

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 619/ Kajian Budaya

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL INSTITUSI**



**MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM
ANIMASI BERBASIS BUDAYA**

Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun

TIM PENELITI

Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukat, M.Hum., NIDN: 0601116601 (Ketua)
Dra. Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D. NIDN: 0622096701 (Anggota 1)
Albertus Dwiwoga Widianoro, S.Kom, M.Kom. NIDN: 0605017301 (Anggota 2)

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
Semarang
November 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
INTERAKTIF DENGAN CERMAM ANIMASI
BERBASIS BUDAYA

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT, M.Hum
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata
NIDN : 0601116601
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Sastra Inggris
Nomor HP : +628122938202
Alamat surel (e-mail) : ekawatimd@gmail.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : CECILIA TITIEK MURNIATI S.S. Master of Art, Ph.D
NIDN : 0622096701
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata

Anggota (2)
Nama Lengkap : ALBERTUS DWI YOGA WIDIANTORO S.Kom,
M.Kom
NIDN : 0605017301
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata
Institusi Mitra (jika ada) : -
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 130.000.000
Biaya Keseluruhan : Rp 200.000.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Kota Semarang, 9 - 11 - 2018
Ketua,


(B. Retno Widiyanti, SS, M.Hum.)
NIP/NIK 058.1.1999.230


(Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT,
M.Hum)
NIP/NIK 058.1.1998.214


Menyetujui,
Kepala LPPM
(Dr. Berta Bekti Retnawati, SE, MSi)
NIP/NIK 058.1.1998.219

RINGKASAN

Literatur mengenai penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu siswa dalam beberapa hal termasuk meningkatkan minat dan sikap untuk belajar. Cerita bergambar animasi merupakan salah satu bentuk multimedia yang banyak digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. Namun, materi dan bahan yang diberikan kebanyakan menggunakan gambar yang tidak mencerminkan budaya Indonesia. Saat ini, bentuk cergam animasi yang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur. Karena itulah peneliti melihat bahwa perlu diciptakan cergam animasi yang berbasis budaya Jawa sehingga siswa pun lebih menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini telah diciptakan *semi-TOEFL* atau *TOEFL-like game software* yang mengakomodasi cergam animasi yang berbasis budaya Indonesia yang dilengkapi dengan latihan bahasa Inggris untuk meningkatkan ketrampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Pada penelitian tahap pertama telah dibuat *prototype* dan disain latihan bahasa Inggris, yang diimplementasikan di beberapa sekolah menengah pertama. Untuk tahap yang kedua telah dikembangkan *game software* yang tadinya hanya untuk PC menjadi siap untuk di *google playstore* sehingga dapat dimainkan di fasilitas media *mobile phone* atau telepon seluler. Dengan menggunakan *mixed method*, penelitian yang dilakukan telah melihat seberapa jauh cergam animasi yang telah dikembangkan menjadi aplikasi *game* ini membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Luaran penelitian yang dihasilkan adalah produk terapan iptek-sosbud yang dapat memajukan kemampuan Bahasa Inggris masyarakat agar mampu bersaing dengan dunia yaitu berupa (1) Animasi cergam yang diolah untuk sebuah aplikasi *game software* yang pada tahun ke-1 berupa *game* untuk PC namun di tahun ke-2 berkembang menjadi *game* berbasis android, (2) HKI atau hak cipta atas gambar karakter sayur yang dijadikan tokoh dalam cergam animasi dan *game software* untuk PC di tahun ke-1, dan manual book *game software* untuk PC dengan source code-nya di tahun ke-1, (3) hak cipta atas manual/ *play guide TOEFL-like game software Tommy & Pokina* yang berbasis budaya Indonesia di *google playstore* untuk tahun ke-2, (4) presentasi tentang penelitian dalam seminar nasional di tahun ke-1 dan seminar lokal di tahun ke-2, (5) presentasi tentang penelitian dalam seminar internasional di tahun ke-1 dan ke-2, (6) publikasi ilmiah dalam jurnal nasional terakreditasi, (7) status *published* untuk publikasi ilmiah dalam jurnal internasional yang bereputasi di tahun ke-2, (8) status *submitted* untuk publikasi ilmiah dalam jurnal terakreditasi sehingga dapat memperlihatkan bagaimana *game software* telah di uji coba dan di implementasikan dengan menggunakan data tanggapan para responden yang mengujicoba *game* itu melalui instrumen penelitian yang berbentuk kuesioner dan wawancara, (9) ter-ISBN-kan buku ajar tentang *The Use of Digital Media in the Classroom (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas)* yang tidak hanya melibatkan peneliti sebagai penulis namun juga rekan sejawat di PT yang mempraktekkan penggunaan media digital dalam kelasnya, dan (10) video tentang penggunaan produk penelitian sebagai hasil dari rekayasa sosial.

Kata kunci: animasi, bahasa Inggris, budaya, cerita bergambar (cergam), Indonesia, iptek-sosbud, model pembelajaran, *game software*

PRAKATA

Laporan penelitian yang tersusun disini merupakan laporan kemajuan yang telah dilakukan oleh tim peneliti dari Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni yang bekerjasama dengan Program Studi Sistem Informasi dari Fakultas Ilmu Komputer, Unika Soegijapranata Semarang. Penelitian ini dapat dilaksanakan atas bantuan dari Kemenristek Dikti, Indonesia selain dari LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) dari Unika Soegijapranata. Untuk itu, diucapkan banyak terimakasih karena tanpa dukungannya hasil penelitian ini juga tidak akan dapat dipakai sebagai data yang dipublikasikan melalui media massa, forum seminar dan jurnal terakreditasi nasional maupun jurnal internasional yang bereputasi.

Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada rekanan yang telah bekerjasama selama dua tahun penelitian dengan judul: **Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya** yang tadinya masuk skema Penelitian Produk Terapan dan kemudian masuk ke dalam skema tahun berikutnya, yaitu Penelitian Strategi Nasional Institusi. Rekanan yang kami haturkan terimakasih kami adalah untuk Fakultas Bahasa dan Seni, serta Fakultas Ilmu Komputer di Unika Soegijapranata, SMP Kebon Dalem, Semarang; SMP Ekasakti, Semarang, SMP Permata Bangsa, Semarang dan untuk Chukyo High School, Jepang dan Chukyo University, Jepang yang bersedia bekerjasama agar bebereapa siswanya dapat menguji coba produk dan memberikan masukan perbaikannya.

Kegiatan penelitian ini telah memberi kesempatan peneliti untuk tidak hanya berkarya sebagai pengajar di kampus tetapi benar-benar melakukan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk yang berguna bagi perkembangan pendidikan yang lebih baik bagi siswa di perkuliahan maupun yang masih berada di sekolahan. Bukti-bukti kegiatan penelitian dapat dipelajari dalam laporan ini.

Terimakasih.

DAFTAR ISI

LAPORAN AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Multimedia dalam Pengajaran Bahasa	5
2.2. Animasi Cerita Bergambar dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran.....	5
BAB III	11
TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
3.1. Tujuan Penelitian.....	11
3.2. Manfaat Penelitian.....	11
3.3. Urgensi Penelitian	12
BAB IV	14
METODE PENELITIAN	14
4.1. Langkah Tahun Ke-1	14
4.2. Langkah Tahun Ke-2.....	15
4.3. Responden	16
BAB V	24
HASIL LUARAN YANG DICAPAI	24
5.1. Luaran yang Dicapai.....	24
5.2. Target Capaian.....	24
5.2.1. Publikasi ilmiah	26
5.2.2. Pemakalah dalam temu ilmiah	77
5.2.3. Invited keynote speaker dalam temu ilmiah	91
5.2.4. Keynote speaker regional.....	108

5.2.5. Visiting lecturer	123
5.2.6. Buku ajar	123
5.2.7. Hak Kekayaan Intelektual	126
5.2.8. Rekayasa Sosial	130
5.2.9. Ringkasan Capaian Luaran Kegiatan	131
KESIMPULAN	136
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3 Kuesioner versi ke-1	18
Tabel 4 Kuesioner versi ke-2.....	19
Tabel 5 Kuesioner versi ke-3.....	21
Tabel 6 Target Luaran yang direncanakan	26
Tabel 7 Ringkasan Target Luaran Dua Tahun.....	133
Tabel 8 Profil Ketua Peneliti	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Roadmap Penelitian	10
Gambar 2 Diagram penelitian tahun ke-1 & ke-2	25
Gambar 3 Sertifikat Konferensi International ICICOS	78
Gambar 4 PPT Konferensi Internasional ASIC.....	84
Gambar 5 Program Book, Sertifikat, Foto ASIC.....	87
Gambar 6 42 nd JAF AE International Conference di Jepang.....	91
Gambar 7 Sertifikat keynote speaker forum Internasional JAF AE	92
Gambar 8 PPT keynote speaker JAF AE.....	97
Gambar 9 Foto keynote speaker JAF AE	105
Gambar 10 Berita di koran tentang keynote speaker di Jepang	
Gambar 11 Berita Tiga Peneliti di Jepang.....	106
Gambar 12 Surat Tugas Public Lecture.....	108
Gambar 13 Sertifikat Public Lecture	110
Gambar 14 Poster Public Lecture	110
Gambar 15 PPT Public Lecture	111
Gambar 16 Foto Public Lecture.....	119
Gambar 17 Berita di Koran tentang Public Lecture	120
Gambar 18 Baliho Book Launch untuk Public Lecture	122
Gambar 19 Cover buku ajar.....	123
Gambar 20 Daftar penerima buku	124
Gambar 21 Surat Pencatatan Ciptaan	126
Gambar 22 HKI untuk manual game.....	127
Gambar 23 Rekayasa Sosial youtube Guide to Playing Game.....	130
Gambar 24 Poster kegiatan.....	144

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia (MP3EI) 2011-2025 merumuskan tiga hal strategi utama yaitu adanya (1) pengembangan potensi ekonomi melalui koridor ekonomi, (2) penguatan konektivitas nasional, dan (3) penguatan kemampuan SDM dan IPTEK nasional agar tercipta masyarakat Indonesia yang mandiri, maju, adil, dan makmur. Sebagai warga masyarakat Indonesia, ketiga strategi ini perlu dibantu untuk direalisasikan agar kredibilitas negara semakin diakui oleh dunia.

Terkait dengan perkembangan jaman dimana saat ini sebagian besar masyarakat Indonesia mempunyai kecenderungan untuk lebih senang mendapatkan suatu informasi melalui berbagai macam teknologi budaya populer, seperti yang terdapat pada berbagai media digital, SDM yang dapat menciptakan IPTEK untuk menguatkan konektivitas nasional sekaligus internasional menjadi hal yang menarik untuk dilakukan oleh para dosen peneliti. Produk budaya populer yang saat ini sedang naik daun bagi generasi Z maupun A untuk mempelajari suatu ilmu adalah dari peralatan media teknologi seperti *software* yang dapat diaplikasikan di PC (*personal computer*) maupun aplikasi mobile android daripada dari buku teks kuliah ataupun buku cergam (cerita bergambar). Dengan keadaan seperti itu, peneliti menilai bahwa penikmat buku cergam akan lebih sedikit dibandingkan dengan cerita yang telah diolah menjadi animasi dengan difasilitasinya media digital elektronik.

Tidak dapat dipungkiri bahwa para generasi Z yang saat ini sedang mengenyam pendidikan tinggi, kemudian penerusnya, yaitu para generasi A berada di bangku sekolah dasar dan sekilah menengah terlihat lebih aktif merangkul peralatan media teknologi seperti komputer atau tablet, iPad, dan android yang praktis dibawa kemana-mana dan menjadi teman komunikasi sehari-hari yang enggan dilepas. Kebiasaan duduk dan hanya membaca untuk membuat Generasi A mengaktifkan daya imajinasinya melalui buku teks mulai terkalahkan oleh adanya pilihan perangkat teknologi yang menawarkan animasi digital suatu cerita, sehingga peneliti beranggapan bahwa cergam animasi telah memiliki daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya. Oleh karena itu, peneliti menciptakan suatu produk media teknologi yang dapat mengakomodasi kegiatan ini sehingga menjadi salah satu bentuk dukungan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat Indonesia dalam rangka meningkatkan kesuksesan

SDM yang berIPTEK seperti yang telah diklamasikan sebagai strategi nasional MP3EI tersebut di atas.

Saat ini, bentuk cergam animasi yang sedang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah Bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur, sehingga semakin banyak generasi muda yang ingin meningkatkan diri dengan belajar menggunakan Bahasa Inggris secara aktif akan lebih memahami budaya Barat daripada budaya sendiri. Melihat fenomena bahwa cergam animasi Bahasa Inggris yang berbasis budaya Timur ini masih sedikit, maka peneliti melihat urgensinya untuk menciptakan dan mempopulerkan cergam bahasa Inggris dengan basis budaya Indonesia. Budaya Indonesia sangat kaya dengan keaneka ragam yang dapat dijumpai dari Sabang sampai Merauke. Oleh karena itu, bahan untuk mempromosikan budaya Indonesia melalui cergam animasi tidak akan pernah habis dan akan menjadi daya tarik untuk senantiasa membuat generasi muda antusias belajar Bahasa Inggris dengan materi pembelajaran yang berbasis budaya sendiri. Bagi pendidik yang melihat bahwa budaya Indonesia seperti budaya lokal Jawa yang perlu dijaga keberlanjutannya, hal ini menjadi tantangan untuk dijadikan bahan penelitian.

Penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya” telah diusulkan untuk dilaksanakan dalam 2 (dua) tahun. Pada tahun 2017 peneliti telah menciptakan sebuah cergam animasi digital berupa *game software* Bahasa Inggris yang berbasis PC. Produk tersebut telah di hak ciptakan sebagai salah satu produk Kekayaan Intelektual dengan judul *Tommy & Pokina: English Language Game Software*. Produk ini diciptakan agar menjadi model pembelajaran untuk melatih ketrampilan Bahasa Inggris yang interaktif. Yang dimaksud interaktif ini adalah mengintegrasikan keempat ketrampilan bahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara dengan Bahasa Inggris secara interaktif, sehingga minimal penggunaan tata bahasa dan cara pengucapan Bahasa Inggris yang masih menjadi kendala para siswa Indonesia dapat dikuasai dengan lebih baik.

Model pembelajaran yang memanfaatkan cergam animasi diinspirasi dari program Ipteks bagi Masyarakat peneliti pada tahun 2014 yang menghasilkan pentingnya pemakaian cergam untuk pembelajaran yang efektif bagi siswa dengan judul “Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya

Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK & SD” (Dukut, Nugrahedhi, & Nugroho, 2014) di TK & SD Don Bosco di Semarang. Penelitian ini juga merupakan pengembangan dari penelitian yang berjudul “Alternatif Pembelajaran *Tenses* dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif” bagi mahasiswa Sastra Inggris di Unika Soegijapranata (Dukut & Murniati, 2016) dan “Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas” (Murniati & Riyandari, 2014). Berbeda dengan kegiatan dalam program pengabdian dan penelitian yang telah disebutkan, penelitian yang dilakukan kali ini mentargetkan pada generasi A, khususnya siswa SMP di sekitar Semarang yang secara umum masih tergolong antusias untuk belajar bahasa Inggris secara aktif.

Biasanya, di sekolah, para pembelajar bahasa Inggris disuguhkan dengan latihan-latihan yang mengarahkan siswa untuk menguasai ketrampilan bahasa Inggris menyimak, membaca, menulis dan berbicara secara terpisah-pisah. Terciptanya *game software* yang berbasis pada PC yang ada cergam animasinya, pada tahun penelitian ini yang ke-1 adalah hasil inovasi karena mengintergrasikan keempat ketrampilan Bahasa Inggris itu dalam satu paket latihan yang berdurasi sekitar 45 menit. Kelebihan *Tommy & Pokina English Language Game Software* yang dijadikan model pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah ditayangkannya cergam animasi digital yang memasukkan beberapa karakteristik budaya Indonesia, terutama Jawa sehingga pada saat siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan latihannya, mereka telah ikut mempelajari budayanya sendiri sembari meningkatkan ketrampilan Bahasa Inggrisnya.

Setelah mengobservasi, mengujicobakan produk, memberikan kuesioner dan melakukan wawancara, hasil penelitian tahap ke-1 memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dijadikan model itu dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar Bahasa Inggris karena mengakomodasi kegemaran siswa untuk bermain *game* yang edukatif. Namun terlaksananya permainan *game* tersebut ada beberapa kendala, yaitu tidak semua sekolah yang dijadikan tempat untuk uji coba mempunyai fasilitas PC yang hardisk-nya cukup memadai untuk menjalankan *game* edukasi itu. Selain itu, bermain dengan PC di laboratorium sekolah telah mengikat siswa pada suatu ruang dan waktu. Hal ini tentunya akan berbeda jika *game software* itu dapat dipindahkan ke *platform* aplikasi *mobile* berbasis android karena kesempatan untuk belajar Bahasa Inggris lebih praktis dan dapat menjangkau lebih banyak siswa. Oleh karena itu, tujuan dari perlunya penelitian lanjutan tahun ke-2 ini adalah mengupayakan kemungkinan itu sehingga peneliti dapat ikut mengsucceskan rencana strategi

nasional pemerintah dalam mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi sosial budaya di Indonesia.

Untuk mendukung terciptanya generasi muda yang ber-IPTEK dengan basis sosial budaya ini, dalam penelitian lanjutan tahun ke-2, peneliti mengsosialisasikan kegunaan media teknologi dengan tidak hanya mengikuti kegiatan seminar, tetapi juga dengan mendesiminasikan karya lewat tulisan-tulisan di jurnal, selain ke beberapa sekolah dan universitas di Jepang dan di lokasi sendiri. Beberapa ide dan evaluasi dari uji coba produk penelitian kemudian disusun sebagai bahan dari buku ajar yang berjudul *The Use of Digital Media in the Classroom* (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas) yang menjadi salah satu output dalam penelitian ini.

1.2. Perumusan Masalah

Dengan adanya beberapa informasi tentang sukses dan kendala-nya mengujicobakan game edukasi: *Tommy & Pokina English Language Game Software*, maka rumusan beberapa permasalahan yang dijawab dalam penelitian, adalah:

1. Bagaimana budaya Indonesia dapat terpromosikan melalui *game* edukasi Bahasa Inggris yang mempunyai latihan-latihan seperti TOEFL?
2. Bagaimana caranya agar *game software* yang sudah di HKI hak cipta-kan itu lebih menjangkau masyarakat yang lebih luas?
3. Bagaimana caranya agar game edukasi yang tercipta sebagai model pembelajaran dapat dimainkan oleh siswa sebelum dan sesudah resmi berbasis android sehingga diterima masyarakat sebagai software yang dapat memperkaya hasil produk teknologi Indonesia?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia dalam Pengajaran Bahasa

Dalam ranah pembelajaran bahasa asing telah banyak penelitian mengenai peranan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Banyak ahli yang melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana teknologi efektif dalam membantu pembelajar bahasa asing. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi hanya mempunyai pengaruh yang kecil terhadap pembelajaran. Namun demikian, banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mempunyai banyak keuntungan, terutama jika materi didisain sedemikian rupa sehingga ada kesesuaian antara tujuan mata pelajaran, gaya belajar siswa, teknologi yang digunakan, dan situasi di mana pembelajaran itu dilakukan (Alessi & Trollip, 2001). Misalnya, teknologi akan sangat membantu mata pelajaran yang membutuhkan simulasi (sekolah penerbangan), pembelajaran individual (pembelajaran bahasa), mata pelajaran yang membutuhkan logistik khusus (eksperimen fisika atau kimia), atau pelajaran yang membutuhkan minat dan motivasi yang tinggi (sejarah dunia) karena teknologi dianggap bisa membangkitkan minat dan sikap positif terhadap materi yang dipelajari Freeman & Gertner (2011). Lebih jauh lagi mereka mengatakan bahwa pembelajar dengan menggunakan media teknologi harus membuat pemakai merasa senang dan puas daripada merasa bosan atau malahan takut menggunakannya:

Multimedia technology has the potential and functionality to hold enjoyment for users compared to that of a standard textbook. Any learning or teaching should be associated with feelings of pleasure and enjoyment instead of boredom or fear” (Freeman & Gertner, 2011, hal. 10).

Pendukung teori pembelajaran konstruktif mengatakan bahwa yang harus diingat dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu keberhasilan belajar, “*where its role is to provide a “space” in which learning takes places, to store the results of learner’s activity, and to take care of time-consuming tasks that detract from learning...*” (Alessi & Trollip, 2001, hal. 6).

2.2. Animasi Cerita Bergambar dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran

Dalam penelitian yang sudah dilakukan untuk tahapan tahun ke-1, kata animasi dimengerti sebagai suatu media budaya populer yang mengandalkan ilustrasi atau gambar

yang dibuat dari panel ke panel dimana masing-masing panel tersebut memiliki gambar-gambar yang hampir serupa, sehingga akan tercipta suatu pergerakan gambar ketika diproyeksikan. Animasi suatu karya grafis sudah ada sejak dahulu. Salah satu tujuan penggunaan animasi adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman, pembelajaran, daya ingat, komunikasi dan penarikan kesimpulan terhadap suatu hal. Ungkapkan dari Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) yang menyatakan bahwa, “*The assumption is that graphics can facilitate comprehension, learning, memory, communication and inference*” adalah bukti dari pengaruh baiknya produk animasi terhadap pembelajaran siswa. Subroto (2005, hal 25) mendukung pernyataan di atas dengan beropini bahwa siswa lebih suka melihat siaran film animasi daripada belajar dari buku yang sebagian besar berisikan teks untuk dibaca. Dalam konteks belajar, Jolly (2003, hal. 1) mendukung pentingnya materi yang dapat dilihat dan dinikmati secara visual, maka penggunaan gambar sebagai cara menyampaikan informasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap dari sesuatu yang telah dibaca.

Rieber (1990) juga mempunyai pendapat yang mendukung. Ia katakan bahwa film animasi dapat menjadi daya tarik bagi kekuatan manusia untuk menguasai bentuk-bentuk media yang mengandalkan ketrampilan untuk bervisualisasi. Seiring dengan perkembangan era digital yang pesat, rumah produksi seperti Disney dan Pixar gencar membuat film animasi dan telah berhasil merengkuh beberapa penikmat film dengan teknik animasinya. Meskipun ditujukan untuk khalayak umum, film animasi pada dasarnya ditujukan untuk menghibur kalangan anak-anak. Namun demikian, para kalangan dewasa pun juga menikmati film animasi-animasi itu. Dalam hal ini, Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) menyatakan bahwa dibandingkan dengan buku cetak yang gambarnya statis, cerita animasi lebih efektif dalam menampilkan suatu situasi.

Dalam buku *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers* (2011, hal. 3) dikatakan pula bahwa guru-guru masa kini dihadapkan pada kenyataan bahwa teknologi membuat para guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan suatu materi. Selain itu, saat ini hal-hal yang berhubungan dengan video ataupun animasi menjadi media komunikasi yang lebih digemari dibandingkan dengan media lain untuk menyampaikan suatu komunikasi. Dalam hal media yang hanya mengandalkan pendengaran seperti media radio, Bruner menyatakan bahwa di dalam teori *discovery learning* seorang anak akan lebih mudah belajar apabila di depannya diberikan sebuah contoh yang nyata dan dapat diikuti dan dilihat secara visual, dan bukan hanya dari pendengarannya saja (Bruner, 2015). Maka pada saat seorang anak ditanya tentang cerita sebuah film, mereka akan lebih cepat menceritakannya

kembali daripada yang hanya mendengar ataupun membaca saja. Dari hal tersebut nampak bahwa ada kemungkinan sebuah materi pembelajaran akan lebih efektif jika dibuat dengan menggunakan metode animasi. Hal ini dikarenakan, metode animasi dapat membuat sebuah obyek seolah-olah hidup dengan gerakan yang disuguhkan pada sebuah media layar. Menurut Moviestorm Ltd. (2011, hal. 4) para siswa yang masuk dalam kategori generasi *YouTube* saat ini lebih memahami hal-hal yang ditampilkan dalam sebuah film yang ada di video atau film daripada apa yang tertulis ataupun yang dibicarakan karena siswa dinyatakan lebih dapat menyerap informasi apabila informasi disampaikan dalam bentuk video atau film. Dengan adanya beberapa orang dewasa yang juga ikut menyukai teknologi seperti yang tersebutkan, maka ada harapan bahwa selain guru, para orang tua akan dapat ikut memberi arahan tentang suatu pembelajaran dengan cara yang lebih maksimal kepada siswa apabila ada cergam dalam bentuk produk film animasi dari pada sebuah buku cerita yang statis.

Literatur mengenai pengajaran bahasa Inggris untuk pembelajar mengatakan bahwa guru sebaiknya menggunakan media pengajaran yang dapat merangsang imajinasi dan menarik perhatian anak. Salah satu media yang bisa dipakai adalah bentuk cerita seperti yang dipaparkan di atas. Sebenarnya, sebuah cerita, baik bergambar atau tidak, dinilai bisa memperkaya imajinasi siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Namun, ada pemahaman bahwa apabila sebuah cergam dapat diolah menjadi sebuah film animasi maka siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan film itu sebagai suatu media pembelajaran. Adanya teknologi membuat siswa sejak dini untuk sudah terbiasa dengan multimodalitas, yaitu melakukan kegiatan yang menggunakan gambar, video, audio, dan media lainnya dalam waktu yang bersamaan.

Oleh karena animasi menggunakan beberapa fitur multimodal maka fitur ini diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, ada pendapat bahwa dibandingkan dengan buku teks, teknologi multimedia seperti film animasi ini dapat membuat siswa lebih antusias dan lebih menyenangkan kegiatan pembelajaran. Di samping itu, animasi cerita bergambar menurut Gjedde (2015) juga akan menyiapkan siswa untuk mempunyai ketrampilan kognitif yang lebih baik dalam membuat suatu pemahaman atau "*meaning-making*" (hal. 3). Dalam penelitian lain, Surrah & Mohamed (2015) mengatakan siswa yang menggunakan gabungan gambar dan teks mempelajari lebih banyak daripada siswa yang hanya menggunakan teks. Ketika seseorang menggunakan gambar, tindakan, dan dialog untuk memahami sesuatu, mereka akan lebih memahami arti suatu kata (Gee 2004).

2.3 *Game Software* Edukatif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam dunia media teknologi untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia, penelitian di Indonesia yang mengedepankan pentingnya produk lokal untuk mendukung terciptanya kebijakan atau model teknologi tepat guna yang langsung dapat dimanfaatkan oleh masyarakat masih tergolong sedikit. Penelitian kolaborasi antara dosen Bahasa Inggris dan dosen Sistem Informasi yang mempunyai konsentrasi untuk membuat sebuah *game technology* belum terlalu banyak jumlahnya. Namun demikian, ada empat karya tulis hasil penelitian yang dapat dirujuk sebagai pendukung bahwa apa yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap tahun ke-2 ini dapat diterima rancangannya.

Pertama adalah penelitian yang hasilnya telah dipublikasikan dalam jurnal *Infra* yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android” (Handojo & Setiawan, 2017). Dalam artikel ini, peneliti diteguhkan bahwa keberagaman budaya Indonesia dapat diperkenalkan ke dalam suatu program yang mudah diakses oleh masyarakat. Program yang dimaksud adalah suatu program di android yang memberikan tampilan kotak pilihan agar *user* memilih: Belajar, Kuis, Permainan, Profile, Gallery dan Keluar. Untuk kuis diciptakan soal-soal yang membuat *user* menebak musik atau lagu daerah dari mana yang sedang dilihat dan didengarnya itu. Apabila jawabannya tepat, maka *user* dapat ke soal berikutnya sebelum waktu timer yang diberikan habis.

Kedua artikel yang berjudul “Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Mobile” yang diterbitkan oleh jurnal *Infra* membicarakan realita bahwa anak-anak sudah diberi akses untuk menggunakan *Smartphone* untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tanpa mengurangi porsi bermain anak-anak. Dengan Bahasa Inggris masuk ke dalam pembelajaran anak di beberapa Sekolah Dasar maka diciptakannya sebuah program untuk memperkenalkan kosa-kata Bahasa Inggris kepada anak yang berumur 7 tahun. Kosa kata seperti *roll, shake, give up, left, right, straight ahead* diperkenalkan dengan menggunakan teori Total Physical Response. Jadi apabila anak diberi kata *shake* atau *roll* anak semestinya mensimulasikannya dengan melakukan sesuatu terhadap dadu yang diperlihatkan dalam sebuah *game*. Kemudian kata *left* atau *right* mengharuskan anak untuk menekan tombol tertentu di *smartphone*-nya agar hal yang harus ia pindahkan dalam suatu permainan bergerak ke arah kiri atau kanan (Irawan & Andjarwirawan, 2016).

Ketiga adalah artikel tentang “Strategi Pembangunan Game Edukasi Berbasis Desktop untuk Anak Usia 4-6 Tahun” yang dimuat di *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering*

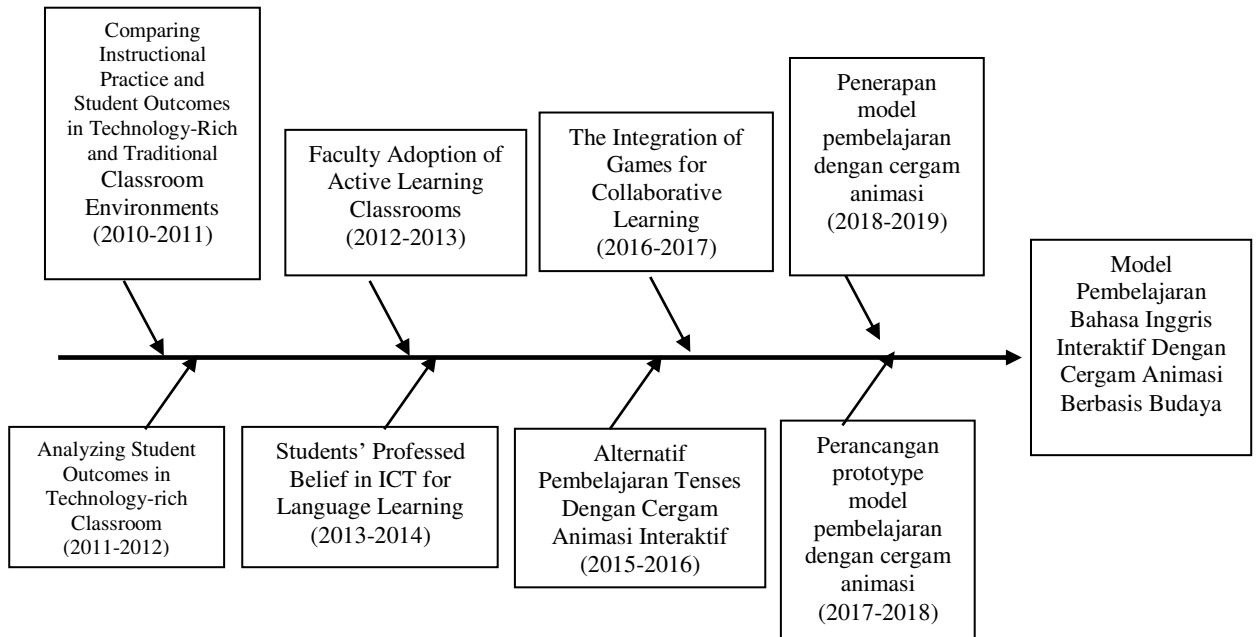
dan Edukasi memperbincangkan bahwa *industry game* di Indonesia meningkat drastis sejak tahun 2011 sehingga menjadi hal yang positif bagi pemetaan industri teknologi informasi. Di dalam *game edukasi* yang diciptakan oleh Surati, anak diperkenalkan pada perkenalan tentang huruf, misalnya ada gambar tas sekolah lalu anak akan diminta untuk memilih huruf vokal yang tepat guna menamakan benda yang dilihat itu yaitu T+ A atau I + S. Ada pula permainan yang memperlihatkan 3 binatang dan anak diminta untuk menghitung apakah yang dilihat 1, 2, atau 3 binatang. Permainan lain yang menarik adalah ditampilkannya angka 1 sampai 10 dan jika anak mengklik ke salah satu angka akan terdengar suara orang yang menyebutkan angka yang diklik itu (Surati, 2014).

Keempat “Perancangan *Game Edukasi* untuk Media pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan kabupaten Pacitan” adalah artikel yang juga dimuat di *Jurnal Speed*. Artikel ini menekankan pentingnya komputer sebagai alat yang mendidik, dan bahwa pengertian media belajar adalah adanya produk yang menjadi hasil dari suatu bahan pelajaran yang digabungkan dengan sebuah atau beberapa peralatan. Jika media pembelajaran berupa *game* maka produk itu akan memberikan alternatif pilihan jawaban terhadap soal yang diberikan dengan tujuan bahwa *user* dapat teringat kembali akan apa yang telah dipelajari melalui sebuah permainan itu. Sebagai *game* yang tepat guna untuk siswa SMP, diidentifikasi antara lain bahwa *game* yang diciptakan mencakup 5 mata pelajaran yang biasanya ada pada Ujian nasional, tampilan *game* harus menarik, dan hardware komputer harus minimal mempunyai prosesor Intel Pentium IV, memori 512 MB, harddisk berukuran 40 GB, mempunyai *mouse* dan *headphone* (Wibisono & Yulianto, 2012).

2.4. Roadmap Penelitian

Gambar di bawah ini menunjukkan petajalan penelitian yang telah dan akan dilakukan.

Gambar 1 Roadmap Penelitian



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Seperti yang dapat ditangkap dari latar belakang penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian lanjutan ini adalah untuk:

- a. Membuat inovasi produk iptek-sosbud bagi siswa yang dimulai dari mereka yang di SMP berupa *game software* cergam animasi yang berbasis pada budaya dari Indonesia
- b. Mempopulerkan model pembelajaran Bahasa Inggris *game software* dengan platform yang tidak hanya berbasis pada PC namun juga yang berbasis pada android untuk dapat menjangkau lebih banyak siswa
- c. Mendesiminasikan produk yang dihasilkan melalui kegiatan pelatihan dan seminar, selain lewat buku ajar, publikasi ilmiah yang diseminarkan maupun yang diterbitkan dalam jurnal yang terakreditasi nasional dan yang diterbitkan secara internasional.

3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian lanjutan ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk siswa yang mulai duduk di SMP dengan diciptakannya *game software* dengan visualisasi cergam berupa animasi yang berbasis budaya Indonesia sehingga pengguna lebih mudah menangkap cerita yang untuk menangkap pelajaran bahasa Inggris
- b. Meningkatkan jumlah siswa yang memainkan *game software* produk bangsa sendiri yang edukatif dan inovatif karena selain Bahasa Inggris siswa dapat ditingkatkan, produk budaya lokal dapat dilestarikan dan diglobalkan melalui permainan itu
- c. Sebagai percontohan untuk para pengajar Bahasa Inggris agar lebih kreatif dan interaktif dalam menggunakan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif

3.3. Urgensi Penelitian

Dalam penelitian ini, target peserta penelitian pada saat tahun ke-1 adalah siswa SMP. Pemilihan siswa SMP didasari oleh pertama, kelompok umur siswa ini sudah bisa diandalkan untuk mengintegrasikan empat macam ketrampilan bahasa Inggris dibandingkan dengan para siswa SD. Artinya ketika melihat dan mendengarkan apa yang disuguhkan melalui cergam animasi itu, siswa sudah mempunyai keahlian untuk mengintegrasikan pemahamannya dengan rekaman audio dan bacaan yang pertanyaannya mengharuskan mereka menuliskan tanggapannya tentang cergam yang baru mereka nikmati itu. Para siswa SMP adalah anak-anak yang masih dimungkinkan untuk dibentuk sehingga lebih menghargai budaya Indonesia melalui cergam yang lucu dan menarik, seperti yang dapat ditampilkan oleh peneliti dalam karakter kartun sayur yang khas dari negara Indonesia. Dengan ditampilkannya karakter yang meng-Indonesia itu, misalnya melalui karakter animasi sayur bernama Pokina si Koki Sawi yang mengenakan pakaian Chef restoran putih yang bercorak batik, maka cergam bahasa Inggris yang disampaikan melalui animasi itu juga sekaligus membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan batik adalah salah satu budaya dari Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipromosikan ke dunia global.

Namun untuk penelitian tahun ke-2 target peserta yang dijadikan data utama ditingkatkan untuk siswa yang di SMA dan di Universitas. Alasan dilakukan agar mendapat kepastian bahwa game yang diciptakan memang dapat digunakan untuk siswa SMP sampai dengan universitas.

Pada tahun ke-1 telah terpetakan bahwa kecanggihan fasilitas digitalisasi seperti pembuatan cergam animasi yang dapat diputar pada peralatan budaya populer seperti komputer, tidak hanya membantu siswa untuk lebih gemar mempelajari bahasa Inggris tetapi juga membantu terjadinya transfer budaya Indonesia yang lebih mengglobal. Kelebihan dari cergam animasi yang telah diciptakan tim peneliti tidak hanya bermanfaat untuk siswa Indonesia saja tetapi juga bagi orang asing yang berkesempatan untuk ikut mencoba memainkan *game software* itu. Dengan mengandalkan keahlian masing-masing peneliti, yaitu sebagai budayawan, dosen pengajar Bahasa Inggris yang mempunyai track record melakukan kegiatan pengabdian mengajar Bahasa Inggris di SMP, dan anggota tim penelitiannya adalah pengajar ilmu *game technology*, pencipta *software* cergam animasi, yang akan dibantu oleh asisten peneliti yang bergerak dibidang media digital berbasis PC dan

android; maka tim peneliti merasa bahwa *game software* yang diciptakan sebagai model pembelajaran bahasa Inggris interaktif dengan beragam animasi berbasis budaya akan menjadi salah satu produk Indonesia yang digemari oleh masyarakat dan dapat menciptakan SDM yang berIPTEK secara baik.

Untuk tahun ke-2 *game software* yang tadinya berbasis PC telah ditingkatkan menjadi sebuah aplikasi android demi lebih tersebarunya *game* agar menjangkau sebanyak mungkin pemain. Alasan ini dilakukan oleh karena adanya keterangan bahwa saat ini kelompok Generasi Z mempunyai kegemaran untuk lebih mengandalkan telepon seluler mereka untuk mengakses informasi yang kebanyakan lewat internet. Maka *game* yang diciptakan diunggah ke Google Playstore.

BAB IV

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini terfokus pada penggunaan film animasi pendek dari buku cerita bergambar (cergam) sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini adalah tidak semua anak pelajar SMP di Semarang suka membaca buku cerita seperti dalam versi bahasa Inggris. Untuk menjawab permasalahan pada penelitian tersebut, maka tim peneliti membuat aplikasi semi-TOEFL game, yaitu *Tommy & Pokina English language game software* sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan *mixed method*, yaitu campuran penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui berapa persen dari persepsi siswa terhadap prototype *game software* dengan cara siswa mengisi kuesioner yang disediakan oleh tim peneliti. Sedangkan metode kualitatif digunakan untuk mengetahui lebih dalam lagi interaksi pembelajaran yang terjadi di kelas dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa. Adapun tahapan penelitian pada Tahun ke-1 (2017) dan yang direncanakan pada Tahun ke-2 (2018) adalah sebagai berikut:

4.1. Langkah Tahun Ke-1

Penelitian ini menjalankan langkah-langkah untuk Tahun ke-1 yaitu:

- a. Merancang dan mendesain prototype *game software* dengan membuat film animasi pendek berdasarkan buku cergam hasil karangan peneliti agar interaktif dan ada kesinambungan dengan produk penelitian sebelumnya.
- b. Merancang dan mendesain latihan soal yang mencakup semua ketrampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara untuk memenuhi kriteria *game software* yang mengikuti konsep latihan TOEFL-like.
- c. Menguji coba prototype *game software* pada sekelompok siswa SMP, yaitu yang duduk di kelas 8 di tiga sekolah terpilih. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan prototype *game software* guna mengetahui apakah latihan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- d. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap film animasi cerita tentang Pokina atau Tommy pada kategori soal bagian *listening*. Di samping itu, peneliti juga menggunakan observasi kelas dan wawancara untuk mendapatkan data

yang lebih mendalam mengenai persepsi siswa dalam kegiatan di kelas setelah menggunakan aplikasi *game* beserta lanjutan latihan *reading*, *speaking* dan *writing*, yang disiapkan di dalamnya.

- e. Menyempurnakan produk berdasarkan hasil temuan dari uji coba.
- f. Memintakan nomor HKI untuk hal cipta atas karakter sayur (no: EC00201704245, 10 Oktober 2017) yang digunakan dalam prototype, dan atas *game software* (no: EC00201704252, 10 Oktober 2017) yang telah diciptakan.
- g. Membuat draft buku ajar untuk diterbitkan bagi guru sebagai fasilitator kelas yang akan menggunakan media digital secara aktif di kelas.

4.2. Langkah Tahun Ke-2

Untuk mempromosikan produk yang telah dibuat, maka dilakukan beberapa langkah tahapan berikutnya pada tahun kedua, yaitu:

- a. Mengimplementasikan *Tommy & Pokina English Language Game Software* serta film animasi pendek dari buku cerita yang telah dibuat untuk dimainkan oleh siswa SMP sampai ke mereka yang mahasiswa.
- b. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penyempurnaan software *Tommy & Pokina English Language Game Software* yang tadinya berbasis PC menjadi berbasis android. Hasil jawaban kuesioner di *cross check* oleh peneliti dengan cara pemberian kuesioner terhadap siswa agar diketahui seberapa berhasilnya software dalam menarik perhatian siswa untuk belajar Bahasa Inggris melalui permainan.
- c. Mengevaluasi hasil bermain dengan *Tommy & Pokina English Language Game Software* yang otomatis terekam pada akhir permainan tiap siswa yang terkirim melalui web yang telah disiapkan oleh peneliti.
- d. Mendesiminasikan penelitian “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya” dengan menerbitkan buku ajar: *The Use of Digital Media in Classrooms* (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas) yang berISBN dengan membuat seminar bagaimana menggunakan teknologi di dalam kelas selain menyelenggarakan book launch.
- e. Mempromosikan produk *Tommy & Pokina English Language Game Software* kepada masyarakat yang lebih luas melalui fasilitas sosial media, seminar nasional dan

internasional, serta terpublikasinya artikel tentang inovasi tersebut di jurnal nasional terakreditasi dan internasional bereputasi.

4.3. Responden

Responden data penelitian pada tahun pertama adalah siswa dari beberapa SMP kelas 8 di Kota Semarang. Siswa kelas 8 dipilih karena ada dalam tahap dimana pelajaran bahasa Inggris sudah lebih dikuasai daripada kelas 7, dan pada tahapan kelas ini para siswa belum disibukan untuk ujian akhir nasional guna masuk ke jenjang SMA. Pada tahun pertama itu software game yang diciptakan oleh peneliti adalah yang untuk PC (*personal computer*). Memperhatikan adanya kendala bahwa siswa yang dapat memanfaatkan *game* jumlahnya terbatas, maka untuk tahun ke-2, peneliti membuat keputusan untuk merubah basis *game* untuk *mobile phone* yang berbasis android yang disiapkan untuk pemain sampai ke level universitas. Hal ini sehubungan dengan kondisi masyarakat Indonesia yang sekarang mempunyai *smartphone*.

Jika untuk tahap tahun ke-1, sekolah yang dipilih adalah tiga SMP yang mau bekerjasama dengan peneliti, yaitu:

1. SMP Kebon Dalem yang berlokasi di Gang Pinggir 62, Semarang sebagai perwakilan sekolah yang dikelola oleh Yayasan Katolik.
2. SMP Eka Sakti yang berlokasi di Jl. Karangrejo Raya No.64 Banyumanik, Semarang, yang dikelola oleh Yayasan Islam.
3. SMP Permata Bangsa yang berlokasi di Jl. Gombel Lama, Srandol Kulon, Banyumanik, Semarang yang mengisyaratkan pemakaian bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar utama sekolah

maka untuk tahap penelitian lanjutan atau tahun ke-2 dipilih sebuah sekolah yang berlokasi di luar negeri demi melihat seberapa global game yang diciptakan peneliti dapat diterima oleh masyarakat yang lebih luas.

Dalam memilih lokasi, peneliti sengaja membidik negara Jepang karena diperkirakan bahwa alat teknologi seperti *smartphone* diperkirakan menjadi barang yang biasa dipakai sehari-hari oleh masyarakat yang tinggal di sana.

4.4. SDM dan Instrumen Penelitian

Tim peneliti dari penelitian ini terdiri dari seorang ketua, yaitu Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum. yang mempunyai kepakaran untuk ilmu Budaya, Media

Teknologi untuk Komunikasi, dan pengajaran Bahasa Inggris. Sebagai anggota ke-1 adalah Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD yang mempunyai kepakaran untuk pengajaran Bahasa Inggris, Media Teknologi, dan Kebijakan Pendidikan. Sebagai anggota ke-3 adalah Albertus Dwiyoga Widianoro, S.Kom, M.Kom. yang mempunyai kepakaran untuk Sistem Informasi berbasis computer dan android yang dapat dikemas dalam ilmu *Game Technology*. Anggota ke-3 ini, Bp. Yoga, bergabung di dalam penelitian lanjut (tahun ke-2) untuk menggantikan T. Brenda Chandrawati, S.Kom., M.Kom. yang mempunyai keahlian yang sama karena sedang studi lanjut.

Penelitian ini menggunakan studi *mixed method* yang memanfaatkan kuesioner dan wawancara yang berisi pertanyaan mengenai pandangan siswa terhadap penggunaan film animasi pendek dari buku cergam yang terdapat dalam latihan *Listening* pada *game software* dan adanya soal-soal pilihan yang didasarkan pada bacaan yang terdapat pada latihan *Reading*, kemudian adanya fasilitas ruang bagi siswa untuk melatih kemampuan *Writing*-nya dalam mencoba mendeskripsikan karakter yang dijadikan karakter utama dalam latihan *Listening* dan *Reading* tersebut dengan waktu yang terbatas. Terakhir adalah latihan *Speaking* yang harus dilakukan siswa dalam melaporkan secara oral apa yang telah dipelajari dari mengikuti latihan ketrampilan Bahasa Inggris secara menyeluruh itu sehingga pada akhir permainan dapat dilihat seberapa berhasilnya pemahaman siswa tentang topik yang dipakai untuk permainan semi TOEFL *Tommy & Pokina English Language Game Software* itu.

Oleh karena penelitian ini mengutamakan sukses tidaknya produk sebagai model pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis budaya maka setelah siswa memainkan *game*, siswa diberi instrumen penelitian berupa kuesioner agar dapat terukur kesuksesan penelitian ini. Dalam kegiatan penelitian ini para guru-guru Bahasa Inggris juga diberi kesempatannya untuk menjawab pertanyaan melalui wawancara tentang sukses tidaknya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan pengajarannya.

Kuesioner yang diberikan pada tahun ke-1 dimana saat itu *game* yang diciptakan adalah untuk PC, adalah sebagai berikut

Tabel 1: Kuesioner versi ke-1

**KUESIONER PENELITIAN PRODUK TERAPAN: MODEL PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI
BERBASIS BUDAYA**

Tujuan kuisisioner ini adalah mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan <i>game</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dengan cerita animasi berbasis budaya						
DATA RESPONDEN						
Nama :	Jenis Kelamin: <input type="checkbox"/> Perempuan <input type="checkbox"/> Laki - laki					
Umur :						
Asal Sekolah :						
Kelas :						
PETUNJUK PENGISIAN						
*) Berilah tanda centang (✓) pada kotak jawaban pilihan Anda						
No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan warna di dalam game “Tommy and Pokina” menarik.					
2	Game Bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku teks di kelas.					
3	Bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik.					
4	Petunjuk yang diberikan dalam tombol game mudah dipahami.					
5	Game <i>Tommy & Pokina English Language Game Software</i> mudah digunakan.					
6	Bahasa yang digunakan di dalam game bisa dipahami.					
7	Bahasa instruksi dalam game mudah dimengerti.					
8	Waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal.					
9	Waktu yang diberikan terlalu banyak.					
10	Belajar Bahasa Inggris menggunakan game <i>Tommy & Pokina English Language Game Software</i> lebih menyenangkan.					
11	Belajar di kelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game <i>Tommy & Pokina English Language Game Software</i> .					
12	Suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas.					
13	Tampilan gambar visual dapat terlihat dengan jelas.					
14	Media pembelajaran Bahasa Inggris dengan <i>Tommy & Pokina English Language Game Software</i> adalah cara yang tepat untuk belajar tanpa mengesampingkan keperluan bermain siswa SMP.					

PERTANYAAN:

1. Menurutmu, apa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game* yang sudah dimainkan tadi?
2. Apa yang bisa ditambahkan dalam *game* tadi, supaya lebih menarik dan menyenangkan?
3. Pada bagian apa dari *game* tadi yang membuatmu suka untuk belajar bahasa Inggris?
4. Jika kamu bisa membuat *game* sendiri, *game* seperti apa yang akan kamu buat supaya bisa lebih rajin belajar bahasa Inggris?

Dalam perkembangannya, setelah *game* diubah untuk dapat dimainkan dengan platform hp android untuk kegiatan penelitian ke-2, maka kuesioner yang diberikan kepada siswa dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 2 Kuesioner versi ke-2

PERTANYAAN A:

KUESIONER PENELITIAN HIBAH PSNI: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA

Tujuan kuisisioner ini adalah mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan <i>game</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dengan cerita animasi berbasis budaya						
DATA RESPONDEN						
Nama :	Jenis Kelamin: <input type="checkbox"/> Perempuan <input type="checkbox"/> Laki – laki					
Umur :						
Asal Sekolah :						
Kelas :						
PETUNJUK PENGISIAN *) Berilah tanda centang (√) pada kotak jawaban pilihan Anda Sangat tidak setuju (STS) Tidak setuju (TS) N (Netral) S (Setuju) SS (Sangat Setuju)						
No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan warna di dalam <i>game</i> “Tommy and Pokina” menarik.					
2	<i>Game</i> Bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku teks di kelas.					
3	Bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik.					
4	Tombol <i>game</i> seperti “NEXT” dan “STOP” mudah dipahami.					
5	<i>Game</i> aplikasi android <i>TOEFL Like App Tommy & Pokina</i> dapat dijalankan dengan baik					
6	Bahasa Inggris yang digunakan di dalam tiap latihan <i>TOEFL Like game</i> dapat dipahami dengan mudah.					

7	Bahasa yang dipakai dalam memberikan instruksi untuk tiap latihan <i>Listening, Reading, Writing dan Speaking</i> mudah dimengerti.					
8	Waktu yang diberikan untuk memainkan game cukup untuk mengerjakan soal.					
9	Waktu yang diberikan untuk memainkan game terlalu banyak.					
10	Belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan game aplikasi android <i>TOEFL Like App Tommy & Pokina</i> lebih menyenangkan.					
11	Belajar di kelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game aplikasi android <i>TOEFL Like App Tommy & Pokina</i>					
12	Suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas.					
13	Tampilan gambar visual pada animasi pendek dapat terlihat dengan jelas.					
14	Media pembelajaran Bahasa Inggris dengan aplikasi android <i>TOEFL Like App Tommy & Pokina</i> adalah cara yang tepat untuk belajar tanpa mengesampingkan keperluan bermain siswa.					
15	Pencarian game aplikasi android <i>TOEFL Like App Tommy & Pokina</i> dengan kata kunci “TOEFL, App, Tommy” atau “Pokina” memudahkan untuk menemukannya sehingga dapat diunduh dari teknologi media Play Store					

PERTANYAAN B

1. Menurutmu, apa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game* yang sudah dimainkan tadi?
2. Apa yang bisa ditambahkan dalam *game* tadi, supaya lebih menarik dan menyenangkan?
3. Pada bagian apa dari *game* tadi yang membuatmu suka untuk belajar bahasa Inggris?
4. Jika kamu bisa membuat game sendiri, game seperti apa yang akan kamu buat supaya bisa lebih rajin belajar bahasa Inggris?

Oleh karena game ingin di uji coba ke negara yang diperkirakan mempunyai masyarakat yang sangat *digital savvy*, yaitu Jepang; maka kuesioner ini dikembangkan lagi dengan dialoh bahasakan ke Bahasa Inggris. Perkembangan tidak hanya terletak pada penterjemahn pertanyaannya namun pertanyaan yang disampaikan lebih terperinci. Hal ini dapat dilihat dari

pertanyaan bagian A yang semula 15 pertanyaan telah berkembang menjadi 25 pertanyaan. Untuk bagian B yang tadinya berupa wawancara telah diubah menjadi jawaban tertulis yang terbuka sifatnya berdasarkan alasan efektifitas waktu. Wawancara digunakan hanya ketika ada jawaban yang perlu ditindaklanjuti.

Tabel 3 Kuesioner versi ke-3



TOMMY & POKINA TOEFL LIKE GAME APPLICATION: THE MODEL FOR AN INTERACTIVE ENGLISH LEARNING USING CULTURE-BASED ANIMATION

The purpose of the questionnaire is to explore your perception about the use of culture-based animation to learn English. Your identity/ background information will not be used for public purposes. Your answers will help researchers design the best model to learn English language.

BACKGROUND INFORMATION	
Name :	Gender: <input type="checkbox"/> Female <input type="checkbox"/> Male
Age :	
School :	
Class :	

DIRECTIONS FOR PART A: Put a **check** (√) in the box that best represents how the statement applies to you. The options are Strongly Disagree (SD), Disagree (D), Neutral (N), Agree (A), and Strongly Agree (SA)

No	Questions	SD	D	N	A	SA
1	Learning English with an animation is more interesting than learning in a classroom with no digital media.					
2	The English language in the TOEFL-like game exercises are easy to understand.					
3	Learning English in class is more fun than learning through an animated digital media .					
4	The culture-based characters in Tommy and Pokina animation is interesting.					
5	I learn about different culture in the animation.					
6	I learn more about the benefits of vegetables in the animation of the listening section.					
7	I found new information about vegetable consumption in the reading exercise.					

8	I like the vegetable recipe.					
9	I enjoy playing interactive digital media that challenges my knowledge of English grammar.					
10	The time provided in each section is enough for me to complete the exercises.					
11	The speaking exercise encourages me to use my English more actively.					
12	I like doing the integrated based TOEFL Like App exercise.					
13	The TOEFL Like App instructions in each section are easy to follow.					
14	The button symbol for BACK, NEXT  RECORD, STOP in the game application are easy to follow. 					
15	The navigation in the App is easy to follow.					
16	The multiple-choice questions in the exercise are easy to do.					
17	The application works well.					
19	The audio recording in the animation is clear.					
20	The visual images are excellent and vivid.					
21	The color used in visualizing Tommy and Pokina is appealing.					
22	TOEFL Like App Tommy & Pokina meets the needs of learners having various learning					
23	Searching TOEFL Like App Tommy & Pokina in Google Playstore is easy.					
24	I will recommend my friend to use this application to learn English.					
25	I will play this English language interactive learning game again to get the best result.					

DIRECTIONS FOR PART B:

Answer these questions. You can use the back of this paper/ or add another page if you need more space.

1. In your opinion, what are the disadvantages and advantages of the digital media that makes use of animation?
2. What kind of feature can be added to make the TOEFL Like App more interesting?
3. Which TOEFL Like section (Listening, Reading, Writing, Speaking) is the most beneficial to learn English? Why?
4. If you could design an animation, what kind of animation do you want to make, so English learning is fun?

Oleh karena pemanfaatan digital teknologi juga perlu dicaritahu tidak hanya dari sisi siswa namun juga bagi pengajarnya, maka untuk kasus kunjungan lapangan di Jepang ada pertemuan FGD (Focus Group Discussion) yang mewawancarai beberapa guru dengan pertanyaan dasar sebagai berikut:

1. What kinds of digital technology do teachers use for English language learning?
2. What benefits can technology give in an English classroom?
3. What challenges can technology adoption give in an English language classroom?

BAB V

HASIL LUARAN YANG DICAPAI

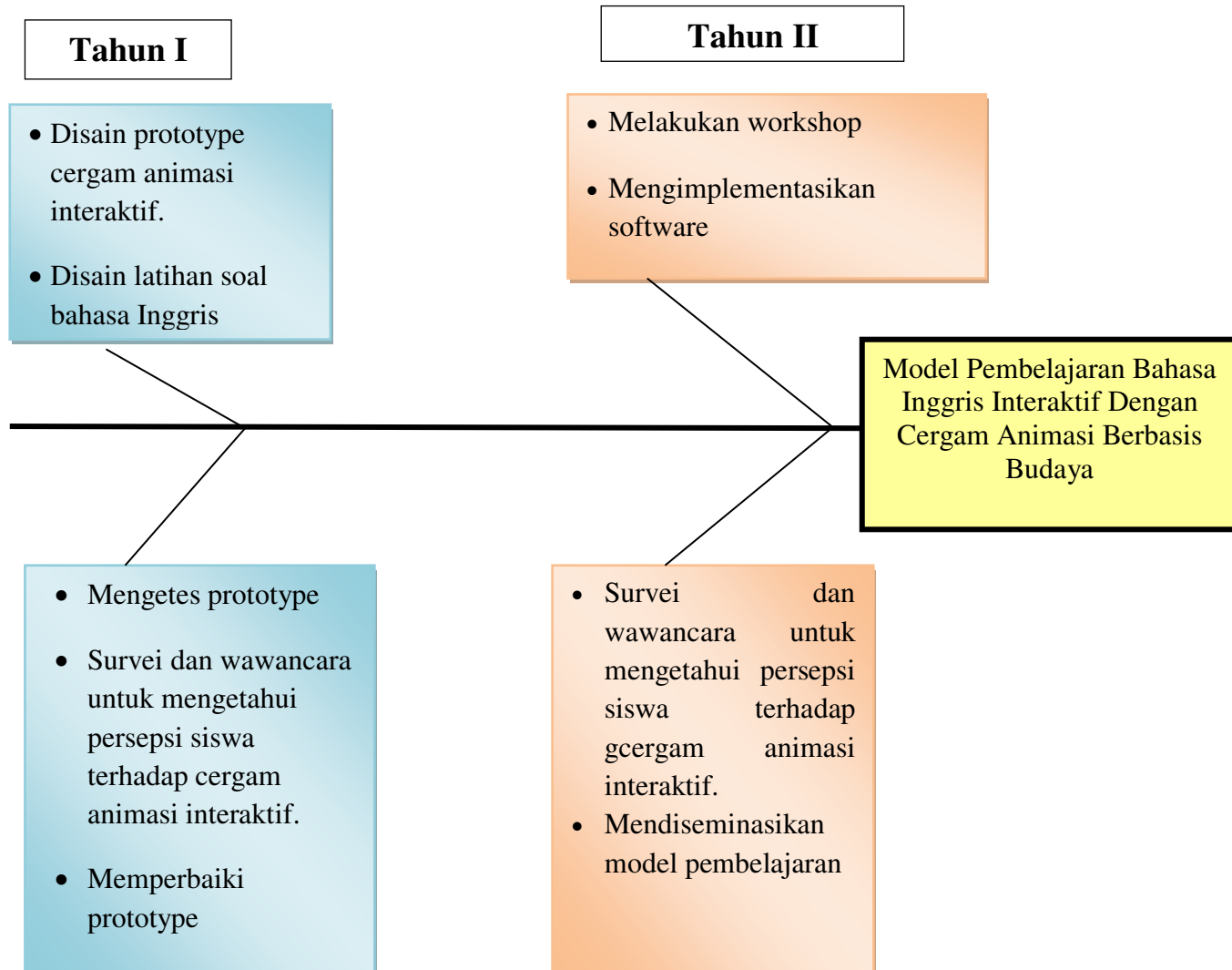
5.1. Luaran yang Dicapai

Luaran penelitian yang dihasilkan pada tahun ke-1 di tahun 2017 adalah produk terapan iptek-sosbud berupa (1) Animasi cergam yang diolah untuk sebuah aplikasi *game software* yang pada tahun ke-1 berupa *game* untk PC namun di tahun ke-2 berkembang menjadi *game* berbais android, (2) HKI atau hak cipta atas gambar karakter sayur yang dijadikan tokoh dalam cergam animasi dan *game software* untuk PC beserta dengan *source code* dan *modulnya*, (3) HKI atau hak cipta atas *manual/ play guide game software* PC yang berbasis budaya Indonesia di *Google Playstore*, (4) presentasi tentang penelitian dalam seminar internasional, (5) publikasi dalam jurnal nasional terakreditasi, (6) publikasi dalam jurnal ilmiah internasional yang terakreditasi, (7) status *published* untuk publikasi ilmiah dalam jurnal internasional yang bereputasi, (8) status *submitted* untuk publikasi ilmiah dalam jurnal terakreditasi sehingga dapat memperlihatkan bagaimana *game software* telah diuji coba dan diimplementasikan dengan menggunakan data tanggapan para responden yang mengujicoba *game* itu melalui instrument penelitian yang berbentuk kuisisioner dan wawancara, (9) ter-ISBN-kannya buku ajar *The Use of Media Digital in the Classroom (Penggunaan Penggunaan Digital Media di dalam Kelas)* yang tidak hanya melibatkan peniliti sebagai penulis tapi juga rekan sejawat di PT yang jug amenggunakan media digital dalam kegiatan mengajar di kelasnya, dan (10) video tentang penggunaan produk penelitian sebagai hasil dari rekayasa sosial.

5.2. Target Capaian

Secara gambar, target capaian penelitian ini yang ingin dihasilkan untuk kegiatan penelitian tahun ke-2 adalah sebagai berikut:

Gambar 2 Diagram penelitian tahun ke-1 & ke-2



Tabel 4 Target Luaran yang direncanakan

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			Tahun ke-1	Tahun ke-2 (TS)
1.	Publikasi Ilmiah	Internasional	Submit	Reviewed
		Nasional Terakreditasi	Submit	Reviewed
2	Pemakalah dalam temu Ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan	Sudah dilaksanakan
		Nasional	Sudah dilaksanakan	Sudah dilaksanakan
3	Invited Speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan	Sudah dilaksanakan
		Nasional	Sudah dilaksanakan	Sudah dilaksanakan
4	Visiting Lecturer	Internasional	Tidak ada	Tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual	Paten		
		Paten sederhana		
		Hak Cipta	Terdaftar	Granted
		Merek dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain Produk Industri		
		Indikasi Geografis		
		Perlindungan Varietas Tanaman		
6	Teknologi Tepat Guna	Perlindungan Topografi Sirkuit		
			Produk	Penerapan
7	Model/Purwarupa/Desain Karya Seni/Rekayasa Sosial		Draft	Produk
8	Buku Ajar (ISBN)		Editing	Terbit
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		4	6

Pada kenyataannya, rencana tersebut telah berhasil di dapat. Bukti-bukti fisik capaian adalah sebagai berikut:

5.2.1. Publikasi ilmiah

- A. Saat ini makalah yang **SUDAH DITERBITKAN** di jurnal ter scopus adalah di Asian Englishes.



Popularizing Indonesian scenes through picturebooks and digital animation software: a World Englishes teaching idea

Gisela Mathewy Sukur

To cite this article: Sukur, Mathewy (2016), Popularizing Indonesian scenes through picturebooks and digital animation software: a World Englishes teaching idea, Asian Englishes, 27(1), 27-32, doi:10.1080/19433044.2016.1141202

To link to this article: <http://dx.doi.org/10.1080/19433044.2016.1141202>

Download this article

Share your article with others

View usage stats

View full text



Popularizing Indonesian scenes through picturebooks and digital animation software: a World Englishes teaching idea

Ekawati Marhaenny Dukut 

English Department, Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

ABSTRACT

Teachers of English language in Indonesia are continually challenged to develop innovative and creative ways for students to learn and use the language well for communication. This article reports the researcher's innovative bilingual (Indonesia-English) picturebook series used for a communicative service program. The books show cute colorful vegetable characters with simple English vocabularies and ways of pronunciation. The books are created to influence students to consume healthy vegetables that contain nutrients and vitamins. Finding that the Z generation are more motivated to learn English using media-related technology, the book idea is developed into a computer game for junior high school students. This article describes why eighth graders are the target for the game; why digital animation stories are more popular than books; how the Indonesian culture scenes are preserved through the digital animation product; and how the TOEFL-like game software becomes an answer to a creative English classroom.

ARTICLE HISTORY

Received 24 September 2017
Accepted 20 March 2018

KEYWORDS

English language learning in Indonesia; picturebook; Generation Z; digital animation; educational game software; English language teaching materials

1. Indonesia and its Competence-Based Curriculum in schools

In 2014, the Indonesian Ministry of Education and Culture officially implemented a school curriculum called the Competence-Based Curriculum, where objectives are formulated in terms of a prescribed or target competence of the outcomes of language learning (Agustien, 2014, pp. 39–40). Agustien elaborates on the curriculum as having been based on a Systemic Functional Linguistic theory that 'sees language as a resource for making meaning, for interacting with others, and for communication' (2014, p. 40). Communication in this case is about how people can interact with others by use of language that has lexico-grammar rules to abide, so the conversation produced by the language is meaningful or functional. In linguistic terms, conversations would only become functional when they meet the interlocutor's expectations.

The language competence for communication purposes has been conceptualized from Celce-Murcia, Dönyei, and Thurrell's (1995) schema that puts importance on five different kinds of competence (see Figure 1). Through this schema, Celce-Murcia et al. (1995) argue that language learners should not only possess linguistic competence (the knowledge of

CONTACT Ekawati Marhaenny Dukut  ekawati@unika.ac.id, ekawetmd@gmail.com

© 2018 Informa UK Limited, trading as Taylor & Francis Group

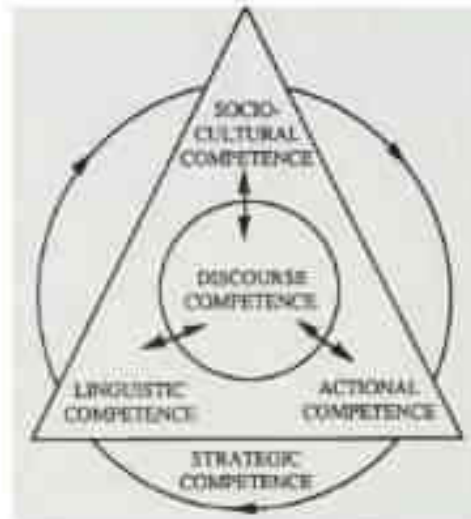


Figure 1. Schematic representation of communicative competence. Source: Celce-Murcia et al. (1995, p. 17).

language code in syntax, morphology, vocabulary, phonology and orthography) but also actional competence (the ability to understand and convey communicative intent by interpreting and performing language functions); sociocultural competence (the knowledge of customs, rules and beliefs, and principles of a given society); strategic competence (the ability to adapt the use of verb and nonverbal language for communication); and discourse competence (the ability to use the four language skill areas, i.e. listening, speaking, reading and writing). Following this reasoning, therefore, this explains why in the teaching of English as a foreign language in Indonesia, the four skills should be integrated to communicate the sociocultural and strategic competence of the language learners.

Celce-Murcia et al's (1995) schema is actually brought down from Hymes' (1967, 1972) concept of communicative competence and Canale and Swain's (1980) three language competences (i.e. grammatical competence, strategic competence and sociocultural competence), which is then further developed by Canale (1983) into the fourth component (i.e. discourse competence). The schema has also made use of Bachman and Palmer's (in press) idea of language knowledge and metacognitive strategies (on the left) to construct the five communicative competences (on the right) as theorized by Celce-Murcia et al. (see Figure 2).

The five communicative competences are important in that Indonesia has adopted the Competence-Based Curriculum after knowing that the previous curriculum, the KTSP (School-Based Curriculum) in 2006, was not supporting English language's communicative competence. Although the KTSP integrates all language skills, it has unfortunately: removed the English subject from elementary school; reduced the teaching hours at high school; reduced text and speech acts in the materials; limited topics for discussion; added more grammar points; and reduced teachers' involvement in material and curriculum development (Putra, 2014, p. 65). Putra (2014) argues that the rationale for this kind of arrangement for Grade 1-3 elementary school students is done so that the use of first language or

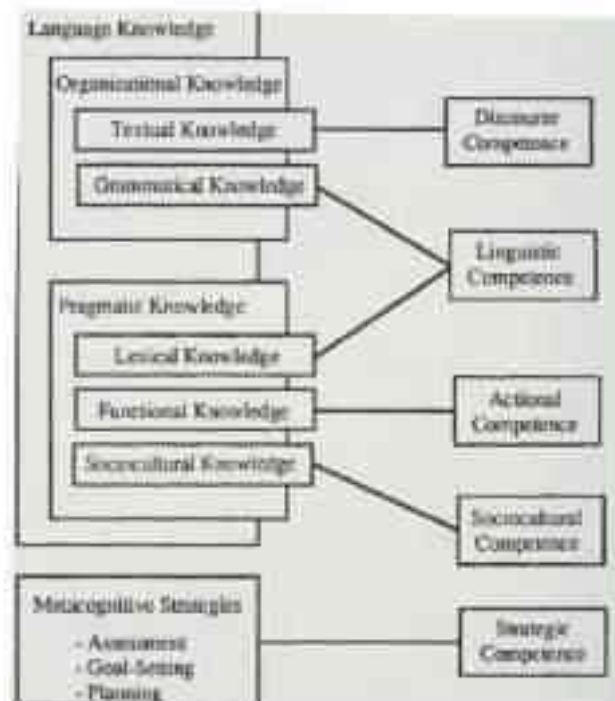


Figure 2. Model of communicative language abilities. Source: Celce-Murcia et al. (1995, p. 12).

local indigenous language in the classroom has time for mastery before students are then instructed completely in Indonesian.

According to Agustien (2014), the curriculum before KTSP that was implemented in schools was far better for accommodating English language classes. She argues that there has been 360 hours of English language learning in elementary school for Grades 4–6, 480 hours in junior high school for Grades 7–9 and 540 hours in senior high school for Grades 10–12. Although not as minimal as the KSTP curriculum in English teaching hours and the lesser opportunity for producing oral and written discourse, the recent 2014 Competence-Based Curriculum which still eliminates the elementary school's English is giving more chances for junior high school teachers to be involved in the English language material and curriculum development for the seventh to ninth-grade students. Putra (2014, p. 72) notes that the government, the *Kemendiknas*, claims that 'the reduction will benefit teachers from not having too much load of materials and having an opportunity to focus on developing students' competence optimally on a certain topic'. Putra continues to explain that 'by using only a certain type of text in a semester', teachers will have more chances to creatively create teaching materials that employ the four language skills of English. It is through this rationale that the researcher feels an innovative and creative pedagogical material becomes important to have. The kind of material that the researcher is offering in order to produce students who are ready for the global world is one that allows students to master the listening, reading, writing and speaking skills of English.

2. Literature review of media technology in English classrooms

In order for a student to be regarded as a globalized person, academicians and researchers are challenged with the development of today's media technology to create innovations for the English classrooms. The underlying reason for this is the fundamental nature of Generation Z (n.d.) students, who cannot avoid the frequent use of electronic gadgets in their daily lives. Comprising nearly two billion people, Generation Z, who are often labeled as 'Digital Natives' (Mohr & Mohr, 2017, p. 86), 'desire frequent educational opportunities that use technology and visual media' (p. 93). They are the social media drivers and popular culture leaders, who are intimate friends with today's gadgets. In comparison to the millennials, Generation Z is a group of people that is characterized by: accepting same-sex marriages; enjoying video-sharing on YouTube; using the Snapchat application for photo messaging; using smartphones with multi-touch interfaces for their telecommunication media; and preferring to listen to streaming music rather than those from a portable media player (see Figure 3).

Meanwhile, according to the Video Advertising Bureau, Generation Z are those who are 14–19 years old. It is they who are taught since early childhood to find answers through Google and have smartphones as an essential part of life. From the moment a Generation Z student wakes up, the first thing she would get her hands on is the mobile phone. Not only will she be checking on the time, but she will start chatting to her digital media friends about the scheduling of the day. Be it Facebook, Whatsapp, Skype or Instagram application, she would busy make herself exist in her virtual world first, before finally deciding to get up from bed, wash up and make other preparations for the physical world of school or work. Khofifah (2016) supports this kind of environment when she argues that 'Generation Z students will see an academic atmosphere as positive when some kind of media technology is used in the classroom' (p. 68) rather than just discussing what they may find through the traditional learning via reading textbooks.

As outlined earlier, in Indonesia the teaching of English language has been officially eliminated from elementary school's education, thereby requiring junior high school students



Figure 3. Differences between Generation Z and the millennials. Source: <http://www.thevab.com/wp-content/uploads/2017/08/Gen-Z-8-16-17.pdf>.

to be ready with whatever capacity they would have from home and their neighborhood to follow the English language materials they would receive at school. In trying to find out how important media technology would be in supporting students in learning English, the researcher created a product named *Tommy & Pokina: English Language Game Software* (Dukut, Murniati, & Chandrawati, 2017) to be tried out by a random 20 students each from the eighth-grade students (14–15 year olds) of three selected junior high schools in Semarang, Indonesia that have a computer laboratory. In the research, data were taken from: SMP Kebon Dalem (a Catholic-based junior high school); SMP Eka Sakti (a Moslem-based junior high school); and SMP Permata Bangsa (an international-based junior high school). Thus, a total of 60 students are asked how much they have enjoyed the game through a questionnaire, which consists of 13 statements to answer according to a given Likert scale of 1–5.

The statements in the questionnaire are how much they consider: (1) the colors used in the game are interesting; (2) the English language game is more interesting than reading a book; (3) the game characters are interesting; (4) the button instructions of the game are easy to understand; (5) the game is easy to play; (6) the language used in the game is easy to understand; (7) the game codes are easy to understand; (8) the time given to play is sufficient; (9) the time given to play is too much; (10) learning how to play the game is fun; (11) learning in a traditional classroom is more fun than playing the game; (12) the voice of the characters in the short film is clear enough to hear; and (13) the visualizations of the game are clear to see.

Out of the 13 statements, statements 2 and 11 are particularly relevant to discuss. In statement 2, it was found that 5% strongly disagree, 10% disagree, 22% are neutral, 33% agree and 30% strongly agree; thereby, this means that students see the English language game software as more interesting to do than reading a textbook as a medium to learn English in the classroom. Statement 11 is also interesting to discuss. It asked whether or not a traditional class of learning English with a textbook is more enjoyable than playing the English language game software, with an answer of 7% strongly disagree, 17% disagree, 53% neutral, 13% agree and 10% strongly agree; the 17% of students disagreeing indicates that using class materials such as game software is better than the traditional method of using books. The 53% who answer neutral, however, signifies that they neither disagree nor agree. With a follow-up interview, this answer is clarified by their realization that the use of media technology represented by the game is not as widespread as books. Consequently, students welcome anything that would motivate them to better their English language learning. This particular answer is understandable because not all junior high schools in Semarang are lucky enough to have a computer laboratory whose personal computers (PCs) are compatible for gaming. Nevertheless, the strong agreement the students have in responding to statement 2 about the use of media technology for the English classroom is supported by Gertner (2011, p. 10), who believes that multimedia technology has the potential to give enjoyment to users and thus gives pleasure in learning. Alessi and Trollip (2001) also support the importance of media technology in the classroom because one of the advantages of using it is that it can lessen the time-consuming tasks that may distract students from learning (p. 6).

3. Test of English as a Foreign Language-like game software for the English classroom

As has already been expressed, the learning of English language should take into account exercises that elevate students' linguistic competence; that is, which integrate the four skills of English. In developing creative materials for junior high school students, therefore, a PC-based game software was devised in order to integrate the four skills of language learning, which consist of exercises in listening, reading, writing and speaking. This idea is taken from a Test of English as a Foreign Language (TOEFL) called the integrated-based test (IBT), which since 2005 has been designed to replace the computer-based test. In comparison to the paper-based test, which is more frequently used in Indonesia due to less opportunities for students to take the IBT (that requires computer input), the Integrated-based Test only has exercises in listening for 30–40 minutes, structure and written expression for 25 minutes, reading comprehension for 55 minutes and writing exercises for 30 minutes ('TOEFL: Paper-based Test, n.d.).

By comparison, the IBT has exercises on reading for 60–80 minutes, listening for 60–90 minutes, speaking for 20 minutes and writing for 50 minutes ('TOEFL IBT: About the Test, n.d.). This speaking component in IBT is interesting to follow up since students in junior high school would have experiences in doing multiple-choice questions for listening and reading, and perhaps some writing, but very limited opportunities, if any, for speaking tests. Knowing that no junior high school students in Indonesia have ever done an IBT, and most likely also in other countries, the researcher then sees this as an opportunity to make an innovative product; that is, TOEFL-like IBT game software that employs an integrated test for all four skills for junior high school students.

In creating the product, the researcher involved her colleagues from the Game Technology Department of the Faculty of Computer Science in Soegijapranata Catholic University, due to the reason that in the world of gaming there are a number of regulations or conceptual ideas to follow. First of all there is a development phase of making a game asset. This includes devising graphics, visual effects, typography and interface (Siswanto, Ardianti, & Seisanto, 2014, p. 12). For this reason, many people are involved in producing a game. They can range between experts from the Departments of Literature and Arts, Animation, Music, Computer Programming, and Information Systems. These experts are needed since a game must have the following three elements: visual (i.e. all graphic elements that are used to create an interaction with the game players); audio (i.e. the supporting element that makes the game 'real life' because the sound stimulates the brain to move the motoric body system); and gameplay (i.e. the game system, which organizes the story and the program that must be used to play the game). A game is, therefore, an interactive medium where a user should actively play with certain strategies to choose the best way of approaching the game. This choosing phase is important for users to identify themselves as game players.

4. From picturebooks to digital animation to English language game software

Tommy & Pakiut: *English Language Game Software* has obtained a license from the Directorate General of Intellectual Property Rights in Indonesia with code number EC00201704252 (Dulut et al., 2017). It is a product that results from a research study,



Figure 4. A popular Indonesian bakso push-cart street seller: (a) picturebook version; (b) digital animation version.

which finds the need to make innovative materials to increase the motivation of students in English language learning, due to the Indonesian government's regulations of eliminating English from Indonesia's elementary schools. In the junior high school there is usually only two meetings consisting of around one hour per meeting. This condition, according to Agustien (2014), is 'half of what the previous curriculum' allocation was and it 'inevitably gives the impression that in this curriculum, English has been marginalized' (p. 42). Thus, supplementary materials that take advantage of media technology should be made.

In creating *Tommy & Pokina: English Language Game Software*, the researcher based it on two of her vegetable cartoon characters from a picturebook series that were a result of the researcher's community service activity in 2014 (Dukut, Utami, Nugroho, Putri, & Nugrahedi, 2014). The two vegetable cartoon characters chosen for the game are from the picturebooks *Poki the Pakchoy Chef* (Dukut et al., 2014a) and *Tommy the Tomato Actor* (Dukut et al., 2014b). In the picturebooks there are some Indonesian cultural backgrounds as a way to popularize local scenes.

An example of the cultural background scene is the use of pakchoy vegetables as the only vegetable for a meatball soup called bakso. The bakso is usually sold around the streets on a push cart for Rp 7.500 per bowl. With US\$1 equivalent to the Indonesian rupiah of Rp 13.700, the price of one bowl of bakso is equivalent to around 60 cents. With this cheap price, the bakso is an Indonesian favorite snack. Figure 4 is the picture from the book version that shows off Poki the pakchoy and his white cabbage friend with the bakso seller about to enjoy a bakso soup (Figure 4(a)), and a younger bakso seller pushing his bakso push cart around the neighborhood, who is attracting young children to buy his bakso by making a ting-ting sound from clicking a spoon on to a bowl (Figure 4(b)). Another local content is the picture showing how some Indonesian women tend to apply fresh cut tomatoes as facial masks, as seen in one of the cultural background scenes in the *Tommy the Tomato Actor* picturebook and digital animation product (see Figure 5).

In addition to those kinds of local scenes, the researcher also makes use of the story to show innovation in making interesting healthy desserts for children. In the book there is a picture of pakchoy vegetable ice cream (see Figure 6) complete with a menu at the back with instructions on how to make it (Dukut et al., 2014a, p. 20). For the tomato, there is a tomato pudding recipe to make for dessert (Dukut et al., 2014b, p. 21). In this way, children are expected to ask their mothers to cook the dish rather than mothers having to force



Figure 5. An Indonesian facial with tomato: (a) picturebook version; (b) digital animation version.

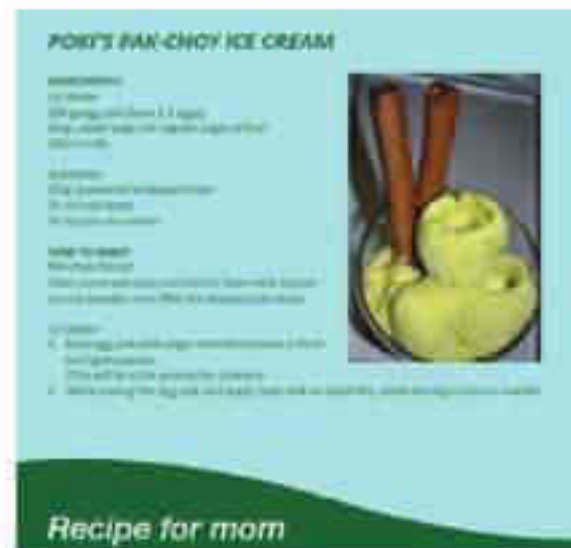


Figure 6. Pakchoy ice cream recipe.

children to eat the vegetables raw like that often prepared as fresh salad. The picture of the delicious looking dessert is shown in Figure 7.

The nutrients and vitamins contained in the pakchoy and tomato vegetables are also informed through cute cartoon drawings (see Figure 8), so as a result children become interested to consume the vegetables without being asked.

Clearly, the picturebooks not only provide attraction, but also become a medium to teach children the importance of consuming vegetables. Equally important is the book that helps children learn how to respect and conserve the Indonesian local culture. The locality of the culture is a creative way of making Indonesian children have a higher motivation for learning English by seeing pictures of something which they are familiar with. If there are no local scenes, the book may not have attracted as many children and parents to read and own the book. Learning to speak English as a world language, after all, does not force learners to only learn about the English-speaking countries' cultures, but rather to acknowledge that

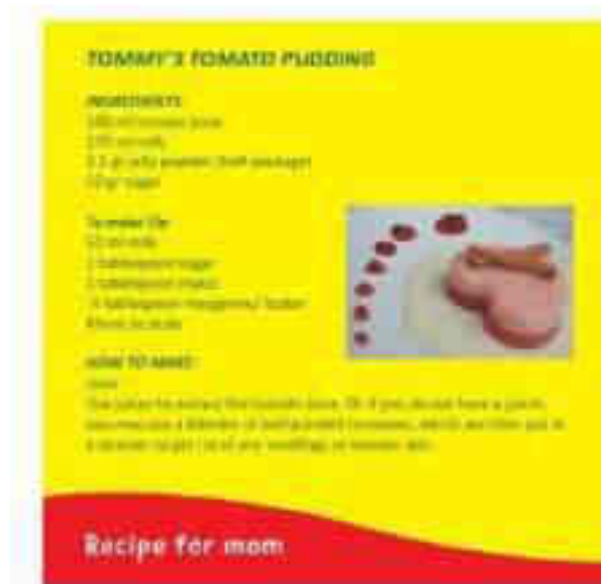


Figure 7. Tomato pudding recipe:



Figure 8. Nutrients and vitamins in pakchoy vegetable.

there is such a thing as World Englishes. McKay (2004, p. 10) once argued that most English books in Asia are using materials designed with US or British culture in mind; consequently, there is some difficulty in visualizing what children would see in the book compared with that from the reality. This kind of condition may be the answer to why some Asian learners of English may have some difficulty in memorizing vocabularies that are not compatible with their local culture.

The picturebook created by the researcher is bilingual (i.e. having English-Indonesian text). This is done to carry out two objectives. First, is to teach Indonesian children who are studying at kindergarten up to the second grade of elementary school to read and understand simple English words. Second, it gives the opportunity for foreigners to also learn simple Indonesian words. See Figure 8 for a sample of the layout of the bilingual language in the book.

Cara Membaca

How to read

Because	= [bi'kɔ:z]	Provision	= [prɒ'vɪʒən]
Can	= [kæn]	Leaf	= [li:f]
Chicken	= ['tʃɪkən]	Like	= [laɪk]
Chef	= [ʃef]	Meatball	= [mi:t'ba:l]

Figure 9. How to read 'like' [laɪk].

Through the book, readers are expected to improve their linguistic competence by learning how to read English words with internationally intelligible pronunciation while memorizing simple English vocabulary items. This is why in the phonetic transcription page that is provided at the back of the book (see Figure 9), the word 'I' in the pakchoy vegetable story is pronounced like the long sound of 'like' rather than the short sound of 'i' such as the initial 'i' sound of the word 'Indonesia'.

The creation of the picturebook was the result of a collaboration of the researcher's English Department of the Faculty of Language and Arts with the Visual Communicative Design Department of the Faculty of Computer Science colleagues who did research on what kinds of colors and graphic design, and what kinds of cartoon characters can attract five to eight-year-old children's interest. A collaboration with Department of Food Technology colleagues was also done to decide on what recipe is applicable for children, as well as how to prepare the vegetables, so children would want to consume them. Traditionally, a book consists of texts and only has a few pictures to distribute information, but with picturebooks more visual graphics are used rather than words. The pictures can represent the number of words, phrases and sentences that would be in a story. With this kind of situation, it attracts children or young students very well.

Being successful with the picturebook that was published by a well-known bookstore in Indonesia (PT Gramedia), the next innovation the researcher did was to make a PC game software, which relied on the cartoon character and some of the picturebook's storyline. As with the colorful picturebook, in making the computer software the graphic designers relied also on attractive coloring, lines, pictures, lettering, space and photography. Not only were these graphic designers' choice of colors, typography and picture choice effective to transmit visual messages, but they can affect the readers' attention appropriately. For this reason, to attract more readers, the textbook form of the original picturebooks of *Poki* and *Tommy* was transformed into a digital animation. In designing this, a two-dimensional graphic model with a symbolic analogy technique was used, along with a video animation and asset design for the development of the game software.

In visualizing the animation video, the following steps were done. The first was focusing on the main characters that can be seen in the book. In *Tommy the Tomato Actor*, the picturebook's tomato cartoon character is made attractive with his round red face (with green hair representing tomato leaves) and plump body wearing a suit as though a popular movie star. This attractiveness becomes sufficient enough to be used as the main character for the digital animation to be created. The next cartoon character is *Poki the Pakchoy Chef*. In the



Figure 10. Tommy the tomato character: (a) picturebook version; (b) digital animation version.

book version, like seen in Figure 10(a) for the character of Tommy the Tomato actor and Poki the PakChoy Chef in Figure 11(a) are both male characters. Because there are only two choices (i.e. whether to learn about the tomato or pakchoy vegetable), with the tomato being male with the name Tommy, the digital animation then transforms the character Poki into a female, with the name Pokina. The transformation includes adding some girly characteristics to the cartoon vegetable character (see Figure 11(b)).

Second, in making the computer game software, a storyboard, which is a sketch of continuous pictures that is organized systematically for each scene, is necessary. The storyboard does not need to be realistic for all of the scenes; it just needs some local culture background scenes of what the character must do in the digital animation. For example, in visualizing the *bakso* meatball soup, not only is there a picture of the dish but it is brought to life-like by adding a picture of a *bakso* seller pushing a cart (see Figure 4) and having the sound of a spoon clinking onto the bowl in order to get the attention of customers to get out of their house to buy some bowls of *bakso*.

Although in the digital animation most of the storyboard frames are like the picture-book, a lot of time and expenses have been prepared in making the product. Fortunately, the research received some funds from the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia to realize the product. Maintenance of most of the storyboard frames from the community service product is done to show how the picturebook is successfully developed into PC game software that is a language learning and computer research outcome.

5. The creation of digital animation assets

Making an animation is like giving life or spirit to something that is dead. The continuous motion of a series of pictures given to an inanimate material helps to bring it to life. The making of a digital animation asset that is in the form of a video or film is very important in forwarding an attractive concept of the story. To make the asset, the background design and character needs to be visualized by giving attention to the colors that must blend in with the character. Even though there will be many movements in each scene, the main character should stand out and yet blend in with the colored background.

In making a video as an asset, conditions that can make static characters alive is the use of movements in either the eyes, mouth, hands or feet of the major character. For example,



Figure 11. Poki and Pokina the Pakchoy Chef character: (a) picturebook version; (b) digital animation version.

in the picturebook of *Tommy the Tomato Actor*, it is shown that the tomato has an orange tongue within a black-lined mouth for the round, chubby and seemingly juicy, healthy, fresh tomato as the focus of attention. The scene of the tomato in a yellow space (see Figure 10(a)) which is given a spotlight with a white color at the bottom of his feet has accentuated the white clean shirt it has on him. With a black coat and shiny red shoes that signify him as a popular actor, Tommy is visually presented as a tomato actor who is successful financially. Just like the picturebook, the concept that consuming tomatoes supports healthy living is subliminally communicated via the digital animation.

The entrance of Tommy, however, is a little different. In the picturebook, Tommy – as a popular young adult – stands in front of a yellow background with grey lights as though he is outside seen by a large audience; in the digital animation, Tommy is made younger with more coarse and thick green hair with blushing pink cheeks and larger eyes, standing and holding a microphone in front of red curtains and underneath a soft reddish orange spotlight (see Figure 10(b)). His action signifies that he has an exclusive audience seeing him on a large and professional stage from above. This picture from the digital animation is interpreted as Tommy being a more successful actor than that from the picturebook, who seems to be standing on a small stage.

In *Pokina the Pakchoy Chef* vegetable character, the picturebook's name was originally Poki; thereby, a male character has been transformed into a female one. Consequently, in visual terms, 'girly' or feminine elements are put in the digital animation character. Although both have the same wide green leafy hair, with a white chef costume that has a yellow and brown-striped batik motif on the right chest side of their chest, the digital animation version has Pokina wear a white flower on her yellow head band. Underneath the head band, Pokina has some green fringed hair on her forehead, with much larger, brighter, feminine eyes and rosy rouge on her light green cheeks.

Other differences are found in the kitchen background (see Figure 11), where Pokina's is more colorful and has more pots and pans around her. In addition, there is a kitchen shelf in the background with plates and jars, thus giving it a livelier context. By comparison, in the picturebook, Poki only has a white standing refrigerator and a closed brown cupboard behind him. Although Poki's kitchen looks larger than Pokina's, it is too clean and seems to show that Poki only does his cooking once in a while, perhaps just enough chances to show his colleagues how to cook a new menu.

Clearly, the background already sets a story for Pokina who suggestively cooks far more frequently than Poki, and it is also a signification that Pokina works harder. Her larger bright eyes and firm stance shows how much younger she is than Poki.

6. The TOEFL-like game software exercises

In the game software, students are given exercises like that found in the IBT. The *Tommy & Pokina: English Language Game Software* has a total of 40 minutes of exercises. This is relevant for the students who only have one hour for each of their English class sessions. In starting up the game, first, students are asked to write in their name and student number, before clicking on a menu of either wanting to see a digital animation film on Pokina or Tommy, in order to answer multiple-choice exercises for the listening section. The animation lasts 7 minutes and 8 seconds for Pokina, and 3 minutes and 36 seconds for Tommy. This is followed by a 10-minute multiple-choice exercise that is based on what they hear and see in the film. At the top of the questions is a timer box, which helps students to quickly decide on moving to the next question by clicking on a pink circle with a fast-forward or reverse white symbol box to finally arrive at a purple box that says 'Finish'. The voice-over of the digital animation is a local Indonesian citizen. Although having some experience living in an English-speaking country, the English language produced supports the idea of World Englishes. According to (Kahru, 1991, p. 181), 'The world Englishes are the result of diverse sociocultural contexts and diverse uses of the language in culturally distinct international contexts'. Therefore, with the real-world situation of the English language involving 'interlocutors who use English an additional language' (Kahru, 1991, p. 187) there is an expectation that an Indian would 'sound like an Indian and to use the discourses strategies of an Indian' (p. 188). Consequently, it is likewise a natural expectation that an Indonesian would use an Indonesian-English variety. This is because the English language pronunciation or accent of the voice-over should not be that far from the Indonesian students as listeners and, thus, they could more easily grasp the speech produced.

Second is the reading exercise. Here, students are given 10 minutes to answer multiple-choice questions about how to live healthy with either pakchoy or tomato vegetables on the left side of the box. On the right side of the box, students can scroll up and down for the reading passage. As with the listening section, at the top there is a timer countdown with fast-forward or reverse arrows at the bottom until the student or game player arrives at a purple box with the writing 'Finish'.

The writing exercise becomes the third section. Here, students are shown a recipe to either make tomato pudding or pakchoy ice cream. After seeing the recipe and instructions to make it, students are then given a 15-minute countdown to write a maximum of 1000 words about the recipe.

Lastly, in the fourth exercise, students are shown posters about the vegetable cartoon character with their costumes. In this section, right after the students understood the instructions of describing the poster, they can then click on the white microphone picture on a red-circled background to record their voice into the headset's microphone. The speaking can last up to 15 minutes. Students need to wait for the countdown to come to zero before they are shown the menu for a report of how well they have answered the exercises. In the system, the results of students' work are directly saved for the English teacher to see and evaluate.

In the digital animation for Pokina and Tommy, an Adobe Flash/CC Animate program is used to coordinate the movements of the lips with the background voice or sound. The mp4 or 'avi' sound format has to be clear and loud enough, and the pace not too fast and not too slow in order for it to be easily matched with the moving lips. In making the digital animation there is also a rendering process in which it uses multiple images and sound effects for the transition of scenes in the film's background. In three-dimensional or two-dimensional graphic design, the real-life images of the scenes usually require the students' high level of interactivity, because students need to actively use their sight, hearing and touching skills while following the animation's story, and later answer the questions of the exercises, without any chances of seeing the animation again.

In the asset design, the game software uses a user interface that gives face-to-face communication from the player with the computer system. The graphical user interface is the graphic interface that is employed for players to use the game by pushing or clicking the media's buttons.

7. Conclusion

Tommy & Pokina: English Language Game Software is an educational game prepared as a supplementary material for junior high school students. The game is projected for eighth-graders, who in Indonesia have already received some basic English from Grade 7. The game integrates the exercises of the listening, reading, writing and speaking sessions, which all support the idea that consuming tomatoes or pakchoy is healthy for everyone, young or old.

Local scenes and discussions on the use of pakchoy vegetable in Indonesia's favorite *bakso* (meatball soup) street dish, or how tomatoes can be used as a facial mask to brighten Indonesian people's face, is one of the ways of promoting to the western audience that this is a habit that may only be found in the Indonesian culture. In addition, it shows Indonesian children that there is a unique culture that needs to be preserved by the younger Indonesian generation.

The listening, reading, writing and speaking exercise also deal with how the students can report on what they know about the vegetables. With this kind of arrangement, students are then trained to do an integrated TOEFL-like exercise, thereby preparing them for successful English language learning in senior high school and later in a university, too.

The creation of the digital animation for the listening section takes in a number of detailed procedures that consist of modifying the cartoon character to be more alive, by being able to speak and have more colorful scenes for the enjoyment of its viewers. The coordination of the cartoon characters' movements of the mouth and limbs is especially painstaking as this needs to match up with the sound effects. Making a detailed storyboard and later deciding on what become the assets for compositing and rendering the film is tedious work in order to produce a solid film/digital animation. Nevertheless, after doing the integrated TOEFL-like exercise, the teacher or game operator can see a report on how well the students have answered the questions. What is more important to conclude here is the innovation for the idea of teaching the English language classroom with local settings and local pictures that has been proven to increase the students' motivation of learning English in a fun and creative way. This is in line with the latest thinking on how global a language English continues to become, and the need for students to be able to use it to learn about the world, and to also communicate effectively about their own cultures and needs.

Acknowledgements

The researcher as writer of this manuscript especially thanks the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia for the monetary support of carrying out this research to produce game software for the English classroom. Thanks also to the same sponsor for the opportunity to present some of the ideas of the research at the 5th Celt International Conference: Contextualizing the Trajectory of Language, Arts & Culture in Contemporary Society, 9–11 September 2017.

Disclosure statement

No potential conflict of interest was reported by the author.

Funding

The research was supported by the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia [Kemendikbud Dikti contract no. 011/K6/KM/SP2H/PENELITIAN/2017].

ORCID

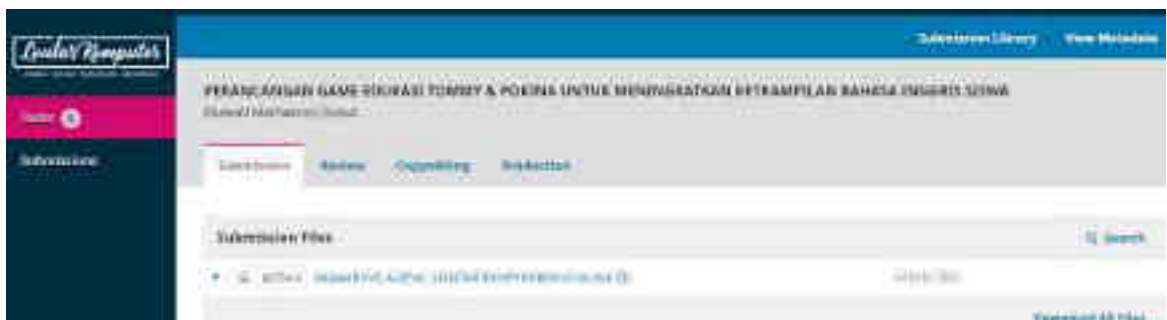
Ekawati Marhaeny Dukat  <http://orcid.org/0000-0002-3257-8849>

References

- Agustien, H. I. (2014). The 2013 English Curriculum: The paradigm, interpretation, and implementation. In H. P. Widodo & N. T. Zacharias (Eds.), *Recent Issues in English language education: Challenges and directions* (pp. 39–64). Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Boston, MA: Allyn & Bacon Inc.
- Buchman, I. F., & Palmer, A. S. (in press). *Language testing in practice*. Oxford: Oxford University Press.
- Canale, M. (1983). From communicative language competence to communicative language pedagogy. In J. C. Richards & R. W. Schmidt (Eds.), *Language and communication* (pp. 2–27).
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1, 1–47.
- Celce-Marcia, M., Dörnyei, Z., & Thurrell, S. (1995). Communicative competence: A pedagogically motivated model with content specifications. *Issues in Applied Linguistics*, 6(2), 5–35. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/2928w4zj>
- Dukat, E. M., Putri, N. I., Utami, M. P., Nugrahedi, P. Y., & Nugroho, A. (2014a). *Poki si Sewi Koki (Poki the Pokichoy Chef)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=KqFLDwAAQBAJ&pg=PT28&dq=poki+the+pokichoy+chef+Ekawati+dkk&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjU0qXH-vZAlVIv48KHTWXD6EQ6AEIKTAA#v=onepage&q=poki%20the%20pokichoy%20chef%20Ekawati%20dkk&f=false>
- Dukat, E. M., Putri, N. I., Utami, M. P., Nugrahedi, P. Y., & Nugroho, A. (2014b). *Tommy si Tomat Aktor (Tommy the Tomato Actor)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=MKFLDwAAQBAJ&pg=PT28&pg=PT28&dq=tommy+the+tomato+actor+Ekawati+dkk&source=bl&ots=Aw_xf4_78ndsig=VPwWM_JcFbuGdO6MF4PdgytKXE88thl-eufixa-X&ved=0ahUKEwjU0qXH-vZAlVIv48KHTWXD6EQ6AEIKTAA#v=onepage&q=tommy%20the%20tomato%20actor%20Ekawati%20dkk&f=false
- Dukat, E. M., Utami, M., Nugroho, A., Putri, N., & Nugrahedi, P. (2014). Using popular culture's media of Indonesian-English picturebooks as a way of reaching more vegetable consuming children. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 14(1), 36–47. Retrieved from <http://repository.umjka.ac.id/15538/1/Eka%20dkk%2015-105-2-PB.pdf>

- Dukut, E. M., Murniati, C. T., & Chandrawati, T. B. (2017). *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya*. An unpublished PPT (Penelitian Produk Terapan) product oriented research report, funded by the Ministry of Research Technology and Higher Education, Republic of Indonesia. Semarang: Soegijapranata Catholic University.
- Dukut, E. M., Murniati, C. T., Chandrawati, M. B. T., Putra, V. P., & Wilandari, C. A. (October 2017). *Iseng & Paksa English Language Game Software*. E-HakCipta Kekayaan Intelektual, EC00201704242. Retrieved from <https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=arDh%2BP40/YQ10fuz40q389N1JLVpi79btaTCw8hg0Ag%3D> Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, Republik Indonesia.
- Generation Z. (n.d.). "The new generation: A primer on who is Gen Z and how they differ: Visual Advertising Bureau. Retrieved from <http://www.thevab.com/wp-content/uploads/2017/08/Gen-Z-8-16-17.pdf>
- Gertner, R. (2011). *The effects of multimedia technology on learning*. USA: Abilene Christian University.
- Hymes, D. H. (1987). Models of the interaction of language and social setting. *Journal of Social Issues*, 12(2), 8-38.
- Hymes, D. H. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected readings*. Harmondsworth: Penguin.
- Kalra, B. B. (1991). World Englishes and applied linguistics. Tickoo, M. L. (Ed.), *Languages & standards: Issues, attitudes, case studies*. ERIC. FL019475. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED347805.pdf>
- Khoifali, S. (2018). The development of learning video media based on *swishmax* and *screenant* O-Matic softwares through the contextual approach. *Dinamika Pendidikan Economics Education Journal*, 11(1), 67-74.
- McKay, S. L. (2004). Teaching English as an international language: The role of culture in Asian contexts. *The Journal of Asia TEFL*, 1(1), 1-22.
- Mohr, K. A. J., & Mohr, E. S. (2017). Understanding Generation Z students to promote a contemporary learning environment. *Journal on Empowering Teaching Excellence*, 1(1), article 9. Retrieved from <https://digitalcommons.usu.edu/jete/vol1/iss1/9>
- Putra, K. A. (April 2014). The implications of curriculum renewal on ELL in Indonesia. *Purwa*, 4(1). Retrieved from <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=195707&val=1309&title=The%20Implication%20of%20Curriculum%20Renewal%20on%20ELL%20in%20Indonesia>
- Sirwanto, J., Ardianti, D., & Seisanto, E. (2014). Perancangan video game legenda arslingidarna. *DKV Adiwarna*, 1(4), 12-20.
- TOEFL iBT: About the Test. (n.d.). www.ets.org/toefl/ibt/about?WT.zc=toeflhome_ibtabout2_121127
- TOEFL: Paper-based Test: Frequently asked questions. (n.d.). www.ets.org/toefl/pbt

- B. Makalah jurnal internasional yang lain yang dipersiapkan untuk terbit bulan November atau December 2018 merupakan pengembangan dari materi yang disampaikan sebagai **INVITED KEYNOTE SPEAKER** (lihat 5.2.3.)
- C. Untuk jurnal terakreditasi nasional, semenjak dicoba kirim setahun yang lalu sudah ada tiga jurnal yang di submit artikelnya, namu ternyata pada akhirnya mendapat penolakan. Namu karena bersemangat harus ada artikel yang terbit di jurnal terakreditasi penulis berusaha lagi.
1. Tulisan tentang “Perancangan game edukasi Tommy anf Pokina untuk meningkatkan ketrampilan bahas Inggris siswa” saat ini berada dalam status di **SUBMIT di jurnal terakreditasi LONTAR**. Berikut buktinya.



PERANCANGAN GAME EDUKASI *TOMMY & POKINA* UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA

Ekawati Marhaenny Dukat¹, Yedija Prima Putra², Thecla Brenda Chandrawati²

¹English Department, Faculty of Language & Arts, Soegijapranata Catholic University, Jl. Pawiyatan Luhur IV/ 1, Bendan Dhuwur, Semarang, 50234, Indonesia

²Game Technology Program, Information Systems Department, Soegijapranata Catholic University, Jl. Pawiyatan Luhur IV/ 1, Bendan Dhuwur, Semarang, 50234, Indonesia

¹ekawati@unika.ac.id

²yedijaprimaputra@gmail.com

³brenda@unika.ac.id

Abstrak

Teknologi telah memaksa materi yang dipakai di dalam kelas untuk berubah dari buku cetak tradisional ke buku elektronik yang disediakan oleh perangkat teknologi digital. Hal ini mengakibatkan pengajar untuk menjadi kreatif dalam menggunakan produk teknologi digital seperti software computer yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai Bahasa Inggris. Kondisi ini akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu game edukatif yang dikembangkan oleh para peneliti dari Universitas Katolik Soegijapranata adalah sebuah game edukasi yang interaktif, bernama Tommy & Pokina English Language Game Software. Game ini memperkenalkan latihan-latihan Integrated Based TOEFL (IBT) untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa. Artikel ini mendiskripsikan bagaimana game tersebut dirancang dengan menggunakan program Unity 3D untuk perangkat personal computers (PC) yang dilengkapi dengan peralatan sound cards. Software game edukasi ini unik karena pada akhir permainan, sebuah laporan tentang bagaimana siswa telah menjawab pertanyaan-pertanyaan pada latihan IBT tersebut dapat menjadi masukan yang dapat dipercaya bagi para guru sekolah menengah tentang kemampuan Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Game Interaktif, Teknologi Digital, IBT, TOEFL*

Abstract

Technology has forced classroom materials to move on from the traditional text book usage to electronic books provided by digital technology. This entails teachers to be creative in using digital technology products such as interactive computer softwares to increase students' skills in mastering, for example the English language. This condition will make teaching and learning process become more enjoyable. One educative game developed by the researchers from Soegijapranata Catholic University, is an educative interactive game, called Tommy & Pokina English Language Game Software. It introduces English language skills in the form of exercises based on an Integrated-Based TOEFL (IBT). The IBT game is especially designed for grade 8 junior high school students. This article describes how the game is designed by using a Unity 3D program for personal computers (PC) that are equipped with sound cards. This educative game software is unique because at the end of the game, a report on how well the students have answered the questions on the IBT exercises can become a reliable input for high school teachers about their students' English language competence.

Keywords: *Educative Game, Interactive Game, Digital Technology, IBT, TOEFL*

1. Pendahuluan

Pada abad ke-21 ini perkembangan teknologi semakin meningkat, terutama pada sektor digital. Pada dasarnya, tujuan diciptakannya teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia, sehingga semakin hari semakin banyak perkembangan yang ditemukan oleh peneliti. Perkembangan teknologi

tersebut merambah hampir di semua bidang kehidupan seperti sosial, gaya hidup, ekonomi dan bisnis, dan bahkan dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, teknologi digital telah diperkenalkan dengan memasukan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam mata pelajaran sekolah. Di Indonesia, siswa pertama kali diperkenalkan dengan PC (*personal computer*) di SD (sekolah dasar). Biasanya siswa SD diajari bagaimana memanfaatkan teknologi komputer untuk latihan mengetik dengan menggunakan program MSWord. Ketika sudah memasuki SMP (sekolah menengah pertama) komputer dapat dipakai siswa untuk mengetik beberapa laporan/ tugas sederhana. Dalam beberapa kesempatan, siswa SMP juga dilatih untuk mengakses data dari *google* untuk menuliskan referensi pada laporan yang dibuat itu dengan memanfaatkan program Microsoft Office Word dan Excel, hingga mampu menampilkan laporannya dengan Microsoft Office Power Point.

Menurut penulis, jika pemakaian komputer di sekolah hanya dipakai sebagai alat untuk mengetik dan mencari bahan referensi via internet tentunya sangat disayangkan karena siswa belum diajari untuk mengoptimalkan fungsi komputer sebagai media pembelajaran yang efektif. Untuk memperluas penggunaan teknologi digital dalam bidang edukasi, maka penulis merasa bahwa perancangan sebuah aplikasi yang interaktif untuk sebuah mata pelajaran dibutuhkan.

Menurut Wibisono dan Yulianto [1] sekolah adalah tempat bagi siswa untuk menuntut ilmu, oleh karenanya komputer di sekolah harus dapat menjadi alat pembelajaran yang mendidik juga. Surati [2] mendukung hal ini ketika ia menyatakan bahwa komputer dapat menjadi sarana yang positif karena dapat menggugah daya kreatifitas siswa dengan berbagai program yang mudah dimainkan. Dengan hampir setiap rumah di perkotaan mempunyai perangkat komputer, maka sudah waktunya bagi guru sekolah untuk memakai metode mengajar siswa secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai macam "*game* edukasi" [2] yang adalah sebuah permainan komputer yang dapat dimainkan di sekolah. Apalagi saat ini telah bermunculan minat untuk menggunakan game sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan juga dengan munculnya beberapa penelitian tentang pembelajaran yang berbasis game untuk *edutainment*, *gamification of learning*, dan sebagainya. Bermain game berarti mempelajari sesuatu, yaitu dalam hal konten dan dinamika dari sebuah game. Aspek inilah yang ditawarkan oleh tim penulis dalam artikel ini. Hal ini didukung oleh Vasudevamurt, Bhargav dan Uskov [3] yang menyatakan bahwa *serious game* adalah sebuah game yang dimanfaatkan untuk mendidik, melatih dan memberi informasi. Oleh karena itu, proses perancangan game menjadi penting untuk dibahas disini dalam rangka mengekspresikan potensi pendidikan pada game yang memanfaatkan teknologi digital dan model komputasi yang mempunyai kelebihan karena sifatnya yang dapat menghibur siswa.

Tinjauan Pustaka

2.1. Serious Game

Serious game merupakan suatu game yang tidak hanya untuk kepentingan hiburan aja tetapi juga untuk kepentingan pendidikan yang dapat mengembangkan beberapa ketrampilan dan kemampuan. Hal ini terkait dengan tujuan utama *serious game* yaitu adanya kesenangan bermain yang sifatnya menghibur namun sekaligus dapat melatih pemain secara bersamaan untuk meningkatkan kemampuannya dalam hal tertentu. Menurut PJMST Backlund dalam tulisan Bibphasuwan dkk [4] selain juga oleh Furuchi dkk [5] dan Toma dkk [6], *serious game* diklasifikasikan menjadi beberapa tipe, yaitu:

1. Game edukasi

Game edukasi merupakan suatu game yang mempunyai tujuan untuk membantu manusia dalam mempelajari subyek tertentu dan memungkinkan pemain untuk meningkatkan ketrampilan praktik. Selain itu, game edukasi juga secara interaktif mengajar tentang tujuan, pemecahan masalah, cara berinteraksi dan beradaptasi.

2. Game militer

Game ini merupakan game yang digunakan untuk pelatihan militer. Game militer ini berfungsi untuk meningkatkan ketrampilan yang berguna dalam keadaan perang.

3. Game pemerintah

Game ini bertujuan untuk melatih dan melakukan simulasi untuk pemerintahan dari tingkat terendah sampai pada tingkat nasional, yang memberikan gambaran situasi penanganan serangan teroris, wabah penyakit, perencanaan kota dan pemadam kebakaran.

Serious game mempunyai beberapa keuntungan yang didapatkan antara lain pengembangan ketrampilan dalam memperbaiki tata ruang, keterampilan strategis dan wawasan. Selain itu, melalui *Serious game* dapat juga dilakukan pelatihan keterampilan psikomotorik, pelatihan selektif visual, selfmonitoring, pemecahan masalah, keputusan pembuatan, baik jangka pendek dan memori jangka panjang dan berbagai pengambilan keputusan. Di sisi lain, *serious game* juga memungkinkan pengguna untuk mendapatkan pengalaman situasi yang tidak mungkin di peroleh di dunia nyata sehingga *serious game* ini juga akan menghemat biaya dan waktu, serta untuk keselamatan.

2.2. Language Game Software

Wibisono dan Yulianto [1, hal. 38] menjelaskan adanya beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh sebuah *game*, yaitu (1) isi *game* harus bersifat mendidik bagi penggunanya, (2) *game* harus dapat membuat pengguna menjadi berfikir dan terdidik dengan adanya *game* tersebut, (3) iringan musik yang ada dalam *game* dapat membuat pengguna menjadi terangsang untuk berfikir dan dapat menerima permainan yang dimainkan, (4) tampilan pada *game* dapat menarik pengguna untuk memainkan *game* tersebut, dan (5) pertanyaan yang terdapat setelah bermain *game* mempunyai pilihan jawaban yang membuat si pemain berfikir dan bersabar untuk menggunakan suatu strategi dan ketelitian tertentu dalam menghadapi masalah yang diciptakan dalam *game* itu.

Menurut J. Von Neuman dan O. Morgenstern *game* memiliki arti permainan atau pertandingan dalam Bahasa Inggris [1]. Dengan kata lain, sebuah permainan perlu terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi-situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun meminimalkan kemenangan lawan.

Peraturan-peraturan itu menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sehingga sejumlah keterangan diterima oleh pemain sebagai kemajuan bermain dan dapat diidentifikasi sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. Oleh karena itu dalam menciptakan sebuah *game* ada peraturan atau instruksi yang diberikan kepada pengguna atau siswa untuk melakukan sebuah pilihan sehingga pada akhirnya memperbolehkan siswa itu berlanjut ke soal berikutnya sampai ia akhirnya menemui baris *finish* dan memenangkan permainan itu karena telah menjawab semua soal yang diberikan padanya.

Dalam merancang pemrograman sebuah permainan diperlukan beberapa alat bantu dalam bentuk perangkat lunak. Diantaranya adalah Unity 3D dan Visual Studio. Berikut adalah ulasan tentang perangkat lunak yang dimaksud.

2.3. Unity 3D

Unity adalah salah satu *game engine* yang cukup populer dikalangan pengembang permainan. Sekitar 34% dari 1000 permainan gratis terpopuler dibuat menggunakan Unity (<https://unity3d.com/public-relations>). Perangkat lunak ini banyak diminati karena dapat mendukung banyak platform, diantaranya PC (windows, Mac, Linux), Android, IOS, Windows Phone, bahkan game semua konsol game [7].

Selain itu, Unity juga mendukung dua bahasa pemrograman yaitu Java Script dan C#. Bahasa pemrograman ini adalah bahasa yang sering digunakan oleh programmer, yaitu sebutan untuk seseorang yang membuat program. Dalam penulisan bahasa program, Unity memiliki dua perangkat lunak bawaan, yaitu Monodevelop dan Visual Studio.

2.4. Visual Studio

Visual Studio adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu menuliskan bahasa pemrograman. Perangkat lunak produk dari Microsoft ini merupakan salah satu perangkat lunak bawaan yang dapat terintegrasi dengan Unity 3D.

Perangkat lunak ini membantu programmer dengan memberi perkiraan sintak yang akan ditulis, serta memberikan keterangan singkat tentang sintak yang ditulis. Selain itu, kesalahan kecil seperti kesalahan tanda baca, salah ketik, dan kesalahan variabel akan diberi peringatan oleh perangkat lunak ini sehingga dapat meminimalisir terjadinya *error* pada bahasa program

2.5. Bahasa Pemrograman

Pemrograman adalah kegiatan dimana seseorang menuliskan perintah-perintah dalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer, untuk melakukan perintah-perintah tertentu [8]. Bahasa pemrograman adalah tulisan perintah dalam bahasa tertentu yang dapat dimengerti oleh perangkat digital. Bahasa tersebut berbentuk teks yang kemudian dapat diolah dan dijalankan oleh perangkat berbasis digital.

Bahasa yang digunakan dalam perencanaan aplikasi *Tommy & Pokina Language Game Software* adalah C#. Anders Hejlsberg adalah Chief Architect dalam pembuatan C#. Kemampuan dan fleksibilitas yang ada pada bahasa C/C++ serta kemudahan dan produktifitas yang ada pada Visual Basic (VB) dijanjikan untuk dapat digunakan dengan baik di dalam bahasa C# [9] karena bahasa C# adalah penyempurnaan bahasa pemrograman dari bahasa C/C++ dan VB.

Selain perangkat lunak, juga dibutuhkan perangkat keras untuk membuat *game software*. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebuah unit laptop. Perangkat ini digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dengan meng-*install* perangkat lunak-perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengujian aplikasi game ini.

2.6. TOEFL

Tim penulis adalah gabungan peneliti dari bidang ilmu Bahasa Inggris dan *Game Technology*. Sebagai peneliti sekaligus pendidik, penulis melihat bahwa fasilitas komputer di sekolah dapat dimanfaatkan untuk mendidik para siswa dan tidak hanya sebagai fasilitas untuk mengetik tugas saja. Oleh karena itu, penulis melihat urgensinya perancangan sebuah *game* edukasi yang dapat meningkatkan ketrampilan Bahasa Inggris siswa. *Game* edukasi Bahasa Inggris dirasa perlu untuk dirancang mengingat waktu belajar Bahasa Inggris di sekolah SD yang tadinya mendapatkan porsi 360 jam pada kurikulum 2013 telah ditiadakan, sehingga siswa kelas SMP memerlukan latihan-latihan tambahan Bahasa Inggris yang mendukung agar waktu 480 jam yang disiapkan untuk mereka menjadi lebih efektif [10, hal. 39-40].

Dikarenakan keahlian guru untuk menstransfer informasi seyogyanya tidak hanya diandalkan dari dirinya sendiri, maka menurut penulis, keberadaan teknologi digital seperti perangkat komputer yang telah tersedia di beberapa laboratorium sekolah perlu dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini didukung oleh Wibisono dan Yulianto [1, hal. 38] yang berkeyakinan bahwa “siswa kebanyakan tidak memperhatikan pelajaran yang telah disampaikan oleh gurunya”. Hal inilah yang melatar belakangi pembuatan *game* edukasi berupa aplikasi *game software* berbasis PC yang menggunakan soal seperti TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*).

Soal latihan TOEFL yang biasanya terjual di masyarakat Indonesia seringkali hanyalah latihan-latihan yang berhubungan dengan *listening* dan *reading*. Untuk *reading* biasanya ada tes untuk mengetahui kemampuan *vocabulary*-nya. Jika buku latihan TOEFL yang dijual di pasaran mengadopsi cara yang lama, maka TOEFL itu akan ada soal khusus tentang

structure. Bentuk soal yang ditampilkan biasanya berupa *multiple-choice*, yaitu soal-soal yang meminta peserta menentukan pilihan dari yang jawaban pilihan ganda yang diberikan. Namun sebagai perbandingan, buku-buku latihan TOEFL yang menantang siswa untuk melakukan tes *writing* dan menjawab pertanyaan dengan cara merekam suara sendiri untuk soal *speaking* belum banyak dijual di pasaran. Kalaupun ada, biasanya hanya ada di dalam buku IBT (*integrated-based TOEFL*).

Semenjak tahun 2005, IBT dikenal sebagai tes TOEFL yang telah dirancang untuk menggantikan CBT (*computer-based TOEFL*) yang sudah tidak diproduksi sejak September 2006. Sedangkan PBT (*paper-based TOEFL*) yang bergantung pada soal dan lembar jawaban di kertas, masih banyak beredar di negara-negara yang mempunyai kendala dengan internet. PBT ini masih banyak pengikutnya karena hasil ujian yang diberikan berlaku untuk dua tahun. Soal PBT terdiri dari soal *Listening* untuk 30-40 menit, *Structure* dan *Written Expression* selama 25 menit dan *Reading Comprehension* selama 55 menit dan *Writing* untuk 30 menit [11]. Sedangkan IBT mempunyai soal *Reading* 60-80 menit, *Listening* 60-90 menit, *Speaking* 20 menit dan *Writing* 50 menit [12]. Komponen *Speaking* pada IBT ini menarik untuk dijadikan tujuan diciptakannya sebuah *game* edukasi karena dipercaya bahwa siswa akhirnya dapat menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam percakapan dan tidak sekedar berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan dari soal-soal pilihan ganda. Hal ini sesuai dengan apa yang telah diutarakan oleh Tania Horak dan Diane Wall bahwa “students will learn to communicate orally – not to learn a skill simply to do well on a test” [13].

Mengetahui bahwa belum ada program yang serupa IBT di pasaran untuk anak SMP, maka tim peneliti sengaja membuat sebuah inovasi *game* edukasi yang mengadopsi IBT itu. Perbedaan yang mencolok pada IBT dan inovasi yang dirancang oleh penulis adalah macam bahasan topik yang dipilih dan waktu yang diberikan untuk siswa, sehingga jam pelajaran Bahasa Inggris di sekolahnya dapat dibuat lebih efektif dengan memainkan *game* edukasi yang mengadopsi soal-soal latihan seperti TOEFL.

3. Perancangan Game Edukasi yang Mengadopsi TOEFL

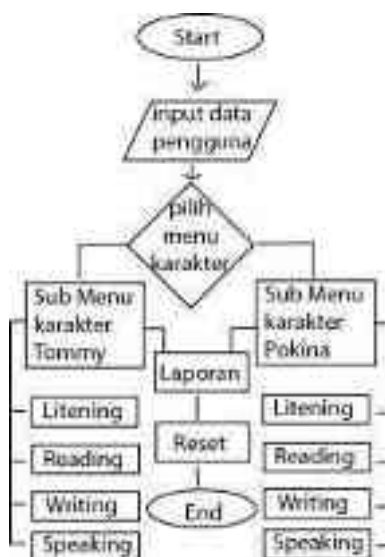
Penulis merancang sebuah produk *game* edukasi yang dinamakan *Tommy & Pokina English Language Game Software* dengan tujuan agar siswa SMP dapat belajar Bahasa Inggris dengan lebih optimal melalui sebuah permainan yang edukatif. Game yang dirancang mengakomodasi bentuk soal TOEFL yang mengukur ketrampilan Bahasa Inggris yang dimulai dari mendengarkan suatu topik tertentu, kemudian membaca suatu topik sambil mengasah pemahaman kosa kata, ke pemakaian tata bahasa yang akurat pada kalimat-kalimat yang dipakai dalam tes tertulis dan tes berbicara. Ketrampilan tersebut saling berkaitan, oleh karenanya siswa harus mampu mengintegrasikan keempat macam ketrampilan Bahasa Inggris itu untuk dapat menjawab soal-soal yang diujikan itu.

Soal latihan TOEFL yang biasa dipasarkan di Indonesia memanfaatkan bentuk PBT sehingga latihan-latihan yang seringkali diketahui oleh para pendidik maupun siswa Bahasa Inggris tidak sampai menyentuh soal *speaking* [11]. Untuk soal *writing*-pun jarang diberikan dikarenakan sistem penilaian lebih rumit dibandingkan soal *listening* dan *reading* yang dapat mengandalkan soal *multiple choice* dan jawabannya sudah ada rumusannya.

Soal TOEFL *speaking* pernah diberikan oleh pihak ETS, yang adalah penyelenggara resmi TOEFL, dalam test IBT dan CBT. Namun kedua macam test ini tidak banyak didapati di pasaran. Selain biaya penyelenggaraan CBT cukup mahal dan tidak mudah dilaksanakan karena harus terhubung dengan ETS pusat pada saat tes *speaking*, maka tes model seperti ini sudah tidak diadakan. Sedangkan IBT ([12] yang mengandalkan peserta tes yang mempunyai konsentrasi tinggi karena soal dari *listening*, *reading*, *writing* dan *speaking* yang berlangsung selama 3 jam tes itu sifatnya terintegrasi. Dengan kata lain, untuk dapat mengerjakan soal yang terakhir, siswa harus dapat mengerjakan soal-soal yang sebelumnya dulu. Jika siswa tidak paham dengan apa yang

sebelumnya telah didengar dan dibaca, maka soal *writing* dan *speaking* yang mempertanyakan beberapa topik yang telah diketahui dari latihan *listening* dan *reading* akan mengalami kendala untuk

TOEFL adalah tes yang biasa dipakai untuk menyeleksi siswa agar dapat masuk ke sebuah Pendidikan Tinggi dengan cara melihat kemampuan Bahasa Inggrisnya melalui minimal empat macam ketrampilan. *Tommy & Pokina English Language Game Software* yang diciptakan untuk siswa SMP bertujuan agar siswa Indonesia pada khususnya mempunyai pengalaman awal untuk mengerjakan tes itu dalam suasana yang menyenangkan karena dibuat bagaikan sebuah permainan. Berbeda dengan TOEFL yang biasa disiapkan, yaitu yang berdurasi selama kurang lebih 3 jam, *software game* edukasi yang diciptakan penulis ini hanya berdurasi 45 menit supaya sisa waktu 15 menit dalam 1 jam pelajaran Bahasa Inggris dapat dialokasikan oleh para guru SMP untuk mempersiapkan perangkat PC masing-masing siswa dengan meng-*install game software*-nya. Mempertimbangkan bahwa siswa SMP masih senang bermain, maka agar siswa merasa senang, soal yang diberikan dibuat semenarik mungkin.



Gambar 3 Flowchart Permainan

Cara menarik perhatian siswa, antara lain adalah untuk soal *listening*-nya, para tokoh digital animasinya yaitu *Tommy & Pokina* telah ditampilkan dalam bentuk karakter kartun yang dapat bergerak dengan lucu. Karakter itu dapat berbicara dalam Bahasa Inggris dengan kosa kata yang telah terukur dengan kemampuan kosa kata yang mampu dimengerti oleh para siswa SMP. Dengan demikian, rasa bosan untuk mempelajari Bahasa Inggris secara klasik di kelas dimana siswa hanya mendengarkan keterangan guru dan berlatih tanpa adanya visualisasi dan suara music dapat dihindari. Dengan karakter kartun yang dianimasikan dan adanya latihan pilihan ganda yang menarik di depan layar PC masing-masing, para siswa SMP akan merasa tertantang terus untuk mempelajari Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan seperti yang disuguhkan oleh *software game* yang edukatif ini.

Selain sarana pembelajaran bagi siswa, *software game* ini juga memberi kesempatan untuk para guru menilai kemampuan siswanya dengan fasilitas laporan (*report*) pada akhir program yang hanya dapat di akses oleh admin *game* dan guru Bahasa Inggris kelas itu. Dengan dilindungi oleh mekanisme kata sandi, fasilitas laporan dapat menampilkan hasil penilaian siswa berdasarkan jawaban yang telah diberikan oleh siswa. Hasil jawaban siswa langsung tersimpan dalam bentuk *soft file*. Khususnya untuk *speaking* ada file suara rekaman tersendiri, sehingga dapat memudahkan guru untuk menilai hasil masing-masing siswa yang mengerjakannya pada PC yang berbeda.

Bahan cerita yang digunakan dalam *software game* edukasi yang mengadopsi soal TOEFL ini berasal dari hasil penelitian yang menjadi dasar dari buku cerita bergambar *Poki si sawi Koki* dan *Tomi si Aktor Tomat* [14] yang diterbitkan oleh PT Gramedia. Penulis utamanya adalah pencipta utama dari *game* edukasi ini juga. Serupa dengan bukunya, materi yang didapati pada soal *listening* dan *reading* dapat membuat siswa mengetahui macam vitamin dan zat yang terkandung dalam sayuran sawi maupun tomat. Jika dalam buku, kosa kata yang dipakai adalah untuk konsumsi anak

berumur 5-8 tahun, untuk *game* edukasi ini, kosa kata yang dipakai sedikit lebih kompleks, yaitu yang berkisaran 1000 kosa kata Bahasa Inggris.

Inti cerita dari buku cerita bergambar itu telah divisualisasikan dan ditampilkan dalam bentuk digital animasi guna melengkapi latihan *listening*. Jadi, siswa disuasionakan untuk melihat dan mendengarkan cerita untuk kemudian dapat menjawab soal-soal pilihan ganda. Latihan berikutnya adalah bacaan yang memberi info lebih rinci tentang karakter kartun sayur yang mempunyai kandungan gizi yang dapat menyehatkan siswa. Dibandingkan buku cerita bergambar, bacaan yang tampil pada latihan *reading* ini lebih panjang dengan memanfaatkan kosa kata yang lebih kompleks karena ditujukan pada siswa yang bukan di SD melainkan untuk siswa yang berumur sekitar 13-15 tahun yang sedang mengikut pelajaran kelas 8 di SMP. Target *game* adalah siswa kelas 8 karena siswa yang berada di kelompok kelas ini dinilai sudah menguasai kosa kata serta tata bahasa Inggris yang memadai dibandingkan yang di kelas 7 sehingga mampu untuk mengerjakan soal-soal TOEFL.

Proses apa saja yang dilalui penulis dalam merancang *game* edukasi ini? Berikut adalah diskusi yang lebih rinci untuk memperlihatkan sistem informasi yang dilakukan demi menciptakan sebuah *game* teknologi yang edukatif ini.

4. Proses Pembuatan *Game Software*

Seperti layaknya pembuatan sebuah *game software* lainnya, *Tommy & Pokina English Language Game Software* dibuat dengan melakukan empat proses utama, yaitu melakukan (1) perencanaan (menentukan tujuan dan sasaran, membuat storyboard, membuat flowchart jalannya aplikasi); (2) persiapan (membuat asset dan mencari referensi yang mendukung pembuatan sebuah *software game*); (3) percobaan (melakukan uji coba); dan (4) implementasi. Masing-masing proses dijelaskan sebagai berikut:

4.1. Perancangan

4.1.1. Menentukan Tujuan

Perancangan diawali dengan menentukan tujuan. Menentukan tujuan dibutuhkan untuk mengetahui rencana hasil akhir pembuatan aplikasi, dalam hal ini adalah melatih anak-anak setingkat SMP kelas 8 untuk belajar TOEFL. Selain itu, tujuan juga sebagai batasan dalam pembuatan aplikasi, sehingga proses pembuatan tidak meluas dan lebih efisien.

Tujuan diciptakannya *game* yang mengadopsi soal TOEFL ini adalah agar anak Indonesia sudah sejak dini diperkenalkan ke soal-soal TOEFL yang sifatnya meningkatkan ketrampilan siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan serius tapi sekaligus menyenangkan. Kelebihan dari produk *game* adalah adanya tes *Writing* dan *Speaking*, yang jarang dilatih di sekolah karena keterbatasannya waktu.

Sasaran merupakan salah satu tolak ukur untuk menentukan sebuah tampilan dan fungsinya. Contohnya umur, tampilan visual dan fungsi aplikasi kalkulator untuk anak-anak akan berbeda dengan kalkulator untuk orang dewasa. Walaupun berfungsi sebagai alat bantu menghitung, kalkulator untuk orang dewasa akan terlihat lebih monoton, dan memiliki fungsi operasi yang lebih banyak dan rumit jika dibandingkan dengan yang untuk anak-anak. Serupa dengan kalkulator, maka pembuatan *software game* ini juga memperhitungkan kelompok umur siswa yang dijadikan target sebagai penggunaannya. Oleh karena targetnya adalah anak kelas 8, maka cerita yang diberikan dalam *listening* dan *reading* dibuat menarik untuk kelompok umur itu. Soal *writing* dan *speaking* pun dibuat yang mudah, yaitu untuk *writing* tinggal menulis instruksi untuk memasak menu yang resepnya dapat dilihat selama menulis *writing*. Untuk *speaking*, siswa diminta untuk mendeskripsikan secara oral tentang warna dan bentuk fisik karakter kartun sayur yang dijadikan soal dalam *game software*.

Selain umur, sasaran juga dibagi menjadi dua kelompok jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan. Sehingga perlu adanya opsi untuk mewakili masing-masing kelompok. Opsi yang dapat diberikan adalah dengan membuat dua karakter yang mewakili masing-masing kelompok. Kelompok jenis kelamin laki-laki diwakili oleh karakter Tommy yang digambarkan sebagai seorang laki-laki berbentuk tomat, yang juga bekerja sebagai seorang aktor terkenal. Kelompok jenis kelamin perempuan diwakili oleh Pokina yang digambarkan sebagai seorang perempuan berbentuk sawi, yang bekerja sebagai seorang koki.

4.1.2. Membuat Storyboard

Storyboard memiliki definisi sebagai sebuah media sketsa gambar yang disusun secara urut dan bersambung sesuai dengan alur cerita. Pembuatan storyboard harus berdasarkan dengan tujuan dan sasaran. Karena sasaran pengguna adalah siswa kelas 8, maka tampilan antarmuka dibuat sedemikian rupa untuk mudah dimengerti. Untuk membuat tampilan lebih menantang untuk para siswa, permainan menggunakan tema kartun animasi. Hal ini juga bertujuan agar pengguna lebih nyaman dalam menjalankan aplikasi ini.

Selain itu, *storyboard* juga menjadi panduan untuk pembuatan aplikasi baik *flowchart* pemrograman, tataletak tombol, tema, bahkan latar belakang musik yang akan digunakan. Sehingga penggambaran *storyboard* harus dilakukan dengan sangat rinci.



Gambar 2. *Storyboard* Perancangan Letak Asset pada Game di Tampilan Menu Utama

Dengan adanya sketsa gambar dari *storyboard* maka dapat diperkirakan asset apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi. Di bawah ini adalah contoh *storyboard* untuk menu utama *game software* Tommy & Pokina (lihat gambar 2).

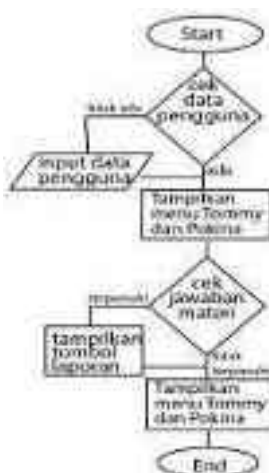
Pada gambar tersebut terlihat visualisasi sederhana mengenai tampilan halaman menu dalam kondisi-kondisi yang berbeda beserta keterangan di bagian bawah yang memberi deskripsi tentang tampilan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar semua kemungkinan yang akan terjadi dapat digambarkan dan kemudian dijadikan sebagai landasan pembuatan *game*. Pada gambar di atas terlihat tampilan yang dibuat sederhana, untuk membuat pengguna mudah mengerti dengan jalannya aplikasi ini.

4.1.3. Membuat Flowchart Jalannya Aplikasi

Flowchart adalah visualisasi urutan jalannya suatu proses. Di dalam sebuah aplikasi terdiri dari beberapa proses. Di dalam proses terdapat tahapan-tahapan yang harus berurutan, termasuk aturan-aturan yang harus dilakukan. Pembuatan *flowchart* ditujukan merancang urutan proses dalam pemrograman yang akan dibuat beserta aturan-aturan yang digunakan seperti batasan waktu yang ada pada *Toefl test* sesungguhnya. Hal ini juga dimaksudkan untuk dapat mendeteksi kemungkinan adanya proses yang tidak diinginkan.

Selain itu *flowchart* dipakai sebagai acuan dalam pembuatan sebuah program aplikasi, karena di dalamnya terdapat visualisasi alur program yang akan dibuat. Dari pembuatan *flowchart* dapat dilihat referensi fungsi program apa saja yang dibutuhkan dalam proses. Hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan aplikasi.

Gambar 3 menunjukkan alur *flowchart* untuk halaman menu utama. Pada proses pertama program akan melihat apakah sudah ada data pengguna atau belum. Jika belum akan muncul canvas sederhana berisi form nama dan ID. Baru kemudian menampilkan halaman utama yang berisi pilihan menu karakter Tommy dan Pokina. Jika data pengguna sudah ada, maka akan langsung menampilkan halaman utama. Lalu program akan melihat apakah semua materi (*listening, reading, writing, dan speaking*) dari salah satu karakter sudah memiliki nilai yang disimpan atau belum.



Gambar 3. Flowchart Menu utama

Jika terpenuhi, maka tombol untuk membuka halaman laporan akan dimunculkan, tapi jika tidak, tidak terjadi apa-apa. Dengan demikian jalannya alur program pada menu utama dapat digambarkan dengan adanya *flowchart* tersebut. Sehingga peneliti memiliki batasan fungsi saat proses pembuatan aplikasi dilakukan.

4.2. Persiapan

4.2.1. Membuat Aset

Aset adalah bahan atau material yang dibutuhkan di dalam aplikasi, seperti gambar, latar belakang gambar, latar belakang musik, video, bentuk tulisan, dll. Pembuatan aset disesuaikan menurut tema, sasaran dan tujuan, agar pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi dengan *interface* yang ada di dalam aplikasi.

Pembuatan aset dilakukan berdasarkan tampilan dan keterangan yang ada pada *storyboard*. Ini dimaksudkan agar aset-aset yang dihasilkan memiliki keselarasan, baik gambar dan musik.



Gambar 4. Desain Asset Button pada aplikasi

Pembuatan aset seperti terlihat pada Gambar 4, telah mengambil tema kartun, sesuai dengan tema buku yang menjadi cerita dalam aplikasi. Selain itu, desain-desain yang sederhana disekitarnya yaitu adanya tulisan *listening*, *reading*, *writing*, *speaking*, yang berwarna-warni memudahkan pengguna untuk memilih melakukan soal yang mana dalam menjalankan aplikasi.

4.2.2. Mencari Referens yang Diperlukan

Referensi digunakan sebagai landasan teori saat melakukan percobaan. Referensi yang dimaksud di sini adalah referensi dalam pembuatan aplikasi ini, baik fungsi pemrograman, cara mengimplementasikan fungsi, memberikan efek-efek, dan lain-lain. Pengumpulan referensi disesuaikan dengan kepentingan tim peneliti dalam membuat *software*. Dalam hal ini, peneliti telah mencari dan membaca buku dan artikel dari jurnal dan internet, selain melihat video-video tutorial yang membuat peneliti menjadi tahu tentang bahasa pemrograman.

Pengumpulan referensi dilakukan mengacu pada *storyboard* dan *flowchart* yang telah dibuat. Sehingga pencarian referensi tidak meluas dan tidak tepat sasaran. Hal ini dapat menambah efisiensi waktu yang digunakan dalam mengumpulkan referensi.

Untuk *software game* yang diciptakan ini, peneliti dihadapkan pada pemakaian *game engine* Unity 3D, yang bahasa pemrogramannya memakai C#. Unity 3D digunakan karena dapat digunakan secara gratis untuk alasan edukasi, sehingga peneliti dapat mengeksplorasi *software* ini dengan bebas. Kemudian dari pengumpulan referensi yang dilakukan, pada umumnya didapatkan fungsi-fungsi yang menggunakan bahasa pemrograman C#, sehingga diputuskan untuk menggunakan bahasa pemrograman tersebut, walaupun Unity 3D mendukung bahasa dua jenis pemrograman yaitu C# dan JavaScript.

4.3. Percobaan

4.3.1. Melakukan Percobaan

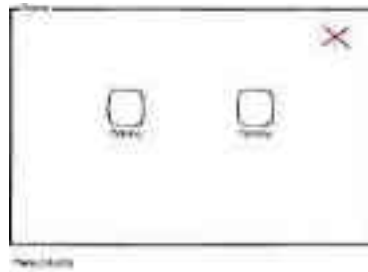
Dari referensi-referensi yang telah didapat, aplikasi *software game* ini dapat dibuat. Setiap referensi tentang cara pembuatan aplikasi harus melalui tahapan percobaan untuk mengetahui referensi tersebut sesuai dan dapat digunakan atau tidak. Kesesuaian referensi sangat mempengaruhi kinerja aplikasi yang akan dibangun. Percobaan dilakukan terpisah dengan project utama, agar steril dan tidak merusak atau mengganggu project utama.

Terkadang ada beberapa referensi yang memiliki tujuan sama tetapi menggunakan cara yang berbeda. Contoh seperti fungsi “if” dan “switch case” yang sama-sama memeriksa kondisi tertentu untuk kemudian menjalankan perintah tertentu. Dalam contoh tersebut seberapa banyak kemungkinan kondisi yang terjadi menentukan penggunaan fungsi.

Di dalam tahap percobaan, untuk mengetahui alur program berjalan, penentuan referensi mana yang bisa digunakan dan cocok dengan aplikasi yang sedang di bangun menjadi proses yang penting untuk dilakukan. Karena akan meningkatkan kinerja perangkat yang digunakan dan lebih efisien.

4.4. Implementasi

Setelah mendapat aset, referensi dan pengetahuan yang cukup dari percobaan yang dilakukan, saatnya mengimplementasikannya pada *game engine*. Dengan menggunakan *game engine*, pembangunan aplikasi menjadi lebih mudah. *game engine* membantu memvisualisasikan aplikasi apa yang akan kita buat. Sehingga kita dapat melihat secara langsung hasil yang kita buat, baik pemrograman, suara, gambar visual, dan lain-lain.



Gambar 5. Tataletak storyboard

Tahapan implementasi adalah proses dimana aset gambar yang ada diberi *script* pemrograman, yang tataletaknya sesuai dengan *storyboard* (lihat Gambar 5) dan alur programnya sesuai dengan *flowchart*. Untuk tataletak posisi tombol dan gambar latar belakang dapat di modifikasi sesuai kebbutuhan, sehingga lebih menarik bagi pengguna.



Gambar 6. Tampilan menu

Seperti terlihat di Gambar 6, tampilan ikon Tommy dan Pokina terlalu kecil pada *storyboard*, sehingga dilakukan modifikasi pada saat implementasi. Ikon Tommy dan Pokina dimodifikasi ukurannya dengan menambah ukuran ikon. Ini dimaksudkan untuk mengisi layar yang tampak kosong. Kesederhanaan tampilan ini karena aplikasi ini bertujuan agar mudah untuk

dimengerti para siswa kelas 8, dengan hanya ada dua ikon dan tombol keluar. Dengan demikian pengguna akan lebih nyaman dengan tampilan antarmuka tersebut.

4.4.1. Main Menu

Di bawah ini adalah tampilan dari menu utama *game software* yang telah diciptakan:



Gambar 7. Tampilan menu untuk pilih cerita



Gambar 8. Tampilan menu untuk *login*

Pada kedua gambar di atas ditunjukkan adanya menu untuk memilih cerita Pokina atau Tommy. Untuk memulai, pengguna harus *login* dengan mengisi nama dan nomor ID. Hal tersebut untuk membedakan hasil jawaban dari setiap pengguna, karena hasil keluaran berupa file tersendiri berdasarkan nama dan id pengguna. Nantinya hasil nilai dapat dilihat oleh admin atau guru pendamping.

Formulir hanya akan muncul saat pengguna pertama kali masuk aplikasi dan ketika admin atau guru pendamping telah selesai dan meriset nilai. Sehingga dapat langsung digunakan oleh pengguna lain. Pada tampilan menu utama ada dua pilihan ikon Tommy dan Pokina untuk dua macam pilihan cerita yang berbeda, yang masing-masing pilihan akan menuju ke sub menu masing-masing.

4.4.2. Sub Menu

Pada perancangan *flowchart* pada submenu didapatkan gambar nomer 9. Pada *flowchart* di atas terlihat urutan jalannya program pada jendela submenu. Pertama akan ditampilkan pilihan materi Toefl yang terdiri dari 4 materi, yaitu *listening*, *reading*, *writing* dan *speaking*. Kemudian dilakukan pemeriksaan pada jawaban masing-masing materi, jika materi sudah memiliki jawaban, maka pada samping ikon materi terdapat tanda centang, juga mencegah pengguna untuk mengerjakan soal pada materi tersebut lagi. Hal ini disesuaikan dengan

TOEFL sebenarnya yang tidak memperbolehkan membuka kembali soal pada materi yang telah dikerjakan.



Gambar 9. Flowchart Submenu

Setelah jalannya program ditentukan dan dibuat script pemrogramannya, kemudian dikombinasikan dengan gambar. Di bawah ini adalah tampilan dari sub menu Pokina:



Gambar 10. Tampilan Submenu Materi



Gambar 11. Tampilan Menu Awal Kategori Soal Setelah Selesai Dikerjakan

Sub menu berisi empat materi dasar dalam TOEFL, masing-masing menu akan menuju pada soal yang berbeda. Gambar kedua menunjukkan bahwa materi *listening* sudah selesai dikerjakan, sehingga tidak dapat dikerjakan kembali.

Tampilan *interface* dibuat sangat sederhana agar pengguna tidak kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Tombol kembali yang berupa tanda segitiga putih yang ada di dalam lingkaran merah digunakan untuk kembali ke menu utama.

4.4.3. Listening

Materi *listening* pada soal TOEFL yang biasanya hanya menggunakan suara dalam penyampaian cerita. Dalam aplikasi ini dimodifikasi dengan membuat inovasi yaitu dengan menggunakan film animasi pendek. Dengan demikian pemanfaatan perangkat media dapat dimaksimalkan. Selain itu inovasi ini juga dibuat agar pengguna yang masih tergolong anak-anak tertarik dan tidak merasa bosan dengan aplikasi ini.

Di dalam soal *listening* ada perintah untuk melihat sebuah film mengenai tokoh utama yaitu Pokina atau Tommy, dengan masing-masing mempunyai soal yang berbeda. Film animasi pendek ditayangkannya sebagai bahan materi *listening*. Berikut adalah tampilan menu *listening*. Gambar berikut adalah tampilan menu soal *listening* yang diarahkan untuk menjawab pertanyaan setelah menonton film animasi pendek:



Gambar 12. Tampilan Menu Soal *Listening*

Pada TOEFL yang sesungguhnya, diberikan waktu tertentu untuk menjawab pertanyaan begitu pula diberikan waktu dalam menjawab pertanyaan dalam aplikasi ini. Setelah menonton film pendek, pengguna diminta untuk mengerjakan beberapa soal dengan batasan waktu 30 detik per soal. Tipe soal dalam materi *listening* adalah pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Dengan tanda panah ke kanan dan kiri untuk melanjutkan dan memundurkan soal, pengguna dapat melihat kembali soal sebelumnya, sebelum waktu yang ditentukan habis. Jika waktu habis, secara otomatis soal akan tertutup dan kembali ke sub menu, dan jawaban akan tersimpan. Jika waktu yang ditentukan belum habis, dan soal sudah selesai dikerjakan, maka tombol *finish* dapat langsung di klik untuk menyimpan jawaban dan kembali ke sub menu tanpa menunggu waktu yang dipersiapkan itu habis.



Gambar 13. Tampilan Menu Soal *Listening* Setelah Melihat Film Animasi

4.4.4. *Reading*

Dalam materi *reading*, pada karakter Pokina, pengguna diberi soal dengan bacaan disampingnya. Bacaan yang ada di sebelah kiri soal dapat di-*scroll* ke atas dan bawah. Waktu yang diberikan adalah 10 menit. Dalam waktu tersebut, pengguna harus menjawab 10 pertanyaan pilihan ganda. Jika waktu yang diberikan habis, secara otomatis jawaban yang ada akan tersimpan, dan akan kembali ke sub menu. Gambar berikutnya adalah tampilan menu soal *reading*:



Gambar 14. Tampilan Menu Soal *Reading*

4.4.5. *Writing*

Berbeda dengan pertanyaan pada materi *listening* dan *reading*, dalam materi *writing* hanya ditam, pengguna diperintahkan untuk menulis maksimal 1000 karakter, mengenai bagaimana cara membuat es krim dengan menggunakan *pak-choy* atau sawi. Waktu yang diberikan untuk menulis adalah 15 menit. Jika waktu yang diberikan habis, maka jawaban akan disimpan dan kembali ke sub menu.

Tapi, jika pengguna sudah selesai menjawab sebelum waktu habis, maka cukup dengan menekan tombol *finish*, maka jawaban akan disimpan dan kembali ke sub menu.

Sebagai referensi jawaban, pengguna diberikan contoh resep cara membuat es krim dengan *pak-choy* atau sawi. Resep terdiri dari beberapa halaman yang disusun berurutan, dibagikan kiri. Tampilan resep dapat ditarik keatas dan kebawah untuk dapat melihat resep selanjutnya sehingga memudahkan pengguna dalam membacanya.

Pembatasan pada jumlah karakter jawaban dikarenakan kelemahan program yang hanya dapat menampung jawaban sebanyak 1000 karakter. Berikut adalah tampilan pada materi *writing*:



Gambar 15. Tampilan Menu Soal *Writing*

4.4.6. *Speaking*

Pada materi *speaking*, umumnya pada TOEFL tertulis melewati materi ini, karena keterbatasan untuk mendengarkan banyak peserta ujian dalam waktu bersamaan. Tetapi pada aplikasi ini digunakan perekam suara, sehingga admin atau guru pendamping dapat menilai dengan mendengarkan suara rekaman tersebut. Sehingga penilaian dapat dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan. Dengan begitu, keterbatasan pada TOEFL untuk materi *speaking* dapat dihilangkan.

Pada materi ini pengguna diminta untuk melihat gambar karakter Pokina atau Tommy yang disusun dalam sebuah poster di bagian samping kiri. Setelah mengetahui apa yang harus dilakukan dengan membaca instruksinya, siswa kemudian diminta untuk merekam suaranya sendiri dengan menekan tanda *record* dan mendiskription tentang apa yang terlihat pada gambar. Siswa diberi waktu 10 menit untuk merekam, waktu akan dimulai ketika pengguna sudah menekan tombol *record*. Perekam akan berhenti dengan sendirinya setelah 10 menit atau bila tombol *stop* telah ditekan.



Gambar 16. Tampilan Menu Soal *Speaking*

Hasil dari rekaman akan segera tersimpan di PC atau perangkat penyimpanan, dalam satu folder yang sama dengan hasil penyimpanan jawaban untuk tiga sesi yang lainnya, yaitu untuk soal *listening*, *reading* dan *writing*.

4.4.7. *Report*

Jika semua soal materi pada salah satu cerita sudah selesai dikerjakan, maka akan muncul tombol *report* pada menu utama. Untuk melihat nilai yang didapat, harus memasukkan kata sandi. Maka hanya admin atau guru yang boleh melihat hasil dari pengujian, seperti yang dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Menu *Report*



Gambar 18. Tampilan Menu Hasil *Report* Nilai

Fungsi *report* adalah untuk menampilkan jawaban akhir dari semua materi untuk menentukan jumlah jawaban yang benar. Khususnya untuk materi *speaking*, hasil rekaman pengguna akan tersimpan di dalam folder file dimana aplikasi ini berada. Tampilan halaman report dapat dilihat pada gambar 17. Sedangkan tampilan hasil nilai dapat dilihat pada gambar 18.

Untuk penggunaan secara masal dengan user yang harus bergantian dalam menggunakan perangkat, dapat dilakukan dengan cukup menekan tombol reset pada halaman *report*. Tombol reset akan menghapus semua data jawaban dari pengguna sebelumnya, tetapi juga sekaligus menyimpan hasil jawaban tersebut kedalam sebuah file, yang dapat diakses oleh admin atau guru. Dengan begitu pengguna selanjutnya dapat langsung menggunakan aplikasi ini dari awal tanpa mengganggu data nilai dari pengguna sebelumnya. Sehingga penilaian dapat dilakukan pada perangkat yang berbeda dan pada waktu yang berbeda juga dengan mengumpulkan keluaran data nilai dari aplikasi.



Gambar 19. Tampilan Dua Macam Menu *Report* Untuk Pokina Dan Tommy

Ada dua keluaran data nilai pada setiap hasil pengujian pengguna. Pertama adalah data teks yang dapat di akses menggunakan notepad. Data teks berisi hasil nilai pada materi *listening* dan *reading*, beserta nomor yang salah dan benar. Pada data tersebut juga berisi jawaban pada materi *writing*, yang merupakan jawaban esai, sehingga guru pendamping dapat menilau secara objektif.

Kemudian juga ada data suara dengan ekstensi *.wav* yang berisi jawaban dari materi *speaking*. Kedua data tersebut berada di dalam folder dimana aplikasi ini berada. Hasil dari setiap pengguna di pisahkan dalam folder sesuai data nama dan ID yang dimasukkan ketika memulai permainan.

5. Kesimpulan

Tommy & Pokina English language game software ini merupakan *game* edukasi pembelajaran Bahasa Inggris yang diciptakan seperti TOEFL dan diperuntukkan bagi pelajar SMP kelas 8. Bentuk soal TOEFL yang dipilih memiliki empat kategori. Yang pertama, yaitu adanya film animasi digital untuk melengkapi latihan *listening*. Dengan kelompok umur sekitar 13-15 tahun, adanya visualisasi membuat siswa lebih mudah mengerjakan soal-soal pilihan ganda yang ditampilkan setelah *listening* tentang bagaimana mengkonsumsi sayuran terjadi.

Kategori kedua adalah *reading* dimana siswa lebih diperkaya tentang manfaat sayuran yang ditinjau dari kandungan vitamin, zat dan gizi yang ada. Hal ini dilanjut dengan kategori ketiga, yaitu *writing* dimana siswa diminta memperhatikan menu yang mengolah sayuran yang dibahas di *listening* dan *reading* tadi, untuk kemudian siswa harus menuliskan apa yang perlu dilakukan jika mengolah sayuran itu sendiri.

Kategori terakhir adalah *speaking* dimana siswa diminta melihat sebuah poster yang menampilkan karakter kartun sayuran yang dipilih sehingga dapat merekam suaranya sendiri ke perangkat PC tentang ciri-ciri fisik dan warna dari kartun tersebut. Semua hasil jawaban siswa itu kemudian dikemas dalam sebuah report yang dapat dilihat oleh admin atau guru Bahasa Inggris sehingga mudah baginya untuk memberi evaluasi atas seberapa baik pengerjaan soal-soal dalam Bahasa Inggris yang mengadopsi TOEFL itu.

Kategori dan macam soal TOEFL yang tercipta untuk *Tommy & Pokina English language game software* seperti tersebutkan di atas belum pernah diciptakan oleh siapapun maka hasil ciptaan yang telah dibuat oleh tim peneliti dinilai sebagai suatu inovasi dalam dunia pendidikan.

Ucapan terimakasih

Tim peneliti yang terdiri dari Ekawati dan Brenda mengucapkan terimakasih kepada Kemenristek Dikti di Indonesia atas pemberian kontrak no. 011/K6/KM/SP2H/PENELITIAN/2017 dan atas hibah yang diberikan untuk melaksanakan PPT (Penelitian Produk Terapan) dengan judul “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya”. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada pemberi Beasiswa Unggulan yang telah memberikan hibah kepada Prima untuk menyelesaikan pendidikannya.

Daftar Pustaka

- [1] W. Wibisono dan L. Yulianto, “Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan,” *Journal Speed-Sentra Penelitian Edukasi*, vol. 2, no. 2, pp. 37–42, 2010. Tersedia di: DOI: <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878>
- [2] S. Surati, “Strategi Pembangunan Game Edukasi Berbasis Desktop untuk Anak Usia 4-6 Tahun,” *Journal Speed-Sentra Penelitian Edukasi dan Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 8–17, 2014. Tersedia di: <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1239/1227>
- [3] Vasudevamurt, Vinay Bhargav dan Alexander Uskov, “*Serious Game Engines : Analysis and Applications*”, Dalam *Proceeding of 2015 IEEE International Conference on Electro/Information Technology (EIT)*, 2015, hal. 440 – 445.
- [4] Furuichi, Masakazu, Megumi Aibara dan Kazuki Yanagisawa, “*Design and Implementation of Serious Games for Training and Education*”, Dalam *Proceeding of 2014 UKACC International Conference on Control (CONTROL)*, 2014, hal. 691 – 695

- [5] Bubphasuwan, Natsakon, dkk, "Serious Game Learning for Novice Practitioners in Psycomotor Domain", Dalam *Proceeding of 2016 Fifth ICT International Student Project Conference (ICT-ISPC)*, 2016, hal. 150 – 153.
- [6] Toma, Irina, Mihai Dascalu, Stefan Trausan-Matu., "Seeker: A Serious Game for Improving Cognitive Abilities", Dalam *Proceeding of 2015 14th RoEduNet International Conference - Networking in Education and Research (RoEduNet NER)*, 2015, hal. 73 – 79
- [7] A. Luthfi, "Mengenal Unity, Engine Game Untuk Developer," *celebrity.okezone.com*, 28 November 2014. [Online]. Tersedia di: <https://techno.okezone.com/read/2014/11/28/207/1071900/mengenal-unity-engine-game-untuk-developer> [Tanggal Akses: 01-Sep-2017].
- [8] J. Y. Siswanto, D. T. Ardianto, dan E. Srisanto, "Perancangan Video Game Legenda Anglingdarma," Dalam *DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, hal. 12, 2014.
- [9] L. Nurjannah, "Pembuatan Game 'Main Kata' Sebagai Sarana Pendidikan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Unity 3D," Disertasi, Universitas Sebelas Maret, 2014.
- [10] H. I. Agustien, "The 2013 English Curriculum: the Paradigm, Interpretation, and Implementation". Dalam H. P. Widodo, & N. T. Zacharias (Eds.), *Prosiding Recent Issues in English Language ducation: Challenges and Directions* 2014, hal. 40-65. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- [11] "TOEFL: Paper-based Test: Frequently Asked Questions," Dalam <http://www.ets.org>. [Online] [Tanggal Akses: 01-Sep-2017].
- [12] "TOEFL iBT: About the Test," www.ets.org. [Online]. tersedia di: www.ets.org/toefl/ibt/about?WT.ac=toeflhome_ibtabout2_121127. [Tanggal Akses: 01-Sep-2017].
- [13] D. Wall dan T. Horak, "The Impact of Changes in the TOEFL Examination of Teaching and Learning in Central and Eastern Europe: Phase 1, The Baseline Study. Monograph Series: MS – 34," Lancaster: Lancaster University, 2006, hal .1 - 191.
- [14] Dukut, Ekawati Marhaenny dkk. "Using Popular Cultures Media of Indonesian-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children" Dalam *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, vol. 14, no. 1, hal. 36-47, Juli 2014. Tersedia di: <http://repository.unika.ac.id/15538/1/Eka%20dkk%2055-105-2-PB.pdf> <http://journal.unika.ac.id/index.php/celt/article/view/55/47>
2. Ada satu lagi artikel yang berada dalam status di **SUBMIT** yaitu **di jurnal terakreditasi SISFORMA**. Judulnya, "Designing Tommy and Pokina Educative Language Game Software: a Transnational Popular Culture Project". Berikut buktinya.



Designing Tommy and Pokina Educative Language Game Software: a Transnational Popular Culture Project

Ekawati Marhaenny Dukut¹, Christine Ayu Wulandari², Thecla Brenda Chandrawati²

¹English Department, Faculty of Language & Arts, ²Information System Department, Game Technology Program, Faculty of Computer Science; Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia
email: ekawati@unika.ac.id; christine15ayu@gmail.com;
brenda@unika.ac.id

Abstract – Products of popular culture are many. One of those is educative language game software. Not only is a game useful in combating boredom, but a game can increase someone's education capability. The PC (personal computer) a TOEFL-like game software created by the researchers applies the American TOEFL (Test of English as a Foreign Language) as a basis of the game. It has transnational qualities because it integrates some local Indonesian culture into an American based English competence test. Being a transnational product, the game induces creativity for a number of Indonesian-English students to have a global imagination. The popular culture product named *Tommy & Pokina language game software* is an educative game produced for 8th grade students studying at Junior High School. In designing the game, the method of symbolic analogy with the use of simple objects becomes the main characteristics of the game. In its visualization, the design process makes use of not only particular graphics, visualization effects, typography and interface; but also a number of other aspects. The aspects include the object's illustrations, viewpoint, composition, and layout in developing the game's visualization. These aspects are found to be valuable in designing the game.

Index Terms – educative language game, TOEFL-like PC game software, 8 graders, symbolic analogy, visual asset

1. INTRODUCTION

The world of gaming is a platform usually popular in digital media. In popular culture studies, video games and any other gaming media is within the study of popular culture that has transnational characteristics. The transnationality follows the condition that a product is made possible because there is an integration of a widely known or globalized product with a local one.

One of such products is a TOEFL-like PC game software that the researchers have created. The software contains exercises that follow the American made IBT (Integrated-Based

TOEFL), where there are Listening, Reading, Writing and also Speaking exercises to improve the English language mastery. Unlike the PBT (Paper Based TOEFL) whose questions are often not connecting to each other by themes and can take up around 3 hours to do the whole test, the game to be discussed here, adopts IBT, which is characterized by exercises that are related to each other and is based upon a certain theme.

The basis for creating the game software actually follows on Ref [1]'s understanding that some Indonesians purchase and use of American commodities as a crucial need to build on their self-identity. Thus, playing the PC TOEFL-like game is a way of assisting Indonesians to have a more global identity, but also, more importantly is to be more educated.

Unlike the American TOEFL, where exercises are geared for students to learn about the American culture and language expressions, the aim of creating the game, in this case, is for student players to like consuming vegetables. Through playing the game, which only lasts for around 45 minutes, information about what types of vegetables have what kinds of nutrients, vitamins and minerals are learnt. With the knowledge, the researchers predict that not only will there be an increase in English language skills, the students will also want to consume the vegetable learnt from playing the game.

Originating from Indonesia, the researchers also gave the game its innovation by inserting some local Indonesian scenes in it. The reason for doing so is to help Indonesian students who are the main target to quickly adapt with the game and feel comfortable in playing it. At the same time, if non-Indonesians are playing it, then they would learn something from the Indonesian culture.

With the understanding that playing the game can elevate students' knowledge, the educative game therefore, is regarded not only as a past-time but also as a serious game. A serious game can be entertaining, but it also has the main purpose to educate its users, thereby a game can be referred to an educative game [2]. Citing Project Tomorrow, Ref [2] continues to explain that serious games are made to support tomorrow's generations, who are innovators, leaders and engaged citizens of the world. Thus, not only will playing the game produce innovative students, but at the same time, it challenges educators to be creative in a classroom. Citing Pivec & Pivec, Ref [2] explains that, the tutor is an adviser in the education process. Not only does a tutor provides knowledge, but also contributes his/her skills to the community. Therefore, tutors and learners need to interact and collaborate within the education processes.

This paper shares the creative collaboration of an English language lecturer with a Game Technology lecturer and student. In designing the educative, and yet serious game there are a number of gaming steps to follow, which is based on a game asset development phase. The phase sets up regulations or conceptual ideas of how to play the game. Among those necessary are on how the graphics, visual effects, typography and interface [3].

Similar to other games, there are basically three aspects that need to be attended, i.e. having visualization, audio and play process of a game. In visualization, all graphic elements that are used to create an interaction with the game players must be seen. Audio wise, the game should be supported by elements that make the game real life because sounds stimulate brains to move the motoric body system. Gameplay wise, the game should have an organized story and the game programs are available to play on. These requirements are in accordance to Ref [4]'s belief that an educative game software needs media that provides a range of choices for players to choose from. If these are made available, consequently, the process of interaction or communication becomes clear enough for the players to understand well of

what becomes the main message of the game. Designing an educative game is, therefore, not an easy task, and is thus, worthwhile for discussion.

This paper discusses the process of creating a PC TOEFL-like software game, where the main target is Junior High School students. The researchers believe the game is worthwhile. This is because ever since 2013 the English classes have been banned in most Indonesian primary schools, thereby Indonesian students are lacking basic materials to study English. The time allocation given for high school level students is also not supportive. Students are only given two meetings per week. In each meeting, the teacher can effectively use 45 minutes because the 15 minutes is usually spent already on the preparation of the class activity. Ref [5] comments that it is a shame, since it is half the quality of English class time when compared to the previous curriculum. The English classroom is clearly not as important as before. Usually, the English language learning also takes place in a classical classroom with a teacher providing books for students to read and give exercises based on the understanding of the vocabulary used, in addition to questions that are grammatically based. With this kind of situation, as researchers, we are then challenged to create English game softwares that can become a valuable supplementary material to improve the English mastery of students, and at the same time assist English teachers in providing extra opportunities for students to learn English in a joyful way.

2. REVIEW OF LITERATURE

Tommy & Pokina: English Language Game Software is a PC game that uses two vegetable cartoon characters, i.e. a tomato named Tommy, and a pakchoy named Pokina as the major characters of the software. In presenting the characters, they are supported with Indonesian cultural backgrounds and costume accessories. The vegetable characters are created attractively to invite interest for Indonesian students to learn English, in addition to providing an education about the importance of consuming vegetables, and giving respect to the local culture [6].

A game “does not always give the negative impact for the players when managed correctly” [7]. This is kind of condition is usually met when players are playing and educative game. As a game, the educative game has strategies to choose from. In this game, 8th grade students are targeted as players. In playing the game, they are, firstly, asked to choose one of the two menu boxes provided. One menu box contains TOEFL-like exercises based on *Tommy the Tomato Actor*, and the other menu is based on *Pokina the Pakchoy Chef*. Upon starting the game, the first thing they do is type in their names and student numbers. After clicking the start menu, players must choose either Tommy or Pokina to do the TOEFL-like Listening exercise.

Upon clicking one of them, players are then given the task of doing the TOEFL-like Listening exercise, followed by Reading, Writing, and lastly Speaking exercise. As a player, a student is recommended to do the exercises in chronological order. The game has been set for students to play the game in order from Listening to Speaking. Information that are received while listening and seeing a video animation is developed with more complex vocabularies and storyline in the Reading section. Next, the Writing section instructs the players to write up about what they have listened, watched and read. Finally, in the Speaking section, the players are asked to report in speech what they have learnt from all of the information already acquired in the previous sections. Consequently, if they play it in a different order, the answers supplied in the game may be less reliable due to factors mentioned above.

Most Indonesian schools rely on the PC for their computer laboratory work. For this reason, in the game software a 3D Unity program is used. This program is a cross-platform

game engine that is used to develop either a 2D or 3D video games and simulations for computers. In the game, 3D unity program is employed in making the digital animation video in the Listening section. It is thus, a particularly interesting section to discuss in this paper. Following herewith is the method of making the Listening section.

3. METHOD

Unlike the real TOEFL test for the Listening section where students rely on what they hear from an audio recording, the PC educative game software makes use of visualization, i.e. the digital animation to support the Listening section. Being visual, the game is equipped with a graphic design which can make use of a 2D or 3D form [8]. The game created makes use of the 3D form. The 3D form is known to be more interesting than the 2D graphic design because it is more communicative with the dimensions that rise from the surface.

In general, the creation process and the design production of the game visual asset start with a descriptive specification that is then followed with the visual plan of the object to be shown in the game. One of those is the mapping out or in giving out the directions of the game formation. With regards to this, the design of a game usually has constraint and analogy [9]. Constraint is the graphic design in games that has a specific condition that is used as a reason for a visual design's constraint, which can consist of four conditions, i.e. radical, formal, practical and symbolic constraints. Then, analogy is the similar or different kinds of component that is borne by two or more things in design creation. The creation, in this case, usually consists of four kinds, i.e. the (1) personal, (2) direct, (3) symbolic and (4) fantasy analogy. In making an analogy, there must be a familiar concept called the analog, and the unfamiliar analogy which is referred as the target.

Because one of the purposes of creating the game is to make children want to consume vegetables, out of the four analogies described above, the game prefers to employ the symbolic analogy, which is a method that can identify an object so it may be adapted for something else [9]. For example, in visualizing Pokina, the process starts from finding an



illustration of a real pakchoy vegetable and a cartoon chef to be the model (see Figure 1):

Figure 1. Symbolic analogy of Pokina pakchoy

In *Tommy the Tomato Actor*, the first thing to do is to find a real tomato as the familiar concept of the symbolic analogy. Then, in creating the unfamiliar concept, which is the target of the analogy, the researchers find inspiration from searching a number of cartoon illustrations of the tomato that has human formations. Since the target is to have a tomato character that looks like an actor, the final step of creating *Tommy the tomato actor*, is to use imagination to create a cute, lovable cartoon figure which becomes the major character of the TOEFL-like game software (see Figure 2):

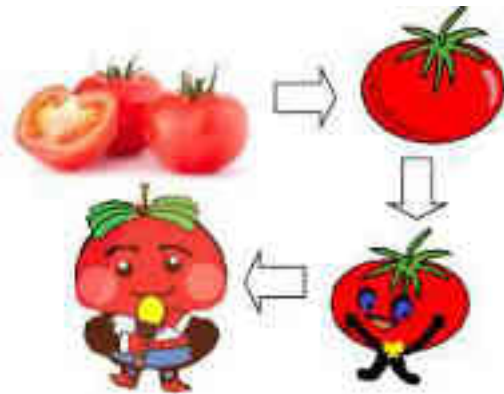


Figure 2. Symbolic analogy of Tommy tomato

In creating the digital animation, the symbolic analogy method is used not only in designing the cartoon characters as visual assets, but also in designing the properties used in a theatre for an actor.



Figure 3. Symbolic analogy of theatre

As can be seen in Figure 3, the first thing to do is to find a real life photo of people seeing in a theatre performance. In this example, the people are seeing a red curtain. Thus, using this as a familiar symbol, it is made analogous with a cartoon picture of a theatre stage. Given an inspiration of a stage with lights and red curtains, therefore, as the next step, *Tommy the Tomato Actor* is then drawn on a theatre stage. On the stage, Tommy has stage lights on him, and behind him, is a red curtain that will be opened up for him once he is ready to perform as an actor. This similar procedure is likewise done for Pokina's kitchen that has pots and pans hanging on the wall, and a gas stove to cook on, like shown in Figure 4.



Figure 4. Symbolic analogy of a kitchen

The visual asset and parts of the storyline of the digital animation for the Listening section of *Tommy & Pokina: English Language Game Software* is a development of the researchers' *I Love Vegetable* picturebook series like reported in Ref [6]. The main idea of transforming some of the information from the picturebooks into a PC game software is none other than the interest of promoting the advantages of vegetable consumption, in addition to helping Indonesian students improve their English language skills in an attractive way. Henceforth, by using symbolic analogy method as informed above, the designing process result of the PC game software is discussed as follows.

4. RESULT AND DISCUSSION

4.1. Visualization transformation of picturebook to digital animation

Basically, a book consists of texts and only has few pictures to distribute information. With this kind of situation, it does not attract young readers very well. Young readers are said to be more attracted to products that use a lot of graphics because there are attractive colors, lines, pictures, lettering, space, and photography to be seen. Not only are they effective to transmit visual messages but they can affect the readers aptly. Because of this reason, the researchers have created stories for students of Kindergarten and Elementary School level to read in the form of picturebooks. However, to attract more students, who are at a High School level, the story in picturebook form is transformed into a digital animation that is designed for a PC game software.

In designing it, a graphic model with a symbolic analogy method is used to invent a video or digital animation. In the invention, an asset design is produced. The following is a discussion on how the game software is created. First, in visualizing the video, the researchers decide on two out of the five major vegetable characters she has used in her picturebook series. The two characters chosen is *Tommy the Tomato Actor* and *Poki the Pakchoy Chef*. These two vegetable characters are chosen for the reason that most students are familiar with how red tomatoes look like, but also for the reason that not many students would know about the pakchoy vegetable.



Figure 5. *Tommy the Tomato Actor*

As can be seen, in *Tommy the Tomato Actor* figure, the tomato cartoon character is familiar enough with its round red face with green hair representing tomato leaves, and plump body wearing a suit to represent itself as a popular theatre actor. The other picturebook character chosen is *Poki the Pak Choy Chef*. In the book version, the character is male (see Figure 6).



Figure 6. *Poki the Pak Choy Chef*

Because the PC game software should attract both kinds of gender, for the purpose of the digital animation, Poki is then developed into a female character. This is done by giving Poki some girly characteristics. For example, is drawing rosy red cheeks, more noticeable green hair at the forehead with a flower on the right side of a yellow head band, curly eye lashes and larger expressive eyes (see Figure 2).

In the design process of producing a digital animation, a good storyboard is needed. A storyboard is a sketch of continuous pictures that is organized systematically. The story does not need to detailed and realistic. What it needs is a cinematic background and a visualized idea of what the character must do in the animation. Basically, the objective from the previous Tommy and Pokina picturebook, there is an understanding that the same objectives are delivered in the PC game version. First, the animation should start by telling game players about the vegetable characters that have certain occupations. Second, in describing about themselves, the vegetable character should also inform the kinds food variation that could use the vegetable as the basis of the menu described.

For example, tomatoes and pakchoy are most favorite vegetables used for an Asian stir fried vegetable dish called *cap jay*. Since, players may wonder how to pronounce the vegetable dish name, the third objective of the game is to have the narrator inform that the beginning sound of the word starts with a sound similar to a popular silent movie actor, named Charlie Chaplin. As the fourth objective, the game also becomes a media to inform what kinds of vitamins and minerals are contained in the vegetables. For example, a tomato has high vitamin C that acts as antioxidant and helps protect body cells from damaging too quickly.

Lastly, the fifth criteria, is for the game to show how the vegetables can have innovative recipes, like tomato milk pudding and pakchoy ice cream.



Figure 7. Storyboard Opening Scene for Tommy & Pokina

The storyboard above is for the opening scene of the two digital animations chosen (see Figure 7). The story board is based on the idea that as an actor, Tommy the tomato should be on stage with a red curtain and flashy stage lights. The opening scene for Pokina, however, informs that pakchoy is a vegetable from a cabbage family. Therefore, in introducing Pokina, the vegetable is seen standing around a field with her relatives, i.e. the white cabbage green choy sum.

4.2. The creation of digital animation assets

Nowadays, many kinds of digital technology are available as media for delivering educative stories. One of the advantages of creating a digital animation is having characters that can move and talk, rather than just be still. In making a digital animation as asset of the game software, therefore, the visualization needs to be given attention. One such asset is the choice of colors used in the animation. It should be attractive enough to make players become interested in continually watching the animation. The colors used should also enhance the movements of the characters. The combination of the black and white color should be enough to show the blinking movements of the cartoon character's eyes. A dash of white on the red juicy tomato character, when used appropriately can give it a flashing result. The use of yellow combined with some white, grey or orange background gives the effect of stage lights shining over *Tommy the Tomato Actor*. Other small combination of colors that accentuates the vegetable cartoon character's movements is in the use of the orange colored tongue. The shape variations of the tongue and mouth are matched up in accordance with the dubber's voice, so as a result, Tommy seems to be talking to the game players.

Tomatoes are good for the skin and can be used as a facial mask. It also helps cure scurvy because of the vitamin C it contains. Therefore, as an asset the game does not only entertain, but also educate players.



Figure 8. Tommy tomato and his vitamins and minerals

In the cartoon scene, there is Tommy showing the vitamins and mineral a tomato has and how tomatoes can be applied on the face as cream or just have slices of tomatoes on the eyelids (see Figure 8). These interesting assets are made as interesting as possible and have

become one of the scenes that help players answer some of the game's Listening and Reading exercises.

Unlike the picturebook form (see Figure 9), the digital animation version does not have a male but rather a female pakchoy character.



Figure 9. Picturebook Poki

Thus, instead of Poki, the character called Pokina is shown cooking in the kitchen (see Figure 10).



Figure 10. Digital animation Pokina

To show the different kinds of assets between picturebook form and animation, the researchers have shown that the female Pokina has red rouge on her cheeks, a flower accessory on her yellow head band, and a curly green hair fringe on her forehead. Consequently, in visual terms, there are girly elements to the video animation. Another important asset to distinguish is the more realistic environment Pokina's kitchen has. Unlike the picturebook, which only has a refrigerator, the animation's kitchen has pots and pans hanging on the wall. In the background, rather than having an empty cupboard, there are plates and glasses in it.

As can be seen from the background, Pokina is suggestively cooking far more frequently than Poki because she has pots and pans hanging behind her with a cupboard filled with plates and glasses. She also looks younger, thus giving reason why she probably has to work harder as a chef.

It is important to also give attention to both Poki and Pokina's costume. Usually a chef would only wear white costume. However, in both the book and also followed in the digital animation, there is a motif at the right side of the white costume. That motif is a yellow and brown *batik* motif, which is one of the unique cultural products of Indonesian clothing. This *batik* pattern is maintained in the animation without any changes, because it is a cultural asset that needs to stay.

Like the costume, there is also another cultural element that is maintained in the animation. It is the local Indonesian *bakso*, which is a popular street menu usually sold by a seller, who is walking around streets and pushing a cart of clear soup with pakchoy and meatballs made from minced meat. In the digital animation, because sound is an important asset, the game is equipped with a scene that shows the usual habit of the *bakso* seller. This habit is the clinging sound of a spoon hitting a number of times on a bowl. This kind of local culture scene is one of those, which makes Indonesian students feel comfortable with , although the test is in English.

In the story of Tommy the tomato, a similar strategy is used, i.e. a scene of some applying tomato facial mask shows that some Indonesian people prefers tomatoes to give vitamins and nutrients to brighten their face. It is one of the ways of promoting a habit to the younger Indonesian generation that the Indonesian culture can rely on vegetables rather than factory tablets to make someone healthy. It is in fact this cultural intrusion in the digital animation that makes the game educative and supports the importance of sharing to others what local wisdoms Indonesian people has in store.

After the listening section that makes use of the digital animation, the students as players of the game are asked to read a more academic information on either of the vegetables. Afterwards, the writing and speaking exercise also deal with how the students can report on what they know about the vegetables. With this kind of arrangement, students are then trained to do an integrated TOEFL-like exercise, thereby, preparing them for a successful English language learning in the next school level, i.e. in a senior high school and later in a university, too.

4.3. The compositing of elements

Compositing is the process in which a film or video production uses multiple images and effects for the image of a single background screen to show that the character is within a single arena. To show movements of the eyes, mouth and hands of the vegetable cartoon, an Adobe Flash/ CC animate program is used. With regards to the sound, the mp4 or avi sound is quipped in the game.



Figure 11. Compositing using Adobe Flash

Out of all the movements to be animated, the moving lips are the hardest to do because it has to match exactly with the dubber's sound. Whenever the speaker says, for example, an "ah" sound, the cartoon character's lips must also be opened to show that it is saying the same vowel sound. Figure 11 shows the compositing process of Pokina's video or digital animation, which uses a single background to feed in the animation movements and sound production.

4.4. The rendering process

Rendering is the process in which a video production or digital animation uses multiple images and sound effects for the transition of scenes. In Pokina and Tommy, the video

animation uses Adobe Premiere. It is a time-line based video and editing application that enables 2D graphics turn into a 3D. In doing so, many cartoon scenes or with just some slight differences are used as metadata. These metadata are matched with relevant sounds to be uploaded as the video animation's footage. It is a time consuming process, where every single second counts. Failure of matching the picture scenes and the speech produced by the narrator in the story will make some movements unrealistic. A screen capture of the rendering process is seen in Figure 12.

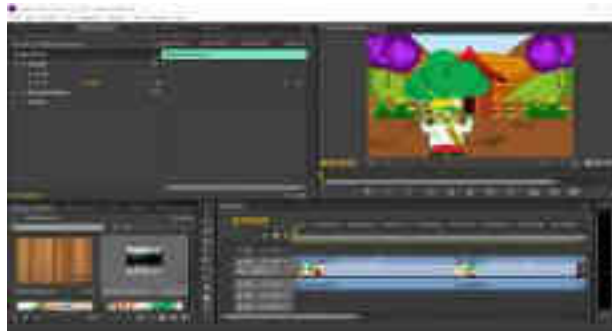


Figure 12. Rendering with Adobe Premiere

4.5. The asset design supplement

The supplement of the asset design uses a User Interface (UI) that gives a face-to-face communication from the player with the computer system. The Graphical User Interface (GUI) is the graphics interface that is used for players to use the game by pushing or clicking the media's buttons. The buttons help players do what is needed by the game's system. In Pokina and Tommy's game software the buttons are given bright colors, so they stand out from the brown woody background (see Figure 13).



Figure 13 GUI Asset

In the game, players are given a list of colorful buttons to click on. In the game, players are suggested to chronologically click on the bright green Listening button, before clicking on the bright blue Reading, then bright orange Writing and finally the bright pink Speaking sections. To start it, the players are asked to click on the bright purple GO and end it by clicking the bright purple FINISH button. There is also a red symbol of going back or do a reverse/ undo action, in addition to a cross sign to show that a player does not want to go ahead. More details on how to play the game is discussed in the head researcher's article supplied in Ref [10].

5. CONCLUSION

Realizing that the English language curriculum has minimized the frequency of English class meetings, the researchers from the English Department has collaborated with the Information System Department that specializes in Game Technology to produce a TOEFL-like PC language game software named *Tommy & Pokina English Language Game Software*. Due to the educating elements it has, the game is classified under a serious educative game. It is targeted for 8th grade students, who already has enough English skills to play with a game where all of the instructions are in English.

The game is created in that players can integrate all of the information received by going through the Listening, Reading, Writing and Speaking sessions, in order to do the exercises that follow after. The paper discussed in particular, the design process of the digital animation. Starting with deciding which visual scenes should be developed into a video. Then, digital animation assets need to be created to support the compositing of the digital animation elements. After this, the rendering process and asset design supplements that is using the features of graphical user interface are put in its place to activate the game.

In playing the game, there is a challenge of making sure that the buttons to click on will show players what to do next. This will ensure that at the end all work can be saved for the game operator and English teacher see a report of how well the Indonesian English students have answered the questions.

In watching and listening to the animation of either *Pokina the Pak Choy chef* or *Tommy the Tomato Actor*, students can learn about the nutrients of the vegetables discussed in addition to knowing what kinds of recipes can be prepared from those vegetables.

This game is unique in that some Indonesian cultural elements are integrated in the game. Among those are the scenes about an Indonesian *bakso* seller in the pakchoy vegetable story, and the tomato used as facial mask in the story about *Tommy the Tomato Actor*. These local scenes are the reason for the transnational quality of the educative game software as a product of popular culture. Thus, in playing the TOEFL-like PC game software, not only do Indonesian English students improve their language ability, they also improve their understanding of their own local culture.

ACKNOWLEDGEMENT

The researchers, Ekawati and Brenda, as writers of this manuscript especially thank the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia (*Kemenristek Dikti* contract no. 011/K6/KM/SP2H/PENELI-TIAN/2017) for the monetary support of carrying on this research this PPT (*Penelitian Produk Terapan*) scheme, with the title "*Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya*". A special thanks also goes to *Beasiswa Unggulan* committee who has provided Christine with a scholarship for her undergraduate studies.

REFERENCES

- [1] E. M. Dukut, "A Popular Culture Research on American Hegemony in Transnational Women Magazine Advertisements," *Rubikon: Journal of Transnational American Studies*, vol. 2, no. 1, pp. 64–82, 2015. Available: DOI:<http://repository.unika.ac.id/15539/1/Eka.Rubikon%20vol%202%20no%201.pdf> [Accessed: 20-July-2017].
- [2] P.-M. Noemí and S. H. Máximo, "Educational games for learning," *Universal Journal of Educational Research*, vol. 2, no. 3, pp. 230–238, 2014. Available: DOI:

- 10.13189/ujer.2014.020305.
- [3] W. Wibawanto, “Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik ‘Astro Farmer’ dengan Pendekatan Symbolic Analogy,” *Imajinasi: Jurnal Seni*, vol. IX, no.1, 2015. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8854> [Accessed: 20-July-2017].
- [4] W. Wibisono and L. Yulianto, “Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan,” *J. Speed-Sentra Penelit. Edukasi*, vol. 2, no. 2, pp. 37–42, 2010. Available: DOI: <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878> [Accessed: 20-June-2017].
- [5] H. I. Augustien, “The 2013 English Curriculum: the Paradigm, Interpretation, and Implementation,” *Recent Issues in English Language Education: Challenges and Directions*, pp. 39–64, 2014.
- [6] E. M. Dukat, M. P. Utami, A. Nugroho, N. I. Putri, and P. Y. Nugrahedi, “Using Popular Cultures Media of Indonesian - English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children,” *A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature.*, vol. 14, no. 1, pp. 36–47, 2014. Available: DOI:<https://doi.org/10.24167/celt.v14i1.55> [Accessed: 20-July-2017].
- [7] C. A. Wulandari, “‘Wisata Budaya Jawa Tengah’ Game as a Means of Preserving the Culture of Central Java,” *SISFORMA*, vol. 4, no. 2, pp. 28-33, 2017. Available: DOI:10.24167/sisforma.v4i2.1171.
- [8] N. Yanti, R. Sanjaya, and F. H. Prasetya, “Graphic Design of ‘Green Mission’ Education,” *SISFORMA*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6. Available: DOI:10.24167/sisforma.v4i2.1297.
- [9] W. Wibawanto, “Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik ‘Astro Farmer’ dengan Pendekatan Symbolic Analogy,” *Imajinasi: Jurnal Seni*, vol. IX, no.1, 2015. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8854> [Accessed: 20-July-2017].
- [10] E. M. Dukat, “Popularizing Indonesian scenes through picturebooks and digital animation software: a World Englishes teaching idea,” *Asian Englishes*, 2018. Available: DOI:10.1080/13488678.2018.14590

5.2.2. Pemakalah dalam temu ilmiah

Sebagai bentuk diseminasi, peneliti telah menjadi pemakalah dalam temu ilmiah internasional ICICos sebagai berikut. Paper dengan judul “Information System for Game TOEFL like App” yang telah dipresentasikan ini dalam waktu dekat akan muncul di **PROCEEDING TERSCOPUS**.

Gambar 3 Sertifikat Konferensi Internasional ICICOS



Information System for Game TOEFL like App

Albertus Dwiyoga Widananto
Information system Department
Sevgiapranti Catholic University
Semarang
yoga@unika.ac.id

Elhasan Marhazmy Dikan
English Department
Sevgiapranti Catholic University
Semarang
elhasant@unika.ac.id

Cecilia Titik Murniat
English Department
Sevgiapranti Catholic University
Semarang
c_murniat@unika.ac.id

Abstract— Games now become a trend among students. Games can be used to support student learning. Difficulties in completing a TOEFL test can be helped by doing exercises that are similar actual conditions. The TOEFL learning method while playing the game becomes an interesting study, to see how students can master it easily. In this study a mobile educative game is created to understand the TOEFL test that has many features. The TOEFL-Like App game is one game that is expected to be used to improve TOEFL abilities. The integration of games with information systems makes it easy to get information on the results of playing the game and will help students to get information quickly. This information system supports the Tommy & Pokins TOEFL-Like App game to facilitate fast and good data management.

Keywords— Game TOEFL, TOEFL-like app, game information system

I. INTRODUCTION

Information system is developed because of the large amount of data around us that must be managed properly. Currently, data is popping up everywhere. Consequently, information systems can be implemented everywhere, such as in desktop, laptop, smartphone, tablet, and others. Small and medium businesses and industries use information systems to integrate, simplify and optimize work. By utilizing information systems, the activities of a business can be seen and controlled quickly. The growth of information systems on many parts of everyday life every year will always increase because it is an important part of any business.

Games are generally fundamental to socio-cultural dynamics and important for the development of a civilization. This is closely related to the social development of cultures throughout the world where play is a global phenomenon. The game includes a variety of purposes. Real games can be found in digital games that are in accordance with competition, opportunities, and virtual simulation [1].

Most teachers have used computer games in teaching [2]. Students who have used computer games in teaching have a more positive attitude towards the use of educational computer games in the classroom than those who do not use games [3]. Using games in the process of language education is very enjoyable. Games and education combined can be an entertaining education. Students who use the game, get a positive attitude and can be more motivated [4].

Mobile games are application games that are played on wireless mobile devices (mobile phones) for communication. In mobile games, usually, there is a size capacity that is quite small and has a low resolution. Yet, mobile games experience a rapid increase in production because they are

supported by devices that are increasingly cheap and have high processing speeds.

The number of internet users in 2017 amounted to 54.68 percent or around 143.26 million of the total population of Indonesia which reached 262 million people¹. The level of mobile game production is currently so fast. According to the prediction of the Indonesian Creative Economy Agency, the value of the game market in Indonesia has increased very rapidly from year to year. In 2016, the Indonesian game market is estimated to have almost reached the US \$ 700 million (around Rp. 9.3 trillion)².

Nowadays students are using technology well, so today's teachers must utilize technology and be more creative in delivering their material. The creative material must have multimedia elements so that students will be more easily like the material. One of the implementations of multimedia is games. In the game, there are sounds, moving images, and writing that attracts students to play. Games are proven to also have advantages and effectiveness in learning vocabulary in various ways [5].

Games bring fun to students, thus helping them learn and maintain new words more easily. Games usually involve friendly competition and they keep students interested. Vocabulary games bring real-world context into the classroom and enhances students to use English in a flexible and communicative way. Games are very motivating as they give students new ideas and more opportunities to express their opinions and feelings. The ease of managing the results of a TOEFL game is necessary for a teacher to see the final results. The TOEFL game is built with an information system to help access the final results online that basis itself on a website. The website can be accessed through the internet technology that makes information in all languages easily. The same website link available can be accessed easily using a smartphone, which is readily carried by any student as well as teacher.

One of the most current English language test uses the Integrated-based TOEFL (IBT). This type test has listening, reading, writing and speaking exercises that are integrated through a certain topic or theme. The component in IBT is interesting to be the purpose of creating an educational game because it is believed that students can finally use English actively in conversation and not just trying to answer questions passively from multiple choice questions. This is in accordance with Tami Horak and Diane Wall, who believe that "students will learn to communicate orally - not to learn skills simply to do well on a test" [7]. This article shares the researchers' innovation of a TOEFL-like Apps game, which is designed by adopting the IBT model, so students can not only practice their English passively but also actively.

¹ <http://skm.msi.kompas.com/read/2018/02/19/141115126700002017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>

² <http://id.techcrunch.com/perkiraan-untung-pasar-game-digital-indonesia-pada-2018>

through the writing and speaking activity, which follows after the listening and reading exercises.

The speaking component is not often used in TOEFL tests, that the innovation is valuable, since using English by way of speaking needs to be introduced early [6]. This will help students to not experience difficulties in reading information, especially in English. Educational English games need to be designed so students can practice independently. This becomes the reason why the mobile application is used as a basis for students to repeat the English lesson material to maximize their understanding.

Literature Review

An Information System is a system that combines people's skills and information technology that makes, collects, processes, stores and distributes useful data. In this case, information technology (IT) includes the hardware, software and telecommunications networks.

Hardware refers to the physical computer equipment, such as computers, tablets, and components such as computer monitors or keyboards. Software refers to a program or series of programs that tells a computer to perform certain tasks. Telecommunication networks refer to a group of two or more computer systems connected together with communication equipments [8].

The integration of trusted information sources that have the most features that are appreciated by teachers, who also consider the incorporation of systems into learning activities is regarded very useful [9]. Information system integration utilizes internet technology which is the most important vehicle for globalization. The internet really helps small entrepreneurs even make small businesses independent [10]. To do this, businesses most often rely on attractive website, which is designed to not raise questions for those who visit the website, but instead increases the company's popularity.

It cannot be denied that the internet is the backbone of a business [11] because internet technology make all communication processes become faster and easier. TOEFL is an English language test used to find out the English language skills whose native language is not English. The TOEFL participants always practice exams before doing the real test [12]. Games can be included as learning objects in learning units based on community / collaborative learning strategies, and they can interact with the overall execution environment of the units during learning [13]. Thus, the creation of a TOEFL-like App game as a media that is expected to improve understanding of the TOEFL which help increase test scores. Taking into consideration that a test preparation is a procedure, which is carried out to increase test scores, by increasing test skills that are measurable, there are several test preparations procedures to do in the creation of the TOEFL-App game. They are taking practice tests, maximizing motivation, overcoming test anxiety, increasing alertness, and instructing test content [14].

The TOEFL-like App game was developed using Android-based technology. This was done, with the understanding that the android, which is an open source mobile operating system developed by Android Inc. and financially supported and then purchased by Google, is primarily designed for the comfort of individuals. Androids

have touch screen devices available in the form of smartphones and tablets, currently developed under the Android Open Source Project (AOSP). Android is based on the Linux Kernel, and the application is written in Java [15].

Indonesia is listed as a country in Southeast Asia, with the most citizens using Android. The total is 41 million users or a 94% market share. While iOS in Indonesia only used 2.8 million users or 6% Android controls the market because the OS is free so that the technology produced is very cheap.

The integration of games and information systems is used to find out the results of the test faster and more accurately, and also to help in documenting the data to be stored properly and easily accessible. The integration of game and TOEFL-like exercises in a mobile application, uses a web-based platform that uses a PHP programming language with a bootstrap framework. Bootstrap framework is used to simplify and accelerate the development of web-based applications because within the framework there are already templates that are easy to use. The responsiveness of the framework is easily seen on desktops and the smartphone mobile technology. In the application, inopen source MySQL database is used to integrated the mobile-based application and web-based application to save the game database. In this way, the database that has been saved will be easily processed in any form according to the wishes of the examiner.

II. RESEARCH METHODOLOGY

The research procedure, of creating the Research information system game TOEFL-like app are:

1. Design the information system data flow diagram of the game
2. Designing data flow and data delivery
3. Do the game design
4. Distribute a questionnaire to participants who agree to try out the game.
5. Analyze the data
6. Write a conclusion

Participants of the game tryout are 40 students in semester 1 of the 2017-2018 school year. The students come from the Faculty of Information Systems and from the Faculty of Language and Arts who are enrolled in the English Department.

The type of research is qualitative as it makes use of the questionnaire data to map out and describe how successful the system and the quality of entertainment and English learning the students experience.

Data source is the information system is obtained from the TOEFL-like application. These data include the student identity and test groups, which ranges from the listening, reading, writing, and speaking groups. In each group there are 15 field items.

¹ <https://en.droid.com/communities/3054166/android-knowledge>
imggare-05-cy8w000a-0afmg-0j000

² <https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/>

III. RESULT

A. Program Flow

Before performing the TOEFL-like game the application needs to be set first on the web server by entering the TOEFL-like test period. The testing period is used to classify test results so that data overlap does not occur. Students start the game by doing the exercise through the types of tests given, namely listening, reading, writing, and speaking. The flow of the program is seen in Figure 1 as follows:

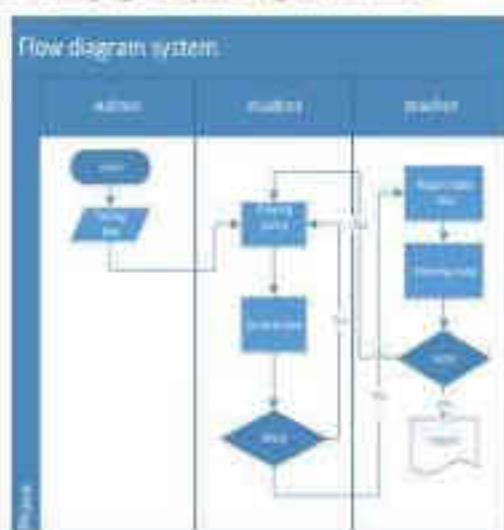


Fig. 1. Flow Diagram

The first step of providing the game on the web is to have the questions and answer keys installed on the mobile application on the TOEFL-Like app. With this available, students who have finished playing the game can automatically send data to the server all of the students' personal information and answers. The method used in sending the data is using a form made available to an HTTP server (POST) with the type `IMultipartFormSection`.

This function creates the `UnityWebRequest` and sets the target URL to the first string parameter. This also specifies the `Content-Type` header of the `UnityWebRequest` becomes appropriately used for the data form specified in the `IMultipartFormSection` objects list. A `Syntax WebRequest.Post (string url, List <MultipartFormSection> formSections)` follows after. This function will attach the `DownloadHandlerBuffer` to `UnityWebRequest`. To the `HLAPI` function to call on each `IMultipartFormSection` provided alternately and format it into the RFC 2616 (`multipart` standard form).

Finally, the formatted data form is stored in the standard `UploadHandlerRaw` object, which is then attached to the `UnityWebRequest`. The `IMultipartFormSection` object change will only be made after the `UnityWebRequest.POST` call is not reflected in the data sent to the server.

B. Design of the game

The TOEFL-like application starts with a multiple choice test in listening by use of viewing a short animated film, first

In the animation, the main character is in the form of a pakchoy and tomato vegetable. The choice of using animated movies as the multimedia for the listening exercise is used, in order that students can remember whatever they have learnt through their sense of sight and hearing. The characters are displayed in Figure 2. Here, students are offered to either do an IBT based on the character of Pokina the pakchoy chef, or Tommy the tomato actor.

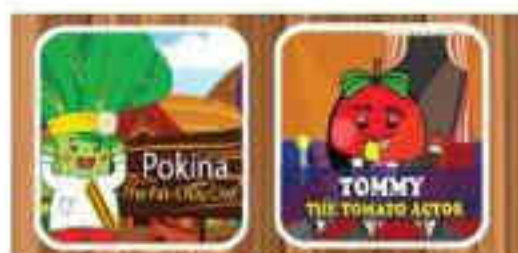


Fig. 2. Game Design

There are 15 listening questions with each question done in 30 seconds. In working on the questions, students can look back at the questions that have not been worked on within the time limit duration.

In the reading questions, the test questions are located below the reading passage. The design of the reading questions is shown Figure 3. The reading passage can be scrolled up or downwards before the student as game player decides to choose the right answer to the multiple choice questions given. There are 10 multiple choice questions that must be completed for 10 minutes in the reading section.

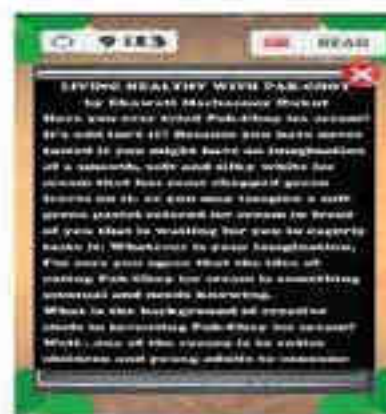


Fig. 3. Reading test design

In the writing exercise, players of the game are given the recipe of the vegetable character. In Figure 4, the recipe is on how to make a tomato pudding. By using 20 minutes of the time, students can reflect on what they have heard and seen through the film animation in the Listening exercise, and also try to remember what kinds of other information has been developed about the vegetable character received from the Reading passage used in the game. The knowledge learnt is

understand, has a clear visualization, ease of operation, and use of good language. The result of the statistical analysis shows that the TOEFL-like application game has a very good probability value, because the score is above 50%.

TABLE II. RESULTS OF QUESTIONNAIRE QUESTIONS 1-8 (%)

Question criteria	1	2	3	4	5	6	7	8
→	24,5	42,1	19,2	50,8	45,6	47,5	43,8	43,8
←	75,4	57,8	80,7	49,1	54,1	52,6	56,1	56,1

Meanwhile, questions 9-12 (see Table 3) shows that the time for playing the game is too long, that there is no enthusiasm to learn to use the game model for English learning. This answer makes sense since the material is actually targeted for high school students, meanwhile the testers are university students. Yet, it is interesting to learn that many of the testers' answers to the questions do not receive a high grade. This may mean that the questions are actually difficult and make the students unenthusiastic in playing the game seriously, hence they feel that the time given is too long.

TABLE III. RESULTS OF QUESTIONNAIRE QUESTIONS 9-12 (%)

question criteria	9	10	11	12	13	14	15
→	82,4	52,8	81,4	77,1	36,8	42,1	33,2
←	17,5	47,1	18,6	22,8	63,1	57,8	64,2

The result of the questionnaire also shows that the visual appearance is very interesting. It is one of the qualities of the game, which makes the players want to do the test. This answer is appropriate with the scholars' suggestions that students really just want to play and not learn like being in a serious classroom.

Question 15 is mostly agreed by the questionnaire takers because the TOEFL-app like the game is part of how to learn English in addition to learning in class. The TOEFL-like game search App in play store is very easy in search and installation.

IV. CONCLUSION

The TOEFL-Like App game is generally accepted by users where the game has the ease of operation, use good and comprehensible language, has an attractive design, ease of installation, and ease of search.

The system built is found to be supportive because the TOEFL-Like App Game has a system that eases the sending of the data to the server quickly by managing the data and display of the results well.

Although the TOEFL-Like App is easy to use and attractive in its design, answers found from the questionnaire given to students who agree to try out the game feel that the game takes too much time. This length of time has decreased their enthusiasm for playing the game. As a game that is considered serious educative, however, this finding is regarded a strength. This is because serious games are made for learning and not just for entertainment.

ACKNOWLEDGMENT

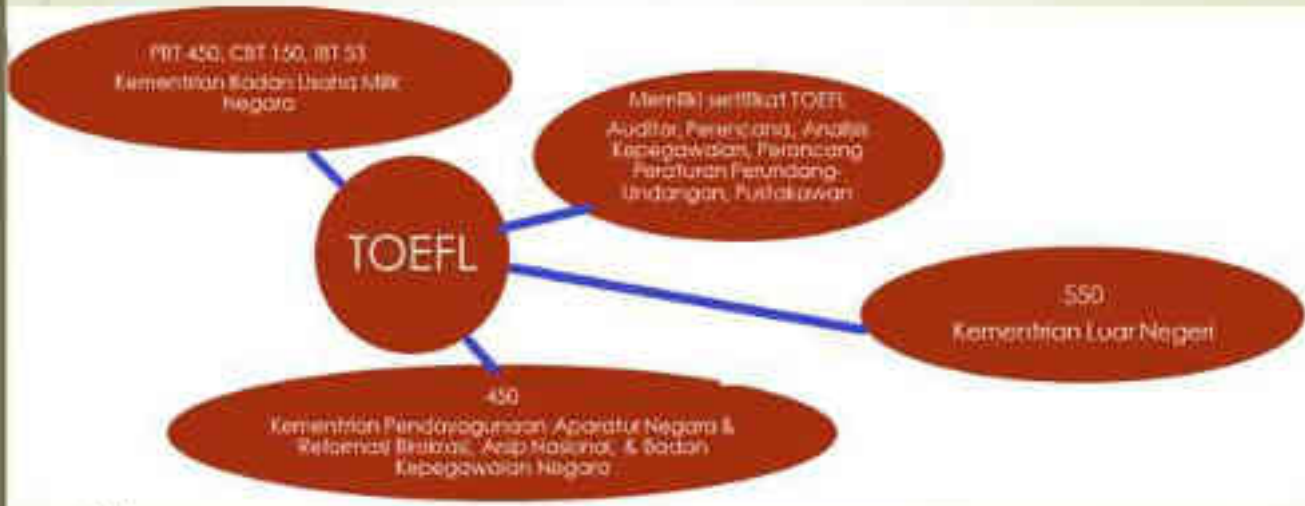
This research was funded by the Indonesian Ministry of Technology Research and Higher Education via the PSM scheme, the title *Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berhutan Budaya*.

REFERENCES

- [1] C. C. Neumann and L. Montgomerie, "Exploring 21st Century Learning: Game design and creation, the students' experience," *World Conf. Educ. Multimedia, Hypertext, Telematics*, pp. 283-293, 2013.
- [2] M. Akcaoglu and M. J. Kochler, "Cognitive outcomes from the Game-Design and Learning (GDL) after-school program," *Comput. Educ.*, vol. 73, pp. 72-81, 2014.
- [3] V. J. An, L. Haynes, A. D'Alha, and F. Chumsey, "Using educational computer games in the classroom: Science teachers' experiences, attitudes, perceptions, concerns, and support needs," *Comput. Educ. Technol. Teach. Educ.*, vol. 16, no. 4, pp. 415-433, 2016.
- [4] A. Derakhshan and E. D. Khatir, "The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning," *J. Appl. Linguist. Lang. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 39-47, 2015.
- [5] M. M. Musbalat, "The effect of using educational games on students achievement in English language for the primary stage," *Am. Int. J. Contemp. Res.*, vol. 4, no. 6, pp. 1-14, 2012.
- [6] I. V. Sephya, "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini," vol. 1, pp. 1-21, 2013.
- [7] S. Figure, "No Title No Title 2015," no. 2, pp. 1-4.
- [8] J. S. Valacich and C. Schneider, *Information systems today: Managing in the digital world*, 2017.
- [9] F. Aparicio et al., "Perceptions of the use of intelligent information access systems in university level active learning activities among teachers of biomedical subjects," *Int. J. Med. Inform.*, vol. 112, no. May 2017, pp. 21-33, 2018.
- [10] Barbatus V. Careta A. and Plesner D., "The Impact of Internet-Technologies Development on Small Business Success in Russia," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 238, pp. 552-561, 2018.
- [11] S. Feizollahi, A. Shirmohammadi, Z. S. Kabesh, and M. S. Kabesh, "Investigation the Effect of Internet Technology on Performance of Services Organizations with e-commerce Orientations," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 109, pp. 605-609, 2014.
- [12] J. Jamieson, C. Taylor, J. Kirsch, and D. Eigner, "Design and evaluation of a computer-based TOEFL tutorial," *System*, vol. 26, no. 4, pp. 485-513, 1998.
- [13] P. Moreno-Ger, D. Burgos, I. Martinez-Ortiz, J. L. Sierra, and B. Fernandez-Manjon, "Educational game design for online education," *Comput. Human Behav.*, vol. 24, no. 6, pp. 2530-2540, 2008.
- [14] O. L. Liu, "Investigating the Relationship Between Test Preparation and TOEFL iBT® Performance," *ETS Res. Rep. Ser.*, no. December, p. n/a-n/a, 2014.
- [15] A. Karniati, N. A. F. Tanzil, and F. Purnomo, "Game Development 'tales of Musochi' with Role Playing Game Concept Based on Android," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 99, no. Iccsri, pp. 392-399, 2013.

Jakarta - Pendaftaran lowongan calon pegawai negeri sipil (CPNS) 2018

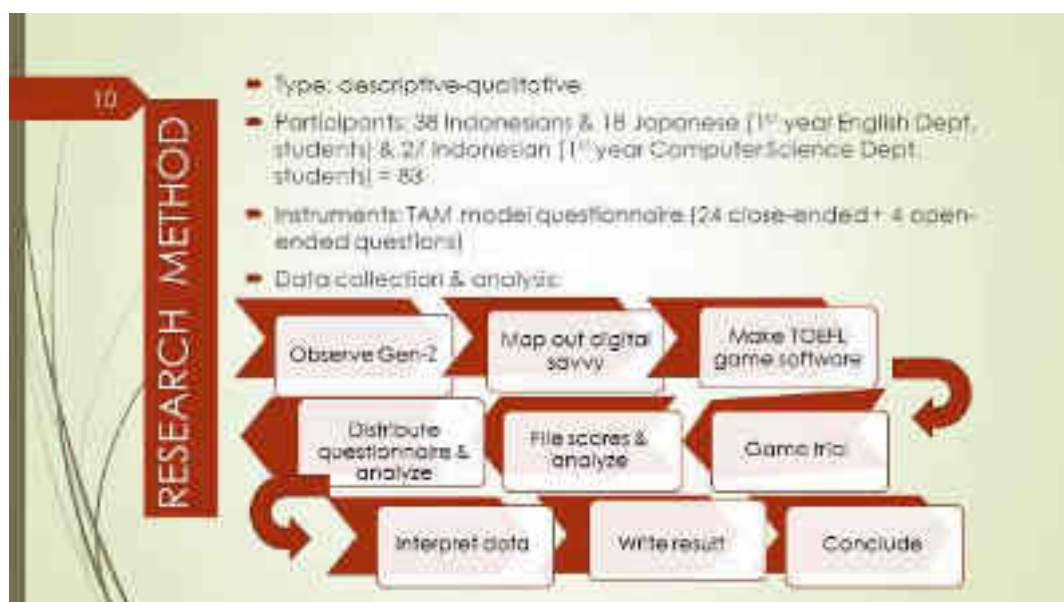
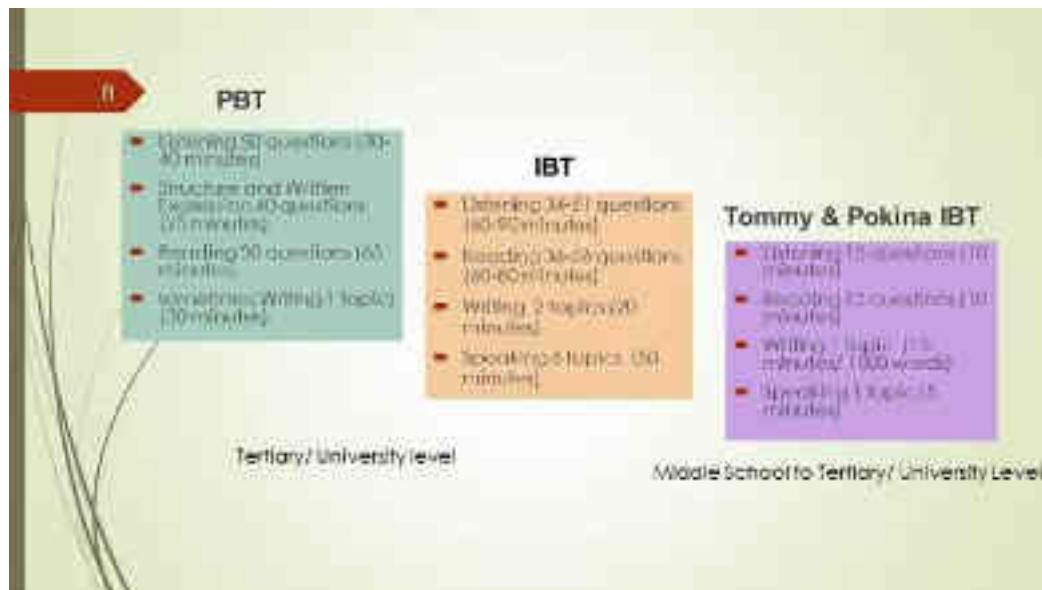
<http://www.kemendiknas.go.id> www.kemendagri.go.id www.kemendikbud.go.id www.kemendiklat.go.id



Tommy & Pokina TOEFL-Like Game App

available in Google Playstore





"How successful is the game in the viewpoint of local Indonesian players and Japanese players as a representative of global players in increasing their English skills?"

Table 1: Listening and Reading section test result



NOTE: The many students receiving an E grade is due to either of two reasons: (a) the test is difficult to do, or (b) students do not do the test. The following questionnaire result reveals that the main reason is actually (b).

Benefits of playing the game for English competence:

Table 2: The TOEFL-like game app's benefits for Indonesians



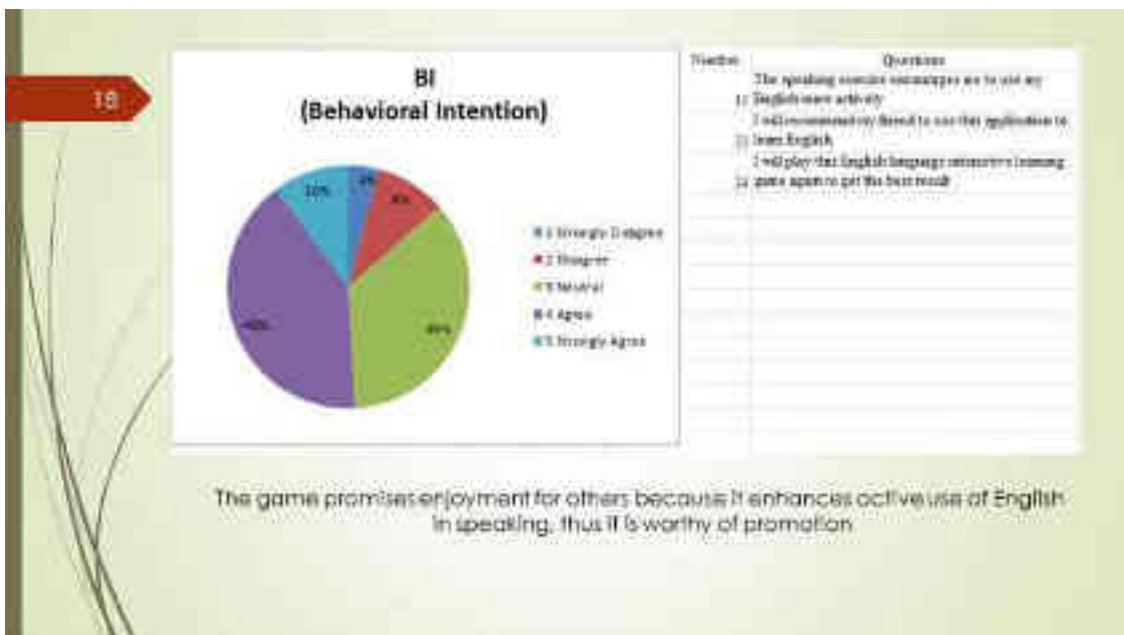
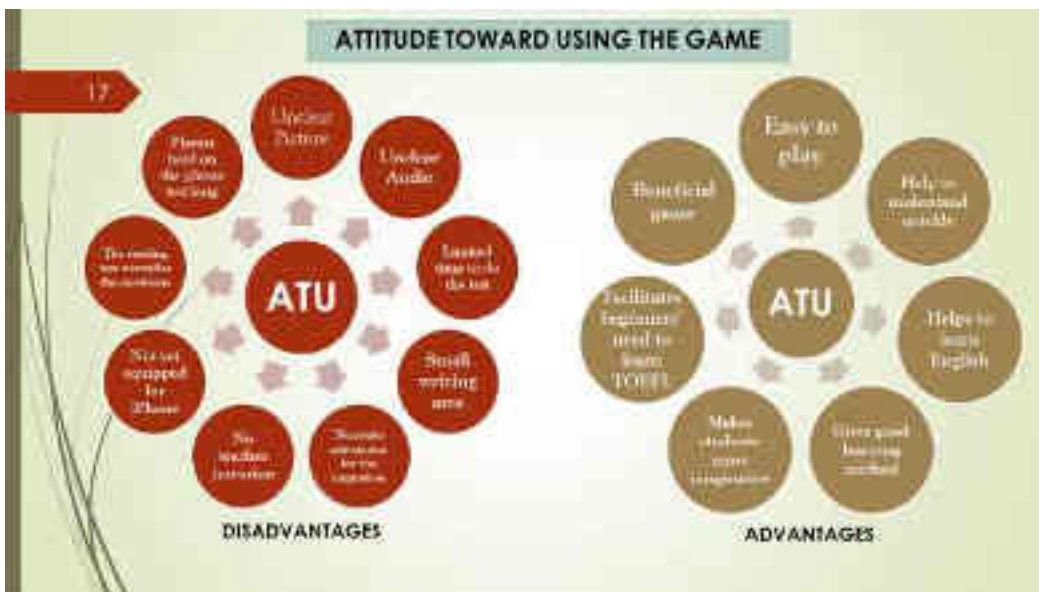
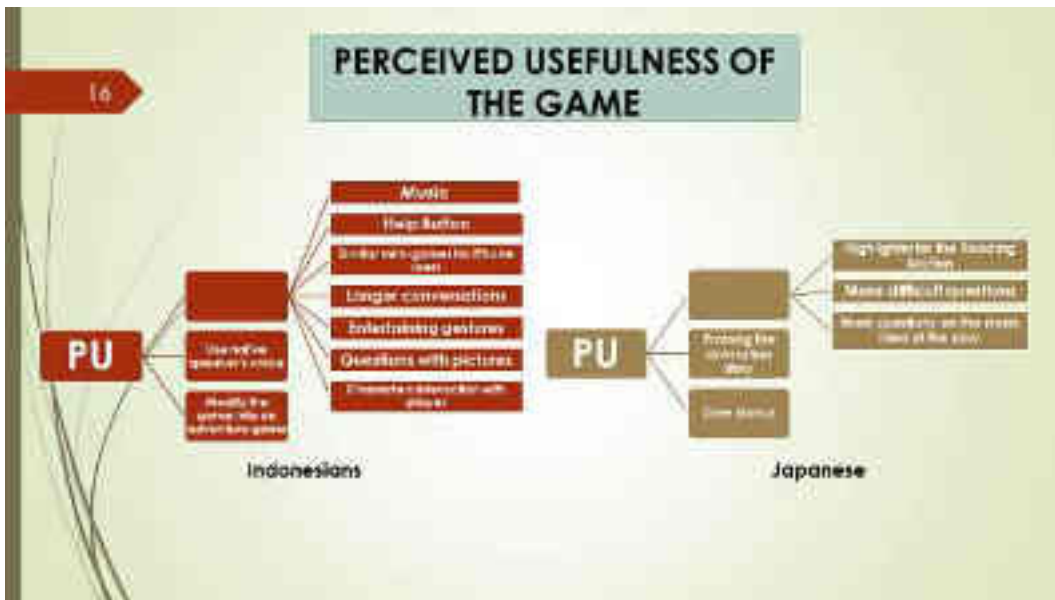
Table 3: The TOEFL-like game app's benefits for Japanese

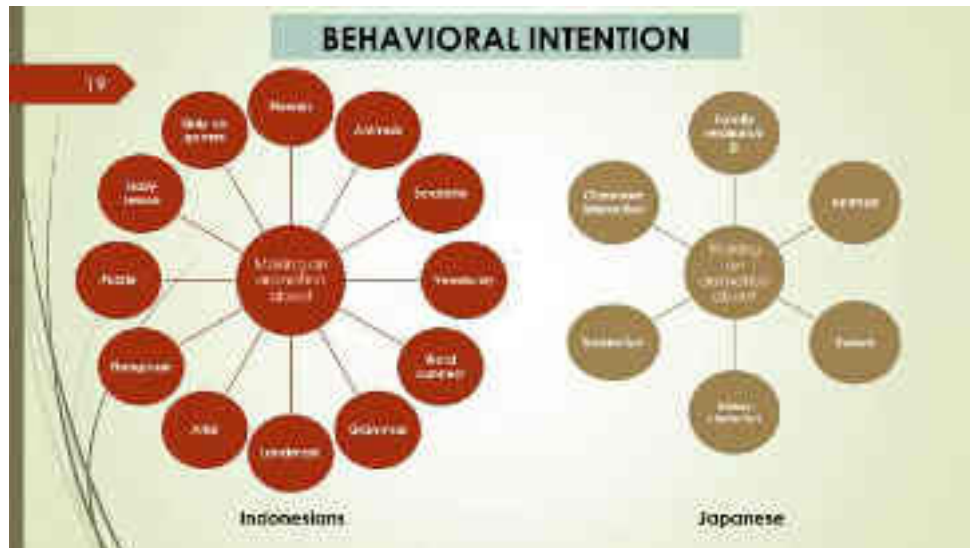


PERCEIVED USEFULNESS OF THE GAME

Which TOEFL Like section (Listening, Reading, Writing, Speaking) is the most beneficial to learn English?







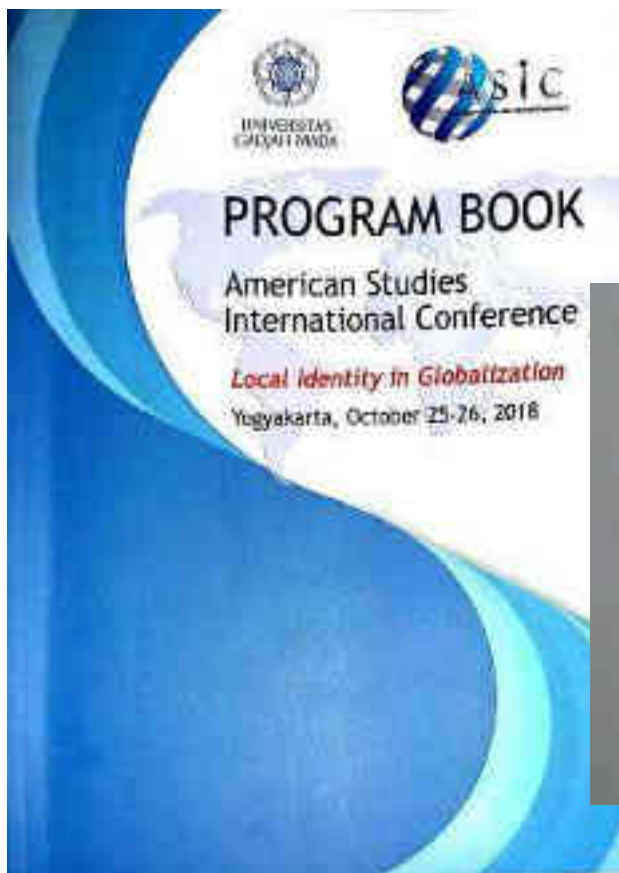
21 CONCLUSION

The article brings forth the result of a research done to enhance the English competence needed by English Department students in Indonesia and Japan. By use of cultural hybridity which makes possible the mixture of local with global scenes, the researcher made a TOEFL-like mobile game application that accommodates the local and global scenes of popular culture. This strategy is deliberately used in the design to popularize the local into a global culture, just like how the global culture gets into the local one. In making hybrid the local into the global or vice versa, each of the culture's identity is not troubled, instead they complement each other. The innovation of having the TOEFL as a game software that provides both entertainment and education has fulfilled the wish of the Gen-Z people, who are currently within their years of Elementary, Secondary and the first year of Tertiary Level.

Using TAM as a guideline to a questionnaire that seeks to see how acceptable the Gen-Z are towards the product, this article shows that both Indonesian and Japanese test-takers see the Tammy and Pokima TOEFL-like mobile game application that can be downloaded from Google Playstore as being useful and beneficial. The game proves that it is an appropriate model to increase students' English competency as they have an opportunity of exercising their English in a fun and creative way.

ekowati@unika.ac.id

Gambar 5 Program Book, Sertifikat, Foto ASIC



5.2.3. Invited keynote speaker dalam temu ilmiah

Tidak mudah bagi seorang peneliti untuk dapat diundang dengan status sebagai **invited speaker** dalam temui ilmiah. Namun dalam penelitian ini, ketua berhasil menarik perhatian rekanan yang menerima tim untuk melakukan kunjungan dan uji coba *game software* di Jepang untuk sekaligus menjadi satu-satunya invited speaker pada forum ilmiah mereka. PPT dan makalah yang akan dikembangkan untuk dapat diterbitkan di jurnal mereka adalah sebagai berikut:

Gambar 6 42nd JAF AE International Conference di Jepang

42nd National Conference of the Japanese Association for Asian Englishes	
Time and Date :	10:00 – 17:30, Sunday, June 30, 2018 Registration starts at 9:30
Venue :	#0704 Room on the 7th Floor, Center Building (Building #0), Chukyo University (Nagoya Campus) (101-2 Yagoto Hommachi, Showa-ku, Nagoya-shi, 466-8666)
Fee :	1,000 yen for members 1,500 yen for on-site members
Chair: WATANABE Yutai (Hosei University)	
10:00 – 10:10	Opening Ceremony & Greetings: YASUMURA Hitoshi (President of Chukyo University) TAKESHITA Yuka (President of JAF AE, Toyo Eiwa University)
Keynote Lecture (in English)	
10:10 – 11:40	"Transnationalizing Local and Global Culture in the English Language Classroom" Eka Marhaeny DUKUT (Soegijapranata Catholic University, Indonesia)
11:40 – 12:00	General Meeting (in Japanese)
12:00 – 13:15	Lunch Break
Paper Presentations (13:15 – 15:40) (Presentations #1 – in Japanese, #2, 3, 4, and 5 – in English)	
Lunch GRNTR (Aichi University)	Presentations 20 minutes + Q/A: 5 minutes
13:15 – 13:40	1. English as the Corporate Language: Current Situation and Its Impacts UHBE Saeko (Kokushikan University)
13:45 – 14:10	2. What We Call Each Other? With <i>san</i> , without <i>san</i> , or nickname? HAMADA Yui (Aichi University), SHEZUKA Hikari, TOYOSHIMA Nariaki, SAITO Ayaka
14:15 – 14:40	3. "There Are a Lot of Cute Girls": Gendered Constructions of Filigree Tattoos in Japan's Skypc Education TAJIMA Misako (Ibaraki University)
14:45 – 15:10	4. Learners' Beliefs and Learning Strategies for Second and Foreign Languages at Shanghai Japanese High School SUKITANI Koki (Hiroshima Jogakuin University)
15:15 – 15:40	5. The Essential Quality of English in Malaysia: An Analysis of Lee Kok Liang's "The Mites in the Sun" NIMURA Yusuke (Universiti Sains Malaysia)
Symposium (in English) (15:50 – 17:20) "Contrasting Views of Language Proficiency: Common Measures and Relevance to ELF/EIL" Moderator: AIKAWA Masao (Kyoto University of Foreign Studies)	
"Exploring an ELF-informed CEFR for 4th Year Writing" James D'ANGELO (Chukyo University)	
"CEFR for ELF Values in Japan? Reception in Japan and Changes in the CEFR 2018 Companion Volume" Alexander BMG (Chukyo University)	
"A Case Study in IELTS Preparation: A Precursor to ELF Recognition" TANAKA Fujimi (Kanzawa Seiyu University)	
17:20 – 17:30	Closing Ceremony: ENOKIZONO Teruya (Chukyo University)
17:30 – 19:20	Reception: "Italian Tomato" on the 2nd floor of Center Building (Building #0) 4,000 JPY

Gambar 7 Sertifikat keynote speaker forum Internasional JAF AE



Transnationalizing Local and Global Culture in the English Language Classroom

Ekawati Marhaenny DUKUT

English Department, Faculty of Language and Arts,
Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

要旨...

Abstract: The Indonesian English curricula has experienced many changes. The historical sketch of how English has been confirmed as a foreign language since 1914 has produced different kinds of focus for the English subject in the Indonesian curriculum from the 1968 to the 1975 then 1984, 1994, 2004 and 2013. The latest 2013 curriculum has encouraged teachers to become creative in innovating English language teaching materials that are fun to do. With a fun setting, more students of English as a foreign language would have the ability to succeed in the primary to secondary school exams that makes the English subject as one of the three required subjects to graduate from. Through an initial tryout of a smartphone based TOEFL-like game application, this paper shares the result that student testers see the game as relevant in helping promote local Indonesian culture to the global world, in addition to ensuring students the ability to do integrated-based TOEFL exercises well.

Keywords: Local and global culture, TOEFL-like game, smartphone, English language classroom

Official Language

キーワード :

1. An Overview of the English Curricula in Indonesia

English language teaching (ELT) in Indonesia has a long history. This can be traced as far back as when Indonesia was colonized by the Dutch from the 1600s until 1945. Ever since that time, English was taught in schools as a foreign language. Unfortunately, only the Dutch benefitted the English language because the native few of the Indonesian people who could go to school were required to only learn Dutch as a foreign language, in addition to learning the vernacular languages of Indonesia (Prasetyo, 2016, p. 163). It was not only until the year 1914 that English language was officially learnt by Indonesians in schools. However, this ceased during 1942-1945 when Japan took over the Netherlands and instructed Japanese language as the only learnt foreign language in Indonesian schools. Yet, ever since the Indonesian independence in 1945 until now, English language has become the first formal language taught at schools and colleges with different forms of curricula to reach the many Indonesian students located at various places along the 16,056 islands in Indonesia (2018).

Since Indonesia gained its independence in 1945, the ELT method used has been the grammar-translation method. This method was inspired by the Dutch education

system, whereby grammar and translation became the focus of the English language classroom. Two kinds of English variety were popular during that period, i.e. the British versus the American English. At the beginning, most Indonesians preferred to use the Queen's British English, in 1953 when the Ford Foundation provided a grant for English teachers to set up a two-year English training institute that sends off a limited selection of Indonesians to create a B1 course (Lie, 2007, p.4), the American English variety became more popular for Indonesians.

In the institute, the Audio Lingual approach that implemented the Oral Approach were used and by 1968 and 1975 the Indonesian English curriculum instructs the importance of teaching grammar in addition to mastering listening, speaking, reading and writing skills. With the shift "from empiricism to nativism in the late 1950s and the sociological trends in the 1960s" ELT in Indonesia focused more on Widdowson's (1978) teaching on the importance of language use rather than language usage (Lie, 2007, pp. 4-5). As a result, the English language curriculum changed from an Audio Lingual to a Communicative Approach in 1984. In its development, the English curriculum changed into a Meaning-Based Curriculum (MBC) in 1994, and Competency-Based Curriculum (CBC) in 2004. The later curriculum focused on the needs of the schools to produce students who were equipped with the competence necessary for communicative English. Almost 10 years later, the 2013 curriculum is devised to encourage Indonesian citizens to have a more religious tolerance and mental health, in order to give better empathy towards others (Gunawan, 2007). The curriculum also aims at "improving mindset, strengthening governance curriculum, deepening and expanding material, reinforcing learning, and adjusting learning load in order to ensure conformity between what is desirable with what is produced" (Susanti, 2018). This curriculum is essentially devised to keep up with the advancement of science, technology, art and culture, in order to reach out to not only the local, regional, and national learners but also to the more global, international English language learners.

2. Indonesian EFL learning environment

The change of names in the curriculum, as described above, is due to the government's way of finding out how to deal with Indonesian classes whose number of students are large and having diverse levels in "motivation, intellectual capability, cultural backgrounds, and access to education resources" (Lie, 2007, p.6). A description of the diversity is in the comparison of Jakarta city with a remote area in the mountains of Java island, such as that in Wonosobo area. Jakarta students are described as fully clothed in clean ironed uniforms with complete classroom facilities, by comparison, the Wonosobo students may only have an open area underneath the trees with no walls nor roof for the classroom. Thus, a remote Wonosobo school will most likely not have a computer laboratory, let alone a good library with decent books to read.

English language in Indonesia is taught as an EFL (English as a Foreign Language). With only a selected few of English teachers that have the chance for overseas study, Indonesian English teachers were not confident enough and lack time to produce their own ELT materials with Indonesian settings. With the government regulation that English language is one out of the three compulsory subjects besides Mathematics and Indonesian language for the Primary and Secondary level education, teachers are continually challenged to develop their own teaching-learning materials, methods, media and assessment.

In national-plus schools, who has the autonomy of using international curricula, the ideal of creating ready global citizens by having 21st century skills (Wrahatnolo &

Munoto, 2018), such as the ability to analyze and solve problems in education becomes a possibility.

3. Supporting the EFL classroom with a local global digital media application

In support of EFL students who should become critical thinkers, creative and innovative students, I have created a smartphone application that trains students for a TOEFL (Test of English as a Foreign Language)-like game. The smartphone game application is actually a development of the TOEFL-like game previously made for the personal computer (see Dukut, 2018 for a more detailed discussion on the PC software). The decision of developing the PC game into a smartphone based program that can be downloaded from the Play Store program is based on the thinking that local Indonesian made TOEFL-like games could be transnationalized or transformed across other countries for global users. This is just the same as how the American TOEFL test materials that was initially set up to test immigrants coming in the country is being made global by popularizing it in almost any EFL classroom.

Making use of the Integrated-Based TOEFL (IBT) as the background to play with a product called, *TOEFL Like App Tommy and Pokina*, therefore, I have asked colleagues from the Game Technology department to help me devise an interconnected game exercise that ranged from a Listening, Reading, Writing and Speaking section that challenges EFL students to comprehend and reflect back to the information and exercises done from the previous sections, in order to do the next sections of the game. The TOEFL-like game, designed for a 45 to 60 minute English classroom interaction, is set out for Primary and Secondary school students. The younger an EFL student is in playing a TOEFL-like game, the better equipped that student would be in achieving the 21st century skills mentioned.

Through a questionnaire given to Indonesian students who tested out the game, it is found that 44.44%, finds that the game is easy to do. According to 44.44% of the players also say that the time allocation in playing the four sections of the game is too much. This information is, however, a good finding because the game testers were sophomore students. Thus, there is hope, that the time allocation is appropriate for the targeted players from secondary schools. As much as 33.33% enjoy learning English by playing the TOEFL-like game rather than through conventional English books. The *TOEFL Like App Tommy & Pokina* is also reported by 66.66% of the players to be an appropriate English language media that help them understand English grammar without putting aside the time to play with others. The 66.66% of the players also reports the game as being easy to download from the smartphone's Play Store. By having the game available in Play Store, therefore, the game can be played by anyone all over the world, like Japan which is known for its high use of digital technology.

Bibliography

- Dukut, E.M. (2018). Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World Englishes Teaching Idea. *Asian Englishes*, 20 (1), doi: 10.1080/13488678.2018.1459071
- Gunawan I. (2017). Indonesia Curriculum 2013: Instructional Management, Obstacles Faced by Teachers in Implementation and the way Forward. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 128 – ICET 2017 (pp. 56-63). Atlantic Press.

- Lie, A. (2007). Education Policy and EFL Curriculum in Indonesia: Between the Commitment to Competence and the Quest for Higher Test Scores. *TEFLIN Journal*, 18, 1-15. doi:10.15639/TEFLINJOURNAL.V18I1/1-15
- Now we know: How many islands are there in Indonesia.* (2018, January 11). Retrieved June 9, 2018, from Dunia Baru Adventures: <https://duniabaru.com/now-know-many-islands-indonesia/>
- Prasetyo, H. E. (2016). In A. Subiyanto, Suharno, M. Suryadi, W. Sayekti, & T. M. Pasaribu (Ed.), *International Seminar on Language Maintenance and Shift (Lamas) 6* (pp. 163-167). Semarang: Master Program in Linguistics, Diponegoro University.
- Susanti, I. (n.d.). *CHAPTER I INTRODUCTION A. Background of the study.* Retrieved June 9, 2018, from <http://eprints.ums.ac.id/37414/2/CHAPTER%20%20I.pdf>
- Widdowson, H. (1978). *Teaching Language as Communication.* Oxford: Oxford University Press.
- Wrahatnolo, T., & Munoto. (2018). 21st Centuries Skill Implication on Educational System. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering 296*, (pp. 1-7). doi:10.1088/1757-899X/296/I/012036

Gambar 8 PPT keynote speaker JAF AE

42nd National AFAE (Japanese Association of Asian English) Conference
30 June 2018, Chukyo University, Nagaya, Japan

TRANSNATIONALIZING LOCAL AND GLOBAL CULTURE IN THE ENGLISH LANGUAGE CLASSROOM

Dr. Dra. Ekawati Morhaenny Dukut, M.Hum.
ekawati@ucan.ac.id

English Department, Faculty of Language & Arts,
Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

Supported by the Ministry of Research & Technology, Indonesia

English in Indonesia – E.F.L. ~~ESL~~

- 1st Dutch colonial time → (1820-1950s)
MULO (Meer Uitgebreid Lager Onderwijs)
& Junior High School (Algemeene Middlebare School)
- 2nd Japanese colonial time → (1942-1945)





English – decree from Ministry of Education & Culture

- English at elementary, secondary & tertiary school level
- Training of Teachers – Fund
Foundation grant
- British English –
American English
- "Bumiputera"







An Overview of the English Curricula in Indonesia



Curriculum 2103

- encourages Indonesian citizens to have a more **religious tolerance** and **mental health**, due to the finding that the young generation citizens are lacking skills and cognitive abilities necessary for showing tolerance and empathy towards others (Gunawan, 2007).
- aims at "improving mindset, strengthening governance curriculum, deepening and expanding material, reinforcing learning, and adjusting learning load in order to ensure conformity between what is desirable with what is produced" (Susanti, 2018).

Indonesian EFL Learning Environment

Teaching English Across Cultures:
What do English language teachers need to know to
know how to teach English?

By: Wendy A. ...
Wendy A. ...



English as a Second Language	Teachers with the most English proficiency
The number of government English teachers	The lack of adequate preparation to teach the new curriculum
Cultural differences	ESL is still a very new concept in Indonesia

There has been a failure in the English teaching class in Indonesia - Andy Gopalika

With few exceptions, generally a high school graduate is not able to communicate intelligibly in English. Those who do can be suspected of having taken private classes or come from a certain family background - cited from Daduwidjaja (2000)



Curriculum 2013...

It is essential to keep up with the advancement of science, technology, art and culture to reach out to not only the local, regional, and national learners but also to the more global, international English language learners.

youtube

Indonesian classrooms



Supporting the EFL classroom with a local global digital media application



Generation XYZ – comprise nearly 2 billion people globally, who don't just represent the future, they're creating it. They are... the up-agers, with influence beyond their years, are the tweens, the teens, the youth and young adults of our global society, & the early adopters, the brand influencers, the social media drivers, the pop-culture leaders.



IBT (integrated- based Toefl)

- The TOEFL iBT test measures your ability to use and understand English at the university level. And it evaluates how well you combine your reading, listening, speaking and writing skills to perform academic tasks.
- The language game application also measure how well players answer multiple choice questions for the Listening and Reading, 1000 words writing, and 5 minutes speaking test.



Sample : listening exercise

LISTENING

See the animation and listen carefully to the story about police the robbery case.

PLAY THE GAME FOR 15 MINUTES

1. Who is the main character of the story and what does it like to do each day?

a. It is a Police Chief who likes to work.

b. It is like about like to work.

c. It is Police, whose hobby is working.

d. It is Police working.

Sample: reading exercise:

READING

Read the following reading passage to answer the questions that go with it. You can make use of 5 minutes to read quickly and answer the questions that follow. If you need to read again, you can always return to the reading passage later.

9:42
READ

LIVING HEALTHY WITH PAK-CHOY

by Ekawati Marhaenny Dukat

Have you ever tried Pak-Choy ice cream? It's odd isn't it? Because you have never tasted it you might have an imagination of a smooth, soft and silky white ice cream that has some chopped green leaves on it, or you may imagine a soft green pastel colored ice cream in front of you that is waiting for you to eagerly taste it. Whatever is your imagination, I'm sure you agree that the idea of eating Pak-Choy ice cream is something unusual and needs knowing. What is the background of creative chefs in inventing Pak-Choy ice cream? Well...one of the reasons is to entice children and young adults to consume

PLAY THE GAME FOR 15 MINUTES

1. Reread the beginning paragraph to choose which of these descriptions is false when imagining about Pak-Choy ice cream.

- A. Its texture is smooth, soft and silky
- B. It has a soft, green pastel color.
- C. It is silky white with chopped green leaves.
- D. It may soft green and tender.

2. Why is Pak-Choy ice cream created?

- A. It is created to influence children and young adults to like vegetables.
- B. It creates delicious dessert vegetables for all.
- C. Its vegetable creation for tastier ice cream.
- D. It is creating interesting to consume vegetables.

12:01

Question

Look at the recipe on how to make pak-choy ice cream. Use 20 minutes to write an essay on how make your own pak-choy ice cream.
(max 1000 character)

Finish

Pokina

Pak - Choy Ice Cream

Sample:
writing
exercise



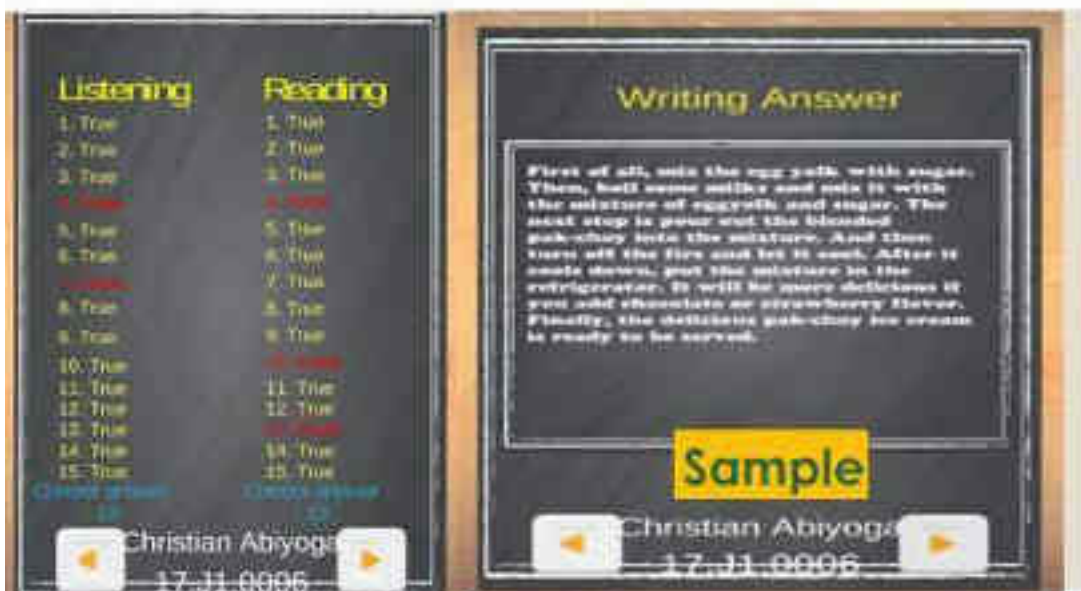
Sample: speaking exercise

SPEAKING

Please speak to the microphone to record your speech

Look at the picture. Describe what you can say about the physical characteristics of the pak-choy cartoon character below. You can start by saying about what colors you see from the picture. Then, you can talk about the costume the Pak-Choy is wearing and say something about what a chef usually does. You can also talk about what kinds of cooking menu or dishes the Pak-Choy vegetable can be used for. You have 10 minutes to speak into the recording machine.

Finishing & Uploading report



Feedback from tryout in Chukyo University & Chukyo High School

NEGATIVE points:

Application system: not applicable for iPhone and Mac computers

→ modifications had to be done by having students see the animation and answering time for the listening and reading questions had to be set together; the writing and speaking results had to sent by email.

POSITIVE points:

Learning English in class is more fun through an animated media than learning English without any digital media.

Different culture is learnt through the animation.

New information is found about the benefits of vegetable consumption.

TOEFL-Like App meets the needs of learners having various learning styles.

The listening and speaking sections help improve English language skills.



conclusion

- Creating a 45 minute TOEFL-Like App Tommy and Fokina language game needs a collaboration with Game Technology/ Computer expert.
- The digital animation is built in with some local Indonesian cultural knowledge → this gives an Asian TOEFL environment rather than the usual American academic setting.
- The global culture gets local & vice versa, the local culture gets global.
- In the case of Tommy & Fokina game, the special conditions of 2013 curriculum is inserted: → more tolerant and higher empathy of students towards others → multi-ethnicity, multi-cultural.
- Game benefits: English skills, cultural knowledge, vegetable consumption knowledge are improved.
- Japanese tryout reveals that the game application needs improvement. Playing should include the iPhone and Mac-computer, which is not locked.



www.unika.ac.id

Gambar 9 Foto keynote speaker JAF AE



Gambar 10 Berita di koran tentang keynote speaker di Jepang

Dr Ekawati, Pembicara Konferensi di Jepang



SEMARANG (KR) - Dosen Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Unika Soegijapranata Semarang Dr Ekawati Marhaenny Dukut tampil sebagai keynote lecture (keynote speaker) pada konferensi Japanese Association for Asian Englishes (JAAE) di Nagoya, Jepang, Sabtu (30/6) lalu.

Selain sebagai keynote lecture yang diikuti para dosen dan pemerhati pengajaran bahasa Inggris dari Jepang, Malaysia, Jerman, China, Filipina, dan India, Dr Ekawati M Dukut selama seminggu juga melakukan uji coba aplikasi 'educative serious game' di sekolah di Nagoya Jepang. Game ini diciptakan dengan timnya dari prodi Sastra Inggris dan prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Unika.

Pada makalah berjudul 'Transnationalizing Local and Global Culture in the English Language Classroom' Ekawati menjelaskan tes TOEFL dari Amerika sudah diglobalkan ke berbagai belahan dunia dan berisi materi-materi agar pengambil tes menjawab soal untuk memperlihatkan kemampuannya dalam berbahasa Inggris atau English language skill. Selain memperlihatkan seberapa baik pengetahuannya tentang suasana akademis yang dipengaruhi oleh budaya Amerika.

"Lewat aplikasi kami, materi TOEFL yang global ini bisa dilokalkan dengan membuat TOEFL-like game yang mempersembahkan budaya lokal Jawa. Cara yang dipakai adalah membuat beberapa karakter kartun dalam film animasi untuk serta digambarkan memakai pakaian corak Jawa. Sebagai contoh, karakter perempuan dalam animasi memakai kain batik, sedangkan laki-laki memperlihatkan maskulinitasnya dengan memakai kostum wayang Gatotkaca," ujar Ekawati.

Selain kostum, karena karakter yang diceritakan dalam game adalah sayur, maka diceritakan juga bahwa sayur bayam di Jawa dapat dibuat kripik bayam, dan sawi yang biasanya dipakai untuk melempang masakan bakso dan esgoy, Dengan demikian, budaya makan sayur sawi yang lokal itu dapat dibuat global karena mengikahi cerita yang Dr Ekawati sebut sebagai transnational cross bordering atau melewat dunia tanpa batas, yaitu dengan upaya mempopulerkan isolasi bayam atau selrus sawi ke internasional.

(8/6)-v

5.2.4. Keynote speaker regional

Gambar 12 Surat Tugas Public Lecture

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jl. Pawiyatan Lahir IV/1 Bendan Sewu Semarang 50234
Telp. (024) 3441535. 3705033 (Suratjil) Fax. (024) 3413424 - 3445265
e-mail: info@unika.ac.id http://www.unika.ac.id

Unika
SOEGIJAPRANATA

SURAT-TUGAS
Nomor : 032/K.6.4/ST-FBS/X/2018

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dengan ini memberikan tugas kepada :

Nama : Daftar nama terlampir

Status : 1. Tenaga Edukatif, Tenaga Kependidikan dan Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Unika Soegijapranata Semarang

Tugas : 1. Sebagai Panitia Public Lecture Fakultas Bahasa dan Seni.

Waktu : 1. Semester Gasal 2018/2019

Tempat : 1. Fakultas Bahasa dan Seni Unika Soegijapranata Semarang

Lain-lain : 1. Harap melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.

Semarang, 25 Oktober 2018
Dekan
Retang
B. Retang Wihangara, SS., M.Hum
NPP. 0581.1999.230

Lampiran Surat Tugas Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Nomor : 032/K.6.4/ST-FBS/X/2018
Tanggal : 25 Oktober 2016

**DAFTAR PANITIA PUBLIC LECTURE
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Penanggung Jawab : B. Retang Wohangara, SS., M.Hum.
(Dekan Fakultas Bahasa dan Seni)

Ketua panitia : Dr. Dra. Ekawati Marhuenny Dikut, M.Hum

Sekretaris : Agustinus Waskito HP

Bendahara : F. Tri Retnowati

Sie Acara : B. Retang Wohangara, SS., M.Hum

Moderator : Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Master Ceremony / MC : - Marinus Andhika Perdana Kurniawan
- Margareta Maria Nastiti Puspitasari

Keynote Speakers : - Daniel Owen
- Dr. Dra. Ekawati Marhuenny Dikut, M.Hum

Sie Konsumsi : Angelika Riyandari, SS, MA, Ph.D

Sie Perlengkapan : YR. Udik Partono

Sie Publikasi : Michael Jonathan Soetjipto, SS.

Sie Dokumentasi & Humas : Johana Joy Ariamira

Sie Penerima Tamu : Emilia Ninik Ayudawati, SP, M.Hum

Sie Registrasi : Khoe, Yohana Harsono

Semarang, 25 Oktober 2016
D e k a n,



Retang
B. Retang Wohangara, SS., M.Hum
NPP: 058.1.1999.230

Gambar 13 Sertifikat Public Lecture



Gambar 14 Poster Public Lecture



Gambar 15 PPT Public Lecture

MAXIMIZING DIGITAL TECHNOLOGY FOR GEN-Z IN SHORT STORY & POETRY WRITING

DR. DRG. EKAWATI MARHAENNY DUKUT, M.HUM. – ENGLISH DEPARTMENT – FACULTY OF LANGUAGE & ARTS, SOEGUPARANATA CATHOLIC UNIVERSITY

A PUBLIC LECTURE WITH AIIS (AMERICAN INSTITUTE FOR INDOONESIAN STUDIES) HENRICUS CONSTANCE BUILDING – 3.1.3. – NOVEMBER 7th, 2018

SHORT STORY

Grab Your Reader's Attention with one of these Story Starters:

- An Exclamation
- A Question
- Dialogue
- A Sound

INTRIGUING BEGINNING

ELABORATE DETAIL: Show Critical Characters, Setting, Object

SCENES or episodes leading to the main event

THE MAIN EVENT: Show action in slow motion, frame by frame, stretch it out! Include description and main character's thoughts and feelings!

Action leading to REACTION of audience or CONCURRENCE of activities

EXTENDING PLOT: Metaphor, Similes, Foreshadowing, Flashback

PLOT DIAGRAM

1 Exposition

2 Rising Action

3 Climax

4 Falling Action

5 Resolution

POETRY

Imagery
Figurative language:

- 1. simile
- 2. metaphor
- 3. hyperbole
- 4. irony
- 5. idiom
- 6. onomatopoeia
- 7. paradox
- 8. personification
- 9. alliteration

Rhyme:



Rhythm:

4 stresses & unstressed syllables in a line of poetry
 Read out loud & pronounce stresses & unstressed syllables

Iambic:  to TUM

Anapaest:  to to TUM

Trochee:  TUM to

Dactylic:  TUM to to

Meter:

1. Monometer
2. Dimeter
3. Trimeter
4. Tetrameter
5. Pentameter
6. Hexameter
7. Heptameter
8. Octometer

WHAT ARE YOUR SENSES? HOW MANY DO YOU HAVE ???

— WHAT DO YOU THINK IS THE CONNECTION BETWEEN SENSES AND POETRY?

— ...and short story writing?

CAN YOU

smell,




POETRY ?





WHAT DO
YOU
SEE 
IN **POETRY** ?





Colorful Idioms

In the phrase bank there are idioms about colors. Use the color idioms to correctly complete the sentences below. Write the meaning of the idiom underneath the sentence. Use each idiom only once.

Phrase Bank

soiled pink	green thumb
brown bag	out of the blue
golden opportunity	yellow streak
in black and white	red flag

- tickled pink
- brown bag
- golden opportunity
- in black and white
- green thumb
- out of the blue
- yellow streak
- red flag



1. The garden is beautiful. We need to see a _____

2. I am _____ that you came to see.

3. The work does not pay a _____, the marketing was wrong.

4. The man walking down the street when _____ a red flag for the police.

5. The success of the new _____ is beyond their imagination.

6. We will go in the _____ direction.

7. My partner made me _____ when he talked.

8. She was afraid of flying, but she couldn't let the _____ alone.

WHAT DO YOU hear IN POETRY ?







How will you write your poem?



How will you write your poem?

Onomatopoeia: Sound Words

Onomatopoeia is the use of a word or phrase that imitates the sound of something.

Example: *sizzle*, I heard the toaster *sizzle* in the pan.

Sizzle is a word that sounds like the toaster frying in the pan.

Each of the words in the word bank is an onomatopoeia. Complete each sentence by writing a word from the word bank in the blank. Use each word only once.

Word Bank

boom yawl hiss purr splash
hoot quack splot

BOOM
HISS
SPLASH
HOOT

YOWL
FURR
SPLAT
QUACK

- The cat _____, and she is not happy.
- The truck is big _____ when its engine starts chugging and.
- The duck will _____ if it is hungry.
- I feel so hot and bothered by the summer _____.
- Suddenly the head of _____ of a snake.
- The branches _____ of the cypress swayed through the hills.
- The car drove over some _____ and the wheels.
- The _____ of the wolf will soon experience new coming.

*Try to use these
vocabulary*

BOOM **ZOOM**
HOWL **YOWL**
HISS **FURR**
SPLASH **SPLAT**
HOOT **QUACK**
THUD **BANG**
BOINK **RIBBIT**
SLURP **BURP**
CLUNK **CHIRP**
 CHIRP
 CLIKETY-CLAF
 COCKLE-DOODLE-DO

Write a poem, which means of
the sounds you hear every day.

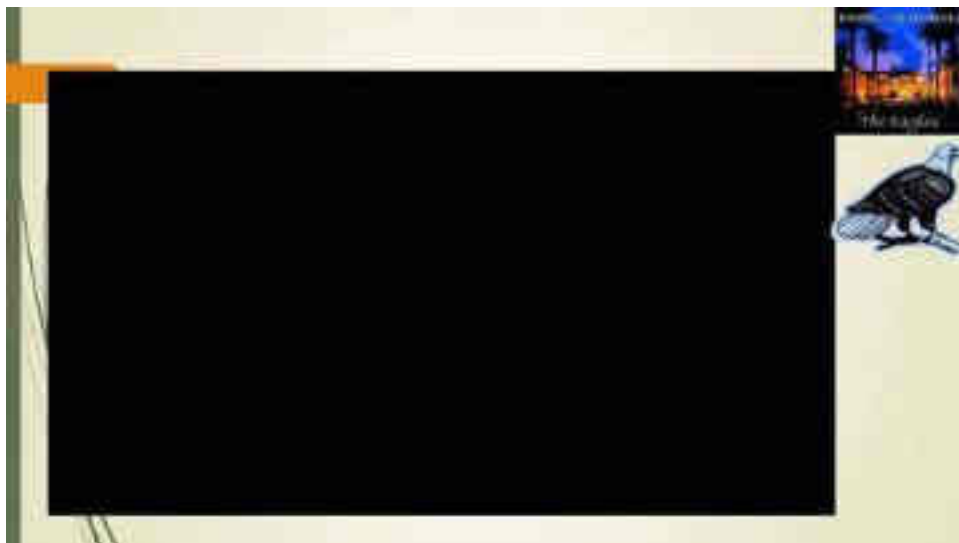
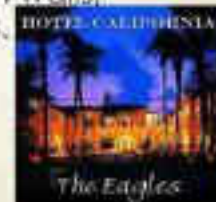
So.... What is poetry ???



The Eagle

- He clasps the crag with crooked hands;
Close to the sun in lonely lands,
Ring'd with the azure world, he stands.
The wrinkled sea beneath him crawls;
He watches from his mountain walls,
And like a thunderbolt he falls.

- Alfred Lord Tennyson



BIOGRAFI

Chusati Marhaeny Dukul is currently preparing her forthcoming book, *The Use of Digital Media in the Classroom*. She has been a lecturer at the English Department, Faculty of Language & Arts, Seungjipranata Catholic University ever since 1996. From the beginning, her main interest has been in works of American literature, due to her Master's and Doctorate Degrees in *American Studies*. She is lecturer of Introduction to Literature, Paragraph Expository Writing, Graphic Novels and Poems Interpretation. She is fond of not only teaching but also writing stories and poetry during her spare time. Samples of her published works by Gramedia Publishing Co. are the 5 book series on "I Love Vegetables" (2014); *Pollina the Pakeboj Chef*, *Rocco the Broccoli Nicker*, *Topsy the Tomato Actor*, *Spilam the Super Spinach*, and *Karlina the Carrot Dancer*. She is chief editor to short story competitions created by her students. Those having ISBN serial numbers from Mahasa Publishing Co. are: *Stories to Tell*, *Stories from our FLA Garden*, *Males to Share*, and *Stories from Our Mother Land* that were created during the years of 2015 and 2016. Her uniqueness lies in her use of cultural hybridity in her fictions. Whenever possible, local scenes of Java and Indonesia are mixed with the global scenes of the U.S. and Australia, hence, making her stories and poems an interesting work of art.

Thank You

Gambar 16 Foto Public Lecture



Gambar 17 Berita di Koran tentang Public Lecture

Berita tentang public lecture ada di <http://m.ayosemarang.com/read/2018/11/09/37304/ide-menulis-cerpen-bisa-melalui-panca-indra> dan <http://news.unika.ac.id/2018/11/kuliah-umum-fbs-undang-ahli-dari-amerika/>



BANYUMANIK, AYOSEMARANG.COM--Penemuan ide-ide untuk menulis cerita pendek dapat diperoleh melalui kelima indera. Misalnya bunyi lonceng atau bunyi klakson kendaraan bermotor yang saling bersaut-sautan.

"Hal tersebut berbunyi dengan melewati beberapa proses dan proses itulah yang dapat kita jadikan inspirasi untuk membuat cerita pendek," ungkap Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Unika Soegijapranata Dr. Ekawati Marhaenny Dukut M.Hum. dalam Kuliah Umum Creative Writing for Short Story and Poetry di Gedung Henricus Constant Lantai 3 kampus tersebut, Jumat (9/11/2018).

Dalam kegiatan yang digelar oleh Fakultas Bahasa dan Seni Unika Soegijapranata tersebut juga menghadirkan pembicara lain yakni Daniel Owen dari American Institute for Indonesian Studies (AIFIS) dan sebagai moderator Heny Hartono.

Lebih lanjut Ekawati juga menyampaikan dalam penulisan puisi dan cerita pendek kita dapat menggunakan apa yang disebut dengan color idioms. Onomatopoeia atau bisa disebut dengan sound words adalah sebuah imaginasi dalam menyampaikan suatu ekspresi dan dapat kita temukan dimanapun dan kapanpun di dalam keseharian kita.

"Dalam menulis puisi dan cerita pendek kita dapat menggunakan apa yang disebut dengan Onomatopoeia atau yang disebut sound words. Hal ini adalah sebuah imaginasi dalam

menyampaikan sesuatu ekspresi suara yang diterjemahkan ke dalam kata-kata dan dapat kita gunakan untuk membuat sebuah puisi atau cerita pendek. Contohnya adalah *out of the blue*, *green belt*, *golden opportunity*, dan *tickled pink*,” terang Ekawati.

Sementara Daniel Owen memaparkan tentang self-discipline atau aturan-aturan yang kita buat sendiri dalam menulis sebuah puisi, serta sisi lain yang juga sangat penting untuk diperhatikan yaitu kebebasan bereksperimen.

“Ketika menulis sebuah puisi, kita harus memiliki aturan sendiri untuk diikuti namun juga dituntut untuk berani membebaskan jiwa kita dalam bereksperimen sewaktu menulis. Sehingga menemukan ide-ide kreatif dalam menulis sebuah puisi,” tutur Daniel.

Daniel Owen juga menambahkan bahwa untuk dapat mengetahui kekayaan makna dari sebuah puisi, kita bisa juga menerjemahkan sebuah puisi dari satu bahasa ke bahasa lainnya.

“Misalnya saja menerjemahkan puisi Sapardi ke dalam bahasa Inggris seperti yang saya lakukan. Di sini kita akan menemukan kekayaan makna yang terdapat di dalam puisi itu,” jelasnya.

Di dalam forum seminar dan pelatihan ini, peneliti berkesempatan untuk membuat **BOOK LAUNCH** buku Ajar tentang bukunya yang berjudul “**The Use of Media Technology in the Classroom (Penggunaan Digital Media di dalam Kelas)**” dan membagikan secara gratis kepada peserta yang hadir.

Gambar 18 Baliho Book Launch untuk Public Lecture



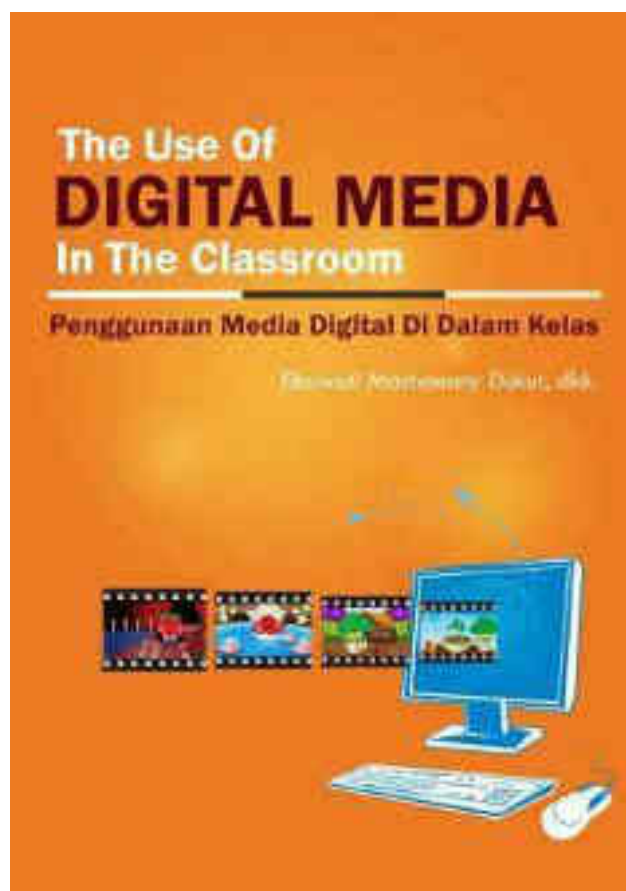
5.2.5. Visiting lecturer

Kegiatan penelitian ini **tidak mentargetkan** peneliti menjadi visiting lecturer untuk durasi waktu tertentu. Namun demikian, pengalaman di Chukyo University dan Chukyo High School bisa dianggap telah diundang sebagai dosen tamu.

5.2.6. Buku ajar

Buku ajar berjudul *The Use of Digital Media in Classrooms (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas)* sudah di finalkan dan ditdistribusikan ke mahasiswa yang ada di Fakultas tempat peneliti mengajar selain ibagikan juga ke rekanan dari beberapa sekolah yang selama ini bekerjasama dengan Fakultas. Langkah ini dilakukan agar buku yang dibuat dapat dipergunakan oleh lebih banyak pihak, selain adanya tujuan utama bahwa sebuah game yang berbasis android yang dapat diunduh dari Google Playstore dapat terpromosikan kegunaannya sebagai alternatif untuk edukasi bahasa Inggris bagi siswa. Nomer **ISBN** pada buku adalah **9-786026-865755**. Adapun tampilan cover buku dapat dilihat pada gambar 19.

Gambar 19 Cover buku ajar



Gambar 20 Daftar penerima buku

Daftar Penerima Buku
"The Use of Digital Media in the Classroom"
(Pengenalan Media Digital di Dalam Kelas)
Karya: Ekawati Marwanan Dukat

No	Nama	Tanda Tangan	Seterangan
1	Angella Permadi, Ph.D		
2	Cecilia Triak Murni, Ph.D		
3	Antonius Santoso, Ph.D		
4	D. Retna Widiyanti, SS, M.Pd		
5	L. Anik Yudawan, SP, M.Pd		
6	Dr. Y.E. Sulistyono, M.A.		
7	Dr. Wazati Harsono, MA		
8	Dr. Drs. Harwan M. Dukat M.Han.		
9	Dr. Hery Harban, SS, MPd		
10	Y. Yogi Teja Nugroho S.Si, MA		
11	Agustina Widiyo HIP		
12	Dr. Ratnawati		
13	Y.R. Lilia Purwati		
14	David Cuper		
15	G. H. Haryanto		
16	...		
17	Aurora Hermawan		

Daftar Penerima Buku
"The Use of Digital Media in the Classroom"
(Pengenalan Media Digital di Dalam Kelas)
Karya: Ekawati Marwanan Dukat

No	NIK	NAMA	TANDA TANGAN	BERISIRANGAN
017110001		Lenny Christian Susanti		
017110002		Rahayu Nurris Amalia Susopo		
017110003		Christiana Ningsi Nita Pratiwi		
017110004		Fitria Nur Hafidha		
017110005		Yohana Anugrah P.		
017110006		Pooh Christok Sihaban		
017110007		Putri Ayu Aniswari		
017110008		Yulia Ghis Hestandi		
017110009		Samudra Nur Hafidha		
19017110010		Melva Nurris Sidi		
11017110011		Naura Nurris Dp		
12017110012		Puti Alinda Putri Harini		
13017110013		Amal Nurris		
14017110014		Naura Nurris Sidi		
15017110015		Christina Christiana Dukat		
16017110016		Glenn Nurris		
17017110017		Glenn Nurris		
18017110018		N. Pita Nurris Dukat Nurris		
19017110019		Kelana Pratiwi		
20017110020		Maria Nurris Nurris		
21017110021		Naura Nurris Nurris		
22017110022		Christina Nurris Nurris		
23017110023		Christina Nurris Nurris		
24017110024		Christina Nurris Nurris		
25017110025		Christina Nurris Nurris		
26017110026		Christina Nurris Nurris		
27017110027		Christina Nurris Nurris		
28017110028		Christina Nurris Nurris		
29017110029		Christina Nurris Nurris		
30017110030		Christina Nurris Nurris		
31017110031		Christina Nurris Nurris		
32017110032		Christina Nurris Nurris		
33017110033		Christina Nurris Nurris		
34017110034		Christina Nurris Nurris		
35017110035		Christina Nurris Nurris		
36017110036		Christina Nurris Nurris		
37017110037		Christina Nurris Nurris		
38017110038		Christina Nurris Nurris		
39017110039		Christina Nurris Nurris		
40017110040		Christina Nurris Nurris		
41017110041		Christina Nurris Nurris		
42017110042		Christina Nurris Nurris		
43017110043		Christina Nurris Nurris		
44017110044		Christina Nurris Nurris		
45017110045		Christina Nurris Nurris		
46017110046		Christina Nurris Nurris		
47017110047		Christina Nurris Nurris		
48017110048		Christina Nurris Nurris		
49017110049		Christina Nurris Nurris		
50017110050		Christina Nurris Nurris		
51017110051		Christina Nurris Nurris		
52017110052		Christina Nurris Nurris		
53017110053		Christina Nurris Nurris		
54017110054		Christina Nurris Nurris		
55017110055		Christina Nurris Nurris		
56017110056		Christina Nurris Nurris		
57017110057		Christina Nurris Nurris		
58017110058		Christina Nurris Nurris		
59017110059		Christina Nurris Nurris		
60017110060		Christina Nurris Nurris		
61017110061		Christina Nurris Nurris		
62017110062		Christina Nurris Nurris		
63017110063		Christina Nurris Nurris		
64017110064		Christina Nurris Nurris		
65017110065		Christina Nurris Nurris		
66017110066		Christina Nurris Nurris		
67017110067		Christina Nurris Nurris		
68017110068		Christina Nurris Nurris		
69017110069		Christina Nurris Nurris		
70017110070		Christina Nurris Nurris		
71017110071		Christina Nurris Nurris		
72017110072		Christina Nurris Nurris		
73017110073		Christina Nurris Nurris		
74017110074		Christina Nurris Nurris		
75017110075		Christina Nurris Nurris		
76017110076		Christina Nurris Nurris		
77017110077		Christina Nurris Nurris		
78017110078		Christina Nurris Nurris		
79017110079		Christina Nurris Nurris		
80017110080		Christina Nurris Nurris		
81017110081		Christina Nurris Nurris		
82017110082		Christina Nurris Nurris		
83017110083		Christina Nurris Nurris		
84017110084		Christina Nurris Nurris		
85017110085		Christina Nurris Nurris		
86017110086		Christina Nurris Nurris		
87017110087		Christina Nurris Nurris		
88017110088		Christina Nurris Nurris		
89017110089		Christina Nurris Nurris		
90017110090		Christina Nurris Nurris		
91017110091		Christina Nurris Nurris		
92017110092		Christina Nurris Nurris		
93017110093		Christina Nurris Nurris		
94017110094		Christina Nurris Nurris		
95017110095		Christina Nurris Nurris		
96017110096		Christina Nurris Nurris		
97017110097		Christina Nurris Nurris		
98017110098		Christina Nurris Nurris		
99017110099		Christina Nurris Nurris		
100017110100		Christina Nurris Nurris		

Daftar Penerima Buku
"The Use of Digital Media in the Classroom"
(Penerapan Media Digital di Dalam Kelas)
 Karya: Edward Mackosky Baker

NO	NIK	NAMA	JUDUL BUKU	KELOMPOK
1	018.01.0001	Alvin Dwiandana	1	1
2	018.01.0002	Prita Yana Handika	2	2
3	018.01.0003	Willya Vianita	3	3
4	018.01.0004	Tara Dwiandana Supri	4	4
5	018.01.0005	Shella Artha Supri	5	5
6	018.01.0006	Fanny Andriani Rizalita	6	6
7	018.01.0008	Rajay Fery Putri	7	7
8	018.01.0009	Rizka Anugerah Susanto	8	8
9	018.01.0010	Fajar Widiawan	9	9
10	018.01.0011	Wahyu Parika	10	10
11	018.01.0012	Galat Galat Elina Sofianita	11	11
12	018.01.0013	Wahyu Vicky Hekam	12	12
13	018.01.0014	Prima Rizki Husni	13	13
14	018.01.0015	Stella Octaviana Julia	14	14
15	018.01.0017	Hafidha Victoria E.	15	15
16	018.01.0018	Christine Yohanna P.	16	16
17	018.01.0019	Fitri Alifiana Nurani	17	17
18	018.01.0019	Janaka Rizki Yuliana	18	18
19	018.01.0020	Nadya Nurul Hafidha	19	19
20	018.01.0021	Nurrahma Nurul Hafidha	20	20
21	018.01.0022	Melisa Susanto	21	21
22	018.01.0024	Shella Purdiah	22	22
23	018.01.0025	Fahriyati Anisa P.	23	23
24	018.01.0026	Yusufi Yana Lela P.	24	24
25	018.01.0027	Fadhila Comarita	25	25
26	018.01.0028	Wahyuningrum Mahira Liana Anas	26	26
27	018.01.0029	Hendriana Nurul Hafidha Putri Hana	27	27
28	018.01.0030	Nurrahma Nurul Hafidha Widyah	28	28
29	018.01.0031	Shella	29	29
30	018.01.0032	Carissa Mikhailina	30	30
31	018.01.0033	Yudha Yudhanegara	31	31
32	018.01.0034	Megawati Nurul Hafidha Nurul Hafidha	32	32
33	018.01.0035	Prima Nurul Hafidha	33	33
34	018.01.0036	Shella Nurul Hafidha	34	34
35	018.01.0037	Martina Nurul Hafidha Nurul Hafidha	35	35
36	018.01.0038	Ryan Rizki	36	36
37	018.01.0039	Yusufi Yana Lela Comarita	37	37
38	018.01.0040	Rizka Mega Laila	38	38
39	018.01.0041	Jovita Nurul Hafidha	39	39
40	018.01.0042	Rizka Nurul Hafidha	40	40
41	018.01.0043	Rizka Nurul Hafidha	41	41
42	018.01.0044	Agnes Nurul Hafidha	42	42
43	018.01.0045	Theresia Nurul Hafidha	43	43
44	018.01.0046	Megawati Nurul Hafidha Nurul Hafidha	44	44
45	018.01.0047	Kristina Nurul Hafidha	45	45
46	018.01.0048	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	46	46
47	018.01.0049	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	47	47
48	018.01.0050	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	48	48
49	018.01.0051	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	49	49
50	018.01.0052	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	50	50
51	018.01.0053	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	51	51
52	018.01.0054	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	52	52
53	018.01.0055	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	53	53
54	018.01.0056	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	54	54
55	018.01.0057	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	55	55
56	018.01.0058	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	56	56
57	018.01.0059	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	57	57
58	018.01.0060	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	58	58
59	018.01.0061	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	59	59
60	018.01.0062	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	60	60
61	018.01.0063	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	61	61
62	018.01.0064	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	62	62
63	018.01.0065	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	63	63
64	018.01.0066	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	64	64
65	018.01.0067	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	65	65
66	018.01.0068	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	66	66
67	018.01.0069	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	67	67
68	018.01.0070	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	68	68
69	018.01.0071	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	69	69
70	018.01.0072	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	70	70
71	018.01.0073	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	71	71
72	018.01.0074	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	72	72
73	018.01.0075	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	73	73
74	018.01.0076	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	74	74
75	018.01.0077	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	75	75
76	018.01.0078	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	76	76
77	018.01.0079	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	77	77
78	018.01.0080	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	78	78

79	018.01.0081	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	79	79
80	018.01.0082	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	80	80
81	018.01.0083	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	81	81
82	018.01.0084	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	82	82
83	018.01.0085	Nurul Hafidha Nurul Hafidha	83	83
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Dra. Ekawati Marhamah Doktor, M.Hum	Jl. Delima IV/ 34, Jamburaan Indah, Sragen, RT 00W RW 0165, Kel. Wadimartani, Kec. Ngemplak, Slamran
2	Dra. Cecilia Triana Mariani, MA, Ph.D	Jl. Pantai Hujan II Blok B No. 38 RT 003-RW 009, Kel Mangubarjo, Kec. Tembalang
3	Albertus Dwi Yoga Widhiastoro, M.Kom	Griya Sekar Gadang Blok C No.8 RT 064-RW 003, Kel Kiliwacagan, Kec. Gunung Pati



Gambar 22 HKI untuk manual game

**PLAY GUIDE
TOMMY & POKINA
TOEFL-Like Game**

**TOMMY & POKINA
TOEFL-Like Game**

1. Tommy & Pokina is a student educational game to learn English. It has two stories that focus on vocabulary.

2. Note: Use headphones for better audio quality.

How to Play:

1. Add Tommy & Pokina application on Google Play to your mobile phone.
2. Once it is installed, open the application and you will see the screen below.

3. Click next to choose one of the two stories of Tommy and Pokina. The following images are the display screen will see when they are asked to choose which story to play.

4. After users select the story they want to play, they will see a list of their remaining of Listening, Reading, Writing, and Speaking. They will play the game in order starting from Listening since all other sections are based on a story in the Listening section. Once users finish a section, a check will appear.

5. In the Listening section, users will be given instructions that guide the listen to the story and do the questions. To start, they have to click the listening button. The following images are the displays users will see in the Listening section. After listening to the story, users can start doing the exercises by clicking the listening button. Users are given 5 minutes to do the exercises.

6. Click Reading screen and you will see the following image. For the Reading section, Tommy and Pokina have a different way of playing.

7. In order to do the exercises in the reading section, the Pokina users have to answer multiple choice questions from the Reading passage in 20 minutes. To read Reading material, users have to click the READ button on the top right corner as shown on these images below. Once the reading passage is open, users will be given reading exercises (five items and most buttons to go back to the previous questions or go to the next questions).

8. Click Finish when done.

6b). In Tommy, users are required to complete sentences by choosing the most appropriate words in ten minutes. Click FINISH when done. Below is the image showing the Reading exercises in Tommy.



7. In the Writing section, users have to answer the exercises by retyping the recipe with their own words based on the video in the listing section. Users will be given 20 minutes to finish the recipe. Click FINISH when done. To read the ingredients, users can click QUESTION button and click CLOSE to exit. The follow images are the display of the Writing section.



10. In order to see the result of the quiz, users have to click the BACK button. They will be directed to the home page. Users have to click 'SEE REPORT NOW.'



11. Fill in the passwords and click FINISH. The images below show the display when users have clicked the FINISH button.

*Password: sepeguhati



11a

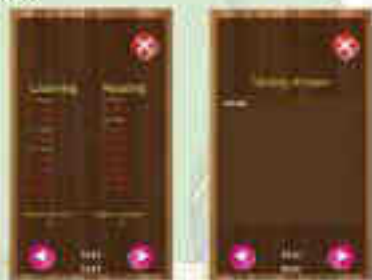


11b

8. Click SPEAKING menu to start the Speaking section. In this section users have to click RECORD button to start recording and describing the characters in ten minutes. Click STOP button to finish recording and save the record. If users cannot finish the description within the time limit, the recording will stop and save the record automatically. Below are the images of the speaking section.



12. Click REPORT POKINA or REPORT TOMMY to see the result. Click (X) to close.



13. Click RESET to reset the game, on picture 11b.

9. After clicking the STOP button, users will be directed automatically to report page. Users will be able to see which section has been completed.



14. Once the game is reset, users will be able to replay the game.



15. The UPLOAD button will be used to upload the report. Users need the Internet connection to upload the report.

THE RESULT OF THE SPEAKING TEST MUST BE SENT MANUALLY FROM THE MOBILE PHONE/ ANDROID TO ekawati@unika.ac.id BY WRITING THE SUBJECT: POKINA/ TOMMY GAME APP. PLEASE FOLLOW THE INSTRUCTIONS:

1. Click explore
2. Click internal storage
3. Click data
4. Find com.Penelitian TommyPokina, then click 2x
5. The speaking data is recorded in a folder named FILES.



5.2.8. Rekayasa Sosial

Mengupload proses terpromosikannya TOEFL-like App Tommy & Pokina dan tata cara pemakaiannya di youtube sebagai hasil karya rekayasa sosial kegiatan.

Gambar 23 Rekayasa Sosial youtube Guide to Playing Game



5.2.9. Ringkasan Capaian Luaran Kegiatan

FORMULIR EVALUASI ATAS CAPAIAN LUARAN KEGIATAN

Ketua : Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT M.Hum
 Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata
 Judul : MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGIAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA
 Skema : Penelitian Strategis Nasional Institusi
 Waktu Kegiatan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun

LUARAN YANG DIRENCANAKAN DAN JUMLAH CAPAIAN

No	Luaran yang Direncanakan	Jumlah Capaian
1	Publikasi ilmiah	4
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding (Pemakalah)	2
3	Keynote speaker dalam pertemuan ilmiah	2
4	Visiting Lecturer	1
5	Buku/Bahan Ajar	1
6	Karya Tulis Ilmiah	2

CAPAIAN DISERTAI DENGAN LAMPIRAN BUKTI-BUKTI LUARAN KEGIATAN

1. PUBLIKASI ILMIAH

	Keterangan
Artikel Jurnal ko-1.	
Nama jurnal yang dituju	Asian Englishes
Klasifikasi jurnal	Internasional
Impact factor jurnal	1
Judul artikel	Popularizing Indonesian scenes through picturebooks and digital animation software: a World Englishes teaching idea
Status uskrah	Sudah terbit
Artikel Jurnal ko-2.	
Nama jurnal yang dituju	Lentera Komputer
Klasifikasi jurnal	Nasional Terakreditasi
Impact factor jurnal	0

Formulir Evaluasi Atas Capaian Luaran Kegiatan

Judul artikel	Perancangan Game Edukasi Tommy & Pokina untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa
Status naskah	Sudah dikirim ke jurnal
Artikel jurnal ke-3.	
Nama jurnal yang dituju	Sisforma
Klasifikasi jurnal	Nasional Terakreditasi
Impact factor jurnal	0
Judul artikel	Designing Tommy and Pokina Educational Game Software: a Transnational Popular Culture Project
Status naskah	Sudah dikirim ke jurnal
Artikel jurnal ke-4.	
Nama jurnal yang dituju	The Journal of Asia TEFL
Klasifikasi jurnal	Internasional
Impact factor jurnal	0,2600
Judul artikel	Actualizing Local Identity in Globalization through Cultural Hybridity Mobile-App TOEFL-like Game
Status naskah	Sedang ditelaah

2. BUKU AJAR

	Keterangan
Buku ajar ke-1.	
Judul	The Use of Digital Media in the Classroom (Penggunaan Media Digital di Dalam Kelas)
Penulis	Ekawati Marthaerny Dukat
Penerbit	Universitas Katolik Soegijapranata
No ISBN	9786026865755

3. PEMBICARA PADA PERTEMUAN ILMIAH (SEMINAR/SIMPOSIUM)

	Keterangan
Pertemuan Ilmiah ke-1.	

Judul Makalah	Information System for Game TOEFL like App
Nama Pertemuan Ilmiah	International Conference on Informatics and Computational Sciences
Tempat Pelaksanaan	Department of Informatics, Faculty of Science and Mathematics, Universitas Diponegoro, Semarang Indonesia
Waktu Pelaksanaan	10/30/2018 12:00:00 AM
Jenis Pertemuan	Internasional
Status naskah	Sudah dilaksanakan
Portemuan Ilmiah ke-2.	
Judul Makalah	Actualizing Local Identity in Globalization Through A Popular Culture's Playstore Product: A Cultural Hybridity Project
Nama Pertemuan Ilmiah	American Studies International Conference (ASIC) 2018
Tempat Pelaksanaan	Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
Waktu Pelaksanaan	10/25/2018 12:00:00 AM
Jenis Pertemuan	Internasional
Status naskah	Sudah dilaksanakan

4. SEBAGAI INVITED SPEAKER

	Keterangan
Judul makalah	Maximizing Digital Technology for Gen-Z in Short Story and Poetry Writing
Penulis	Ekawati Marhaenny Dikari
Penyefenggara	Faculty of Language and Arts
Waktu Pelaksanaan	11/7/2018 12:00:00 AM
Tempat Pelaksanaan	Soegijapranata Catholic University
Skala Pertemuan	Regional
Status naskah	Sudah dilaksanakan
Judul makalah	Transnationalizing local and global culture in the English language classroom
Penulis	Ekawati Marhaenny Dikari
Penyefenggara	Japan Association for Asian Englishes

Waktu Pelaksanaan	6/30/2018 12:00:00 AM
Tempat Pelaksanaan	Chukyo University, Japan
Skala Pertemuan	Internasional
Status naskah	Sudah dilaksanakan

5. UNDANGAN SEBAGAI VISITING SCIENTIST PADA PERGURUAN TINGGI LAIN

	Keterangan
Perguruan tinggi pengundang	Chukyo University
Lama kegiatan	7 hari
Kegiatan penting yang dilakukan	Memenuhi undangan untuk menjadi keynote speaker di 42nd IJFAE conference, sambil melakukan kegiatan uji coba dan membahas kemungkinan penelitian kolaborasi antara Chukyo dan Unika Soegijornata.
Skala Pertemuan	Internasional

6. CAPAIAN LUARAN LAINNYA

Capaian	Uraian
Hak Kekayaan Intelektual	HKI no. EC00201851504 diperoleh untuk Tommy & Pokina TOEFL-like Play Guide yang adalah panduan secara tertulis untuk para pemain sehingga dapat mengoperasikan game aplikasi android yang dapat diunduh di android Google Playstore.
Rekayasa Sosial	Mengupload proses promosinya TOEFL-like App Tommy & Pokina dan tata cara pemakaiannya di youtube sebagai rekayasa sosial kegiatan https://youtu.be/OGXKdYXbQRs

Semarang, 9 - 11 - 2018
Ketua,

(Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT
M.Hum)

Tabel 5 Ringkasan Target Luaran Dua Tahun

Secara garis besar, luaran yang dicapai untuk tahun pertama penelitian (2017) dan yang disiapkan untuk tahun kedua (2018) adalah sebagai berikut:

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			TS	TS+1
1.	Publikasi Ilmiah	Internasional	Submitted	Published
		Nasional Terakreditasi	Submitted	Submitted
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Sudah dilaksanakan (ASIC: 25-26 Oktober 2018; ICICoS: 30-31 Oktober 2018)
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Tidak Ada
3	Invited Speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Ada (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Sudah dilaksanakan (JFAE: 30 Juni 2018)
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Sudah dilaksanakan (FBS & AIFIS: 7 November 2018)
4	Visiting Lecturer	Internasional	Tidak ada	Ada (Chukyo University, Japan: 25 Juni – 1 Juli 2018)
5	Hak Kekayaan Intelektual	Paten		
		Paten sederhana		
		Hak Cipta	Setifikat (karakter), Terdaftar (no: EC00201704245); Sertifikat (game software), Terdaftar (no: EC00201704252)	Sertifikat (game app mobile), Terdaftar (no: EC00201851054)
		Merek dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain Produk Industri		
		Indikasi Geografis		
		Perlindungan Varietas Tanaman		
		Perlindungan Topografi Sirkuit		
6	Teknologi Tepat Guna		Produk	Penerapan
7	Model/Purwarupa/Desain Karya Seni/Rekayasa Sosial		Produk	Produk
8	Buku Ajar (ISBN)		Persiapan	Terbit
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		4	7

BAB VI

KESIMPULAN

Penelitian ini terbukti dapat menjadi model bagi pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif bagi sekolah-sekolah maupun bagi pengajaran bahasa Inggris di Perguruan Tinggi. Software game yang dihasilkan oleh peneliti yang terdiri dari tim Bahasa Inggris dan Ilmu Komputer telah menarik perhatian kaum muda, Gen Z. Mereka ini adalah kelompok pemuda yang setiap harinya membuat mereka tidak mau lepas dari telepon selulernya.

Dalam satu sisi mempunyai telpon genggam secara dini dapat mempercepat pertumbuhan anak, namun disisi lain bisa mengganggu pertumbuhan. Dikarenakan kelompok Gen Z juga lebih senang bereksperimen sendiri, maka penelitian seperti yang terbaca dalam laporan ini telah berhasil membuat sebuah *game software*. Game ini yang secara ilmu adalah serupa dengan tes TOEFL dimana materi dari *Listening, Reading, Writing, Speaking* mempunyai tema atau topik yang sama. Kelebihan game yang diciptakan adalah cerita bergambar animasi-nya, yang menurut responden berhasil membuat mereka meningkatkan bahasa Inggrisnya.

Sebagai peneliti yang keahliannya tentang Budaya dan Teknologi, maka kekhususan dari game yang diciptakan adalah memanfaatkan budaya lokal yang dapat digabung dengan budaya global. Peneliti bersyukur dapat jalankan penelitian ini karena banyak produk yang telah dihasilkan selain membuat game. Produk yang dimaksud adalah tertuliskannya sebuah buku ajar, terindex scopusnya artikel jurnalnya, ter-HKI nya product dan playguide-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning. Methods and development.* Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Bruener, J. <http://study.com/academy/lesson/jerome-bruners-theory-of-development-discovery-learning-representation.html>
- Dukut, Ekawati Marhaenny; Murniati, C. T. (2016). *Alternatif Pembelajaran Tenses dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris yang Interaktif.*
- Dukut, E., Nugrahedi. P.Y. & Nugroho, A, (2014). *Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi*

- Sayur Bagi Siswa TK & SD. Hibah Ipteks Bagi Masyarakat dari Dikti. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Gertner, R.T. (2011). *The Effects of Multimedia Technology on Learning*. A Thesis. USA: Abilene Christian University.
- Gjedde, Lisa. (2015). *Empowering the Learner through Digital Animated Storytelling – Developing Innovative Learning Designs for the Multimodal Classroom*. International Conference: The Future Education. Denmark: Aalborg University. http://www.researchgate.net/publication/264855768_Empowering_the_Learner_Through_Digital_Animated_Storytelling-Developing_Innovative_Learning_Designs_for_the_Multimodal_Classroom
- Handojo, A., & Setiawan, A. (2017). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 5(1), 2–6. Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/4976>
- Irawan, F., & Andjarwirawan, J. (2016). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Mobile. *Infra*, 4(2), 171–175.
- Jolly, S. (2003). *Studying the Effectiveness of Animation and Graphics with Text on Fourth, Fifth and Six Graders*. A Thesis. USA: University of Nebraska.
- Moviestorm Ltd. (2011). *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers*. www.moviestorm.net
- Murniati, C.T. & Riyandari, A. (2014). Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas. Hibah Penelitian Fundamental. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Rieber, L. P. (1990). Using Computer Animated Graphics in Science Instruction with Children. *Journal of Educational Psychology*, 82 (1), 135-140.
- Schnotz, W. & Kulhavy, R.W. (1994). *Comprehension of Graphics*. Amsterdam New York: North Holland.
- Subroto, Darwanto Sastro. (2005). *Televisi Sebagai Media Pendidikan Agama*, Salatiga: Duta Wacana.
- Surati, S. (2014). Strategi Pembangunan Game Edukasi Berbasis Desktop Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal Speed-Sentra Penelitian Edukasi Dan Engineering*, 6(1), 8–17.
- Tversky, N., Morrison, J.B., & Betrancourt, M. (2002). Animation: Can it Facilitate? *International Journal of Human-Computer Studies*, 57 (4), 247-252. www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581902910177

Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 9(2).

LAMPIRAN

Tabel 6 Profil Ketua Peneliti

PROFIL PENELITI



Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT M.Hum

Universitas Katolik Soegijapranata

1.

Biodata	
• NIDN :	0601116601
• Program studi :	Sastra Inggris
• No. Pegawai :	058.1.1998.214
• Jenjang Pendidikan Tertinggi	S3
• Gelar Akademik Depan :	Dr. Dra.
• Gelar Akademik Belakang :	M.Hum
• No. KTP :	52253050111196602149
• Alamat :	Jl Delima IV/ 34, Jambusari Indah, Yogyakarta
• No. Telepon :	024-7466323
• No. Handphone :	+628122938202
• Email :	ekawatimd@gmail.com
• Web Personal :	
• Bidang Keahlian :	Ilmu Sosial Humaniora/ Kajian Budaya

2. Riwayat Penelitian

No.	Tahun Jabatan	J u d	Skema Sumber Dana
1	1998 Ketua	Penyelarasan Pengajaran Mata Kuliah Menulis dan Tatabahasa dalam Memperbaiki Kaeangan Mahasiswa	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri

2	2003 Ketua	The Need of Promoting Cultural Awareness in Literature Courses: A TEFL Case Study in the English Letters Program of Soegijapranata	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
3	2004 Anggota	Minat dan Persepsi SMU terhadap Fakultas Sastra	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
4	2005 Anggota	A Survey of Student Engagement in the Faculty of Letters, Soegijapranata Catholic University	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
5	2005 Ketua	Gaya Hidup pada Pengunjung Pusat Perbelanjaan Java Mall dan ADA Swalayan	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
6	2013 Ketua	Globalization in American Cosmopolitan Advertisements	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
7	2014 Ketua Pengusul	Cultural Values of American Cosmopolitan, Ladies' Home Journal and O: The Oprah's Women Magazine	PPS-PDD DIKTI
8	2014 Ketua	Hijab Identity for Muslim Women Studying at a Catholic University, Unika Soegijapranata	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Luar Negeri / Asing
9	2014 Anggota	Reformulating Identity: A Transnational Study on Ideology of American Minorities of the 1960s	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
10	2015 Ketua	Transnationality of Women Images Representations in Magazine Advertisements	Penelitian Dasar Swasta / Industri-Dalam Negeri
11	2016 Ketua	Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya	Penelitian Terapan Swasta / Industri-Dalam Negeri
12	2017 Ketua	Pemanfaatan Teori Semiotik Untuk Memaknai Desain Quilt Dari Amerika Serikat Pada Abad Ke-21	Penelitian Terapan Internal Perguruan Tinggi-Dalam Negeri
13	2017-2018 Ketua Pengusul	Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya	PSN Institusi DIKTI

3. Riwayat Pengabdian

No.	Tahun Jabatan	Judul	Skema Sumber Dana
1	2014 Ketua Pengusul	Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK &SD	PKM DIKTI

4. Riwayat Publikasi

No.	Tahun/Jenis Publikasi/Status	Nama Judul dan Jurnal
1	Tahun Publikasi : 2003 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : SULA – A PORTRAYAL OF THE BLACK AMERICAN WOMEN AS HEAD OF THE FAMILY. Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
2	Tahun Publikasi : 2004 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : THE PROBLEM OF AMERICAN BORN CHINESE’S INTERRACIAL MARRIAGE AS SEEN IN THE JOY LUCK CLUB. Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
3	Tahun Publikasi : 2005 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : A BOOK REVIEW- THE BEAUTY MYTH-HOW IMAGES OF BEAUTY ARE USED AGAINST WOMEN Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
4	Tahun Publikasi : 2005 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : REVIVING THE AMERICAN PHILOSOPHY OF MANIFEST DESTINY Nama Jurnal : Manifest
5	Tahun Publikasi : 2006 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : COMPREHENDING ADVERTISEMENTS THROUGH JEAN BAUDRILLARD’S POSTMODERNISM Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
6	Tahun Publikasi : 2007 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : THE USA’S VALUE OF SUCCESS AS PORTRAYED THROUGH A SELECTION OF MAGAZINE ADS Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
7	Tahun Publikasi : 2010 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : A BOOK REVIEW: GRAPHIC NOVELS: A FUN & CREATIVE WAY OF WRITING AND READING. Nama Jurnal : Celt - A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature

8	Tahun Publikasi : 2011 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : WOMEN'S COURAGE AS AN EFFECT OF A STRONG FRIENDSHIP BOND IN THURSDAY'S AT EIGHT. Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
9	Tahun Publikasi : 2012 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : A LOVE FOR INDONESIA: THE YOUTH'S EFFORT IN INCREASING HONOR TOWARDS MULTICULTURALISM Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
10	Tahun Publikasi : 2012 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : THE POPULARITY OF KOREAN MUSIC (K-POP) AMONG PERANAKAN CHINESE UNDERGRADUATE STUDENTS OF SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY. Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
11	Tahun Publikasi : 2012 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : A LOVE FOR INDONESIA: THE YOUTH'S EFFORT IN INCREASING HONOR TOWARDS MULTICULTURALISM. Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
12	Tahun Publikasi : 2013 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : THE TRANSNATIONAL SUCCESS OF COSMOPOLITAN MAGAZINE Nama Jurnal : Rubikon – Joiurnal of Transnational American Studies
13	Tahun Publikasi : 2013 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel : WOLLSTONECRAFT AND FRIEDANS THEORIES HIGHLIGHT THE WOMEN STRUGGLES IN JULIUS CAESAR Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
14	Tahun Publikasi : 2014 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Internasional (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: TEACHING CULTURE THROUGH AN ANALYSIS OF NOVELS Nama Jurnal : JICS - Journal of Indo-Canadian Studies

15	Tahun Publikasi : 2014 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: USING POPULAR CULTURE'S MEDIA OF INDONESIAN-ENGLISH PICTUREBOOKS AS A WAY OF REACHING MORE VEGETABLE CONSUMING CHILDREN Nama Jurnal : Celt – A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature
16	Tahun Publikasi : 2015 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: A POPULAR CULTURE RESEARCH ON AMERICAN HEGEMONY IN TRANSNATIONAL WOMEN MAGAZINE ADVERTISEMENTS Nama Jurnal : Rubikon – Joournal of Transnational American Studie
17	Tahun Publikasi : 2018 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Nasional Terakreditasi (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: SEMIOTICS FOR INTREPRETING QUILT'S CULTURAL VALUES FROM THE U.S. AND INDONESIA Nama Jurnal : k@ta
18	Tahun Publikasi : 2018 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Internasional (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: POPULARIZING INDONESIAN SCENES THROUGH PICTUREBOOKS AND DIGITAL ANIMATION SOFTWARE: A WORLD ENGLISHES TEACHING IDEA Nama Jurnal : Asian Englishes
19	Tahun Publikasi : 2018 Status Penulis : Jenis Publikasi : Jurnal Internasional (Mempunyai ISSN)	Judul Artikel: THE USE OF THE T-EX APPROACH IN INDONESIAN EFL SSAY WRITING: FEEDBACKS AND KNOWLEDGE EXPLORATION Nama Jurnal : International Journal of Engineering & Technology

5. Prestasi Publikasi

No.	H-Index	Lembaga Pengindeks	ID Author
1	0	Scopus	57201982540

Gambar 24 Poster kegiatan

Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergas Animal Berbasis Budaya

Peneliti

Dr. Siti Nurhasanah, M.Pd., Ph.D.
 Dosen Tetap, Fakultas Sastra & Ilmu Budaya, Universitas Islam Sumatera Utara
 s.nurhasanah@uisu.ac.id
 ID: 123456789

Dr. Dede Triandh Permadi, S.Pd., Ph.D.
 Dosen Tetap, Fakultas Sastra & Ilmu Budaya, Universitas Islam Sumatera Utara
 d.p.permadi@uisu.ac.id
 ID: 987654321

Herlita Dimpudigilawati, S.Pd., M.Pd.
 Dosen Tetap, Fakultas Sastra & Ilmu Budaya, Universitas Islam Sumatera Utara
 h.dimpudigilawati@uisu.ac.id
 ID: 112233445

Supervisor (Pembaca)

Herlita Dimpudigilawati, S.Pd., M.Pd.
 Dosen Tetap, Fakultas Sastra & Ilmu Budaya, Universitas Islam Sumatera Utara
 h.dimpudigilawati@uisu.ac.id
 ID: 112233445

Unit Penerbit

Unit Penerbit, Universitas Islam Sumatera Utara
 U-123456789

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media digital yang interaktif dan menarik.

2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis budaya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Sampel penelitian adalah siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kota Medan.

4. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis budaya lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

5. Kesimpulan

Model pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis budaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa secara signifikan.

6. Saran

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sampel dan menggunakan metode kualitatif untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman belajar siswa.

7. Daftar Pustaka

Anggraini, A. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-10.

Anggraini, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-10.

Anggraini, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1-10.

8. Gambar 1: Screenshot Aplikasi

9. Gambar 2: Diagram Alir

10. Gambar 3: Grafik Lingkaran

11. Gambar 4: Grafik Batang