

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek perancangan dari perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris memiliki target audiens yang secara demografis, geografis, dan psikografis akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Demografis
  - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - b. Usia : 9-12 tahun
  - c. Pendidikan : Sekolah dasar negeri kelas 4-6

Siswa tingkat sekolah dasar menjadi target dengan menimbang bahwa Bahasa Inggris sudah harus diajarkan sejak jenjang SD agar siswa terbangun rasa percaya diri untuk menggunakan Bahasa Inggris (Wadyudin et al., 2024, h.70). Kemudian, anak yang berada pada usia sekolah dasar memiliki perkembangan bahasa yang cepat (Siregar et al., 2024, h.377). Menurut keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024) mengenai capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, capaian Fase B untuk kelas tiga dan empat adalah untuk dapat menggunakan Bahasa Inggris sederhana dalam situasi sosial sehari-hari, serta dapat merespons instruksi, pertanyaan sederhana, dan membagikan informasi. Sedangkan, Fase C untuk kelas lima dan enam, diharapkan dapat memahami dan membuat teks lisan, tulisan, dan visual sederhana dalam Bahasa Inggris, serta berkomunikasi dalam situasi yang rutin. Capaian menurut Kemendikburistek sesuai dengan bagaimana perancangan diharapkan dapat mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, maka siswa kelas 4-6 sesuai sebagai target dari perancangan.

d. Status Sosial Ekonomi : SES B

Menurut Perhimpunan Riset Pemasaran Indonesia (2018), sebanyak 48% masyarakat Indonesia yang tergolong SES B dengan pemasukan sebesar 2.800.000–4.250.000 rupiah. Sosial ekonomi tersebut dipilih dengan pertimbangan kelompok tersebut memiliki akses pendidikan, khususnya negeri sehingga sudah mengenal Bahasa Inggris. Selain itu, menurut penelitian di beberapa sekolah dasar negeri yang dikunjungi penulis, anak-anak siswa mayoritas belum memiliki *handphone* sehingga media perancangan tidak disarankan berwujud digital.

2. Geografis

Secara geografis, perancangan akan ditujukan pada siswa SDN di Provinsi Banten, dengan menimbang jumlah banyaknya anak SD di dalam wilayah. Menurut Badan Pusat Statistik (2025), terdapat sebanyak 4.652 sekolah SD baik negeri maupun swasta, serta tercatat terdapat 1.222.771 siswa SD baik negeri maupun swasta. Sedangkan untuk jumlah siswa SDN yang tercatat di Banten, terdapat sebanyak 1.020.399 siswa SDN (BPS, 2025).

3. Psikografis

- a. Anak kelas 4, 5, dan 6 yang memiliki kesulitan dengan Bahasa Inggris
- b. Tidak percaya diri dan takut untuk berbicara dengan Bahasa Inggris
- c. Menyukai belajar dengan bermain (*game-based learning*).

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam penelitian adalah teori proses desain *Playcentric* dalam buku *Game Design Workshop* oleh Tracy Fullerton (2024). Metode *Playcentric* digunakan dengan memfokuskan keterlibatan pemain, pengalamannya dalam bermain, dan melakukan *testing* dengan target pemain (Fullerton, 2024, h.13). Metode *Playcentric* mencakup 4 tahapan yaitu: *Ideation*, *Prototyping*, *Playtesting*, dan *Evaluation*.

Tahapan *Ideation* akan mencakup riset, khususnya *user research*, pengumpulan data melalui kuesioner, FGD, dan wawancara, serta melakukan

analisis terhadap riset dan data yang telah dikumpulkan. Kemudian, tahapan *Ideation* melibatkan proses pencarian ide dengan melakukan *brainstorming* dan merumuskan solusi yang tepat. Selanjutnya, tahapan *Prototyping* dilakukan untuk merealisasikan solusi dan mendapatkan sebuah *prototype* yang dapat diuji dalam tahapan *Playtesting* dengan adanya *alpha test*. Tahapan terakhir adalah *Evaluation* yang melibatkan perbaikan dari evaluasi atau *feedback* yang didapatkan dari tahapan *Playtesting*.

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah kualitatif yang interaktif dan dapat meneliti perilaku manusia untuk memahami pengalaman manusia secara mendalam (DeMarrais et al., 2024, h.7-8). Penelitian kualitatif memiliki fleksibilitas dan keterbukaan proses pengumpulan data sehingga berpotensi mendapatkan fakta-fakta yang tidak diduga (Cardano, 2020, h.29-30). Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami latar belakang suasana dan mengidentifikasi apa yang dirasakan subjek dalam kehidupan sehari-harinya (Malahati et al., 2023, h.342). Dalam pengumpulan data, akan dilakukan dengan kuesioner, FGD, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi.

### 3.2.1 Ideation

Pada tahap *ideation*, penulis akan mengawali dengan riset dan pengumpulan data target audiens dengan kuesioner dan FGD untuk memahami pengalaman atau kesulitan siswa SDN akhir dalam mempelajari dasar Bahasa Inggris. Kemudian, melakukan wawancara pada ahli yaitu guru Bahasa Inggris, kepala sekolah SDN, dan orang tua dari siswa. Hasil pengumpulan data akan dianalisis untuk merumuskan solusi yang sesuai dengan masalah yang dialami target audiens, *user persona* dapat dibuat dengan data yang telah dikumpulkan. Selain itu, dilakukannya studi eksisting dan referensi untuk melihat berbagai solusi serupa yang sudah ada, serta mencari gaya desain yang ingin digunakan.

Setelah pengumpulan data dan analisis dilakukan, pencarian ide dimulai dengan *brainstorming* untuk mendapatkan konsep *game* dan pembuatan *mindmap*. *Mindmap* akan dapat menentukan *big idea* dan *tone of voice* media perancangan, dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard* dan

*stylescape* sebagai panduan visual perancangan agar tampilan dapat konsisten. Konsep *game* akan dikembangkan dengan mempertimbangkan alur permainan, aturan permainan, dan *flowchart* untuk menentukan alur jalan permainan. Hasil konsep *game* akan dituangkan ke dalam pembuatan *game design document* sebagai proses dokumentasi pembuatan karya.

### **3.2.2 *Prototyping***

Pada tahap *prototype*, perancangan akan diawali dengan pembuatan aset-aset visual menurut komponen dan peran yang diperlukan. *Prototype* fisik atau *paper prototype* akan dibuat untuk meleakukan uji coba mekanisme permainan. Menurut Fullerton (2024), pembuatan *prototype* memerlukan empat tahap untuk dapat membangun sebuah *prototype* dengan efisien yaitu: fondasi, struktur, *formal detail*, dan *refinement*. Setelah adanya fondasi dan struktur yang dirancang pada sistem mekanisme permainan, *formal detail* dilakukan menyesuaikan dengan konten *paper prototype* yang telah digunakan. Selanjutnya, pembuatan *rulebook* untuk memberikan panduan dalam bermain setelah aturan *game* telah ditentukan.

### **3.2.3 *Playtesting***

Pada tahap *playtesting* akan dilakukan *alpha testing*. *Alpha testing* akan dilakukan kepada pemain yang bukan merupakan target audiens dari perancangan. *Alpha test* diberlakukan untuk mengetahui kekurangan dari segi mekanisme hingga tampilan, menguji kelayakan *gameplay*, dan mendapatkan *feedback* awal pemain mengenai pengalamannya dalam bermain sebelum diberikan kepada target yang sebenar. Penulis dapat melihat bagaimana perancangan menciptakan interaksi pemain dan apakah permainan berjalan sesuai aturan dan mudah dipahami. Dari *feedback* dan hasil observasi yang didapatkan, penulis dapat melakukan perbaikan sebelum melakukan *beta testing* yang diberlakukan pada target audiens perancangan. Sedangkan, *beta testing* akan dilakukan kepada sejumlah siswa SDN kelas 4-6 untuk menguji apakah perancangan efektif dan menyenangkan dengan belajar menggunakan

media yang dirancang. *Feedback* dari *beta testing* akan mengetahui apakah *game* sudah sesuai dengan kebutuhan target audiens.

### 3.2.4 *Evaluation*

Pada tahap *evaluation*, perancangan akan dievaluasi merujuk dari aspek-aspek yang digunakan Fullerton (2024) yaitu: *functionality*, *completeness*, *balance*, *fun*, dan *accessibility*. Fokus dari adanya proses evaluasi adalah pencapaian target dari setiap aspek dan bukan untuk memperbaiki keseluruhan bagian *game* secara langsung (Fullerton, 2024, h.330). Aspek-aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. *Functionality*, menguji apakah *game* sudah berjalan dengan baik dan memiliki sistem yang mudah dipahami hingga seseorang yang belum mengetahui apapun dapat bermain (Fullerton, 2024, h. 333).
2. *Completeness*, menguji apakah *game* sudah memilih elemen utama yang diperlukan dan mencegah adanya *loophole* yang membuat pemain curang dalam permainan.
3. *Balance*, menguji apakah setiap pemain sudah mendapatkan kesempatan yang adil dan tidak ada yang mendapatkan keuntungan yang berlebihan.
4. *Fun*, menguji apakah permainan membangkitkan motivasi pemain dan memiliki pengalaman yang menyenangkan.
5. *Accessibility*, menguji apakah pemain dapat bermain tanpa adanya arahan dari perancang sehingga dapat menikmati permainan seperti *game* pada umumnya.

Aspek-aspek tersebut dapat menjadi kriteria penilaian yang digunakan dalam melakukan *alpha testing*. Melalui evaluasi dari aspek-aspek yang dijabarkan oleh Fullerton (2024), kelayakan permainan dinilai oleh para pemain secara langsung. Dengan itu, kriteria-kriteria tersebut sesuai sebagai penilaian para pemain terhadap permainan yang dirancang.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik perancangan dalam penelitian akan menggunakan Teknik wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan kuesioner untuk memahami kesulitan dan kebutuhan siswa SD dalam mempelajari Bahasa Inggris dari mengenai pemahaman kosakata hingga membangun sebuah kalimat. Untuk mendapatkan kecakapan bahasa yang baik, pengajaran kosakata sudah harus dibekalkan sejak tingkat SD (Handayani, 2024, h.773-774). Namun, Bahasa Inggris tergolong sebagai bahasa asing dan tidak digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Saputri et al., 2023, h.44). Dengan itu, teknik pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif untuk mendalami pemahaman serta mendapatkan permasalahan yang dialami oleh siswa SD dalam mempelajari Bahasa Inggris agar dapat merancang solusi yang efektif.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara merupakan teknik yang memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif, pengalaman, pendapat, ataupun perasaan seseorang dengan lebih rinci (Romdona et al., 2025, h.43). Penulis akan melakukan wawancara dengan seorang guru Bahasa Inggris SDN untuk mengetahui dari sisi pengajar dalam mengajarkan Bahasa Inggris, serta kesulitan baik dari pengajar maupun yang dialami siswa-nya dalam pelajaran. Kemudian, wawancara dengan kepala sekolah SD akan dilakukan untuk mendengar perspektif narasumber terhadap kurikulum pendidikan. Selain itu, melakukan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak yang merupakan siswa SDN 4, 5, atau 6 untuk mengetahui bagaimana siswa belajar Bahasa Inggris di rumah.

##### **3.3.1.1 Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris SDN**

Penulis akan melakukan wawancara dengan seorang guru Bahasa Inggris untuk tingkat SD. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui metode pengajaran yang dilakukan dalam kelas, tantangan yang dihadapi dalam mengajari Bahasa Inggris, bagaimana perilaku dari siswa-siswi SD ketika mempelajari Bahasa Inggris, dan

sebagainya. Dengan itu, instrumen pertanyaan wawancara dapat dirumuskan sebagai berikut:

**A. Perkenalan**

1. Silakan perkenalkan diri, Anda.
2. Sudah berapa lama Anda mengajar Bahasa Inggris?

**B. Tentang Pelajaran Bahasa Inggris**

1. Menurut Anda, bagaimana Anda menilai kurikulum pendidikan sekarang ini untuk Bahasa Inggris?
2. Apakah Anda bisa ceritakan objektif pembelajaran Bahasa Inggris untuk masing-masing kelas 4, 5, dan 6?
3. Apa saja materi yang telah diajarkan sejauh ini? Bagaimana proses pembuatan materi pembelajaran?
4. Selama Anda mengajar sejauh ini, materi apakah yang kebanyakan siswa merasa kesulitan untuk dipahami?

**C. Tentang Metode Pengajaran**

1. Apa metode pengajaran yang Anda implementasikan dalam kelas Bahasa Inggris? Bagaimana efektivitasnya?
2. Menurut Anda, apakah terdapat tantangan dalam membuat siswa paham terhadap arti kosakata dalam Bahasa Inggris dan dalam membentuk sebuah kalimat?
3. Apakah Anda menggunakan media pembelajaran yang ada? Bagaimana media pembelajaran dimanfaatkan?
4. Media apa yang menurut Anda efektif untuk belajar Bahasa Inggris bagi siswa SD?

**D. Tentang Perilaku dan Motivasi Siswa**

1. Menurut Anda, bagaimana Anda menilai motivasi belajar atau perilaku anak didik Anda sekarang terhadap Bahasa Inggris?
2. Jika terdapat siswa yang kurang semangat dalam mempelajari Bahasa Inggris, bagaimana Anda

memotivasi siswa Anda untuk mempelajari Bahasa Inggris?

3. Menurut Anda, apakah pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris?
4. Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda dengan metode pembelajaran menggunakan *board game*?

Ketiga topik yang diajukan diperlukan agar dapat mengetahui lebih dalam mengenai perspektif guru Bahasa Inggris dalam mengajari Bahasa Inggris. Melalui pandangan guru Bahasa Inggris, penulis dapat melihat bagaimana proses pembelajaran siswa di sekolah, khususnya sekolah negeri. Dengan itu, wawancara terhadap guru Bahasa Inggris SDN diperlukan agar penulis dapat memahami kondisi pembelajaran di sekolah negeri dan perilaku siswanya.

### **3.3.1.2 Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN**

Penulis akan melakukan wawancara dengan kepala sekolah SDN. Tujuan dari dilakukannya wawancara adalah untuk mengetahui lebih dalam mengenai kurikulum pendidikan sejauh ini, khususnya terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan itu, instrumen pertanyaan wawancara dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Silakan perkenalkan diri, Anda
2. Apakah Anda bisa menceritakan mengenai perubahan kurikulum pendidikan Indonesia saat ini dan bagaimana pengaruhnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Anda?
3. Dengan Kurikulum Merdeka menyatakan pelajaran Bahasa Inggris menjadi pelajaran muatan lokal atau pilihan, bagaimana tindakan sekolah terhadap kebijakan tersebut?

4. Di sekolah Anda, metode apa saja yang diadakan untuk meningkatkan motivasi siswa SD untuk belajar Bahasa Inggris?
5. Apakah harapan atau visi yang dimiliki Anda bagi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Anda ke depannya?

Melalui wawancara dengan kepala sekolah SDN, penulis dapat mengetahui kondisi pendidikan di sekolah negeri. Selain itu, perspektif kepala sekolah SDN akan memberi wawasan mengenai kurikulum pendidikan yang sulit ditemukan kredibilitas sumbernya di internet. Dengan itu, wawancara dengan kepala sekolah SDN diperlukan.

### **3.3.1.3 Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN**

Penulis akan melakukan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak yang merupakan siswa SDN di kelas 4, 5, atau 6. Tujuan dari dilakukannya wawancara adalah untuk mengetahui bagaimana siswa belajar Bahasa Inggris di rumah dan perilaku yang dimiliki. Dengan itu, instrumen pertanyaan wawancara dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Silakan perkenalkan diri, Anda
2. Apakah Anda bisa menceritakan mengenai perubahan kurikulum pendidikan Indonesia saat ini dan bagaimana pengaruhnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Anda?
3. Bagaimana Anda terlibat dalam edukasi anak Anda?
4. Saat berkomunikasi dengan anak, bahasa apakah yang digunakan oleh Anda?
5. Menurut Anda, bagaimana Anda menilai kepentingan belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak? Bagaimana perasaan Anda jika anak Anda bisa berbahasa Inggris?

6. Apakah sekolah anak Anda memiliki pelajaran Bahasa Inggris? Jika ada, seringkali kesulitan apa yang dialami mereka?
7. Bagaimana sikap atau kebiasaan anak Anda saat belajar Bahasa Inggris di rumah?
8. Bagaimana metode Anda mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak Anda?
9. Media apa saja yang digunakan untuk mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak Anda?
10. Jika ada permainan yang dapat mengajarkan Bahasa Inggris, apa saja faktor-faktor yang dipertimbangkan Anda untuk digunakan anak Anda?

Melalui wawancara dengan orang tua, penulis dapat mengetahui keterlibatan orang tua dalam pendidikan anaknya. Selain itu, penulis dapat mengetahui pandangan orang tua terhadap pembelajaran Bahasa Inggris bagi anaknya. Dengan itu, wawancara dengan orang tua perlu dilakukan untuk mendapatkan perspektif dari wali siswa.

### **3.3.2 Focus Group Discussion dengan Siswa SDN**

*Focus group discussion* merupakan metode yang dapat memberi *insight* dari berbagai jumlah pihak secara bersamaan dan mendapatkan pemahaman kolektif mengenai topik yang diteliti melalui dinamika diskusi (Hadisuyatmana et al., 2025). Tujuan dilakukannya FGD adalah untuk mengenal lebih dalam mengenai kesulitan yang dihadapi oleh siswa SDN kelas 4, 5, dan 6 dalam belajar Bahasa Inggris dan perasaan mereka terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Berikut merupakan pertanyaan yang dapat mengangkat diskusi dalam FGD yang akan dilakukan:

#### **A. Tentang Pelajaran Bahasa Inggris**

1. Berapa lama kalian telah belajar Bahasa Inggris? Apakah hanya di sekolah, terdapat tambahan kursus, atau mandiri?

2. Seberapa percaya diri kalian dalam menggunakan Bahasa Inggris?
3. Bagi kalian, materi apa yang paling menarik dan sulit?
4. Bagi kalian, tantangan apa saja yang kalian hadapi dalam mempelajari Bahasa Inggris?

#### **B. Tentang Metode Pembelajaran**

1. Bagi kalian, apakah pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menyenangkan dan jelas?
2. Menurut kalian, cara belajar apa saja yang dapat menjadi efektif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris?
3. Selain pembelajaran formal, apakah kalian mempergunakan media pembelajaran di luar jam sekolah? Apa kelebihan dan kekurangan dari media yang telah disebutkan?

#### **C. Tentang Pandangan dan Perasaan Terhadap Bahasa Inggris**

1. Bagaimana pandangan kalian terhadap Bahasa Inggris?
2. Bagaimana kalian menilai manfaat dari Bahasa Inggris?
3. Bagaimana kalian mempertahankan motivasi untuk belajar selama ini?
4. Media apa saja yang bisa memotivasi kalian untuk belajar?
5. Menurut kalian, apakah metode *role-playing* menarik untuk belajar Bahasa Inggris?

Penulis akan mengadakan FGD dengan 6-8 siswa SDN yang berusia 9-12 tahun, baik berada di kelas 4, 5, atau 6; berdomisili di Banten untuk mendiskusikan metode belajar dan kesulitan dalam mempelajari dasar Bahasa Inggris. FGD akan dilakukan secara *offline* agar dapat melihat perilaku siswa secara langsung. Dengan diskusi yang lebih mendalam, penulis dapat mengetahui secara langsung bagaimana perspektif siswa SDN terhadap pelajaran Bahasa Inggris.

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan tertulis, baik menggunakan pertanyaan terbuka, tertutup, atau semi-terstruktur; dan dijawab oleh responden (Romdona et al., 2025, h.44). Penulis akan menyebarkan kuesioner dengan metode *purposive sampling* dan pertanyaan semi-terstruktur yang ditujukan pada siswa SD berusia 9-12 tahun yang berdomisili di Banten sebanyak minimal 100 siswa. *Purposive sampling* merupakan cara untuk mendapatkan *sample* dengan memiliki target responden di antara populasi sesuai dengan kebutuhan peneliti (Asrulla et al., 2023, h.26326). Penulis mengunjungi tiga sekolah negeri di Tangerang dengan membagikan kuesioner versi cetak karena tidak semua siswa SDN memiliki akses terhadap *handphone* untuk melakukan kuesioner secara *online*. Kuesioner dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara umum, sebagian besar dari siswa memiliki kesulitan di materi apa. Selain itu, juga dipertanyakan apa pandangan yang dimiliki terhadap Bahasa Inggris. Dengan itu, pertanyaan kuesioner dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kuesioner Data Responden

Bagian 1		Data Responden	
Tujuan		Mengetahui data demografis, geografis responden	
No	Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1	Usia	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 9 tahun</li><li>• 10 tahun</li><li>• 11 tahun</li><li>• 12 tahun</li></ul>
2	Jenis Kelamin	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laki-laki</li><li>• Perempuan</li></ul>
3	SD Kelas	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4</li><li>• 5</li><li>• 6</li></ul>
4	Asal Sekolah	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• SDN (Negeri)</li><li>• Swasta</li></ul>

5	Nama Asal Sekolah	<i>Short answer</i>	Diisi oleh responden
6	Apakah kamu mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris di sekolah?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya</li> <li>• Tidak</li> </ul>
7	Di mana saja Anda belajar Bahasa Inggris?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sekolah</li> <li>• Les (Kursus)</li> <li>• Rumah (Mandiri)</li> </ul>

Pada kuesioner bagian pertama, informasi mengenai data responden dipertanyakan dengan mencakup dari usia, jenis kelamin, tingkat SD yang sedang ditempuh, asal sekolah, dan domisili. Data yang didapatkan akan memenuhi kebutuhan informasi jawaban target perancangan sesuai dengan target audiens yang dituju. Pertanyaan mengenai asal sekolah penting untuk ditanyakan agar dapat mengetahui latar sekolah responden apakah sesama negeri atau swasta merasakan hal yang sama.

Tabel 3.2 Kuesioner Kemampuan Siswa

Bagian 2		Kemampuan Siswa	
Tujuan		Mengetahui kemampuan berbahasa Inggris siswa untuk mengidentifikasi kesulitan belajar di materi apa.	
No	Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1	Saya sering menggunakan Bahasa Inggris	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju
2	Saya percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju
3	Saya mengerti dan dapat merespon jika dalam kelas	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju

Bagian 2		Kemampuan Siswa		
menggunakan Bahasa Inggris				
4	Saya mengerti jika menonton <i>film</i> berbahasa Inggris tanpa adanya teks Bahasa Indonesia	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju	
5	Saya yakin mampu berbicara dengan orang luar negeri dalam Bahasa Inggris	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju	
6	Saya senang ketika sedang belajar Bahasa Inggris	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju	
7	Apa saja kemampuan yang Anda merasa kuasai sekarang?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca</li> <li>• Menulis</li> <li>• Mendengar</li> <li>• Berbicara</li> <li>• Belum ada</li> </ul>	
8	Menurut Anda, materi apa saja yang sulit untuk dipelajari?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca</li> <li>• Menulis</li> <li>• Mendengar</li> <li>• Berbicara</li> </ul>	
9	Apakah tantangan terbesar Anda dalam mempelajari Bahasa Inggris?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi membosankan dan tidak seru</li> <li>• Kurang paham dengan penjelasan guru</li> <li>• Kurang tertarik dalam Bahasa Inggris</li> </ul>	

Bagian 2		Kemampuan Siswa	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang latihan setiap hari</li> <li>• Kurang berani berbicara Inggris</li> </ul>
10	Apa yang membuat kamu senang ketika belajar Bahasa Inggris?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar bersama teman</li> <li>• Kerja kelompok</li> <li>• Belajar sambil bermain</li> <li>• Mengerti apa yang disampaikan</li> </ul>
11	Berapa lama rentang waktu belajar Anda dalam sehari di luar jam sekolah?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15-30 menit</li> <li>• 1-2 jam</li> <li>• 3-4 jam</li> <li>• Tidak belajar</li> </ul>
12	Apakah bentuk latihan yang menjadi preferensi Anda ketika belajar?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi kata yang hilang</li> <li>• Latihan berbicara secara langsung</li> <li>• Merangkai kalimat</li> </ul>

Pada kuesioner bagian kedua, responden dinilai kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki dengan beberapa pernyataan dan mempertanyakan kesulitan, serta tantangan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Pernyataan yang telah dijabarkan bersifat untuk menguatkan jawaban yang responden berikan mengenai kepahaman terhadap Bahasa Inggris. Skala *likert* dengan poin empat digunakan untuk menghindari jawaban yang netral yang dapat disalahgunakan

seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Kankaraš dan Capecchi (2024, h.129). Kemudian, dalam bagian ketiga preferensi metode belajar dipertanyakan dan ketertarikan terhadap *board game*.

Tabel 3.3 Kuesioner Identifikasi Media

Bagian 3		Identifikasi Media	
Tujuan		Mengetahui media pembelajaran yang digunakan siswa dan preferensi media belajar	
No	Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1	Apakah Anda pernah memainkan beberapa permainan di bawah ini?	<i>Multiple choice (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrabble</li> <li>• Kakartu Sekata</li> <li>• Charades (tebak kata dengan diperagakan)</li> <li>• Simon Says</li> <li>• Tidak pernah</li> </ul>
2	Saya tertarik untuk bermain <i>board game</i> yang mengajari Bahasa Inggris	<i>Likert</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 4: Sangat setuju
3	Apakah Anda bersedia dikontak untuk melakukan FGD ( <i>focus group discussion</i> ) secara online?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya</li> <li>• Tidak</li> <li>• Mau offline di sekolah</li> </ul>
4	Kontak WA	<i>Short answer</i>	Diisi oleh responden

Pada kuesioner bagian keempat, pengetahuan siswa terhadap permainan Bahasa Inggris dipertanyakan, apakah mengenal atau tidak, dan ketertarikan siswa terhadap *board game* diukur. Kemudian, kuesioner ditutup dengan kebutuhan siswa untuk melakukan FGD sehingga dibutuhkan kontak

yang dapat dihubungi. Penulis akan kembali ke salah satu sekolah yang memiliki jawaban paling banyak bersedianya siswa untuk melakukan FGD.

### **3.3.4 Studi Eksisting**

Studi eksisting merupakan proses analisa terhadap solusi yang telah ada, berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Studi eksisting dilakukan dengan tujuan untuk melihat nilai kebaruan dari perancangan yang sedang dilakukan dibandingkan dengan perancangan yang sudah ada. Dalam perancangan yang dilakukan, studi eksisting dilakukan terhadap media edukasi buku teks Bahasa Inggris untuk kelas 4, 5, dan 6 untuk melihat perbedaan materi dan menentukan tingkat kesulitan materi, serta media pembelajaran lainnya yang sesuai. Kemudian, studi eksisting dilakukan kepada *board game* yang dapat mengenalkan kosakata kepada para pemain maupun *card game* yang menggunakan Bahasa Inggris. Studi eksisting akan memfokuskan kepada sistem mekanisme permainan agar dapat merancang materi dan tingkat kesulitan yang sesuai bagi siswa SD.

### **3.3.5 Studi Referensi**

Dalam perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris, studi referensi yang dilakukan adalah mengumpulkan referensi elemen visual yang sekiranya sesuai dengan tema perancangan. Selain elemen visual, studi referensi akan mencari inspirasi untuk wujud komponen *board game*. Selain itu, studi referensi akan mencakup gaya visual dari kebanyakan *board game* yang bernuansa *role-play* maupun cocok untuk anak-anak.

Studi referensi akan mengambil beberapa *board game* yang minimal memiliki papan permainan, bidak permainan, dan kartu permainan. Penulis akan mencari referensi dari *layout* kartu dan bagaimana umumnya kartu tantangan berbentuk. Selain itu, desain papan permainan dapat mengambil inspirasi dari *board game* yang telah dipilih. Dengan itu, studi referensi menjadi awal gambaran bagaimana aset komponen akan terlihat, tetapi dapat berkembang seiring penentuan tema perancangan.