

## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi internasional sehingga sebagian besar negara di dunia mempelajari bahasa Inggris. Maka dari itu, perlu pemahaman dan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Selama ini, metode pembelajaran bahasa Inggris diantaranya dengan *pronunciation* sebagian besar disampaikan dengan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran pengucapan bahasa Inggris yang unik seperti aplikasi *game sugoroku* yang mengambil konsep permainan dari Jepang.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membantu guru SD dalam mengajarkan *pronunciation* bahasa Inggris untuk anak dengan menggunakan *game sugoroku* supaya pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik dalam mempelajari bahasa Inggris.

Dalam pembuatan aplikasi dilakukan kerjasama dengan untuk membuat soal kemudian setelah soal didapatkan game dibuat dengan program *pascal*. Soal dibuat bekerjasama dengan 2 guru bahasa Inggris di MI Darussalam dan dosen bahasa Inggris berpengalaman. Kemudian aplikasi dikembangkan dengan menggunakan program *pascal*.

Proses pengujian dilakukan untuk melihat apakah *game* sudah interaktif dan menarik untuk menguji dilakukan 3 metode yaitu *observasi*, *kuesioner* dan wawancara dari hasil *kuesioner* dan *observasi* ditemukan bahwa aplikasi menarik sedangkan dari hasil wawancara dan *observasi* didapatkan bahwa aplikasi interaktif. Sehingga penelitian ini berhasil membantu guru SD.

Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai, yaitu membantu guru dalam proses mengajarkan *pronunciation* bahasa Inggris dengan menarik dan interaktif.

Kata kunci: *Game Edukasi, Pronunciation, Bahasa Inggris, Game*

## ABSTRACT

English is the language of international communication so most countries in the world learn English. Therefore, understanding and ability to communicate in English is needed. During this time, English learning methods including pronunciation are mostly delivered using lecture methods and there is no unique learning media for English pronunciation such as the Sugugoku game application that takes game concepts from Japan.

The research objective to be achieved by the writer based on the above problem formulation is to assist elementary school teachers in teaching English pronunciation to children by using the Sugugoku game so that learning is more interactive and more interesting in learning English.

After testing the application of students, the writer took the data using the questionnaire method to elementary school students from the results of the questionnaire can be seen in Figure 4.12 that of 24 students 75% answered like and 75% answered engrossed. This proves that most elementary students feel more interested when learning English pronunciation using the Game Dice educational game application. From the results of table 4.3. It can be seen that from the marking characteristics of students asking to learn a larger number of 75 and the marking characteristics of students not interested in learning by 18, from this observation data reinforces that learning English makes elementary students more attractive and challenged.

From the results of an interview with an English teacher in MI Darussalam stating that the application of the game helps in the pronunciation of pronunciation, when using LKS students become bored because only listening to their teacher after using the game students become interested, by using new learning methods students become interactive where students become attentive.

With these results, it can be said that the purpose of this study has been achieved, which is to help teachers in the process of teaching English pronunciation in an interesting and interactive way.

Keywords: Game Dice, Games, Educational Games, Pronunciation, Questionnaire, Observation and Interview