

LAMPIRAN

A. Source Code

Source Code Button Mengacak Dadu

```

Source Editor
project1.lpr Unit1
.
.
.
.
.
140
.
.
.
.
.
145
.
.
.
.
.
150
.
.
.
.
.
155
.
.
.
.
.
160
.
.
.
.
.
165
.
.
.
.
.
170
.
.
.
.
.
end

    pengurang:=posisi1-30;
    posisi1:=30-pengurang;
    MessageDlg('You Step Strength is backwards '+inttostr(pengurang)+' langkah',mtinformation,[mbOK],0);
end;

score:=strtoint(label5.caption);
wrn:=warnasoal[posisi1];
case wrn of
'kuning': begin
    soal:=soalk[x];
    point:=14;
end;
'biru': begin
    soal:=soalb[x];
    point:=21;
end;
'hijau': begin
    soal:=soalh[x];
    point:=7;
end;
'merah': begin
    soal:=soalm[x];
    point:=28;
end;
end;

leftnya:=strtoint(left1[posisi1]);
topnya:=strtoint(top1[posisi1]);
Langkah_A[shape1,leftnya,topnya,soal,score1,point,label5];
if posisi1=30 then
begin
    MessageDlg('Good Job',mtinformation,[mbOK],0);
    selesahitam:=true;
end;
status:='putih';
label5.caption:=IntToStr(score1);
end

114: 3 INS C:\Users\Audif\G\Downloads\ulartangga\unit1.pas

Source Editor
project1.lpr Unit1
.
.
.
.
.
110
.
.
.
.
.
114
.
.
.
.
.
120
.
.
.
.
.
125
.
.
.
.
.
130
.
.
.
.
.
135
.
.
.
.
.
140
.
.
.
.
.
145
.
.
.
.
.
end

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
var
    pengurang,pengurang2,leftnya,topnya,hasil_score1:integer;
    soal,wrn:string;
    x,point:integer;
begin
    // melangkah sesuai dengan dadu
    if button4.caption='Random' then
    begin
        button4.caption:=trim('Langkah');
        Timer2.Enabled:=true;
    end
    else
    begin
        button4.caption:=trim('Random');
        IF (STATUS='hitam') and (selesahitam=false) then
        BEGIN
            randomize;
            x:=random(4); if x=0 then begin x:=1; end;
            posisi1:=posisi1-langka1;

            // apabila anda kelebihan poin, maka akan mundur sesuai kelebihan poin
            if posisi1>30 then
            begin
                pengurang:=posisi1-30;
                posisi1:=30-pengurang;
                MessageDlg('You Step Strength is backwards '+inttostr(pengurang)+' langkah',mtinformation,[mbOK],0);
            end;

            score:=strtoint(label5.caption);
            wrn:=warnasoal[posisi1];
            case wrn of
            'kuning': begin
                soal:=soalk[x];
            end;
            'biru': begin
                soal:=soalb[x];
            end;
            'hijau': begin
                soal:=soalh[x];
            end;
            'merah': begin
                soal:=soalm[x];
            end;
            end;

            leftnya:=strtoint(left1[posisi1]);
            topnya:=strtoint(top1[posisi1]);
            Langkah_A[shape1,leftnya,topnya,soal,score1,point,label5];
            if posisi1=30 then
            begin
                MessageDlg('Good Job',mtinformation,[mbOK],0);
                selesahitam:=true;
            end;
            status:='putih';
            label5.caption:=IntToStr(score1);
        end;
    end;
end;

```

Source Code Button Menjalankan Pion

```

Source Editor
project1.pas Unit1
200 procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
    point:=21;
    end;
    'hijau': begin
        soal:=soalh[x];
        point:=7;
    end;
205 'merah': begin
        soal:=soalm[x];
        point:=28;
    end;
    end;
    leftnya:=strtoint(left2[posisi2]);
    topnya:=strtoint(top2[posisi2]);
    Langkah_A(shape2,leftnya,topnya,soal.score2,point,label4);
215 if posisi2>30 then
    begin
        MessageDlg('Good Job',mtInformation,[mbOK],0);
        selesaiputih:=true;
    end;
    status:='hitam';
    label4.caption:=IntToStr(score2);
    end;
225 if (selesaihitam=true) and (selesaiputih=true) then
    begin
        button4.Enabled:=false;
        shape1.left:=1016;shape1.top:=448;
        shape2.left:=1016;shape2.top:=496;
    end;
    label3.caption:=IntToStr(0);
    end;
235 end;
236 end;
236: 5 INS C:\Users\Audi G\Downloads\ulartangga\unit1.pas

Source Editor
project1.pas Unit1
175 procedure TForm1.ButtonClick(Sender: TObject);
    ELSE
    IF (STATUS='putih') and (selesaiputih=false) then
    BEGIN
        randomize;
        x:=random(4); if x=0 then begin x:=1; end;
        posisi2:=posisi2-langkah2;
        // apabila anda kelebihan poin, maka akan mundur sesuai kelebihan poin
        if posisi2>30 then
185 begin
            pengurang:=posisi2-30;
            posisi2:=30-pengurang;
            MessageDlg('You Step Strength is backwards '-inttostr(pengurang)+' langkah',mtInformation,[mbOK],0);
        end;
        score:=strtoint(label4.caption);
        win:=warnasoal[posisi2];
        case win of
195 'kuning': begin
            soal:=soalk[x];
            point:=14;
        end;
        'biru': begin
            soal:=soalb[x];
            point:=21;
        end;
        'hijau': begin
            soal:=soalh[x];
            point:=7;
        end;
205 'merah': begin
            soal:=soalm[x];
            point:=28;
        end;
    end;
210 end;
211 end;
211: 3 INS C:\Users\Audi G\Downloads\ulartangga\unit1.pas

```

Source Code Button Menentukan Benar/Salah

```

.
.
. // Procedure Langkah bidak disertai dengan penampilan data soal jawab maupun perhitungan score permainan
. procedure langkah_A(var bidak:Tshape;var leftnya:integer;var topnya:integer;var soalnya:string;
85   var scorenya:integer;var point:integer;var tulisan:Tlabel);
.
. begin
.
.   bidak.Left:=leftnya;
.   bidak.Top:=topnya;
90
.
.   //cek posisi 30 dan cek kalau bablas
.
.   if MessageDlg(soalnya,mtinformation,[mbyes,mbno],0)=mryes then
95     begin
.       scorenya:=scorenya+point;
.
.     END
.
.     ELSE
100
.     BEGIN
.       scorenya:=scorenya-point;
.     END
.     ;
.     tulisan.Caption:=IntToStr(scorenya);
105
.   end;
.
.   score:=strtoint(label5.Caption);
.   warn:=warnasoaal[posisi1];
.   case warn of
145     'kuning': begin
.       soal:=soalk[x];
.       point:=14;
.     end;
.     'biru': begin
.       soal:=soalb[x];
.       point:=21;
150     end;
.     'hijau': begin
.       soal:=soalh[x];
.       point:=7;
155     end;
.     'merah': begin
.       soal:=soalm[x];
.       point:=28;
160     end;
.   end;
.
. end;

```

Source Code Button Mereset Permainan

```

Source Editor
project1.lpr Unit1
.
. procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
. begin
348   //Posisi awal selesai
.   shapel.Left:=1016;shapel.Top:=448;
.   posisi1:=0;
350   Shape2.Left:=1016;Shape2.Top:=496;
.   posisi2:=0;
.   //Poin selesai
.   score1:=0;
355   label5.Caption:=IntToStr(score1);
.   score2:=0;
.   Label4.Caption:=IntToStr(score2);
.   label3.Caption:=IntToStr(0);
.   button4.Enabled:=true;
.
360 end;

```

Source Code Button Keluar dari Game

```

. procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
. begin
80   Application.Terminate;
. end;

```

B. Pembuatan Soal

Kotak Warna Hijau	
No.	Pertanyaan
1.	I am very tall because I have a very long neck, I eat grass. What animal is it and how do you pronounce it well? (GIRAFFE)
2.	I am the king of the jungle. What animal is it and how do you pronounce it well? (LION)
3.	I am a bird, but I cannot fly. What animal is it and how do you pronounce it well? (PENGUIN)
4.	I have pocket and I like jump. What animal is it and how do you pronounce it well? (KANGAROO)
5.	I love banana so much. What animal is it and how do you pronounce it well? (MONKEY)
6.	It looks like a cat, but it is very big and wild. It has black and yellow stripes. It eats meats. What animal is it and how do you pronounce it well? (TIGER)
7.	This animal looks like a dog. It eats meat. It often howls at night. What animal is it and how do you pronounce it well? (WOLF)
8.	It has a long body, but it has no leg. I like eating frog and mouse. What animal is it and how do you pronounce it well? (SNAKE)
9.	It has a big body with a long trunk. Its ears are big. What animal is it and how do you pronounce it well? (ELEPHANT)
10.	I am beautiful. I like flowers. What animal is it and how do you pronounce it well? (BUTTERFLY)

Kotak Warna kuning	
No.	Pertanyaan
1.	How do you say "APEL" in English?
2.	How do you say "ANGGUR" in English?
3.	How do you say "WORTEL" in English?
4.	How do you say "TOMAT" in English?
5.	How do you say "KENTANG" in English?
6.	How do you say "PISANG" in English?
7.	How do you say "KETIMUN" in English?
8.	How do you say "NANAS" in English?
9.	How do you say "SEMANGKA" in English?
10.	How do you say "BAYAM" in English?

Kotak Warna Biru	
No.	Pertanyaan
1.	How to pronounce this word "TEACHER"
2.	How to pronounce this word "PILOT"
3.	How to pronounce this word "FISHERMAN"
4.	How to pronounce this word "DENTIST"
5.	How to pronounce this word "POLICEMAN"
6.	How to pronounce this word "CHEF"
7.	How to pronounce this word "POSTMAN"
8.	How to pronounce this word "FARMER"
9.	How to pronounce this word "NURSE"
10.	How to pronounce this word "SOLDIER"

Kotak Warna Merah	
No.	Pertanyaan
1.	Please pronounce this word well "COMPUTER". ??
2.	Please pronounce this word well "TELEPHONE". ??
3.	Please pronounce this word well "TELEVISION". ??
4.	Please pronounce this word well "FAN". ??
5.	Please pronounce this word well "REFRIGERATOR". ??
6.	Please pronounce this word well "BOWL". ??
7.	Please pronounce this word well "PAN". ??
8.	Please pronounce this word well "PLATE". ??
9.	Please pronounce this word well "KETTLE". ??
10.	Please pronounce this word well "KNIFE". ??

C. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Tanggapan
<p><i>Game Dice</i> membantu guru atau tidak ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi permainan membantu, karena siswa dapat belajar dengan sesuatu hal yang baru siswa menjadi lebih tertarik, jika yang mengoperasikan anak rasa ingin tahu lebih tinggi. 2. Aplikasi permainan membantu kalau menggunakan LKS siswa menjadi bosan karena hanya mendengarkan gurunya setelah menggunakan <i>game</i> siswa jadi tertarik, dengan menggunakan metode pembelajaran baru siswa jadi interaktif. 3. Aplikasi permainan membantu terutama dalam segi pembelajaran bahasa inggris karena anak” kalau hanya dikelas tidak menarik medianya anak” cenderung tidak merespon/memperhatikan tapi menggunakan game anak” jadi lebih tertarik belajar bahasa inggris, tampilan tidak bergerak. 4. Aplikasi permainan membantu karena siswa dapat belajar dengan sesuatu hal yang baru siswa menjadi lebih antusias dalam belajar jika yang mengoperasikan gurunya saja kurang efektif karena siswa hanya menjawab lebih baik anak yang mengoperasikan

Pertanyaan	Tanggapan
<p>Bagaimana dengan pembelajaran selama ini</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="724 237 1428 488">1. Selama ini pembelajaran secara konvensional dikelas lebih banyak menghafal kosa-kata dan mengerjakan LKS, dengan menggunakan media aplikasi permainan <i>Game Dice</i> membuat siswa tertantang dan tertarik belajar bahasa Inggris. <li data-bbox="724 510 1428 701">2. Memudahkan karena menggunakan media pembelajaran LKS siswa mudah bosan, jika menggunakan aplikasi permainan <i>Game Dice</i> siswa jadi tidak bosan. <li data-bbox="724 723 1428 974">3. LKS materinya lebih lengkap tetapi anak” karena pembelajaran monoton anak” tidak tertarik dengan pembelajaran yang diLKS kecuali ada gambar dengan adanya game ini anak” semangat belajar karena tampilan menarik. <li data-bbox="724 996 1428 1299">4. Pembelajaran menggunakan media sangat membantu daripada menggunakan LKS saja karena jika LKS saja anak” hanya terpaksa membaca tapi jika menggunakan media akan memotivasi anak supaya lebih semangat dalam belajar