GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

(Studi Kasus: LKBB ENDEMIC Warujayeng Tanjunganom Nganjuk)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom.) Pada Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh :

SRI SUWARNI
NPM : 11.1.03.02.0344

FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

SRI SUWARNI
NPM: 11.1.03.02.0344

Judul:

GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BAHASA INGGRIS KELAS IV SD
(Studi Kasus: LKBB ENDEMIC Warujayeng Tanjunganom Nganjuk)

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Januari 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Yatmin, M.Pd	**Resty Wulanningrum, M.Kom**
NIDN.0709076301	NIDN.0719068702

ii

Skripsi Oleh:

SRI SUWARNI

NPM: 11.1.03.02.0344

Judul:

GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

(Studi Kasus: LKBB ENDEMIC Warujayeng Tanjunganom Nganjuk)

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 13 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : **Drs. Yatmin, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. Suryo Widodo, M.Pd**
3. Penguji II : **Resty Wulanningrum, M.Kom**

Mengetahui ,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Suryo Widodo, M.Pd
NIP. 19640202 199103 1 002

iii

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Sri Suwarni
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl.lahir	: Nganjuk, 26 Juli 1992
NPM	: 11.1.03.02.0344
Fak/Jur./Prodi	: Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Januari 2016
Yang Menyatakan

SRI SUWARNI
NPM: 11.1.03.02.0344

iv

GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERKTIF MATERI BAHASA INGGRIS KELAS IV SD (Studi Kasus: LKBB ENDEMIC Tanjunganom Nganjuk)

Sri Suwarni
11.1.03.02.0344
Fakultas Teknik – Program Studi Teknik Informatika
Email: arnysrie@gmail.com
Pembimbing 1: Drs. Yatmin, M.Pd.
Pembimbing 2: Resty Wulanningrum, M.Kom.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat membawa dampak besar bahkan menjadi persaingan di berbagai bidang kehidupan. Hal ini menuntut manusia untuk mempunyai kemampuan SDM yang berkualitas. Akibatnya semua terbukti anak didik kurang mampu memahami dan berkomunikasi dengan lancar. Dengan adanya pembelajaran interaktif tutor dituntut untuk lebih aktif dan kreatif, mencari, menyiasati dan memilih strategi pembelajaran bagi anak didik yang paling tepat untuk mencapai pembelajaran yang terkait dengan proses dan hasil yang optimal . Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau metode *Research and Development* dan menggunakan aplikasi *The Game Factory 2*. Berdasarkan hasil angket yang sudah diberikan pada siswa berkaitan penggunaan *The Game Factory 2* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa inggris. Hasil uji coba yang dilakukan terhadap 20 siswa nilai rata-rata yang sebelumnya 59 % meningkat menjadi 90,75 % dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci : *The Game Factory 2*, Edukasi, Media Pembelajaran Interaktif.

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berdampak besar bahkan menjadi persaingan diberbagai bidang kehidupan. Hal ini menuntut manusia untuk memiliki suatu kemampuan yang berkualitas dalam segi sumber daya manusia. Sarana yang tepat untuk menguasai diera globalisasi adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan bahasa inggris, sehingga perlu ditekankan penguasanya di Indonesia. Bahasa inggris merupakan pelajaran yang sudah ada pada kurikulum mulai tingkat SD, akan tetapi proses pembelajaran bahasa inggris masih belum bisa mencapai hasil seperti yang diharapkan. Semua terbukti anak didik kurang mampu memahami dan berkomunikasi dengan lancar. Kondisi pembelajaran mengharuskan tutor aktif dan kreatif, mencari, menyiasati, dan memilih strategi pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai pembelajaran yang terkait dengan proses dan hasil.

Dalam upaya meningkatkan kualitas anak didik, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran tentang bahasa inggris yang dapat dihadirkan dengan memanfaatkan

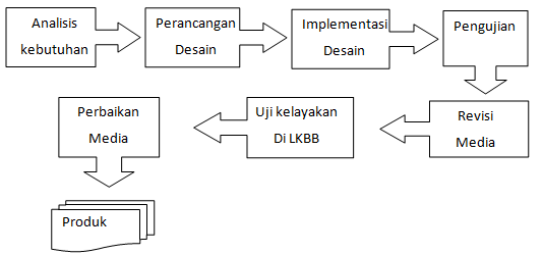
teknologi komputer. Pembelajaran komputer akan membantu memahami materi tentang bahasa inggris, karena memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Dengan menggunakan teknologi komputer berbasis multimedia ini diharapkan mampu membrikan inovasi baru dalam belajar bahasa inggris di masyarakat dengan cara yang menarik, mudah untuk dipahami dan diterapkan untuk kesehariannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti ”*Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Bahasa inggris Kelas IV SD (Studi Kasus LKBB ENDEMIC Tanjunganom Warujayeng Nganjuk)” .

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development*. Dengan menggunakan model pengembangan untuk multimedia yang dikembangkan oleh Dewi (dalam Sugiyono, 2010: 407). Tahap-tahap ini antara lain: analisis, perancangan desain, implementasi desain, pengujian, revisi, uji kelayakan, perbaikan media, dan produk



Gambar 1. *Research & Development*

Instrumen yang digunakan adalah instrumen validasi untuk ahli media dan instrumen penilaian pengguna terhadap *game* yang dikembangkan. Instrumen ini dibuat berdasarkan teori tentang kriteria pengembangan aplikasi pembelajaran oleh beberapa pakar dan sumber referensi yang telah dijelaskan pada landasan teori.

Teori pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu dengan angket tertutup yang berbentuk *cheklist* yang disertai kolom nilai yang ditujukan kepada ahli media dan kuasioner yang diberikan pada pengguna.

Jawaban pada tiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi mulai sampai positif sampai negatif. Untuk keperluan kuantitatif, jawaban itu dapat diberi skor yang telah ditetapkan yaitu satu, dua, tiga, empat dan lima. Berikut tabel skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Perhitungan persentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut: Persentase Kelayakan =

$$\frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapat}{Jumlah\ skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\ \%$$

Menurut Arikunto (2009: 44), pembagian kategori kelayakan hanya dengan memperhatikan rentang bilangan presentase.Pembagianpresentase kelayakan 100% dibagi rata menjadi lima kategori sesuai dengan jumlah skala likert. Pembagian presentasi kelayakannya adalah:

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Interval Presentasi	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

III. HASIL DAN KESIMPULAN

3.1 Analisis

1. *Need Assessment*

   Peneliti melakukan kajian terhadap standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi bahasa inggris yang dipelajari oleh anak didik kelas IV, dikhususkan kelas IV SD di LKBB Endemic Warujayneg Tanjunganom Nganjuk. Materi yang dipelajari antara lain: *basic vocabulary, pronounciation,*dan *basic grammar*. Program yang digunakan adalah *The Game Factory 2.*

2. *Front-end analysis*

   a. *Audience Analysis*

   Aplikasi *game* edukasi ini ditujukan pada kelas IV SD.

   b. *Technology Analysis*

Tabel 3. Analisis Teknologi

Kebutuhan Software	Kebutuhan Hardware
Bahasa Pemrograman: *The Game Factory2*	Media Pengerjaan: PC / Laptop.
Operating system : Windows 98, 2000, XP, Vista or 7.	Minimal 3 (Pentium Mhz atau lebih tinggi).
Bahasa: Bahasa Inggris	32 Mb RAM (256 Mb for XP and vista).
Input Suara *: Acapela TTs, Audacity.*	Akses internet (modem), *Headphone, Speaker*.
Input Gambar : Format PNG, *Adobe Photoshop Cs 6*	

   c. *Media Analysis*

   Media yang akan dirancang dan dibangun dalam penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran *game* edukasi sebagai media pembelajaran interaktif materi bahasa inggris.

   d. *Extant-data Analysis*

   Materi yang digunakan dalam *game* edukasi ini adalah *vocabulary (verb, adjective, noun), pronounciation,* dan *basic grammar.*

3.2 Desain Aplikasi

1. *Material Collecting*

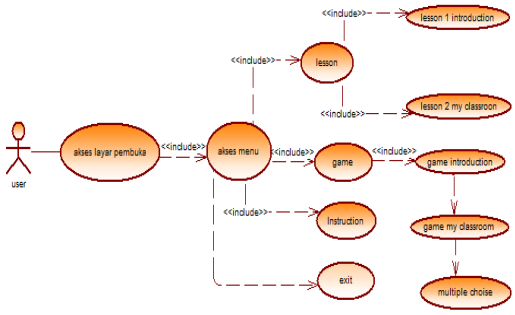
   Pengumpulan asset-aset yang diperlukan dalam *game* edukasi seperti materi, bahan pendukung (gambar, *icon*, jenis huruf, dan lain-lain) dapat diolah dengan *adobe photoshop* atau dengan *download* di internet.

2. *Storyboard*

   Menggambarkan desain antar muka atau *interface* yang akan dibuat dalam *game* dengan mudah. Berisi rancangan tampilan dan fitur-fitur yang disediakan pada *game* edukasi yang dibuat secara rinci.

3. *Use Case*

   Gambaran dari beberapa interaksi antar komponen yang terdapat pada aplikasi tersebut yang akan diperkenalkan oleh sistem yang akan dibangun.



Gambar 2. *Use Case Diagram*

3.3 Pengembangan Aplikasi

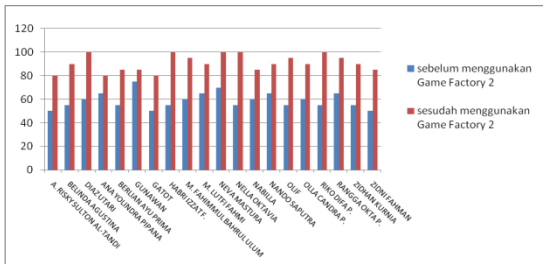
1. Pembuatan *Game* edukasi

   Hasil pengembangan berupa produk berbentuk aplikasi *game* edukasi bahasa inggris, berikut contoh tampilannya:

Gambar 3. Halaman Pengenalan Aplikasi

Gambar 4. Menu Utama Aplikasi

Gambar 5. Menu Lanjutan



Gambar 6. Grafik Hasil Penilaian Siswa

IV. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisa penelitian yang dilakukan di LKBB Endemic dan evaluasi hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Perkembangan teknologi komputer saat ini sudah menghadirkan banyak program baru dan sangat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa inggris. Salah satunya adalah dengan menggunakan program *TGF 2* (*The Game Factory 2*) berbasis desktop.
2. Cukup mudah dan bervariasi dalam pembuatan permainan *game* edukasi ini dengan cara berkreativitas, bermain logika tanpa harus belajar bahasa pemrograman yang rumit, tetapi penulisan pemrograman logika ini sudah mengajarkan dari algoritma pemrograman.
3. Berdasarkan hasil angket yang sudah diberikan pada siswa berkaitan penggunaan *The Game Factory 2* mampu meningkatkan pemahaman anak didik terhadap materi bahasa inggris. Hasil uji coba yang dilakukan terhadap 20 siswa di LKBB ENDEMIC nilai rata-rata yang sebelumnya 59% meningkat menjadi 90,75% dengan kategori sangat layak.

4.2 Saran

Berikut adalah saran bagi pembaca dan peneliti selanjutnya:

1. Untuk menghasilkan *game* edukasi yang lebih menarik lagi dapat dikembangkan dengan menggunakan 3D.
2. *Game* ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak pada mata pelajaran bahasa inggris saja, namun dapat di mata pelajaran yang lain. Dan tidak hanya pada tingkat SD melainkan, TK, SMP dan SMA.
3. Dengan perkembangan zaman, aplikasi ini dapat dikembangkan dengan media elektonik lainnya seperti *handphone*, *tablet* dan lainnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

[1] Anneahira. 2011. *Mengenal Macam-Macam Games.* (online). Tersedia: http://www.anneahira.com/macam-macam-*game*s.htm, diakses 23 September 2015.

[2] Hadisoewita. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.

[3] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

[4] Indrata, Media. 2005. *Pembuatan Game Edukasi 2D*: Kertosono.

[5] Lkbb, Endemic. 2009. Modul Bahasa Inggris *Grade 4*: Nganjuk