GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA BUAH DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD KELAS 4

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Guna Memperoleh Gelar SarjanaKomputer (S.Kom.) Pada

Program Studi Teknik Informatika

OLEH :

HERU SISWANTO

NPM : 11.1.03.02.0153

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK

INDONESIA

KEDIRI

2016

Skripsi Oleh :

HERU SISWANTO

NPM : 11.1.03.02.0153

Judul :

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA BUAH DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD KELAS 4

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Sidang Skripsi Program Studi Teknik Informatika

UN PGRI Kediri

Tanggal :

Pembimbing I	Pembimbing II
M. RIZAL ARIEF, ST., M.Kom	FATKUR RHOHMAN, M.Pd
NIDN 0716027505	NIDN 0728088503

Skripsi Oleh :

HERU SISWANTO

NPM : 11.1.03.02.0153

Judul :

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA BUAH DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD KELAS 4

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Program Studi Teknik Informatika UN PGRI Kediri

Pada Tanggal :

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : M. RIZAL ARIEF, ST., M. Kom
2. Penguji I : Ir. JULI SULAKSONO, M. Kom
3. Penguji II : FATKUR RHOHMAN, M. Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas teknik

Dr. Supyo Widodo, M.Pd

NIP. 19640202 199103 1002

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA BUAH DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD KELAS 4

Heru Siswanto
Teknik – Teknik Informatika
putrabuahkencana@yahoo.co.id
M. Rizal Arief, ST., M. Kom Danar Putra Pamungkas, M. Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Heru Siswanto : Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sd Kelas 4.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran bahasa ingris di SD masih didominasi oleh buku-buku panduan dalam kegiatan belajar. Akibatnya suasana kelas terasa membosankan dan siswa terlihat pasif, dan pada akhirnya hasil belajarpun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana membuat *game* edukasi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris? (2) Bagaimana pengaruh aplikasi edukasi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris ini terdapat pengaruh minat belajar siswa?

Penelitian ini mengunakan teknik kualitatif yang digunakan untuk menguji kelayakan dari aplikasi ini. Untuk pembuatan program aplikasi peneliti menggunakan adobe flash player.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Telah berhasil dibuat sebuah aplikasi *game* edukasi untuk membantu guru bahasa inggris di SDN Parang 1 agar bisa membantu dalam penyampaian pelajaran ekstra kurikuler bahasa inggris untuk kelas 4. (2) Pengaruh aplikasi ini terhadap minat dan semangat belajar siswa berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dan setelah di hitung menggunakan SPSS memiliki cronbach's Alpha sebesar 0,813 dimana jika dilihat pada tingkat *reliabilitas* data menunjukkan kriteria r*eliabilias* tinggi.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) *Game* dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya. (2) Penyempurnaan cerita dengan menambah fitur animasi dari semua permainan. (3) Penyempurnaan desain *interface* lebih menarik lagi.

Kata Kunci : *Game* Edukasi , Minat Belajar ,
nama buah-buahan.

I. LATAR BELAKANG

Menurut penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ghea Putri Fatma Dewi (2012), ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa inggris, dan salah satu penyebabnya adalah karena Sebagian besar pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini masih banyak yang menggunakan buku panduan sebagai bahan pembelajaran.

Sedangkan menurut Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko (2013), Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari guru masih menggunakan metode *teaching*, yaitu semua materi berasal dari guru yang dilakukan tanpa menggunakan sarana atau media bantuan apapun. Sebagai contoh, untuk materi Semester 1, siswa kurang bisa memahami materi tersebut karena penyampaian dari guru hanya

dengan menerangkan saja tanpa ada media bantuan.

Pelajaran Bahasa inggris berdasarkan kurikulum 2013 masuk dalam pelajaran ekstra kurikuler yang mulai diajarkan pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar sehingga untuk pembuatan *game* ini nantinya juga di khususkan untuk siswa kelas 4 SD.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muh. Kunta Akmalal Mutaqin (2014), banyak siswa yang menggunakan *game* edukasi y 1 dibuatnya untuk belajar, namun pada penelitian yang dilakukan oleh Muh. Kunta Akmalal Mutaqin masih ada sedikit kekurangan pada beberapa tampilan aplikasinya seperti ada menu yang sulit dijalankan sehingga itu bisa menjadi koreksi pada aplikasi yang akan peneliti buat sekarang ini agar aplikasi yang akan dibuat bisa lebih baik.

Adobe Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini *flash* banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, *game*, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak *game* yang dibuat menggunakan *flash*, jenisnya pun bermacam-macam. Ada Beberapa *game* yang terkadang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi *flash* dengan kemampuan logika *ActionScript*, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternatif agar *user* dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam *game*, misalnya untuk mendapatkan sejumlah nilai tinggi agar mendapat peringkat tertinggi.

Dengan media pembelajaran *game* pengenalan nama buah dalam bahasa inggris ini diharapkan bisa menjadikan siswa lebih mudah mengingat nama buah dalam bahasa inggris karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan sehingga secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat nama-nama buah dalam bahasa inggris.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan serta penting dilakukan penelitian dengan judul " *Game* Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 ".

II. METODE

Teknik Penelitian

Teknik yang digunakan pada penelititan ini adalah teknik kualitatif. Teknik kualitatif ini digunakan untuk menguji kelayakan dari aplikasi ini.

Prosedur Penelitian.

a. Studi Pustaka

Mempelajari buku-buku yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan dan mencari referensi yang sesuai dengan penelitian yang akan saya kerjakan ini dari internet

b. Pengumpulan Data

mencari nama-nama buah dalam bahasa Indonesia dan bahasa inggris beserta dengan gambarnya.

c. Analisis Data

Menganalisis jenis buah yang telah terkumpul nama dan gambarnya tersebut untuk kemudian dipilih mana saja jenis buah yang akan di masukan dalam pembuatan program ini nantinya.

d. Perancangan Sistem

Membuat perancangan sistem dari langkah-langkah prosedur dari program yang akan dibuat agar ketika pembuatan sistem nantinya bisa dibuat sebagai acuan.

e. Pembuatan Sistem

Membuat sistem yang sesuai dengan apa yang telah di rancang sebelumnya pada rancangan sistem sehingga dalam pembuatan tidak menyulitkan karena sudah ada acuannya.

f. *Testing* Program

Melakukan pengujian atas program yang telah dibuat untuk menentukan apakah program ini sudah berhasil dibuat atau masih perlu dilakukan pembenahan ulang di SDN Parang 1, jika masih ada kekurangan maka akan diadakan pembenahan supaya bisa berhasil sesuai harapan.

g. Implementasi

Setelah lulus *testing* progam maka aplikasi ini akan diberikan kepada SDN Parang 1 agar digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan

yang ada sehingga siswa menjadi senang dan tertarik dalam belajar nama-nama buah dalam bahasa inggris. Dan juga menyusun laporan sesuai dengan hasil yang telah didapatkan

.h. Penyusunan laporan

Setelah semuanya selesai dikerjakan dan aplikasi sudah bisa dipakai,maka tahap selanjutnya adalah penyusunan laporan akhir untuk selanjutnya di ajukan untuk bisa mengikuti sidang skripsi.

III.HASIL DAN KESIMPULAN

Tampilan Program :

Hasil Pengujian :

Setel

ah *game* selesai dibuat selanjutkan diadakan pengujian terhadap 10 siswa kelas 4 SD untuk mengetahui layak atau tidaknya aplikasi ini dalam membantu kegiatan belajar bahasa inggris dan juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game* ini terhadap semangat anak untuk lebih senang belajar bahasa inggris, terutama dalam hal belajar nama-nama buah dalam bahasa inggris.

Tabel 4.2 Hasil Kuisioner

NO	NAMA	SOAL							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Siswa 2	1	0	0	0	1	0	1	1
3	Siswa 3	1	1	1	1	0	1	1	1
4	Siswa 4	1	1	1	1	1	0	1	1
5	Siswa 5	1	1	1	1	0	1	1	1
6	Siswa 6	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Siswa 8	1	1	1	1	0	1	1	1
9	Siswa 9	1	1	1	1	1	0	1	1
10	Siswa 10	1	0	1	0	1	0	1	1

Ket : 0 = tidak

1 = ya

Kemudian dilakukan pengujian *validitas* dan *reliabilitas* untuk menentukan *valid* tidaknya *instrument* dan tingkat *reliabilitas instrument.* Kami menggunakan metode Belah Dua-Spearman Brown atau *split-half* karena data terebut berupa data *dikotomi*.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.813
		N of Items	4[a]
	Part 2	Value	-1.524[b]
		N of Items	4[c]
	Total N of Items		8
Correlation Between Forms			.319
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.484
	Unequal Length		.484
Guttman Split-Half Coefficient			.385

a. The items are: soal1, soal2, soal3, soal4.

b. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

c. The items are: soal5, soal6, soal7, soal8.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	5.80	1.733	.000	.524
soal2	6.00	.889	.839	.146
soal3	5.90	1.211	.607	.343
soal4	6.00	.889	.839	.146
soal5	6.10	2.100	-.429	.765
soal6	6.20	1.067	.375	.413
soal7	5.80	1.733	.000	.524
soal8	5.80	1.733	.000	.524

Gambar 4.10 Hasil Output Analisys Reliabilitas

Dari hasil pengujian tersebut didapatkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha if item deleted* semuanya lebih kecil dari pada nilai *Cronbach's Alpha* (dalam hal ini nilai = 0.813). Data tersebut menunjukkan bahwa semua item adalah *valid*. Pengujian tersebut juga menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* = 0.813 yang berarti bahwa instrument ini

memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.3 Tingkat Reliabilitas Data

Interval Cronbach Alpha	Kriteria
> 0.9	Reliabilitas Sempurna
0.7 - 0.9	Reliabilitas Tinggi
0.5 -0.7	Reliabilitas Moderat
< 0.5	Reliabilitas Rendah

KESIMPULAN.

Setelah melalui beberapa tahapan dalam menyelesaikan *Game* Pengenalan nama- nama buah dalam bahasa inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah berhasil dibuat sebuah aplikasi *game* edukasi untuk membantu guru bahasa inggris di SDN Parang 1 agar bisa membantu dalam penyampaian pelajaran ekstra kurikuler bahasa inggris untuk kelas 4.

2. Pengaruh aplikasi ini terhadap minat dan semangat belajar siswa berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dan setelah di hitung menggunakan SPSS memiliki cronbach's Alpha sebesar 0,813 dimana jika dilihat pada tingkat *reliabilitas* data menunjukkan kriteria r*eliabilias* tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Akmalal, Muh. Kunta Mutaqin (2014*). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Untuk Siswa Sd Kelas 2,* Kediri : UNP Kediri.

Anggiawan, Satyawan Dwi dkk (2010). *Pembuatan Game Logic Puzzle Untuk Edukasi Logika Anak,* Surabaya: Politeknik Elekrtronika Surabaya.

Hidayatullah, Priyanto dkk (2011). *Membuat Mobile Game Edukatuf Dengan Flash,* Bandung : Informatika Bandung.

Kartika Linda, Sari (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggrisuntuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II,*Surakarta : Universitas Surakarta.

Madcoms (2006). *Adobe Photoshop CS2,* Andi. Yogyakarta.

Puspitosari, Heni. A (2010). *Having Fun With Adobe Flash Professional,* Yogyajarta : Scripta Media Creative.

Ghozali, Imam (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan*

*Program SPSS,*Semarang : UNDIP

Putri dewi fatma, Ghea (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash,* Yogyakarta : UNY Yogyakarta.

Wahyono, Teguh (2006). *36 Jam Belajar Komputer Animasi Dengan Macromedia.* Surakarta.

Hendra Alex, Alex (2008) *Sistem Informasi Keuangan Koperasi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Indonesia*, Jakarta : UI Jakarta.

http://googleweblight.com/fruit-alphabet-for-kids.

http://m.1mobile.co.id/ fruit-alphabet-for-kids.