilai Cronbach's Alpha = 0,98. Maka nilai yang diperoleh lebih tinggi dari 0,6. Jadi kuisioner dapat dikatakan reliable.

#### 3.4.3 Pengujian Responden Skala Likert

Berikut tabel hasil rekapan penilaian 31 responden :

Tabel 3 Hasil Rekapitan Responden

No	Pertanyaan	Total Responden yang menjawab				
		STS	TS	BS	S	SS
1	Aplikasi ini berjalan lancar di perangkat saya	1	1	1	6	22
2	Background atau warna tampilan yang digunakan sangat nyaman bagi saya	1	2	0	7	21
3	Komponen-komponen dan tombol pada aplikasi jelas dan mudah digunakan	1	1	3	4	22
4	Gambar yang digunakan pada materi dan soal cukup jelas	1	1	1	4	24
5	Suara Audio pada soal dan materi cukup jelas dan mudah dipahami	2	1	1	9	18
6	Tulisan / huruf (font) yang digunakan terlihat jelas	1	2	0	6	22
7	Soal Quiz pada aplikasi mudah dikerjakan dan dipahami	2	0	2	5	22
8	Aplikasi ini melatih pengucapan (Speaking) berbahasa Inggris saya	1	1	1	5	23
9	Aplikasi ini melatih mendengarkan (Listening) berbahasa Inggris	0	2	1	3	25
10	Aplikasi ini meningkatkan pemahaman tentang materi Bahasa Inggris kelas	0	2	0	9	20

Selanjutnya, dilakukan penghitungan total hasil nilai responden.

Tabel 6 Hasil Total Nilai Responden

No	Pertanyaan	Jawaban					Total Nilai
		STS	TS	BS	S	SS	
1	Aplikasi ini berjalan lancar di perangkat saya	1	2	3	24	110	140
2	Background atau warna tampilan yang digunakan sangat nyaman bagi saya	1	4	0	28	105	138
3	Komponen-komponen dan tombol pada aplikasi jelas dan mudah digunakan	1	2	9	16	110	138
4	Gambar yang digunakan pada materi dan soal cukup jelas	1	2	3	16	120	142
5	Suara Audio pada soal dan materi cukup jelas dan mudah dipahami	2	2	3	36	90	133
6	Tulisan / huruf (font) yang digunakan terlihat jelas	1	2	0	24	110	137
7	Soal Quiz pada aplikasi mudah dikerjakan dan dipahami	2	0	6	20	110	138
8	Aplikasi ini melatih pengucapan (Speaking) berbahasa Inggris saya	1	2	3	20	115	141
9	Aplikasi ini melatih mendengarkan (Listening) berbahasa Inggris	0	4	3	12	125	144
10	Aplikasi ini meningkatkan pemahaman tentang materi Bahasa Inggris kelas	0	4	0	36	100	140
<b>Jumlah Total Nilai Kuisisioner</b>							<b>1.391</b>

Berdasarkan data kuisisioner yang telah diperoleh, maka dilakukan perhitungan menggunakan rumus Skala Likert. Berikut hasil yang diperoleh :

$$\text{Pengujian} = \frac{1.391}{1.500} \times 100\% = 92.7\%$$

Nilai presentase yang dihasilkan adalah, 92.7 %. Hal ini menjadikan bahwa aplikasi English Learning Class VII ini, berada dikategori sangat baik karena masuk kedalam kategori 80 – 100 % menurut Skala Likert.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan pembuatan Game Edukasi English Learning Untuk Kelas VII Dengan Pronunciation Speech Recognition, dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi Game Edukasi English Learning Untuk Kelas VII Dengan Pronunciation Speech Recognition berhasil dibangun dan telah diujikan kepada user/responden dan masuk sebagai kategori sangat baik berdasarkan perhitungan Skala Likert.
2. Aplikasi Game Edukasi English Learning Untuk Kelas VII Dengan Pronunciation Speech Recognition berhasil membuat user terutama siswa siswi SMP untuk memahami materi Bahasa Inggris kelas VII, melatih speaking dan listening.
3. Aplikasi Game Edukasi English Learning Untuk Kelas VII Dengan Pronunciation Speech Recognition dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran tambahan dikala terbatasnya sistem pembelajaran yang disebabkan pandemi Covid – 19.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. N. Habib and N. W. Arini, "Pengembangan Media Game Smart Run Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II," *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 941–946, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1288.
- [2] R. Yunitasari and U. Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat

- Belajar Siswa pada Masa COVID 19,”  
*Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 3,  
pp. 232–243, 2020, doi:  
10.31004/edukatif.v2i3.142.
- [3] A. Gunitri and D. Eliza, “Dampak Covid-19 Terhadap Prestasi Belajar Anak Disekolah,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 6955–6957, 2021.
- [4] G. N. A. Krisnawan, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android,” *Konf. Nas. Sist. dan Inform.*, no. 86, pp. 955–960, 2015.
- [5] Suharjanti, “Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X,” *Snast*, no. November, pp. 211–216, 2014.
- [6] prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, 2013.