

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil wawancara (data tercantum dalam lampiran) dan observasi, ketertarikan siswa terhadap materi ini tidak kurang. Beberapa siswa merasa bosan dengan materi ini. Kesulitan siswa dalam mempelajari materi ini bervariasi antara pemahaman arti gelang warna resistor, pemahaman rangkaian resistor sederhana, atau keduanya.

Guru narasumber sendiri mengutarakan cukup kesulitan menemukan media pembelajaran yang inovatif untuk menyampaikan materi. Narasumber juga mendukung pengembangan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan video dengan fokus ke materi pembelajaran.

##### **2. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan game video dengan genre *role playing game* (RPG) untuk menarik minat dan motivasi siswa, serta mengetahui seberapa tinggi tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

##### **3. Alat/Perangkat Lunak yang Digunakan**

Dalam pengembangan media pembelajaran ini beberapa jenis perangkat lunak digunakan untuk membuat dan memodifikasi

pemrograman serta asset-asset yang ada di dalamnya. Beberapa program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah

#### **a. RPG Maker MV**

Perangkat lunak utama yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini. RPG Maker MV merupakan sebuah *game engine* yang dikhususkan untuk mengembangkan permainan video bergenre *role playing game* (RPG) dua dimensi dengan tampilan *top-down*. Engine ini adalah model teranyar yang dikeluarkan pada tahun 2015. Gambar 4 berikut menampilkan tangkapan layar menu utama dari game engine ini.

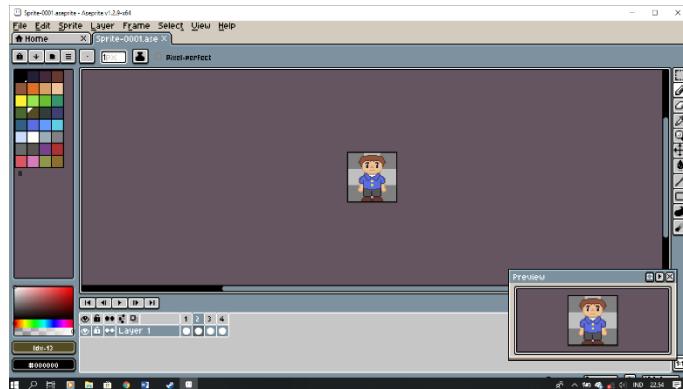


Gambar 1. Tampilan program RPG Maker MV

#### **b. Aseprite**

Perangkat lunak yang dikhususkan untuk membuat asset media pembelajaran berupa sprite dan icon dalam bentuk pixel art. Kebutuhan asset yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini tidak tercakup oleh asset bawaan dari game engine yang digunakan, oleh karena itu

peneliti harus membuat aset yang diperlukan secara mandiri. Menu utama dari program ini ditampilkan pada gambar 5.



Gambar 2. Tampilan program Aseprite

### c. GIMP (GNU Image Manipulation Program)

Sebuah perangkat lunak untuk membuat, mengolah, dan memanipulasi gambar (*picture, image*). Selain membuat secara mandiri, aset-aset yang diperlukan juga dapat diperoleh melalui forum dan situs pengembang permainan video di internet. Aset-aset tersebut kemudian harus dimodifikasi lagi agar sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang diperlukan dalam media pembelajaran. Tampilan jendela utama pada program GIMP ditampilkan pada gambar 6 berikut.



Gambar 3. Tampilan program GIMP

#### **d. Medibang Paint Pro**

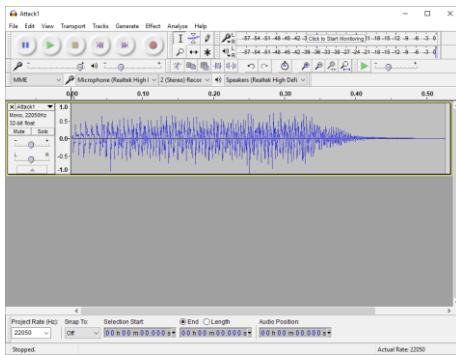
Perangkat lunak untuk membuat ilustrasi digital 2 dimensi. Peneliti menggunakan perangkat lunak ini untuk mendesain sketsa kasar yang seterusnya akan diberikan kepada ilustrator yang lebih berpengalaman untuk membuat ilustrasi para karakter dan musuh-musuh yang dilawan dalam media pembelajaran. Gambar 7 berikut menampilkan tangkapan layar menu utama dari program Medibang Paint Pro.



Gambar 4. Tampilan program Medibang Paint Pro

#### **e. Audacity**

Sebuah perangkat lunak untuk memodifikasi aset permainan berupa berkas suara atau musik. Peneliti menggunakan perangkat lunak ini untuk melakukan modifikasi ringan pada aset suara dan musik agar dapat digunakan pada media pembelajaran. Tampilan utama dari program Audacity dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 5. Tampilan program Audacity

#### 4. Proses Pengembangan Media

##### a. Menentukan Materi yang Akan Diangkat

Materi yang dipergunakan dalam media pembelajaran adalah materi dasar yang memiliki kaitan dengan pembacaan kode warna gelang resistor dan penghitungan nilai resistor dalam rangkaian sederhana. Materi-materi tersebut adalah:

- 1) Menghafal nilai-nilai gelang warna resistor
- 2) Menghitung nilai resistor total pada rangkaian seri
- 3) Menghitung nilai resistor total pada rangkaian paralel
- 4) Menghitung nilai resistor total pada rangkaian seri-paralel

##### b. Perancangan Soal

Soal dalam media pembelajaran dibuat menyerupai papan PCB (*Printed Circuit Board*) dengan satu rangkaian resistor. Rangkaian-rangkaian ini tersusun seri, paralel, atau campuran tergantung dari area peta dalam media pembelajaran. Setiap rangkaian memiliki satu resistor yang rusak/hilang, untuk menyelesaiakannya siswa harus menghitung dan memasang nilai resistor yang tepat. Setiap papan PCB memberikan

informasi berupa nilai tegangan total dan nilai arus total. Resistor yang terpasang, selain resistor yang hilang menampilkan nilainya dengan gelang warna, bukan nilai numeral.

Setelah mendapat nilai resistor yang diperlukan, siswa harus “membuat” resistor yang diperlukan. Resistor dibuat melalui menu sintesis dengan bahan yang didapatkan melalui pertarungan di peta media pembelajaran.

#### **c. Perancangan Cerita dan Peta Media Pembelajaran**

Mendesain titik-titik utama cerita karakter media pembelajaran. Termasuk di dalamnya: dialog awal/prolog, dialog akhir/epilog, dialog tentang materi, dan dialog tentang beberapa fitur game.

Peta dasar (tanpa pernak-pernik dan gambar penghias) dibuat. Peta-peta yang dibuat pertama adalah peta yang akan dilengkapi dengan soal/puzzle resistor.

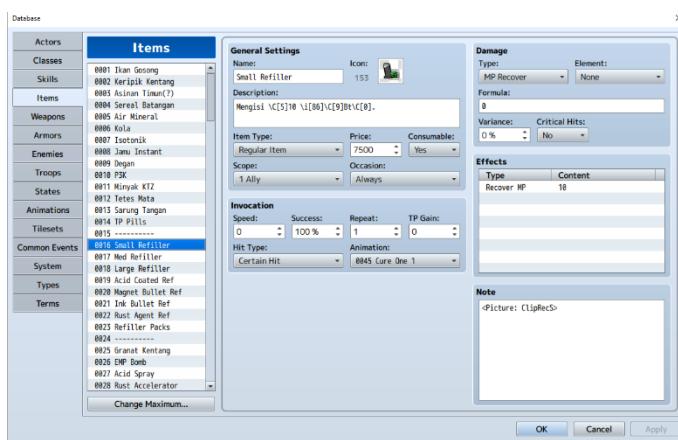
#### **d. Perancangan *Gameplay* Media Pembelajaran**

Perancangan berbagai barang yang dan perlengkapan yang akan digunakan oleh siswa dalam media pembelajaran, musuh yang akan dilawan, serta event umum yang akan digunakan.

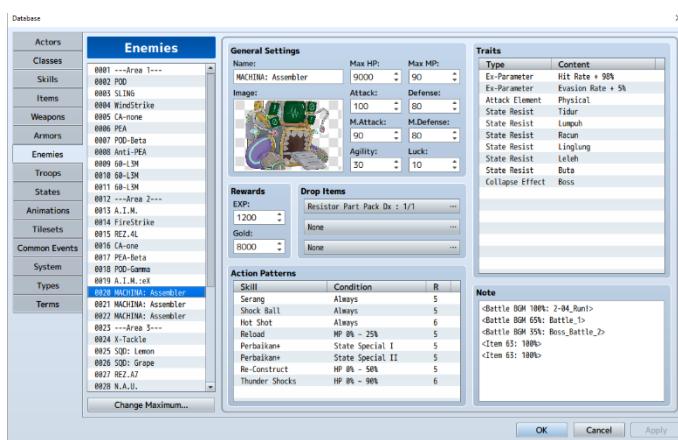
Tangkapan layar tentang beberapa bagian database pada game engine RPG maker MV dapat dilihat pada gambar 9, 10, dan 11.



Gambar 6. Database skill RPG Maker MV



Gambar 7. Database item RPG Maker MV



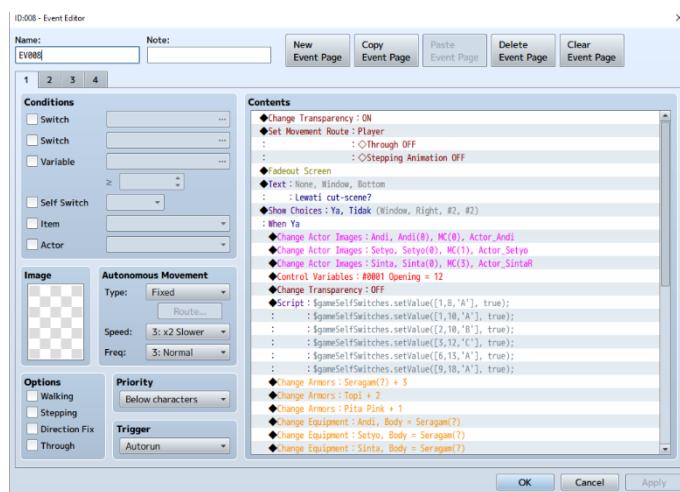
Gambar 8. Database *enemy* RPG Maker MV

### e. *Eventing* Media Pembelajaran

*Event* adalah berbagai macam “kejadian” dalam media permainan yang dapat dipicu oleh pemain, baik dengan bergerak ke lokasi tertentu, menekan tombol, dan/atau berpindah peta. *Event* ini digunakan untuk menampilkan dialog, memberi akses ke peta yang terkunci, dan sebagainya.

Setelah semua aset yang diperlukan lengkap, dilanjutkan dengan mendesain event yang diperlukan pada setiap peta. *Event* tersebut antara lain, di mana musuh akan muncul, jenis resistor yang diperlukan di pintu soal/puzzle, dan dialog antar karakter.

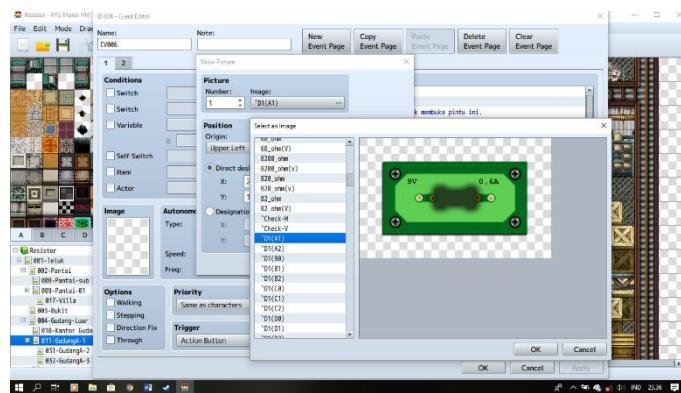
Pada gambar 12, 13, dan 14 dapat dilihat sekilas mengenai jendela-jendela yang diakses pada proses eventing.



Gambar 9. Jendela *event editor* RPG Maker MV



Gambar 10. Jendela *text editor* RPG Maker MV



Gambar 11. Contoh editing event soal/puzzle pada RPG Maker MV

#### f. Beta Testing dan Perbaikan Media Pembelajaran

Setelah semua aset dan event dalam media pembelajaran tersusun, media pembelajaran diberikan kepada beberapa beta tester untuk menemukan masalah-masalah yang ada dalam media permainan. Proses testing ini berjalan selama 2 sampai 7 hari karena ukuran media pembelajaran yang cukup kecil. Setelah testing selesai, dan tester membuat daftar masalah dalam media, proses selanjutnya adalah memperbaiki masalah-masalah tersebut. Proses beta testing diulang dua kali dalam pengembangan media ini. Setelah masalah-masalah yang ditemukan pada proses testing sebelumnya diperbaiki, dilanjutkan dengan proses pemeriksaan akhir oleh peneliti dan para beta-tester.

Tidak ditemukan adanya masalah pada beta dan media siap untuk divalidasi.

## **B. Unjuk Kerja Media Pembelajaran**

Ada tujuh puluh dua (72) poin yang diperiksa dalam unjuk kerja media pembelajaran ini. Tiga (3) poin dalam kategori ukuran dan penggunaan memori, semua hasil tes baik. Enam (6) poin dalam kategori kontrol, semua hasil tes baik. Tiga puluh delapan (38) poin dalam kategori menu, tiga puluh tujuh (37) hasil tes baik, dan satu (1) kurang baik. Sembilan belas (19) poin dalam katgori fitur, semua hasil tes baik. Enam (6) poin dalam kategori pertarungan, semua hasil tes baik. Data lengkap mengenai hasil unjuk kerja lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 6.

## **C. Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran**

### **1. Validasi Ahli**

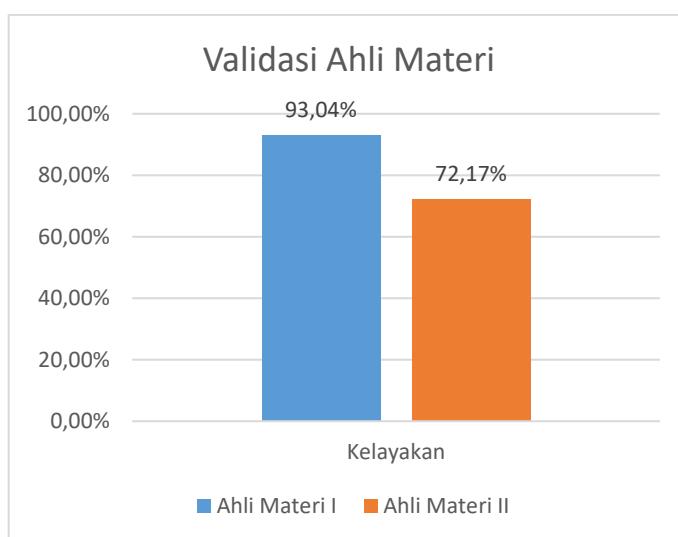
Proses validasi media pembelajaran dilakukan oleh empat (4) orang ahli. Satu ahli materi dan satu ahli media dari Universitas Negeri Yogyakarta, serta satu ahli materi dan satu ahli media dari SMK Negeri 3 Yogyakarta.

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Validasi dari segi materi dilakukan oleh dua orang ahli. Bapak Dr. Drs. Pramudi Utomo, M.Si dari Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Ahli Materi I, dan Ibu Syahrina Ramadina, S.Pd.T, M.Pd dari SMK Negeri Yogyakarta sebagai Ahli Materi II. Instrumen evaluasi untuk Ahli Materi hanya mencakup aspek Desain Pembelajaran

Ahli Materi I memberikan nilai “Sangat Layak” sejumlah lima belas (15) nomor, dan delapan (8) nomor bernilai “Layak”, dari total 23 nomor pada instrumen evaluasi. Skor total yang didapat dari penilaian Ahli Materi I adalah seratus tujuh (107) dari skor maksimal seratus lima belas (115), **rerata** skor sebesar **4,65**, atau senilai **93,04%** dari skor maksimal. Skor yang diberikan oleh Ahli Materi I menunjukkan media ini masuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”.

Ahli Materi II memberikan nilai “Layak” sejumlah empat belas (14) nomor, dan sembilan (9) nomor bernilai “Cukup Layak”, dari total 23 nomor pada instrumen evaluasi. Skor total yang didapat dari penilaian Ahli Materi I adalah seratus tujuh (83) dari skor maksimal seratus lima belas (115), **rerata** skor sebesar **3,61**, atau senilai **72,17%** dari skor maksimal. Skor yang diberikan oleh Ahli Materi II menunjukkan media ini masuk ke dalam kategori “**Layak**”. Skor tersebut dapat disimpulkan melalui gambar 15 berikut.



Gambar 12. Validasi ahli materi

## b. Validasi Ahli Media

Validasi dari segi media dilakukan oleh dua orang ahli. Bapak Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D. dari Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Ahli Media I, dan Bapak Taufiq Afandi, S.Pd dari SMK Negeri Yogyakarta sebagai Ahli Media II.

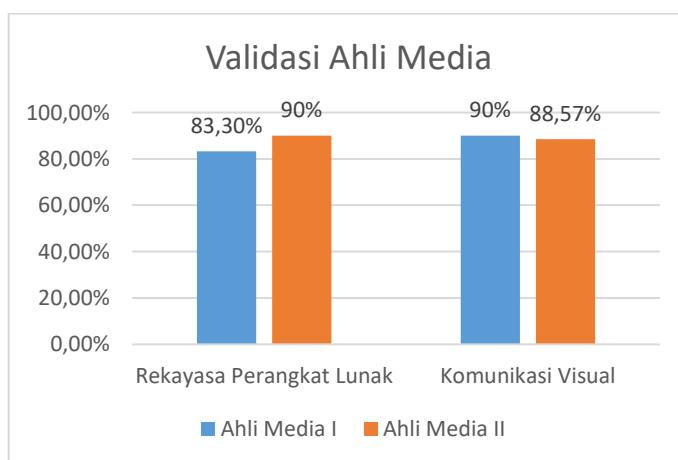
Ahli Media I memberikan nilai “Sangat Layak” sejumlah satu (1) nomor dan lima (5) nomor bernilai “Layak”, dari total enam (6) nomor pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak di instrumen evaluasi. Nilai aspek Rekayasa Perangkat Lunak dari Ahli Media I adalah sebesar dua puluh lima (25) dari skor maksimal tiga puluh (30), rerata skor sebesar 4,17, atau senilai 83,3%. Nilai yang diberikan Ahli Media I menunjukkan **aspek Rekayasa Perangkat Lunak** pada media pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

Skor aspek Komunikasi Visual diberikan “Sangat Layak” sejumlah tujuh (7) nomor dan tujuh (7) nomor bernilai “Layak”, dari total empat belas (14) nomor. Nilai aspek Komunikasi Visual dari Ahli Media I adalah sebesar enam puluh tiga (63) dari skor maksimal tujuh puluh (70), rerata skor sebesar 4,5, atau senilai 90%. Nilai yang diberikan Ahli Media I menunjukkan **aspek Komunikasi Visual** pada media pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

Ahli Media II memberikan nilai “Sangat Layak” sejumlah tiga (3) nomor dan tiga (3) nomor bernilai “Layak”, dari total enam (6) nomor pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak di instrumen evaluasi. Nilai

aspek Rekaya Perangkat Lunak dari Ahli Media II adalah sebesar dua puluh tujuh (27) dari skor maksimal tiga puluh (30), rerata skor sebesar 4,5, atau senilai 90%. Nilai yang diberikan Ahli Media II menunjukkan **aspek Rekaya Perangkat Lunak** pada media pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

Skor aspek Komunikasi Visual diberikan “Sangat Layak” sejumlah enam (6) nomor dan delapan (8) nomor bernilai “Layak”, dari total empat belas (14) nomor. Nilai aspek Komunikasi Visual dari Ahli Media II adalah sebesar enam puluh dua (62) dari skor maksimal tujuh puluh (70), rerata skor sebesar 4,43, atau senilai 88,57%. Nilai yang diberikan Ahli Media II menunjukkan **aspek Komunikasi Visual** pada media pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Layak**”. Skor tersebut dapat disimpulkan melalui gambar 16 berikut.



Gambar 13. Validasi ahli media

## 2. Pengukuran Validitas dan Realibilitas Instrumen Evaluasi Siswa

Pengukuran validitas dan realibilitas instrumen evaluasi siswa dilakukan pada tanggal 23 April 2019 dengan partisipan sebanyak tiga puluh

satu (31) siswa kelas X di SMK Negeri 3 Yogyakarta. Media pembelajaran yang diujikan pada uji coba pertama adalah media stabil versi 1.0.0 pre revisi. Dari tiga puluh satu (31) partisipan, diambil sebanyak dua belas (12) sampel. Data sampel ujicoba ini digunakan sebagai patokan untuk menghitung validitas, dan reliabilitas instrumen evaluasi siswa. Rumus Korelasi Pearson digunakan untuk menghitung nilai validitas sebagai berikut.

$$Korelasi = r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - \frac{\sum x_i \sum y_i}{n}}{\sqrt{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2} \times \sqrt{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2}}$$

#### *Rumus Korelasi Pearson*

Data nilai validitas dirangkumkan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 1. Validitas instrumen pengguna

No.	Korelasi Pearson	Keterangan
1	-0,213	Invalid
2	0,642	Valid
3	0,609	Valid
4	0,846	Valid
5	0,663	Valid
6	0,841	Valid
7	0,844	Valid
8	0,821	Valid
9	0,812	Valid
10	0,745	Valid
11	0,803	Valid
12	0,583	Valid
13	0,649	Valid
14	0,659	Valid
15	0,824	Valid
16	0,042	Invalid
17	0,381	Invalid
18	0,645	Valid
19	0,832	Valid
20	0,674	Valid
21	0,600	Valid

Jumlah sampel sebanyak dua belas (12) orang, dengan menggunakan taraf signifikansi senilai 5%, maka nilai r Tabel yang digunakan sebesar 0,576. Hasil perbandingan nilai korelasi Pearson dengan nilai r Tabel menunjukkan ada **tiga (3) poin** dari dua puluh satu (21) poin yang **tidak valid**. Satu (1) poin pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan dua (2) poin pada aspek Komunikasi Visual.

Nilai realibilitas dihitung menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

*Rumus Alpha*

Nilai perhitungan Cronbach's Alpha dari data yang dikumpulkan adalah **0,956** menunjukkan reliabilitas instrumen berada pada tingkatan **sangat kuat**. Hasil perhitungan nilai Alpha ditampilkan pada tabel 6.

Tabel 2. Reliabilitas instrumen pengguna

Cronbach's Alpha	N of Items
0,956	21

### 3. Ujicoba pada Pengguna Media Pembelajaran (Siswa)

Uji coba pada pengguna media pembelajaran dilaksanakan pada 24 April 2019 dengan partisipan sebanyak 27 siswa kelas X di SMK Negeri 3 Yogyakarta. Media pembelajaran yang diujikan pada uji coba pertama adalah media stabil versi 1.0.1 sesudah revisi. Data hasil uji coba ini akan digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media pembelajaran.

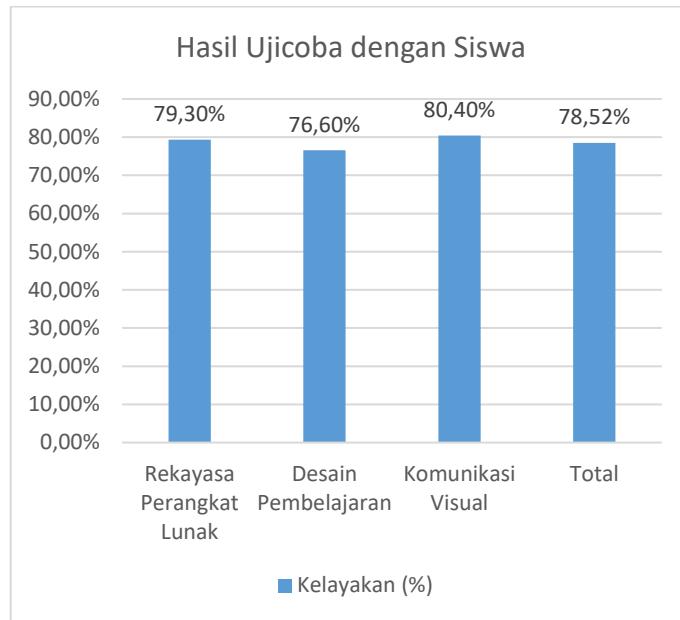
Penilaian aspek **Rekaysa Perangkat Lunak** dengan tiga (3) poin instrumen yang valid mendapatkan skor sebesar tiga ratus dua puluh satu

(321) dari skor maksimal empat ratus lima (405), rerata skor tiga koma sembilan enam (3,96), persentase kelayakan tujuh puluh sembilan koma tiga (79,3%). Skor ini menunjukkan aspek Rekayasa Perangkat Lunak media pembelajaran ini berada pada kategori “**Layak**”.

Penilaian aspek **Desain Pembelajaran** dengan delapan (8) poin instrumen yang valid mendapatkan skor sebesar delapan ratus dua puluh tujuh (827) dari skor maksimal seribu delapan puluh (1080), rerata skor tiga koma delapan tiga (3,83), persentase kelayakan tujuh puluh enam koma enam (76,6%). Skor ini menunjukkan aspek Desain Pembelajaran media pembelajaran ini berada pada kategori “**Layak**”.

Penilaian aspek **Komunikasi Visual** dengan tujuh (7) poin instrumen yang valid mendapatkan skor sebesar tujuh ratus enam puluh (760) dari skor maksimal sembilan ratus empat puluh lima (945), rerata skor empat koma nol dua (4,02), persentase kelayakan delapan puluh koma empat (80,4%). Skor ini menunjukkan aspek Komunikasi Visual media pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

Perhitungan keseluruhan data yang valid menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari media pembelajaran dinilai dari sisi siswa adalah sebesar **78,52%** dengan rerata skor **3,93**, atau masuk ke kategori “**Layak**”. Skor tersebut dapat disimpulkan melalui gambar 17 berikut



Gambar 14. Hasil penilaian pengguna (siswa)

#### D. Revisi Produk

##### 1. Halaman Awal



Gambar 15. Tampilan menu awal sebelum revisi

Seperti terlihat pada gambar 18, sebelum revisi target pengguna dari media pembelajaran tidak ditampilkan.



Gambar 16. Tampilan menu awal setelah revisi

Sesudah revisi, ditambahkan target pengguna dari media pembelajaran seperti terlihat pada gambar 19.

## 2. Informasi Tambahan

Sebelum Revisi, setelah memilih “Mulai Baru”, pemain akan langsung diarahkan ke event cut-scene. Setelah Revisi info tambahan mengenai perancang media pembelajaran (peneliti), yaitu instansi peneliti (gambar 20) dan informasi mengenai peneliti danpe pembimbing (gambar 21) akan ditampilkan ke pemain.



Gambar 17. Informasi instansi peneliti



Gambar 18.Tambahan informasi mengenai peneliti dan pembimbing setelah revisi

### 3. Kotak Dialog dan Menu



Gambar 19. Warna kotak dialog sebelum revisi

Sebelum revisi kotak dialog berwarna hijau, seperti ditampilkan pada gambar 22.



gambar 20. Warna bagian menu sebelum revisi

Sebelum revisi bagian-bagian dari menu mayoritas berwarna hijau, seperti terlihat pada gambar 23.



Gambar 21. Warna kotak dialog setelah revisi

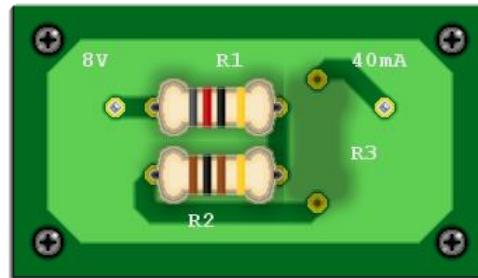
Pada gambar 24 terlihat kotak dialog telah diubah menjadi berwarna biru gelap setelah revisi.



Gambar 22. Warna bagian menu setelah revisi

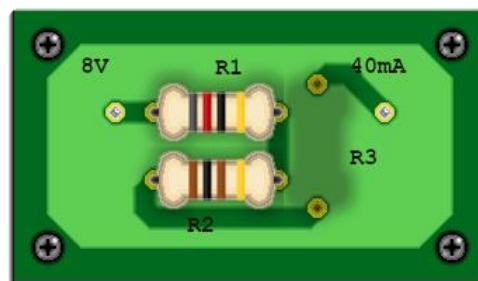
Pada gambar 25, terlihat bagian-bagian menu mayoritas berwarna biru gelap setelah revisi.

#### 4. Teks Pada Soal/Puzzle Reistor



Gambar 23. Tampilan puzzle/soal sebelum revisi

Sebelum revisi, terlihat pada gambar 26 teks pada soal/puzzle resistor berwarna putih dengan latar hijau muda. Hal ini menyebabkan agak sulit untuk membaca info yang ada.



Gambar 24. Tampilan puzzle/soal setelah revisi

Setelah revisi, seperti gambar 27 warna teks pada soal/puzzle digantikan dengan hitam untuk mempermudah pembacaan.

#### E. Kajian Produk Akhir

Hasil produk akhir dari proses penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah perangkat lunak media pembelajaran berjudul: “RESISTOR! Media Pembelajaran Pengenalan Pembacaan Warna Gelang Resistor dan Penghitungan Rangkaian Resistor Sederhana”, sebuah media pembelajaran permainan video dengan genre Role Play Game (RPG) eksplorasi. Media Pembelajaran ini ditujukan untuk digunakan pada Personal Computer (PC) atau

laptop dengan sistem operasi Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, dan Windows 10. Target pengguna untuk media pembelajaran ini adalah siswa kelas X SMK jurusan elektronika/audio-video dan masyarakat umum. Ukuran media pembelajaran ini adalah 458 Mb, termasuk program berukuran sedang pada saat media pembelajaran ini selesai dikembangkan. Penyebarluasan media ini dilakukan dengan menduplikat keseluruhan berkas media pembelajaran tanpa perlu proses instalasi untuk mempermudah pemasangan dan penghapusannya.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menambahkan minat dan motivasi siswa/pengguna dalam mempelajari dan memperdalam pemahaman dalam membaca kode warna gelang pada resistor dan menghitung resistansi pada rangkaian resistor sederhana (rangkaian seri, paralel, dan campuran).

Materi pokok yang digunakan sebagai patokan dari pengembangan media ini adalah:

1. Menghafal nilai-nilai gelang warna resistor
2. Menghitung nilai resistor total pada rangkaian seri
3. Menghitung nilai resistor total pada rangkaian paralel
4. Menghitung nilai resistor total pada rangkaian seri-paralel

Dari hasil penelitian media pembelajaran ini dinyatakan “Layak” setelah melalui proses evaluasi oleh dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan dua proses ujicoba. Ahli Materi I menilai media pembelajaran ini “Sangat Layak” dengan rerata skor 4,65 (persentase kelayakan 93,04%), dan Ahli

Materi II menilai media pembelajaran ini “Layak” dengan rerata skor 3,61 (persentase kelayakan 72,17%). Ahli Media I menilai media pembelajaran ini “Sangat Layak” dengan rerata skor 4,4 (persentase kelayakan 88%), dan Ahli Media II menilai media pembelajaran ini “Sangat Layak” dengan rerata skor 4,45 (persentase kelayakan 89%). Pengguna (siswa) menilai media pembelajaran ini “Layak” dengan rerata skor 3,93 (persentase kelayakan 78,52%).

## **F. Kendala dan Keterbatasan Penelitian**

Selama proses penelitian dan pengembangan ini peneliti menemukan beberapa kendala dan keterbatasan.

1. Pengembangan game hanya dengan satu orang (*solo development*) cukup susah. Jumlah aset yang perlu dimodifikasi agar sesuai dengan keinginan pengembang cukup banyak, menjadikan beban yang cukup berat bagi pengembang.
2. Perangkat audio pada komputer lab tidak semuanya berfungsi. Hal ini membuat penilaian pada aspek audio tidak maksimal.
3. Minat membaca siswa yang kurang. Jumlah dialog dalam media pembelajaran cukup banyak. Dialog-dialog ini selain menjelaskan jalan cerita dalam media pembelajaran juga memberikan petunjuk agar siswa dapat melanjutkan jalan cerita. Mayoritas siswa lebih memilih untuk melewati (*skip*) dialog-dialog ini, kemudian bertanya pada peneliti saat mereka tidak tahu langkah selanjutnya.