

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA
HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD
BERBASIS ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata Satu (S1) Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo*



Di susun oleh :

DIAR FATKHU NURKHOLIS

11531171

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2015

HALAMAN PENGESAHAN

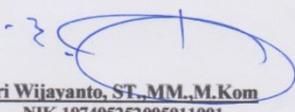
Nama : Diar Fatkhu Nurkholis
NIM : 11531171
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Pengenalan
Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk
Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2015

Menyetujui

Dosen Pembimbing,


Heri Wijavanto, ST., MM., M.Kom
NIK.197405252005011001

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Munirah Muslim, S.Kom., M.T
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Diar Fatkhu Nurkholis
NIM : 11531171
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan
Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe
Flash CS6.

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 7 September 2015
Nilai :

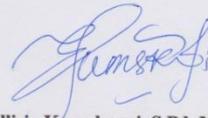
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



Fauzan Masvukur, ST.,M.Kom
NIK. 19810316 201112 13

Dosen Penguji II,



Ellisia Kumalasari, S.Pd.,M.Pd
NIK. 19850905 201309 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



Ir. Alivadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Munirah Muslim, S.Kom.,M.T
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : DIAR FATKHU NURKHOLIS
 2. NIM : 11531171
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6
 6. Dosen Pembimbing : Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom
 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	10/1 2015	Penguatan konsep di bab I	
2	01/03 2015	Bab I & II masih banyak revisi	
3.	25/03 2015	Bab I & II acc	
4	15/03 2015	Bab III revisi flowchart	
5	2/4 2015	Penambahan interface bab III	
6	30/5 2015	Acc bab III	
7	01/8 2015	Bab IV Acc lanjut bab V	
8.	15/8 2015	Bab V Acc	

8. Tanggal pengajuan :
 9. Tanggal pengesahan : 17-8-2015

Ponorogo, Agustus 2015
 Dosen Pembimbing,

(Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom)
 NIK. 19740525-200501 11

Ace. Laporan 15/8 2015

Ace. Sistem 16/8 2015

MOTTO

- ❖ “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, hingga kaum tersebut mengubah nasib mereka dengan kemampuan mereka sendiri.” (QS Ar-ra’du:11)
- ❖ “Allah tidak akan menguji seseorang hambam melainkan sesuai dengan kemampuannya.” (QS Al-baqarah:286)
- ❖ “Sesungguhnya bersamakesulitan itu adakemudahan.” (QS Alam nasyrah:5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

UntukMu yang senantiasa ada, Mengingatku dengan segala teguran,

Memberiku semangat yang membara, Merangkulku dengan segala Ridho

Serta memberi kelancaran dan selalu menjaga dalam setiap langkahku.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang tersayang

.....Ayah dan Ibu.....

Terimakasih atas untaian doa yang selalu kau panjatkan, dukungan,

Semangat dan nasehatnya selama proses pengerjaan skripsi

Terimakasih juga kakakku, mbah putri,

khususnya untuk kekasihku yang selalu member semangat dan semua teman-temanku yang tersayang dan yang tercinta

Terimakasih....

ABSTRAK

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD BERBASIS ADOBE FLASH CS6

DiarFatkhunurkholis

11531171

Fakultas Teknik

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan adobe flash cs6, mengetahui kelayakan game pengenalan nama hewan dengan bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas 1 kebawah berbasis adobe flash cs6, dan mengetahui kelayakan media tersebut sebagai sebuah media pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan atau menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk yang telah ada untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi

Kata Kunci :Media Pengembangan, Kelayakan, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabaroaktuh...

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, Dengan memohon hidayah dan taufiq Alloh SWT, Syafaat beliau Rosulillah SAW dan Barokah Nadzroh Ghousti Hadzaman RA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan doa, sabar dan tawakal.

Sholawat dan salam semoga Alloh curahkan kepada bimbingan kita Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul qiyamah.

Sungguh banyak kendala yang penulis hadapi dalam menyelesaikan skripsi ini namun ketidak putus asa penulis serta dorongan dari semua pihak, maka akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Bersama ini penulis ucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis, antara lain :

1. Orang tua penulis yang telah berjasa besar terhadap hidup penulis dan senantiasa mendoakan akan kesuksesan penulis, semoga Alloh selalu mengampuni dosa kedua orang tua penulis.
2. Adik tersayang yang selalu memberi dorongan dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga selalu dalam lindungan Alloh SWT.
3. Bapak Drs Sulton selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo
4. Bapak, Ir.Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Ibu Munirah Muslim, S.Kom, M.T selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
6. Dosen Pembimbing Bapak Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom yang

terhormat, dari beliau saya mengerti tujuan dari proses skripsi itu sendiri.

7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
8. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga amal baik semua pihak diterima sebagai amal sholeh yang diridhoi Allah SWT. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat member manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis menyampaikan mohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam skripsi ini baik sengaja maupun tidak sengaja.

Wassalamu'alaikum Waraohmatullohi Wabarokatuhu

Ponorogo, 10 Agustus2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	iv
Halaman Motto.....	v
HalamanPersembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Identifikasi Masalah	2
c. BatasanMasalah.....	3
d. Rumusan Masalah	3
e. Tujuan Penelitian	4
f. Manfaat Penelitian	4

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

a. Game Edukasi	6
b. Media Pembelajaran.....	9
c. Format Penyajian Multimedia.....	12

d. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	13
e. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	15
f. Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	16
g. Adobe Flash CS6	19
h. Bahasa Inggris Untuk Siswa	21

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

a. Metode Penelitian.....	23
b. Prosedur Penelitian.....	23
1. Analisis.....	23
2. Perancangan Desain	24
3. Implementasi Desain.....	24
4. Pengujian.....	25
5. Revisi	25
6. Produk	25
c. Perancangan Sistem	25
1. Tujuan Perancangan Sistem	26
2. Perancangan Program.....	26
3. Perancangan Game.....	27
4. Perancangan Proses.....	27
5. Flowchart.	28
6. Perancangan Antar Muka.....	30

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

a. Implementasi	37
-----------------------	----

1. Tampilanawal.....	39
2. Tampilan Menu Utama	38
3. Pilihan Game.....	39
4. TesSoal 1	41
5. TesSoal 2.....	43
6. Standartkompetensi	45
7. ProfilPembuat.....	46
 BAB V : PENUTUP	
a. Kesimpulan	48
b. Saran.....	48
 DAFTAR PUSTAKA	
	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart TampilanAwal	28
Gambar 3.2 FlowchartGame	29
Gambar 3.3 DesainTampilanAwal	30
Gambar 3.4 Desain Menu Utama	31
Gambar 3.5 DesainStandartAplikasi	32
Gambar 3.6 DesainProfilPembuat	33
Gambar 3.7 DesainPilihan Game	34
Gambar 3.8 DesainTesSoal 1	35
Gambar 3.9 DesainTesSoal 2	36
Gambar 4.1 TampilanAwal	38
Gambar 4.2 TampilanMenu Utama	39
Gambar 4.3 TampilanMenu Pilihan Game.....	40
Gambar 4.4 TampilanTesSoal 1	41
Gambar 4.5 TampilanJikaJawabanBenar	42
Gambar 4.6 TampilanJika Salah AtauWaktuHabis	42
Gambar 4.7 TampilanTesSoal 2	44
Gambar 4.8 TampilanJika Salah Menempatkan.....	44
Gambar 4.9 TampilanStandartAplikasi	48
Gambar 4.10 TampilanProfilpembuat	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang ada di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.

Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal susunan huruf dan menuliskan urutan huruf untuk membentuk suatu kata. Hal ini dapat dilihat pada saat menuliskan urutan huruf untuk menyusun nama hewan, banyak terjadi kesalahan, serta hasil nilai ulangan siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Penyebabnya adalah kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Media pembelajaran game bahasa Inggris ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam game edukasi pengenalan nama hewan ini, siswa akan bermain dengan cara mengurutkan huruf hingga membentuk suatu kata, dengan mengurutkan huruf dan memasukkan ke dalam kotak yang disediakan secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat susunan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.

Penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan serta penting dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan urutan huruf pada saat membentuk suatu kata dalam menyebutkan nama hewan tertentu.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang efektif.
3. Belum dikembangkannya game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk mempermudah proses belajar siswa kelas 1 SD.

C. Batasan Masalah

Penelitian di batasi pada:

1. Pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe flash CS6.
2. Mata pelajaran yang dibahas pada media pembelajaran ini adalah bahasa Inggris yaitu tentang pengenalan nama hewan.
3. Media pembelajaran ini berbentuk game agar siswa lebih bersemangat belajar bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana mengimplementasikan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. membuat game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengimplementasikan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis, game ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi animal sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi animal ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Game Edukasi

1. Pengertian Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Macam-macam game, antara lain:

a. Aksi

Genre ini merupakan macam game yang paling populer. Game jenis ini membutuhkan kemampuan reflex dari pemain game tersebut.

b. Aksi Petualangan

Genre ini memadukan game play aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai .

c. Simulasi, Konstruksi dan Manajemen

Pemain dalam game ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

d. Role Playing Game (RPG)

Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.

e. Strategi

Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan berpikir dan organisasi. Game strategi dibedakan menjadi dua, yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy.

f. Balapan

Pemain dapat memilih kendaraan, lalu melaju di arena balap. Tujuannya yaitu mencapai garis finish tercepat.

g. Olahraga

Genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya gameplay dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

h. Puzzle

Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

i. Permainan Kata

Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word game

umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

2. Pengertian Edukasi

Dalam kamus besar bahasa Inggris education berarti pendidikan, sedangkan menurut (Sugihartono, 2007) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan dapat didapat secara formal maupun non formal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah suatu usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan pemerintah, keluarga, dan masyarakat untuk tujuan mengubah suatu individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya.

3. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009).

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Dalam pilihan media teknologi mutakhir terdapat media berbasis mikroprosesor salah satu contohnya adalah permainan komputer atau *game* edukasi.

2. Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna pembelajaran merupakan proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah suatu proses sadar penyampaian segala informasi berupa ilmu yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, yang bertujuan untuk memberikan manfaat baik berupa perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan, serta dapat memberikan ketrampilan, yang melibatkan berbagai komponen, yaitu peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Jadi seorang instruktur, buku cetak, pertunjukan film atau tape recorder dan lain-lain peralatan fisik yang mengkomunikasikan pesan instruksional dianggap sebagai media (Mulyani Sumantri, 2001).

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Azhar Arsyad, 2002).

Media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Menurut (Mulyani Sumantri, 2001) media pembelajaran berfungsi sebagai :

- a. Alat bantu mejuwudkan situasi belajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada

murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

C. Format Penyajian Multimedia

Penyajian multimedia pembelajaran dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

2. Drill dan Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka pertanyaan yang tampil akan berbeda.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang

akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4. Percobaan atau eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bias melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

D. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media interaktif. Pendapat yang pertama diungkapkan oleh Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2010), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas

multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut:

1. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat member dampak bagi siswa, dan dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
3. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik.

Informasi yang dapat digali dari review ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Berkaitan dengan materi (*content*) seperti; kelengkapan, akurasi, dan kedalaman materi.
2. Berkaitan dengan desain pembelajaran (*instructional design*), seperti kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian antara tujuan materievaluasi/ test, ketepatan pemilihan media, dan kemenarikan bagi siswa.

3. Berkaitan dengan implementasi (*implementation*), seperti kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan lingkungan belajar sebenarnya.
4. Berkaitan dengan informasi kualitas teknis (*technical quality*), seperti kualitas audio, gambar, video, animasi, layout, warna, sound effect, dan grafis.

Dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas multimedia pembelajaran, minimal dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek media, (desain tampilan dan pemrograman) aspek materi atau isi, dan aspek pembelajaran. Aspek tersebut merupakan aspek utama dalam multimedia pembelajaran dan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.

E. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran interaktif adalah suatu kesatuan dari metode penggunaan teknologi untuk membantu proses belajar atau penyampaian materi yang bertujuan untuk penyeragaman materi yang disampaikan sehingga membuat proses belajar mengajar lebih jelas, menarik dan dapat menghemat waktu. Dalam hal ini pengembangan media meliputi analisis, desain, implementasi, dan pengujian.

Adapun tujuan dari tahap – tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis bertujuan untuk mengoreksi jalannya media, isi media maupun perangkat yang digunakan untuk memperlancar jalannya pembelajaran dengan materi pengenalan nama hewan untuk kelas IV.

2. Desain

Desain bertujuan untuk mempermudah pembuatan alur , keruntutan isi dan materi serta tampilan yang akan disajikan dalam media pembelajaran game edukasi animal sebagai media pembelajaran untuk kelas 1.

3. Implementasi

Implementasi bertujuan untuk mewujudkan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah melalui analisis maupun desain.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan agar diketahui kesalahan – kesalahan navigasi yang terdapat pada media pembelajaran game edukasi animal sebagai media pembelajaran. Kemudian pengujian ini juga bertujuan untuk menilai layak tidaknya media pembelajaran ini dengan memperhatikan beberapa aspek diantaranya aspek manfaat, aspek desain maupun kemudahan dalam menjalankan program.

F. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Dalam hal penilaian terdapat tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
 - b. Reliable (kehandalan).
 - c. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
 - d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
 - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.
 - f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
 - g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
 - h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dan desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
 - i. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
2. Aspek Desain Pembelajaran
 - a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan dan realistis).

- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
 - c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
 - d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
 - e. Interaktivitas.
 - f. Pemberian motivasi belajar.
 - g. Kontekstualitas dan aktualitas.
 - h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
 - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
 - j. Kedalaman materi.
 - k. Kemudahan untuk dipahami.
 - l. Sistematis, runut dan alur logika jelas.
 - m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan.
 - n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
 - o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
 - p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
3. Aspek Komunikasi Visual
- a. Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.
 - b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
 - c. Sederhana dan memikat.
 - d. Audio (narasi, sound effect, backsound, dan musik).
 - e. Visual (*layout design*, *typography*, dan warna).
 - f. Media bergerak (animasi dan movie).

Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang layak adalah :

1. Media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan.
2. Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya.
4. Media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

G. Adobe Flash CS6

Adobe flash merupakan sebuah software yang di desain khusus oleh adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Adobe flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi lebih mudah dan menarik. Adobe flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Tampilan standart jendela Adobe flash CS6, saat memulai membuat media pembelajaran adalah sebagai berikut. Jendela kerja Adobe flash CS6 terdiri dari:

1. Menu Bar

Berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan Flash.

2. Toolbox

Toolbox adalah piranti untuk menyeleksi, menggambar, member warna, memodifikasi objek hingga mengatur tampilan stage.

3. Timeline

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi.

4. Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage penulis dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

5. Panel

Beberapa panel penting dalam Macromedia Flash 8 diantaranya panel: Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color dan Align Info Transform.

6. Properties

Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya sedang mengaktifkan Line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.

7. Library

Panel library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button), sound, dan gambar statis (graphic).

H. Bahasa Inggris untuk siswa

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sebaiknya dikuasai pada perkembangan teknologi dan era globalisasi seperti sekarang. Perkembangan teknologi inilah yang menjadikan alasan bahwa sbagai pelajar atau siswa perlu menguasai pelajaran bahasa Inggris. Dapat berbahasa Inggris dengan lancar adalah kemampuan dasar yang diperlukan. Belajar bahasa Inggris tidak mudah, jika teknik pembelajaran

yang digunakan kurang tepat. Akan tetapi pada era ini kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris telah terfasilitasi melalui pengajaran bahasa Inggris sejak di tingkat sekolah dasar. Pada siswa sekolah usia dasar, belajar bahasa Inggris adalah hal baru, dan dalam usia anak sekolah dasar belajar hal baru adalah hal yang menyenangkan. Pada siswa usia sekolah dasar akan lebih mudah dan lebih cepat menyerap hal baru. Maka dari itu sebaiknya guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pembelajaran diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar hasil pembelajaran dapat maksimal, dalam hal ini adalah menggunakan media yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar.

Guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran pokok, hal itulah yang membuat siswa kurang tertarik, seharusnya guru mampu menggunakan media pembelajaran lain yang lebih menarik untuk siswa sehingga pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan mudah. Dalam situasi belajar yang menarik menyenangkan tentu siswa akan dengan sendirinya dapat lebih cepat mengerti dan guru juga akan menjadi lebih mudah untuk memberikan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

A. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Menurut (Sugiyono 2010) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang di sertai dengan kegiatan mengembangkan atau menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk yang telah ada untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi.

B. Prosedure Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian yang digunakan antara lain:

1. Analisis

Analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui game edukasi. Dalam tahap analisis ini di gunakan :

a. Analisis masalah

Analisis masalah digunakan untuk investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

b. Analisis isi media

Analisis isi media adalah analisis terhadap komponen pembelajaran yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan isi materi media yang akan disajikan sehingga penyusunan media mempunyai tujuan yang pasti dan isi materi sesuai dengan silabus yang disusun.

2. Perancangan Desain

Perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan sketsa desain tampilan layar untuk memudahkan pembuat program dalam menterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata. Desain dibuat dalam perancangan antar muka (*interface*) untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

3. Implementasi Desain

Implementasi desain adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia berbasis komputer, Program yang

digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa program *Adobe flash cs6* untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks.

4. Pengujian

Pengujian adalah tahap dimana media pembelajaran ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan *interface*, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual.

5. Revisi

Revisi adalah proses setelah pengujian, kemudian media pembelajaran interaktif direvisi jika memang ada kesalahan. Media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran interaktif siap untuk di implementasikan.

6. Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris yang sudah layak sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang aplikasi *game* “Edukasi tentang pengenalan nama hewan dengan menggunakan Adobe Flash CS6”, karena keterkaitan elemen

dalam suatu sistem pada dasarnya adalah untuk mencapai tujuan yang sama sebelum melakukan pengkodean dan implementasi.

1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan *game* “ Edukasi tentang pengenalan nama hewan dengan menggunakan Adobe Flash CS6” adalah untuk menghasilkan program yang mampu:

- a. Membantu siswa SD dalam menghafal dan menulis nama hewan dengan bahasa inggris melalui game tersebut.
- b. Membantu dan melatih ketangkasan, kecerdasan dan imajinasi siswa yang diharapkan agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat.
- c. Menciptakan proses yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

2. Perancangan Program

Perancangan program dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari intruksi-intruksi atau perintah-perintah terperinci yang sudah tersedia di dalam komputer sehingga dapat melakukan fungsi sesuai dengan intruksi yang telah ditentukan. Tujuan dari perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan ini adalah untuk membantu anak dalam mengenal dan mengetahui nama-nama hewan dalam bahasa inggris agar minat belajar siswa lebih meningkat.

3. Perancangan Game

Perancangan *game* memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan, masing-masing penjelasan untuk konsep perancangan *game* sebagai berikut:

a. Genre game

Genre *game* yang akan di buat adalah *game Puzzle*. Penulis membuat *game* edukasi untuk siswa sekolah dasar kelas 1. Karena penyampaian materi yang biasanya kurang menarik dan terkesan monoton.

b. Menentukan *tool* yang digunakan

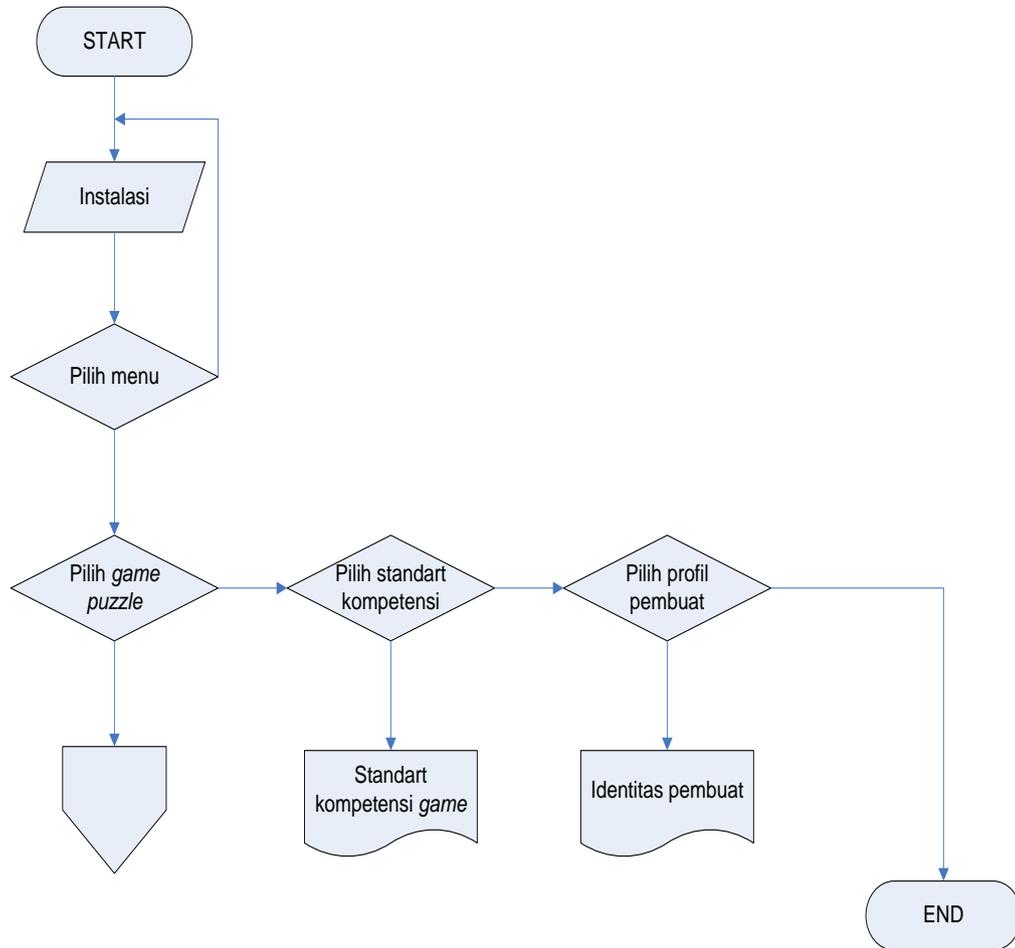
Tool untuk mengembangkan *game* sudah banyak beredar, ada yang gratis maupun berbayar. Setiap *software* memiliki bahas pemrograman masing-masing. Dan *software* yang digunakan harus sesuai dengan *genre game* yang akan dibuat. Untuk itu penulis menggunakan Adobe Flash CS6.

4. Perancangan Proses

Perancangan proses bertujuan mengilustrasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan bagaimana data berpindah diantara aktivitas-aktivitas tersebut. Untuk menggambarkan tahapan proses dari sistem aplikasi *game* edukasi ini dengan membuat *flowchart system* sebagai berikut:

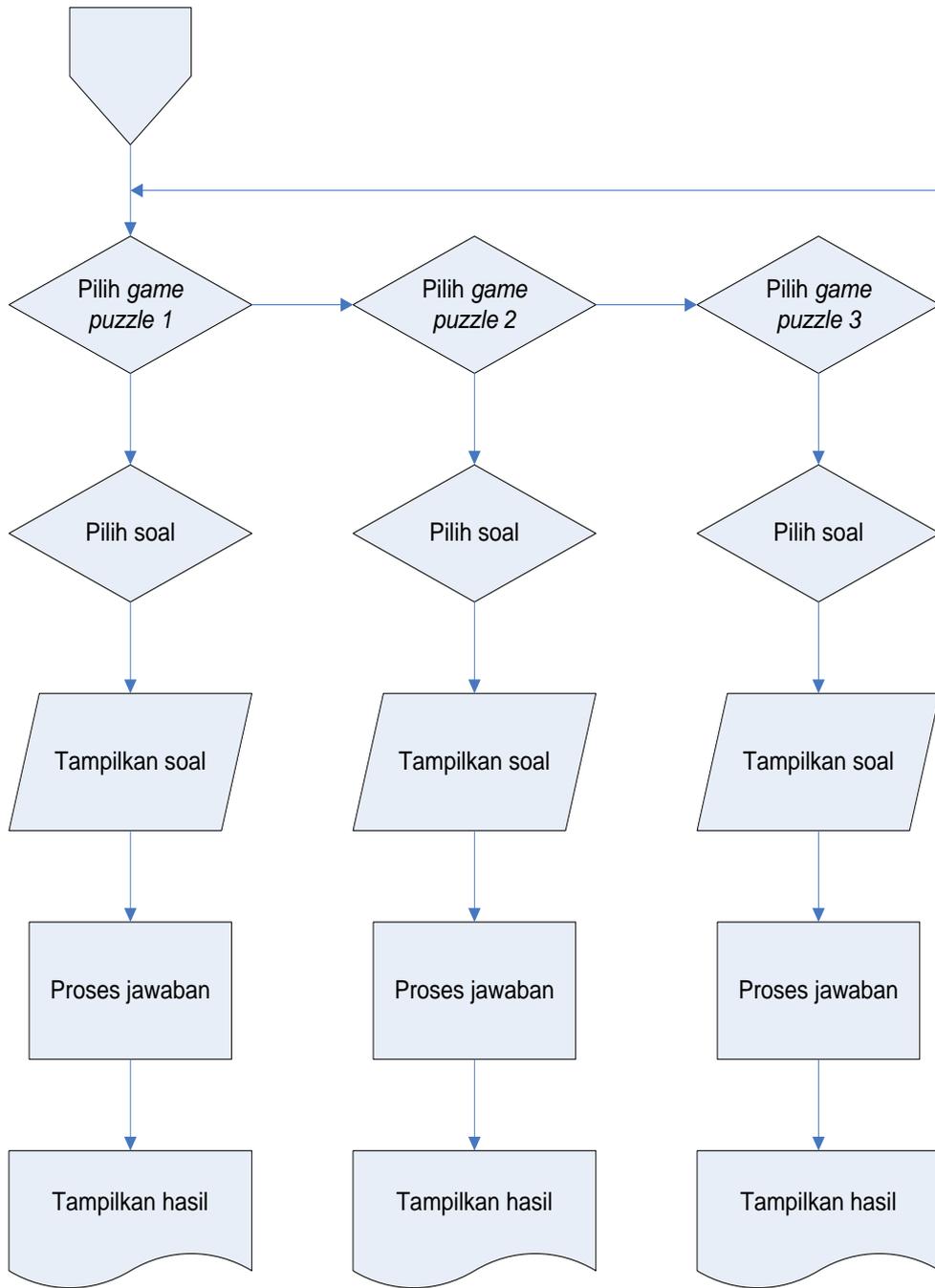
Flowchart

1) Flowchat tampilan awal *game*



Gambar 3.1 FlowChart Tampilan Awal

2) Flowchart game



Gambar 3.2 Flowchart game

5. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka (*interface*) berguna untuk membentuk tampilan dari perangkat lunak yang berinteraksi dengan pemakai. Perancangan ini menggunakan aturan-aturan tertentu untuk menghasilkan antar muka yang baik dan benar.

a. Desain tampilan awal

Tampilan awal merupakan halaman awal dari aplikasi pembelajaran aksara Jawa ini. Pada halaman ini terdapat animasi, dilanjutkan teks dan tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 3.3 Desain Tampilan Awal

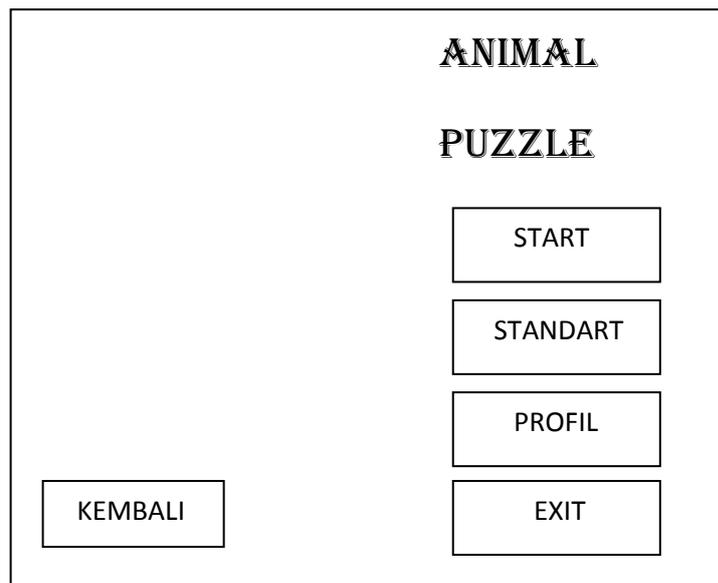
Keterangan :

1. Logo Universitas
2. Judul dan pembuat game

3. Tombol untuk memulai

b. Desain menu utama

Menu utama adalah halaman setelah kita melewati tampilan awal. Dan di dalamnya terdapat beberapa pilihan menu.



Gambar 3.4 Desain Menu Utama

Keterangan :

1. Tombol start
2. Tombol standart
3. Tombol profil
4. Tombol exit
5. Tombol kembali

c. Desain tampilan menu standart

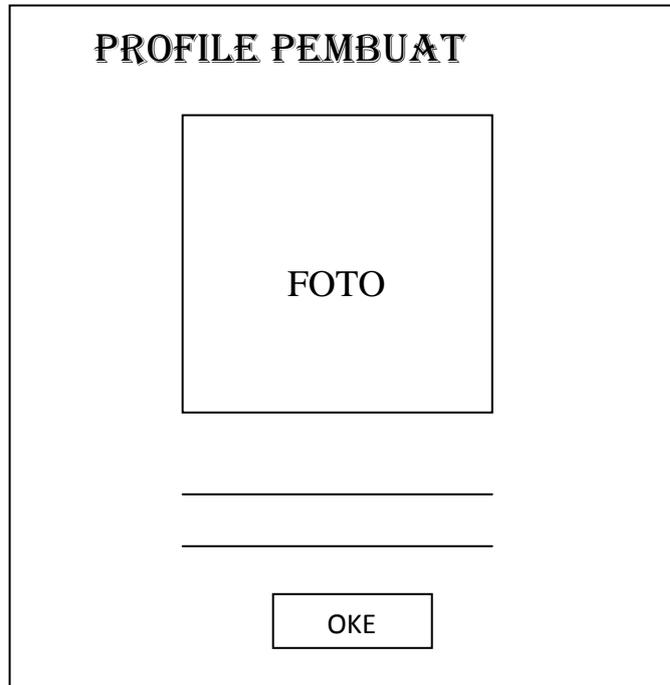


Gambar 3.5 desain menu standart

Keterangan :

1. Judul menu
2. Isi dari menu tersebut. Yaitu tentang tujuan dari aplikasi ini dan juga materi pokok yang aplikasi tersebut.
3. Tombol oke (untuk kembali ke menu sebelumnya) .

d. Desain profil pembuat

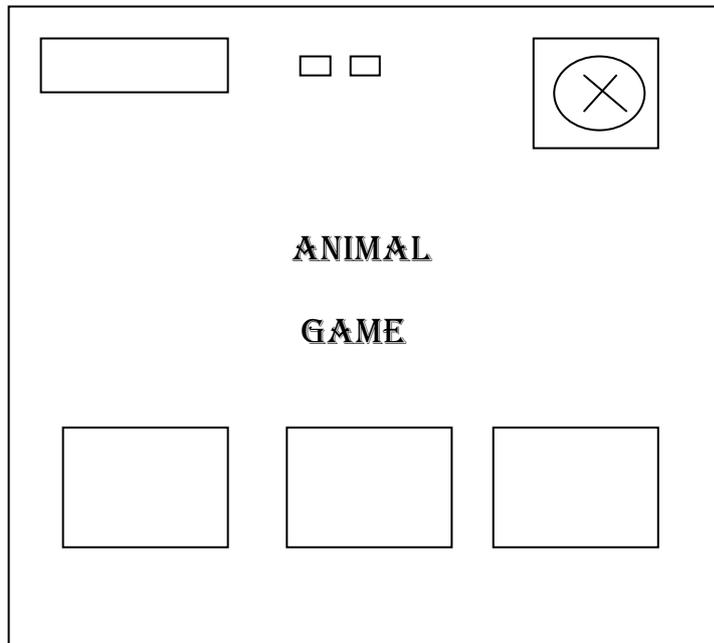


Gambar 3.6 desain profil pembuat

Keterangan :

1. Judul menu
2. Foto pembuat
3. Nama lengkap pembuat
4. Tempat, tanggal lahir
5. Tombol untuk kembali

e. Desain menu pilihan game

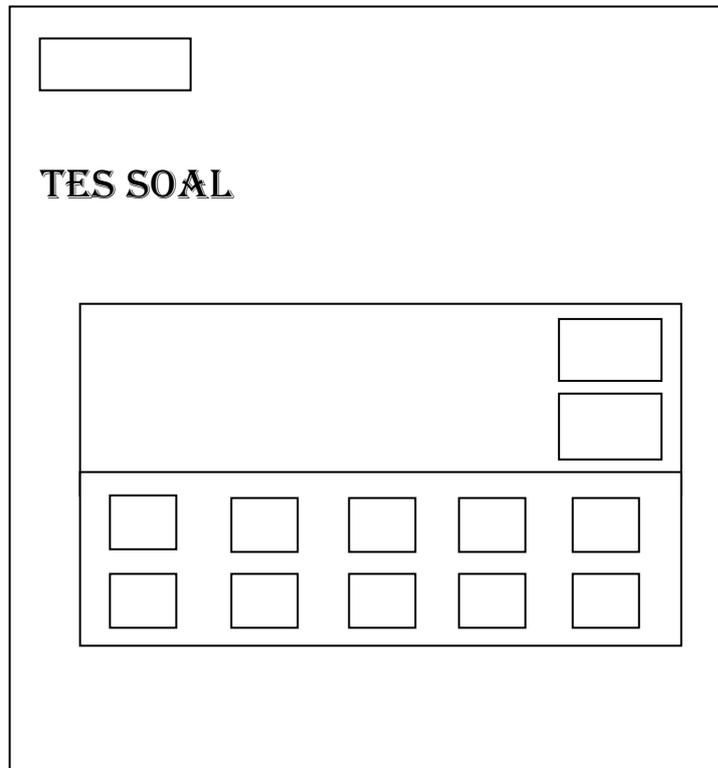


Gambar 3.7 Desain menu pilihan game

Keterangan :

1. tombol beranda
2. Tombol on dan off
3. Tombol exit
4. Kategori game kaki empat
5. Ketegori game serangga
6. Kategori game unggas

f. Desain tes soal 1

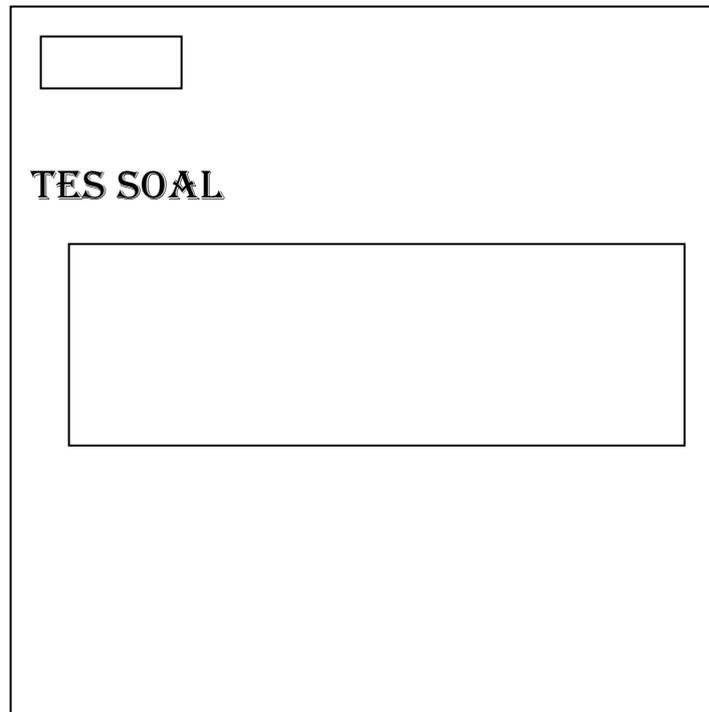


Gambar 3.7 desain tes soal 1

Keterangan :

1. Tombol kembali
2. Cara mengerjakan tes
3. Gambar hewan
4. Waktu mengerjakan
5. Sampah (tempat saat anda salah memasukan huruf).
6. Kotak yang berisi huruf-huruf yang harus di susun

g. Desain tes soal 2



Gambar 3.8 desain tes soal 2

Keterangan :

1. Tombol kembali
2. Puzzle
3. Waktu mengerjakan
4. Sampah

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Proses implementasi adalah tahapan untuk merealisasikan rancangan desain yang sebelumnya sudah di buat dimana yang tadinya masih berupa kerangka kasar dipetakan menjadi desain yang lebih nyata dan layak digunakan.

Implementasi merupakan tahap dimana sistem telah siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya disini akan diketahui apakah sistem yang di buat benar-benar menghasilkan tujuan yang di inginkan. Tahap demi tahap perancangan suatu aplikasi telah dikerjakan. Dimulai dari rancangan sistem, rancangan database, dan lainnya. Semua itu berguna untuk mempermudah dalam penjabaran sistem ke dalam bahasa pemograman.

1. Tampilan awal

Tampilan awal ini berisi :

- a. judul game : pembelajaran bahasa inggris game edukasi animal puzzle.
- b. Nama pembuat : Diar fatkhu nur kholis
- c. Nomer induk : 11531171
- d. Universitas pembuat : Universitas muhammadiyah ponorogo
- e. Serta tombol mulai : Untuk masuk ke menu utama.



Gambar 4.1 tampilan awal

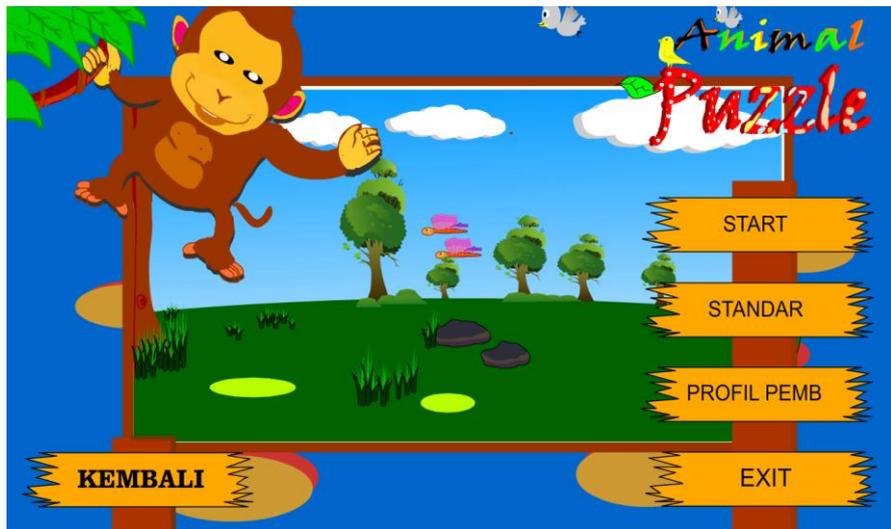
ActionScript :

```
fscommand("fullscreen", "true");  
on (release) {  
    fscommand("");  
    loadMovieNum("menu_utama.swf", 0);  
}
```

2. Menu utama

Menu utama ini berisi :

- a. Start : Menu untuk memulai game.
- b. Standart : Menu yang berisi standart aplikasi dan materi pokok
- c. Profil pembuat : Berisi biodata pembuat.
- d. Exit : Menu untuk keluar game
- e. Kembali : Menu untuk kembali ke tampilan awal



Gambar 4.2 menu utama

ActionScript :

```

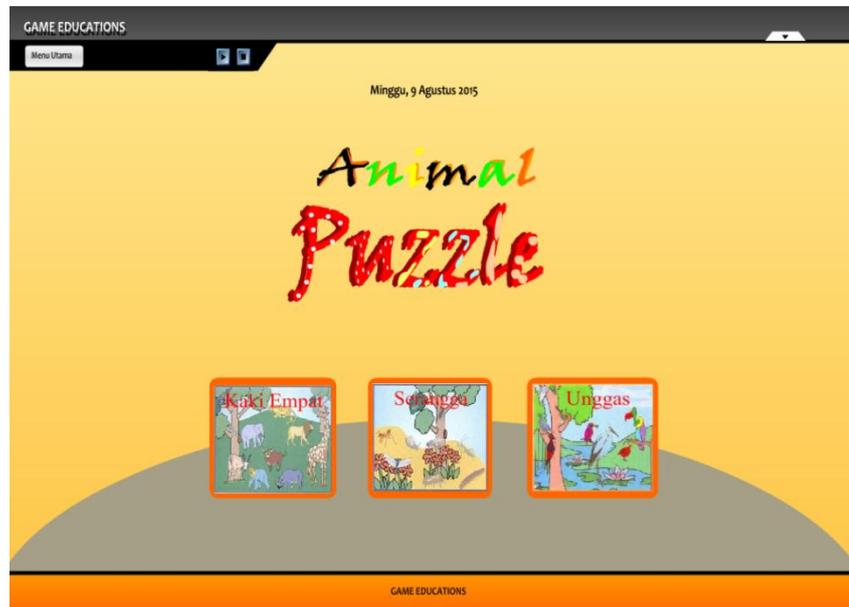
fsccommand("fullscreen", "true");
on (release) {
    fsccommand("");
    loadMovieNum("MAIN.swf", 0);
}

```

3. Pilihan game

Pilihan game berisi menu kembali untuk kembali ke menu utama, tombol sound, tombol exit, dan tiga kategori game yaitu :
hewan tipe kaki empat, tipe unggas dan tipe serangga.

- a. Hewan kaki empat meliputi : kijang, kelinci, kuda, buaya, singa
- b. Hewan unggas meliputi : bebek, angsa, merak, ayam.
- c. Hewan serangga meliputi : kupu-kupu, belalang, lebah, nyamuk.



Gambar 4.3 menu pilihan game

ActionScript :

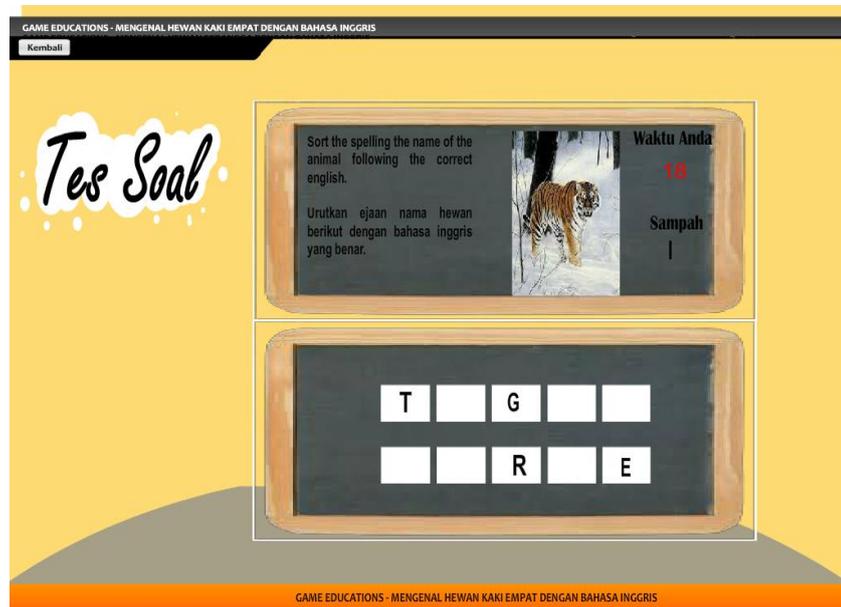
```

namahari = new Array();
namahari[0] = "Minggu";
namahari[1] = "Senin";
namahari[2] = "Selasa";
namahari[3] = "Rabu";
namahari[4] = "Kamis";
namahari[5] = "Jumat";
namahari[6] = "Sabtu";
namabulan = new Array();
namabulan[0] = "Januari";
namabulan[1] = "Februari";
namabulan[2] = "Maret";
namabulan[3] = "April";
namabulan[4] = "Mei";
namabulan[5] = "Juni";
namabulan[6] = "Juli";
namabulan[7] = "Agustus";
namabulan[8] = "September";
namabulan[9] = "Oktober";
namabulan[10] = "November";
namabulan[11] = "Desember";
fscommand("fullscreen", "true");
fscommand("showmenu", "false");
fscommand("trapallkeys", "true");
stop();

```

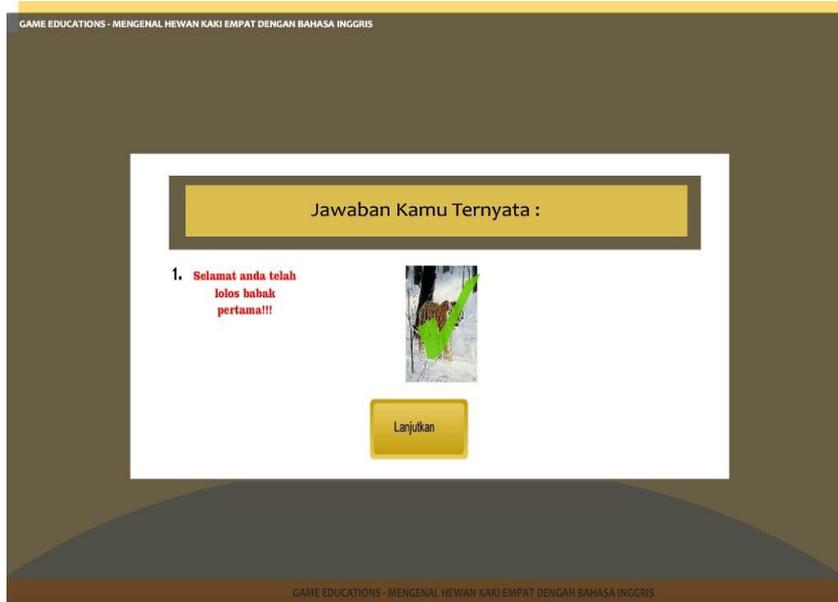
4. Tes soal 1

Tes soal adalah halaman saat akan melakukan game edukasi. Pada halaman ini terdapat batas waktu yang di tentukan, disitulah salah satu kesulitan yang harus di lewati selain harus memasukan huruf per huruf dengan tepat. Menu sampah berfungsi jika pengguna salah memasukan huruf ke dalam sebuah kolom yang sudah di sediakan. Serta ada penjelasan tentang cara bermain game tersebut. Tombol kembali untuk kembali ke pilihan game. Game ini memiliki tingkatan level yang berbeda. Dan cara memainkan game ini adalah memasukan huruf per huruf sehingga menyusun sebuah kata dari hewan yang ada di gambar. Tingkat kesulitannya ada pada waktu yang sangat singkat.



Gambar 4.4 tes soal 1

Dan jika jawaban benar akan tampil gambar seperti dibawah :



Gambar 4.5 jika jawaban benar

Dan jika salah akan tampil seperti di bawah :



Gambar 4.6 jika salah atau waktu habis

ActionScript :

```
stop();
score=0;
```

```

for (i = 1; i<=5; i++) {
    set("kontrol" + i, true);
}
xawal = satu._x;
yawal = satu._y;
satu.onPress = function() {
    this.startDrag();
    this.swapDepths(1);
};
satu.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == target1) {
        this._x = _root.target1._x;
        this._y = _root.target1._y;
        score +=50;

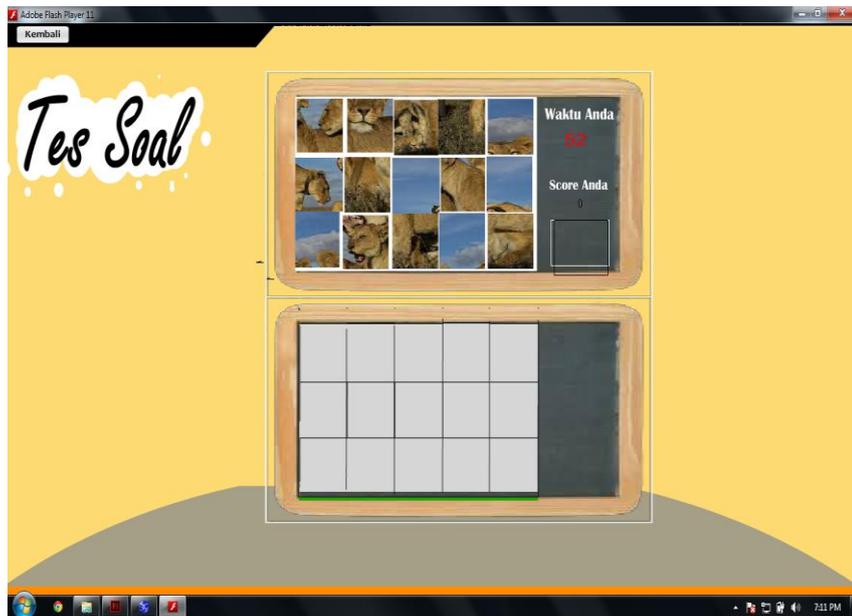
        if (kontroll) {

            kontroll = false;
            if (score == 450) {
                gotoAndPlay("menang");
            }
        }
    }
}

```

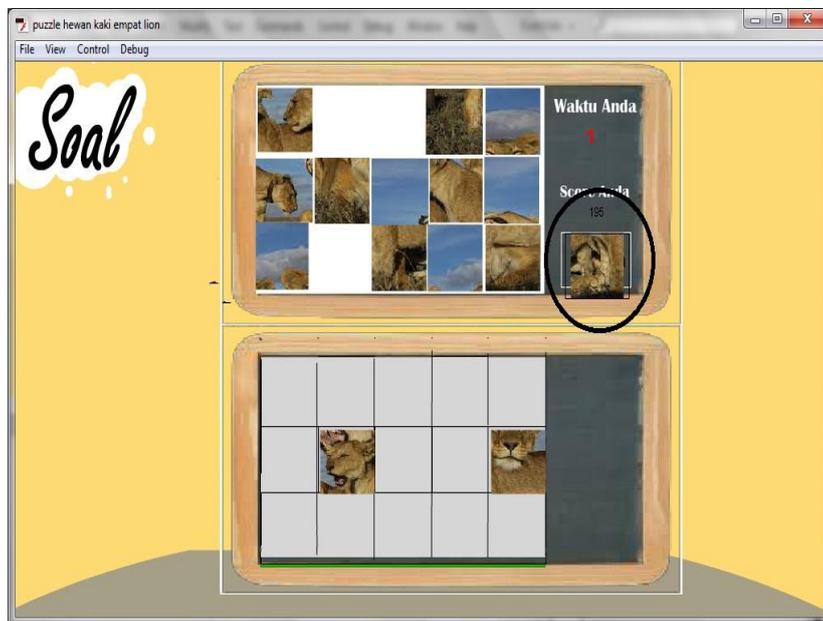
5. Tes Soal 2

Tes Soal 2 adalah lanjutan dari tes soal 1, saat memasuki level 4 dan 5 pemain akan menghadapi soal puzzle. Game ini pada umumnya sama dengan game-game puzzle yang biasa. Mungkin yang membedakan waktu mengerjakannya. Karena akan di berikan batas waktu yang sangat sedikit. Hamper sama deng tes soal sebelumnya, puzzle ini memiliki batas aktu mengerjakan, sampah dan juga menu untuk kembali ke halaman pilihan game. Cara memainkan game ini adalah memasukan potongan gambar sehingga menyusun sebuah gambar yang utuh dan benar.



Gambar 4.7 tes soal 2

Jika salah memnempatkan, gambar akan masuk ke kolom bawah skor.



Gambar 4.8 jika salah menempatkan

ActionScript :

```
stop();
score=0;
for (i = 1; i<=16; i++) {
```

```

        set("kontrol" + i, true);
    }
    xawal = satu._x;
    yawal = satu._y;
    satu.onPress = function() {
        this.startDrag();
        this.swapDepths(1);
    };
    satu.onRelease = function() {
        this.stopDrag();
        if (eval(this._droptarget) == target1) {
            this._x = _root.target1._x;
            this._y = _root.target1._y;
            score +=50;

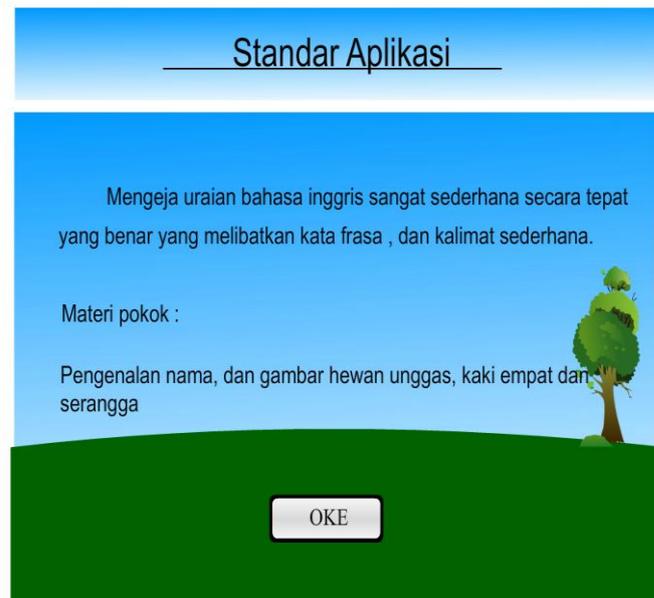
            if (kontrol1) {

                kontrol1 = false;
                if (score == 1415) {
                    gotoAndPlay("menang");
                }
            }
        }
    };

```

6. Standart aplikasi

Standart kompetensi berisi tujuan di buatnya aplikasi ini, dan juga materi pokok yang di ambil. Tujuan dari game ini adalah untuk memudahkan pembelajaran siswa, yaitu dengan media game ini. Materi pokok dari game ini tentang pengenalan nama hewan. Dan tombol oke berfungsi untuk kembali ke menu utama.



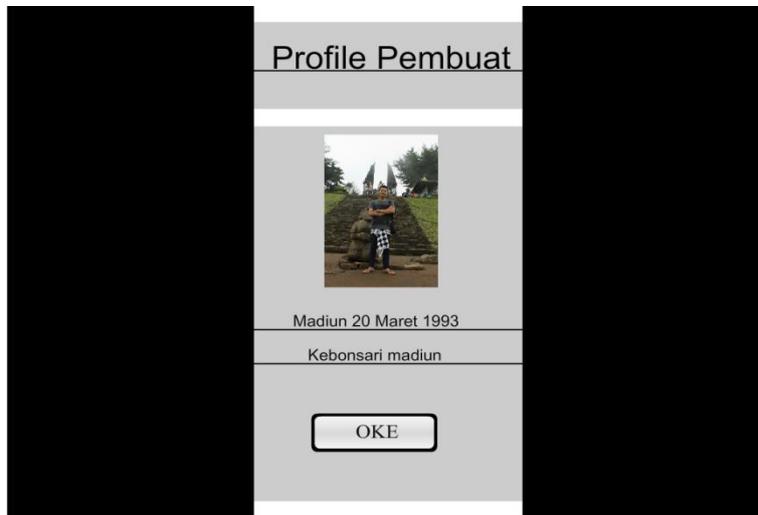
Gambar 4.9 standart aplikasi

ActionScript :

```
fscommand("fullscreen", "true");  
on (release) {  
    fscommand("");  
    loadMovieNum("menu_utama.swf", 0);  
}
```

7. Profil pembuat

Profil pembuat berisi foto pembuat game dan tempat tanggal lahir pembuat. Dan juga tombol oke, tombol oke berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4.10 profil pembuat

ActionScript :

```
fsc command("fullscreen", "true");  
on (release) {  
fsc command("");  
loadMovieNum("menu_utama.swf", 0);  
}
```

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Pada tahap implementasi penerjemahan rancangan ke desain yang sesungguhnya menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6
2. Game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, sehingga pemakai tidak akan kesulitan mengoperasikan game tersebut.
3. Media pembelajaran menggunakan game akan lebih menarik perhatian siswa.
4. Kekurangan dari game ini adalah jumlah level dan kategori hewan yang di ambil dari game ini masih sedikit,tampilan dari game masih sangat sederhana, Saat memainkan game, penaruhan huruf pada tempatnya terkadang masih kurang pas.

E. Saran

Saran untuk game ini adalah :

1. Jumlah level sebaiknya di tambah lagi agar tingkat kesulitan dalam memainkan game ini lebih banyak. Dan juga kategori hewan perlu adanya penambahan agar pemaikai memiliki pilihan yang lebih.

2. Pengembangan game ini dapat dilakukan dari tampilannya. Penambahan animasi yang lebih banyak akan membuat tampilan game ini lebih baik.
3. Dari segi operasi lebih di maksimalkan, agar pemakai tidak kesulitan saat memainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anneahira. (2011). Mengenal Macam-Macam Game,
<http://www.anneahira.com/macam-macam-games.html>
- Arsyad,Azhar.(2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad,Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Dewi ,Fatma ,Putri ,Ghea.(2012).Jurnal Tugas Akhir “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”. Yogyakarta
- Handriyantini.(2009).Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar.Malang:Sekolah Tinggi.
- Perdana,Andrean.(2014). Pengertian, Prinsip Pemilihan, Dan Jenis Media Pengajaran, <http://hirarkiinside.blogspot.com/2014/08/Pengertian-Prinsip-Pemilihan-Dan-Jenis.html?m=1>
- Rahayu,Putri,Ikharizma.(2014).Penelitian Dan Pengembangan,
<http://ikharismaputrirahayu.blogspot.com/2014/02/penelitian-dan-pengembangan.html?m=1>
- Sumantri,Mulyani.(2001).Strategi Belajar Mengajar.Bandung:CV Maulana
- Sugihartono.(2007).Psikologi Pendidikan.Yogyakarta:UNY Pres.

