

**PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS  
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ADOBE FLASH CS6 (STUDI KASUS SD IT  
HAFIZUL ILMI BLANGKRUENG)**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh :

**SARAH WARISKA**

NIM. 150212089

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
TAHUN 1441 H /2020 M**

**PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS  
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ADOBE FLASH CS6 (STUDI KASUS SD IT  
HAFIZUL ILMI BLANGKRUENG)**

**SKRIPSI**

**DIajukan Oleh :**

**SARAH WARISKA**

NIM. 150212089

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

جامعة الرانري

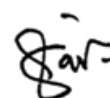
A R R A N R I Y  
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Khairan, M.Kom**  
NIP. 198607042014031001

Pembimbing II,



**Mira Maisura, M.Sc**  
NIP. 198605272019032011

**PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS  
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ADOBE FLASH CS6 (STUDI KASUS SD IT  
HAFIZUL ILMI BLANGKRUENG)**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana(S-1)  
Dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2020  
20 Jumadil Awal 1441

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris

  
Khaifan AR, M.Kom.

  
Izzah Al-Fikry, M.Pd

NIP. 198607042014031001

Nip -

Penguji I

Penguji II

  
Mira Maisura, M.Sc

A R - R A N I R Y

  
Basrul Abdul Majid, M.S.

NIP. 198605272019032011

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag  
NIP. 195903091989031001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarah Wariska  
NIM : 150212089  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 (Studi Kasus Sd It Hafizul Ilmi Blangkrueg).

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Oktober 2019

Yang Menyatakan,

  
Sarah Wariska  
NIM. 150212089

METERAI  
TEMPEL  
20  
P07C2AKX226708847



## ABSTRAK

Nama : Sarah Wariska  
NIM : 150212089  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 (Studi Kasus SD IT Hafizul Ilmi Blang Krueng)  
Pembimbing I : Khairan, M.Kom  
Pembimbing II : Mira Maisura, M.Sc

Latar belakang dari penelitian ini yaitu siswa masih kurang tertarik belajar Bahasa Inggris karena siswa merasa kesulitan dalam menghafal terlebih lagi dalam pengucapan kosa katanya. Selain itu pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, anak-anak lebih senang bermain dengan media gambar yang dibagikan oleh gurunya, sehingga materi yang ingin di ajarkan tidak tersampaikan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi belajar Bahasa Inggris untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosa kata Bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS6 di SD IT Hafizul Ilmi Blangkrueng Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes tulis. Hasil dari penelitian ini di peroleh dari uji coba produk yang dilakukan oleh ahli media dengan persentase sebesar 95%, sedangkan uji coba produk oleh ahli materi dengan persentase sebanyak 88,8%, serta berdasarkan hasil perbedaan perolehan nilai rata-rata pre-test sebanyak 67,91% dan nilai rata-rata post-test sebanyak 85,83% dengan rata-rata selisih gain 16.

Kata kunci: Game edukasi, Bahasa Inggris, Adobe Flash CS6

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kepada kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 (Studi Kasus SD IT Hafizul Ilmi Blangkrueng)”** dapat penulis selesaikan.

Penulis skripsi ini merupakan salah satu beban studi untuk mendapat gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan . Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang sehingga proposal skripsi ini dapat dikembangkan lebih lanjut lagi. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada ibunda, ayahnda tercinta dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan tiada henti dari awal hingga akhir.

2. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Khairan, M.Kom selaku dosen pembimbing I dan ibuk Mira Maisura, M.Sc selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan-masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2015 serta seluruh keluarga PTI yang telah mendoakan dan memberi dukungan selama ini.

Banda Aceh, 22 Febuari 2019

Penulis,

Sarah Wariska  
NIM. 150212089

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| SURAT PERNYATAAN.....   | iii |
| ABSTRAK.....  | iv  |
| KATA PENGANTAR.....   | v   |
| DAFTAR ISI.....   | vii |
| DAFTAR GAMBAR.....  | ix  |
| DAFTAR TABEL.....   | xi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....  | 1   |
| A. Latar Belakang.....  | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....                                       | 6   |
| C. Tujuan Penelitian.....                                     | 6   |
| D. Manfaat Penelitian.....                                    | 7   |
| E. Batas masalah.....   | 7   |
| F. Hipotesis.....   | 8   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA.....                                    | 9   |
| A. Penelitian Terdahulu.....                                  | 9   |
| B. Game Edukasi.....  | 12  |
| C. Bahasa Inggris.....  | 16  |
| D. Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar..... | 17  |
| E. Pengenalan Bahasa pada anak.....                           | 18  |
| F. Hakikat Pengetahuan.....                                   | 19  |
| G. Adobe Flash CS6.....                                       | 21  |
| H. Operasional Penelitian.....                                | 23  |
| I. Kerangak Fikir Dan Variable Penelitian.....                | 24  |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....                            | 26  |
| A. Metode Penelitian.....                                     | 26  |
| B. Prosedur Penelitian.....                                   | 27  |



|  |    |
|--|----|
| C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitia ..... | 30 |
| D. Populasi dan Sampel .....                   | 30 |
| E. Populasi dan Sampel .....                   | 30 |
| F. Jadwal Penelitian .....                     | 31 |
| G. Teknik Pengumpulan Data.....                | 32 |
| H. Instrumen Penelitian .....                  | 34 |
| I. Teknik Analisis Data .....                  | 35 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....   | 38 |
| A. Hasil Pengembangan.....                     | 38 |
| B. Hasil Pengujian Produk .....                | 50 |
| BAB V .....                                    | 58 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                      | 58 |
| A. Kesimpulan .....                            | 58 |
| B. Saran .....                                 | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                           | 60 |



## DAFTAR GAMBAR

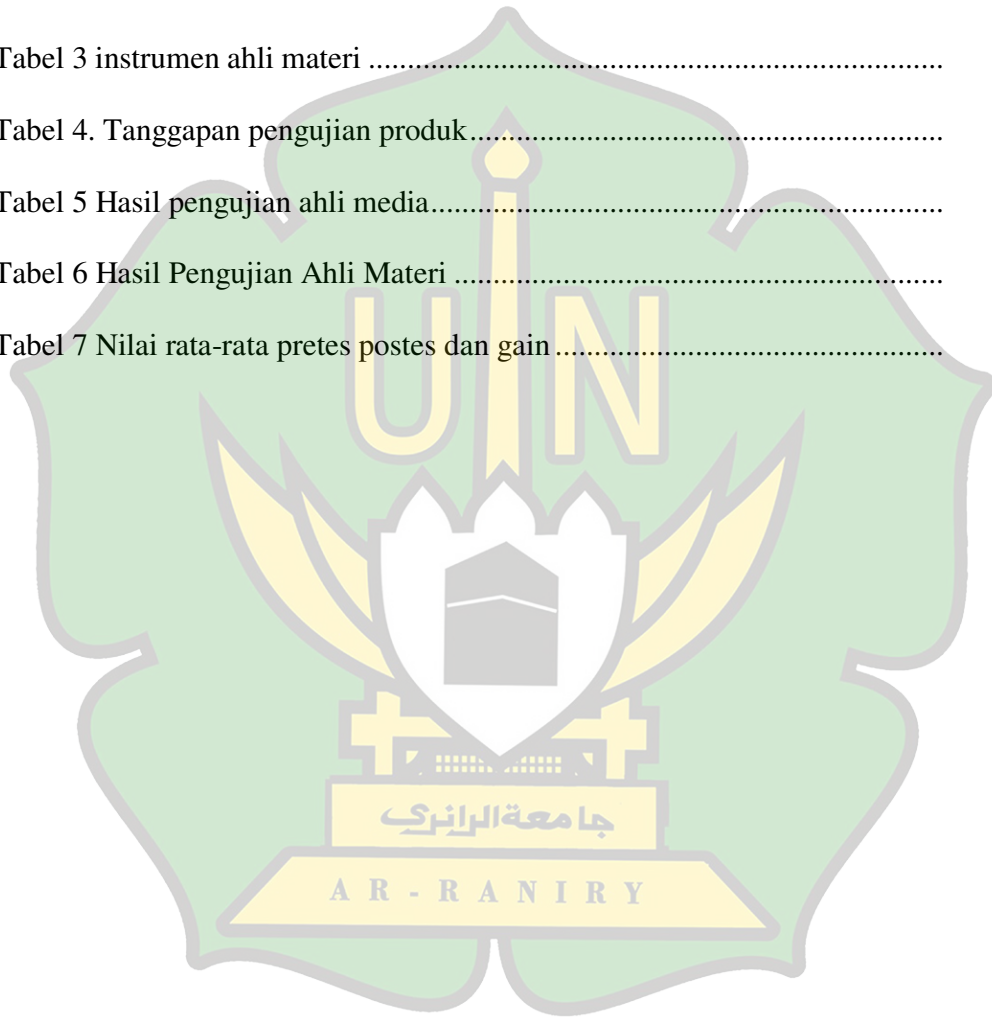
|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 variabel penelitian .....                                   | 25 |
| Gambar 2 Tahap-Tahap Penelitian Metode Research and Developmen. .... | 26 |
| Gambar 3 flowchart game edukasi.....                                 | 38 |
| Gambar 4 Rancangan tampilan halaman muka game. ....                  | 39 |
| Gambar 5 Rancangan tampilan halaman materi. ....                     | 40 |
| Gambar 6 Rancangan tampilan halaman isi menu materi.....             | 40 |
| Gambar 7 Rancangan tampilan halaman menu game. ....                  | 41 |
| Gambar 8 Rancangan tampilan halaman piluhan game.....                | 41 |
| Gambar 9 Rancangan tampilan halaman isi game tebak gambar. ....      | 42 |
| Gambar 10 Rancangan tampilan halaman isi game tebak suara. ....      | 42 |
| Gambar 11 Rancangan tampilan halaman isi menu game. ....             | 43 |
| Gambar 12 Tampilan Menu Utama.....                                   | 44 |
| Gambar 13 Tampilan menu materi. ....                                 | 45 |
| Gambar 14 GTampilan isi menu materi. ....                            | 45 |
| Gambar 15 Tampilan input nama.....                                   | 46 |
| Gambar 16 Tampilan menu game.....                                    | 47 |
| Gambar 17 Tampilan pilihan game.....                                 | 47 |
| Gambar 18 Tampilan game tebak gambar. ....                           | 48 |
| Gambar 19 Tampilan game tebak suara.....                             | 48 |
| Gambar 20 Tampilan Skor nilai akhir.....                             | 49 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 21 revisi pertama .....                    | 50 |
| Gambar 22 revisi kedua .....                      | 50 |
| Gambar 23 Grafik hasil perbandingan belajar. .... | 55 |



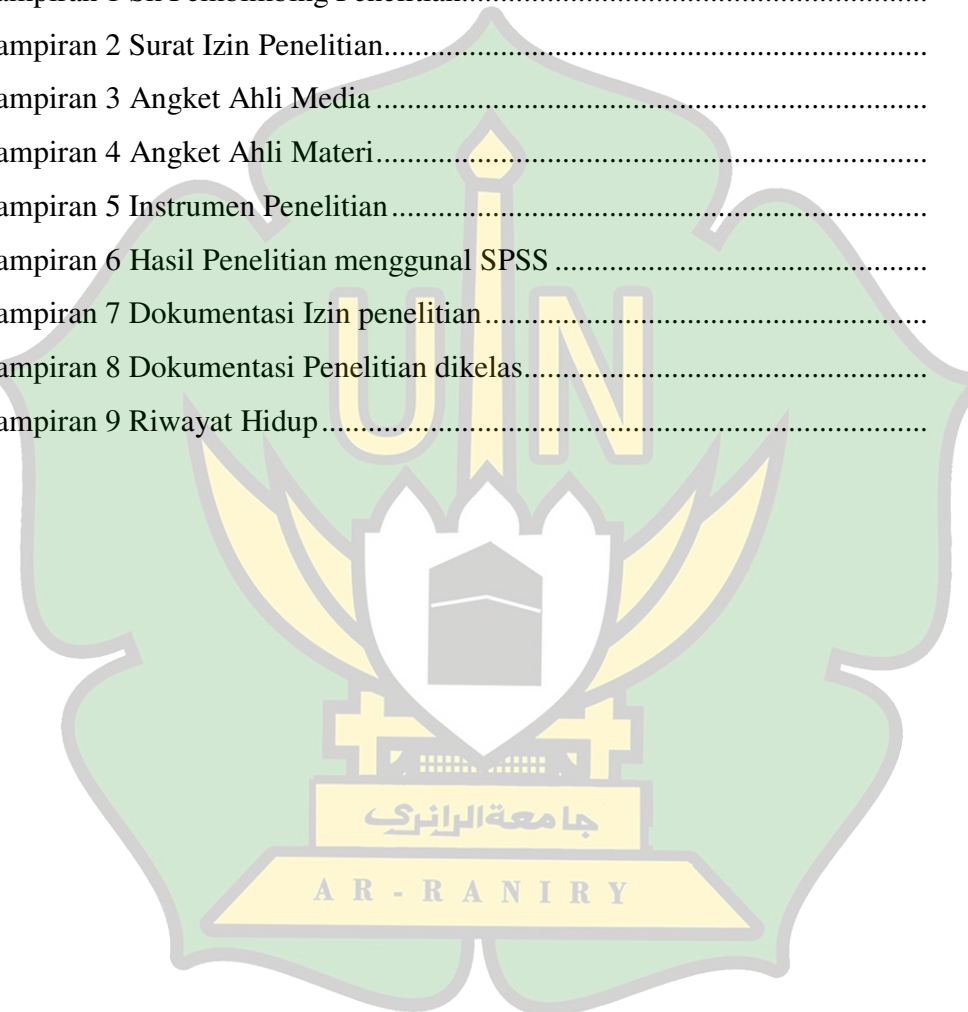
## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1 Jadwal Penelitian.....                       | 30 |
| Tabel 2 instrumen ahli media.....                    | 32 |
| Tabel 3 instrumen ahli materi .....                  | 33 |
| Tabel 4. Tanggapan pengujian produk.....             | 34 |
| Tabel 5 Hasil pengujian ahli media.....              | 50 |
| Tabel 6 Hasil Pengujian Ahli Materi .....            | 51 |
| Tabel 7 Nilai rata-rata pretes postes dan gain ..... | 52 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Sk Pembimbing Penelitian.....        | 63 |
| Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....           | 64 |
| Lampiran 3 Angket Ahli Media .....              | 66 |
| Lampiran 4 Angket Ahli Materi.....              | 68 |
| Lampiran 5 Instrumen Penelitian .....           | 69 |
| Lampiran 6 Hasil Penelitian mengguna SPSS ..... | 70 |
| Lampiran 7 Dokumentasi Izin penelitian.....     | 73 |
| Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian dikelas.....  | 73 |
| Lampiran 9 Riwayat Hidup.....                   | 74 |



# BAB I

## PENDAH ULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa Internasional. Pada tahun 2019 *Ethnologue*, Organisasi yang mempublikasi riset tentang bahasa-bahasa di dunia menyatakan bahwa, Jumlah penutur asli Bahasa Inggris menempati urutan ketiga terbanyak di dunia dengan total 379 juta penutur, tetapi penutur Bahasa kedua dan ketiga Bahasa Inggris menempati urutan pertama di dunia dengan 753 juta penutur, jika dijumlahkan dengan penutur asli maka Bahasa Inggris menempati urutan pertama dengan total 1,132 miliar penutur.<sup>1</sup>

Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa Internasional. Pada tahun 2019 *Ethnologue*, organisasi yang mempublikasi riset tentang Bahasa-bahasa didunia menyatakan bahwa, jumlah penutur asli Bahasa Inggris menempati nomor urutan ketiga terbanyak di dunia dengan total 379 juta penutur, tetapi penutur Bahasa kedua dan ketiga Bahasa Inggris menempati nomor urutan pertama didunia dengan jumlah 753 juta penutur, jika dijumlahkan dengan penutur asli maka Bahasa Inggris menempati urutan pertama dengan total 1,132 miliar penutur.

---

<sup>1</sup> Eberhard, David M., Gary F. Simons, dan Charles D. Fennig. 2019. *Etnolog: Bahasa Dunia*. Edisi dua puluh detik. Dallas, <http://www.ethnologue.com> . (di akses 9 September).

Bahasa Inggris sangat mendominasi dari Bahasa lain ini bukan hanya karena dampak kekuatan dari kerajaan Inggris dan persemakmuran, tetapi juga karena pengaruh dari Amerika Serikat sebagai negara adikuasa yang menguasai perekonomian dan politik dunia, serta pengaruhnya yang besar dalam teknologi dan informasi. Hal ini mengakibatkan seluruh dunia harus menguasai Bahasa Inggris untuk bisa bergaul di kanchah internasional.<sup>2</sup>

Bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari di era globalisasi ini maka akan lebih baik jika Bahasa Inggris diajarkan pada anak sejak usia dini. Karena jika diusia dini anak-anak sudah diajarkan Bahasa Inggris maka akan memudahkan mereka ketika sudah dewasa dalam belajar Bahasa Inggris terutama dalam melafalkan pengucapan. Pendidikan anak usia dini merupakan periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 pasal 1, menyatakan pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

---

<sup>2</sup> Helen Yuliana Angmalisang, *Pengaruh Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemahiran Mendengarkan Siswa Di Sma Kristen Irene Manado*. (Manado : Universitas Sam Ratulangi) Tahun 2013. hal 2.

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Di Indonesia Bahasa Inggris sudah diajarkan pada anak sejak usia dini. Bahkan Bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran di kurikulum pendidikan Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada Sekolah Dasar (SD), siswa diajarkan dasar-dasar dari Bahasa Inggris seperti kosakata atau vocabulary.

Siswa pada sekolah dasar diajari mengenal *vocabulary* yang ada disekitarnya seperti nama-nama buah, hewan, transportasi dan lain sebagainya. Pada dasarnya anak-anak lebih tertarik mempelajari apa yang ada disekitarnya serta lebih cenderung tertarik kepada hal-hal yang menyenangkan seperti bermain, bernyanyi, mengenal gambar, warna dan sebagainya.<sup>4</sup>

Siswa pada usia sekolah dasar memiliki tahap pendidikan yang lebih cenderung tertarik terhadap permainan yang mudah dimainkan, terlebih jika adanya warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian didalam permainan tersebut.

---

<sup>3</sup> Ida Ayu Nyoman Lilis Trisnanti, Luh Ayu Tirtayani, Ketut Adnyana Putra, *Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B Tk Gugus Mawa*, (Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha) .Tahun 2018 hal 1.

<sup>4</sup> Linda Magdalena Simanjuntak. *Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Game Mengenal Vocabulary Untuk Siswa Sd Berbasis Android*. Medan : Politeknik Negeri Medan ) .Tahun 2015 hal 2.



Dengan begitu siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri atau warna yang menarik, komunikatif dan menyenangkan.<sup>5</sup>

Pada masa kanak-kanak daya tangkap seorang anak sangat tinggi, dimana anak-anak mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Maka seseorang akan mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil penelitian Yulia Maretsya, yang berjudul *Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B di Tk Rafflesia Kota Bengkulu* menunjukkan bahwa penggunaan media animasi gambar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris. Menurut penelitian Fernando Irawan, Justinus Andjarwirawan, Yulia yang berjudul *Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Mobile* hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem ini dapat membantu anak-anak untuk menambah pengetahuan tentang kosakata bahasa Inggris sehingga anak-anak lebih tertarik untuk menguasai bahasa Inggris.

Serta Berdasarkan hasil penelitian Mega Rahayu Arifin Putri *Media Pembelajaran Menggunakan Audio Visual Untuk Proses Menghafal Anak Kelas II Sd Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* menyatakan bahwa Penggunaan media audio

---

<sup>5</sup> Ghea Putri Fatma Dewi, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun 2012. hal 1

<sup>6</sup> Iskandarsyah, Yoda. *Pembangunan Game edukasi IPA untuk kelas 4*. Universitas Komputer Indonesia :Bandung). Tahun 2012. hal 1.

visual berpengaruh besar terhadap penghafalan di buktikan dengan adanya data yang telah diperoleh serta dengan adanya media ini guru lebih dimudahkan dalam mengkondusifkan kelas yang ramai dan lebih mengefisienkan waktu mengajar serta siswa lebih bisa menikmatinya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh tiga peneliti sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi, gambar dan audio sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia terlebih bagi siswa sekolah dasar yang pada usia tersebut suka bermain serta dapat membantu dan mempermudah mereka dalam belajar, sehingga dibutuhkan sebuah sarana yang dapat memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu proses belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan salah satu guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Hafizul Ilmi Gampong Blangkrung Aceh Besar, mengatakan bahwa anak-anak kurang tertarik belajar Bahasa Inggris, dikarenakan kesulitan dalam menghafal dan terlebih dalam pengucapan kosakatanya. Selain itu pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, anak-anak lebih senang bermain dengan media gambar yang dibagikan oleh gurunya, sehingga materi yang ingin di ajarkan tidak tersampaikan secara maksimal. Maka diperlukan sebuah media game yang baru mengabungkan gambar dan audio yang diharapkan nantinya dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris.

Pemilihan suatu metode dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik dan maksimal. Sarana pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode permainan (game) merupakan salah satu inovasi yang banyak digemari oleh kalangan anak usia dini, dimana anak-anak di usia dini sangat senang bermain, selain itu game juga dapat mengembangkan kinerja kerja otak anak, maka dari itu alangkah baiknya jika sebuah permainan dapat mendidik anak sebagai sarana untuk belajar.

Dalam sebuah proses pembelajaran bermain sambil belajar menjadi hal yang banyak disukai oleh siswa, terlebih di zaman sekarang begitu banyak orang-orang yang menghabiskan waktu untuk bermain game. Sisi positifnya game tersebut dapat meningkatkan perkembangan otak, konsentrasi serta melatih untuk memecahkan suatu masalah dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang maka peneliti akan merancang sebuah game edukasi yang berjudul **Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6** yang nantinya diharapkan game tersebut dapat meningkatkan pengetahuan belajar Bahasa Inggris siswa serta membantu guru dalam menangani masalah kesulitan belajar Bahasa Inggris Studi Kasus Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Hafizul Ilmi Gampong Blangkrueng Aceh Besar.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diangkat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang game edukasi belajar Bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash yang layak digunakan oleh siswa SD IT Hafizul Ilmi ?
2. Apakah game edukasi belajar Bahasa Inggris dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD IT Hafizul Ilmi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berikut tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan game edukasi belajar Bahasa Inggris yang layak digunakan untuk anak SD IT Hafizul ilmi.
2. Menghasilkan game edukasi yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan belajar Bahasa Inggris siswa SD IT Hafizul ilmi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik sehingga menambah wawasan dan pengetahuan dalam berbahasa.
2. Siswa diharapkan memiliki motivasi dan minat yang tinggi dalam mempelajari Bahasa Inggris.

3. Guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa-siswa menjadi lebih senang untuk belajar serta dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan.
4. Guru diharapkan dapat terbantu dengan hadirnya game ini dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

#### **E. Batas Masalah**

Dalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu batasan agar pengkajiannya tidak terlalu meluas. Berikut adalah batasan-batasan dalam penulisan tugas akhir ini:

1. Game yang dirancang berupa sebuah game edukasi yang terdapat satu user yaitu pemain, cara bermain dengan mencari dan menebak suara dan gambar.
2. Aplikasi perancangan game yang digunakan adalah Adobe Flash CS6
3. Game edukasi berisi materi tentang kosakata Bahasa Inggris..

#### **F. Hipotesis**

Adapun Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

**H<sub>0</sub>:** Game edukasi tidak dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosakata Bahasa Inggris

**H<sub>a</sub>:** Game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosakata Bahasa Inggris.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terdapat beberapa konsep yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sehingga dapat memudahkan penelitian yang akan dilakukan sebagai bahan tambahan dalam metode pembelajaran, adapun penelitian yang memiliki konsep yang sama sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang bersumber dari Randa Benzi, Heri Priyanto, Hengky Anra penelitian yang berjudul *Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model Dgbl-Id Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris* dari hasil penelitian menunjukan bahwa game ini dinilai cukup berhasil dalam memenuhi kebutuhan anak-anak dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Kedua, penelitian yang bersumber dari Ghazi Dzikri Robbani yang berjudul *Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android* dari hasil penelitian menunjukan bahwa game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris layak dan efektif dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berbahasa.

Ketiga, penelitian yang bersumber dari Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda yang berjudul *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*, bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan melalui media *flash cards* pada 35 siswa kelas II SD dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris.

Keempat, penelitian yang bersumber dari I Nyoman Mardika yang berjudul *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD* hasil penelitian menunjukan bahwa hasil dari penelitian multimedia yang dikembangkan pada sekolah dasar mampu meningkatkan ketertarikan siswa sehingga berdampak baik bagi ketuntasan belajar siswa.

Kelima, penelitian yang bersumber dari I Ketut Sudaryana yang berjudul *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenal Kosa Kata untuk anak SD kelas IV berbasis Multimedia (Studi kasus pada SD Katolik Abdi Siswa Jakarta Barat)* bahwa hasil penelitian melalui perangkat lunak belajar bahasa inggris berbasis multimedia sebagai bahan ajar yang mampu menstimulus pikiran anak, untuk terus belajar, terus mencoba dan proses belajar dapat dilakukan secara mandiri.

Keenam, penelitian yang bersumber Oktariyani dan Rani Puspa Juwita yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Local Learning Pada Siswa Sekolah Dasar* bahwa hasil penelitian melalui perangkat lunak belajar bahasa inggris berbasis multimedia sebagai bahan ajar yang mampu menstimulus pikiran anak, untuk terus belajar, terus mencoba dan proses belajar dapat dilakukan secara mandiri.

Berdasarkan Penelitian Ghea Putri Fatma Dewi yang berjudul *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash* dari hasil penelitian menunjukan

bahwa media pembelajaran game edukasi animal pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk kelas IV SD ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Yusnizar Abbas, Edy Winarno penelitian yang berjudul *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Angka Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Metode Collision Detection* dari hasil penelitian menunjukkan bahwa game mobile android yang di hasilkan dapat melatih kemampuan pemain dalam mengingat dan memahami angka dalam Bahasa Inggris, yang dapat dijalankan pada smartphone maupun tablet android.

Berdasarkan penelitian Nur Asih Maulidta penelitian yang berjudul *Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Jaringan Komputer* menunjukkan bahwa media game edukasi yang di gunakan ini mengalami peningkatan dalam pemahaman siswa serta layak digunakan.

Berdasarkan penelitian Nur Asih Maulidta penelitian yang berjudul *Perancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi* dari menunjukkan bahwa hasil uji-t menyatakan bahwa media game edukasi yang di gunakan ini mengalami peningkatan dalam pemahaman siswa serta layak digunakan.



## B. Game Edukasi

Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi digunakan untuk memberikan pengajaran serta menambah pengetahuan melalui penggunaan suatu media yang menarik dan menyenangkan. Game edukasi ini biasanya ditujukan untuk anak-anak sehingga permainan yang sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Aplikasi permainan untuk mengajar anak-anak dapat digunakan untuk membantu kecepatan pemahaman, yang mana ini merupakan solusi dari cara belajar siswa di sekolah yang sulit dipahami. Game edukasi memiliki dampak positif terhadap siswa karena dapat menciptakan lingkungan yang bersifat mendidik dikarenakan game edukasi mudah dipahami, menarik serta interaktif yang memungkinkan untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa.<sup>7</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa Game edukasi merupakan sebuah game yang diberikan muatan pengetahuan didalamnya, dikemas secara menarik dengan tujuan dapat merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar siswa.

### 1. Pengertian Game

---

<sup>7</sup> Kurnia Indrawan and other. *Pengenalan Game Edukasi Panca Indera Sd Kelas 4 Berbasis Android*. (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta) Tahun 2019. hal 2

Kata Game berasal dari Bahasa Inggris. Dalam kamus Bahasa Indonesia istilah Game berarti permainan. Game merupakan suatu permainan atau pertandingan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan sebagai hiburan dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran.<sup>8</sup>

Game adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar dan melepas beban pikiran dari kepenatan akibat padatnya aktivitas yang dilakukan sehari-hari, serta game menjadi aplikasi yang paling banyak digemari dan dinikmati oleh pengguna media elektronik.<sup>9</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa game merupakan sebuah media yang di dalamnya terdapat permainan yang diciptakan sebagai hiburan. Dalam sebuah game mempunyai banyak genre-gendres agar menarik peminat penggunaannya di antaranya:

a. Aksi

Aksi menjadi genre game sangat populer karena membutuhkan kemampuan reflex dari pemain game. Aksi adalah game petualang yang memadukan antara aksi dan petualangan misalnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.

b. Simulasi, Konstruksi dan Manajemen

---

<sup>8</sup> Suhendar Akip, Prasetiawan Iman. *Perancangan Game Edukasi pada SMPN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia*. (Banten: Universitas Serang Raya) Tahun. 2015. Jurnal Protekinfo Vol.2. hal 1

<sup>9</sup> Amelia Anada Kevin, *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri). Vol. 01 No. 07 Tahun 2017, hal 6

Game genre ini memberi keleluasaan kepada pemainnya untuk membangun suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

c. Role Playing Game (RPG)

Pada game ini pemain dapat memilih satu karakter seiring dengan naiknya level, serta karakter yang di pilih bisa berubah tiap level dan bertambah kemampuannya, senjatanya, atau bertambah hewan peliharannya.

d. Strategi

Genre game ini menggunakan strategi menitik beratkan pada kemampuan berpikir dan organisasi. Game strategi dapat dibedakan menjadi dua yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy

e. Balapan

Pemain dalam game ini dapat memilih kendaraan yang akan digunakan, lalu melaju di arena balap dengan tujuan mencapai garis finish tercepat.

f. Olahraga

Genre dalam game ini membawa olahraga ke dalam sebuah computer biasanya game yang dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

g. Puzzle

Game puzzle ini menyajikan teka teki, dengan cara menyamakan warna bola, perhitungan matematika menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

#### h. Pemain kata

Game gander ini sering dirancang untuk menguji kemampuan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word game umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan Pendidikan.<sup>10</sup>

#### 2. Edukasi

Didalam Bahasa Inggris education berarti pendidikan, Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku sekelompok orang dalam usaha mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>11</sup>

Edukasi merupakan salah satu penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi yang bertujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata. Hal ini dilakukan dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahan diri (self direction), aktif memberikan informasi atau ide baru.

Edukasi merupakan sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri kepada murid serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan

---

<sup>10</sup> Diar Fatkhu Nurkholis. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Sd Berbasis Adobe Flash Cs6*. (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo). Tahun 2015, hal 7

<sup>11</sup> Ghea Putri Fatma Dewi, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta) Tahun 2012, hal 9

dan mendidik murid agar memiliki akhlak yang mulia serta mampu mengendalikan diri dan memiliki ketrampilan.<sup>12</sup>

Sehingga dapat di simpulkan bahwa edukasi adalah proses pemberian pembelajaran dan ketrampilan kepada siswa melalui pelatihan dan pengajaran sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

### **C. Bahasa Inggris**

Bahasa Inggris menjadi bahasa pertama di beberapa negara didunia, seperti Inggris, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, dan juga menjadi bahasa kedua atau juga Bahasa resmi di negara-negara anggota persemakmuran Inggris, seperti India, Nigeria, Pakistan, Afrika Selatan, Singapura, dan Malaysia.<sup>13</sup>

Secara historis, Bahasa Inggris sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda hingga Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada tahun 1945, kendakipun, sempat dilarang pada masa penjajahan Jepang. Kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia ditetapkan pertama kali oleh pemerintah Indonesia melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan berdasarkan Surat Keputusan Nomor 096/1967

---

<sup>12</sup> Amelia Anada Kevin, *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri). Vol. 01 No. 07 Tahun 2017, hal 7

<sup>13</sup> Helen Yuliana Angmalisang *Pengaruh Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemahiran Mendengarkan Siswa Di Sma Kristen Irene Manado* (Manado: Universitas Sam Ratulangi Fakultas Sastra). Tahun 2013 hal 2

tanggal 12 Desember 1967. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Inggris sudah mulai diberikan di sekolah-sekolah khususnya pada sekolah menengah.

Keputusan pemerintah dalam menetapkan Bahasa Inggris sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan sangatlah beralasan agar generasi muda penerus bangsa mampu bersaing secara global di kancah internasional. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi harus diimbangi dengan penguasaan bahasa Inggris yang bukan hanya sebagai bahasa komunikasi tetapi juga untuk penyerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>14</sup>

#### **D. Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar**

Siswa SD yang berumur 7 – 12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkrit (concrete operational). Pada tahap ini mereka belum mampu melihat suatu fenomena secara diskrit dan tidak mampu belajar hal-hal yang abstrak. keberhasilan pembelajaran di SD ditentukan oleh dua hal, kebermaknaan dari apa yang dipelajari, dan tercerna materi pelajaran tersebut oleh siswa.

Anak bersifat operasional, yang mana mengharuskan seorang pengajar merancang pembelajaran yang learning by doing (belajar dengan cara praktek langsung/ Suatu contoh, mengajar melakukan). Pembelajaran yang diberikan juga harus bersifat konkret (nyata) karena mereka hanya mampu mencerna hal-hal yang nyata saja. Suatu contoh,

---

<sup>14</sup> Ni Putu Ferryanti, *Penggunaan Bahasa Bali Dan Bahasa Inggris Dalam Akademik Berbahasa Indonesia Didenpasar Bali*, (Denpasar: Universitas Dwijendra). Vol 9 No 2 (2018): Widya Accarya, hal 7

memperkenalkan kosakata kepada anak harus dimulai dari benda-benda yang dekat dengan mereka. Bila di sekolah, misalnya, kosakata yang paling dekat adalah lingkungan sekolah dan benda-benda di sekitarnya. Sangat sulit bagi anak untuk mencerna kosakata baru seperti snow, winter, karena sangat jauh dari keseharian mereka.<sup>15</sup>

### **E. Pengenalan Bahasa pada anak**

Pengenalan bahasa Inggris pada anak memiliki beberapa komponen yang merupakan bagian dari program Bahasa. Komponen Bahasa pada umumnya terdiri dari tiga yaitu

- a. grammar (tata bahasa) adalah salah satu studi bahasa mengenai struktur pengucapan dan penulisan kata. Suatu kata dikatakan mempunyai makna jika penulisan dan struktur kata disusun dengan benar.
- b. vocabulary (kosakata) merupakan sekumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila apabila kita menggunakan bahasa tersebut.
- c. pronunciation (pengucapan) menjadi salah satu bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa Inggris karena memiliki pengaruh pada seseorang dalam hal kemampuan berkomunikasi. Keterampilan pengucapan yang terbatas dapat menurunkan rasa percaya diri, membatasi

---

<sup>15</sup> Yamin.M . *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar* (Aceh : Universitas Syiah Kuala). Tahun 2017. Hal 8. JURNAL PESONA DASAR Vol. 1 No. 5, April 2017, hal. 82 – 97  
ISSN: 2337-9227

proses interaksi sosial dan mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berbicara.<sup>16</sup>

Anak-anak pada dasarnya lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat yang mendukung, misalnya gambar, objek dan suara. Pembelajaran kosakata dan tata bahasa Inggris menjadi lebih baik jika dalam konteks yang berkaitan dengan dunia anak atau sesuatu yang biasa ditemukan di lingkungan sekitarnya setiap hari sehingga anak-anak mudah untuk mempraktekkan atau berkomunikasi. Pada usia 1 sampai 12 tahun anak-anak lebih suka mempelajari kosakata yang menekankan pada kata-kata benda karena mereka lebih mudah menggambarkan kata-kata benda tersebut dalam pikiran mereka

## **F. Hakikat Pengetahuan**

### **1. Pengertian Pengetahuan**

Salah satu tokoh sastra Indonesia W.J.S. Poerwadarminta, berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari kata tahu yang bermakna mengerti sesudah melihat, menyaksikan, mengalami dan setelah di ajar. Kata pengetahuan memiliki arti segala sesuatu yang diketahui. Sedangkan menurut Sugihartono, pengetahuan merupakan informasi yang didapatkan melalui proses interaksi dengan lingkungan. Maka dapat

---

<sup>16</sup> Robbani Dzikri Ghozi. Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (Semarang : Universitas Negeri Semarang). Tahun 2016. Hal 19.



simpulkan bahwa pengetahuan merupakan suatu yang didapatkan berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang.<sup>17</sup>

pengetahuan atau kognitif dibagi menjadi enam tingkat yaitu:

- a. Pengetahuan merupakan mengingat dan mengenal suatu materi atau obyek yang telah dipelajari sebelumnya
- b. Pemahaman di artikan sebagai suatu kemampuan yang dapat menjelaskan secara benar tentang suatu obyek diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- c. Penerapan merupakan kemampuan individu untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang tepat.
- d. Penguraian adalah suatu kemampuan dapat menjabarkan materi atau obyek ke dalam komponen yang memiliki kaitannya satu sama lain.
- e. memadukan merupakan suatu kemampuan untuk menyusun informasi atau menggabungkan dan merangkai beberapa informasi sehingga menjadi satu kesimpulan.
- f. Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan dalam menilai dan mempertimbangkan dan mengambil keputusan benar atau salah.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Setyadi Gestawan Nanda. *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta). Tahun 2016. hal 8

<sup>18</sup> Febriyanto Aminudin Mukmammad. *Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Prilaku Konsumsi Jajan Sehat Di MI Sulaimaiyah Mojoagung Jombang*. (Surabaya: Univeritas Airlangga). Tahun 2016. hal 13

## G. Adobe Flash CS6

### 1. Pengertian Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 adalah sebuah software animasi yang didesain khusus oleh Adobe dan sebuah 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. Software ini juga menyediakan berbagai macam-macam fitur yang digunakan untuk membantu para animator dalam membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Selain itu adobe flash CS6 juga mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga hasil yang didapatkan akan tampak lebih menarik.<sup>19</sup>

### 2. Keunggulan Adobe Flash CS6

Adobe Flash memiliki kecanggihan dan keunggulan dalam mengolah animasi yaitu sebagai berikut:

- a. Adobe flash Mampu menciptakan tombol interaktif, movie atau objek serta dapat memtransparansi warna dalam movie dengan menggunakan *action script 3.0*
- b. Mampu membuat objek 3 dimensi

---

<sup>19</sup> Hompu, Yamin, Sagala. *Multimedia pembelajaran interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android*. (Kendari : Univeritas Halu Oleo). *semanTIK*, Vol.2, No.2, Jul-Des 2016, pp. 103-114 ISSN : 2502-8928 . hal 104

- c. Tampilan interface yang sedia oleh adobe flash CS6 lebih simple dan cukup mudah di gunakan oleh pengguna.
- d. Adobe Flash CS6 menyedia hasil akhir yang dapat dikonversi dalam beberapa tipe, yaitu: swf, gif, .html, png, .jpg, exe, mov.
- e. Adobe Flash juga dapat mengimport hampir semua file gambar dan audio.
- f. Adobe flash juga mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang sudah ditetapkan.
- g. Adobe Flash juga mendukung semua Font presentasi meskipun PC yg digunakan tidak memiliki font tersebut.
- h. Adobe flash menghasilkan gambar vector sehingga tidak mengurangi kualitas gambar atau pecah-pecah meskipun gambar vector di perbesar sekalipun.
- i. *File* yang di hasilkan oleh *Adobe Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi windows.
- j. *Adobe Flash* dapat membuat serta mengolah animasi dari objek Bitmap.
- k. Aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Illustrator* terintegrasi dengan *Adobe Flash*.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup>Dianita Richa Nirmala. *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Kelas Xi Busana Di Smk Negeri 3 Magelang*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta). Tahun 2015. hal 55

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna adobe flash memiliki banyak keunggulan serta kecanggihannya, sehingga memberikan kemudahan bagi para penggunanya dalam mengaplikasikannya. Hal ini yang menyebabkan adobe flash banyak dimanfaatkan oleh sebagai orang sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Dengan hal ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercapai tujuan proses belajar mengajar.

#### **H. Operasional Penelitian**

Dengan harapan supaya pembaca paham lebih mendalam mengenai penelitian *“Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan pengetahuan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6”* maka dengan adanya definisi operasional diharapkan agar menghindarkan adanya ketidakjelasan dari jalur penelitian ini.

1. Game Edukasi adalah sebuah media yang di rancang khusus memiliki muatan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.
2. Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari karena bahasa Inggris itu sendiri telah menjadi bahasa Internasional dimana sebagian besar negara menggunakan bahasa ini.

3. Pengetahuan siswa adalah sebuah ingatan tentang sesuatu materi yang diketahui melalui dari pengamatan dan pengalaman belajar, ataupun suatu informasi yang didapatkan dari mana saja

## **I. Kerangak Fikir Dan Variable Penelitian**

### **1. Kerangka Fikir**

Lingkungan Pendidikan disekolah sangat menuntut guru untuk berperan lebih aktif, sebagaimana kita ketahui bahwa peran seorang pendidik dalam membantu siswa untuk mengoptimalkan potensinya sangat tinggi. Pada proses pembelajaran, seorang pendidik bertugas menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan, salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan siswa yaitu dengan cara menggunakan game edukasi. Game edukasi merupakan media hiburan yang memiliki muatan pembelajaran dan ditunjukkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam mempelajari suatu materi.

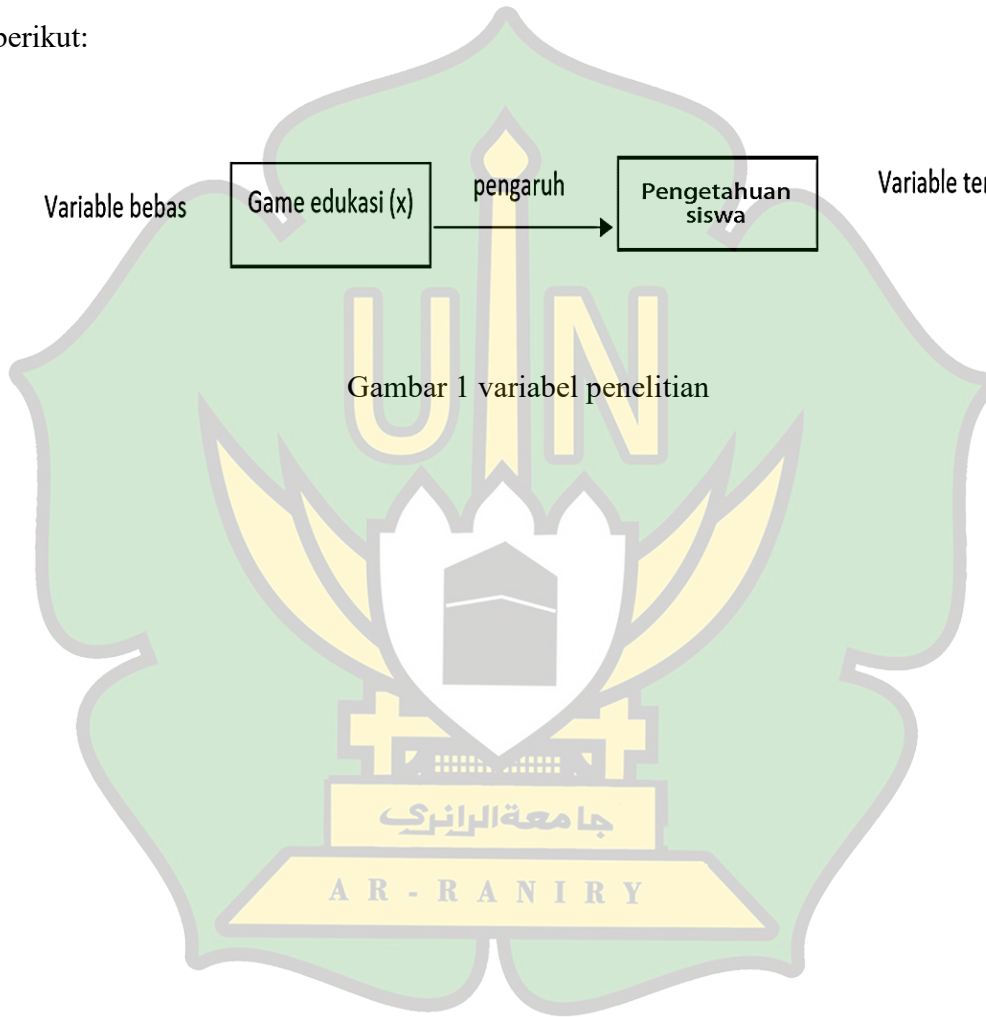
Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game edukasi di percaya dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi siswa. Pada saat menggunakan game edukasi, siswa berperan sebagai pemainnya, sehingga menghasilkan pengalaman baru bagi siswa, yang dapat membuat siswa merasa senang sehingga materinya dapat diterima dengan mudah dan menambah menambah minat belajar siswa.

## 2. Variable Penelitian

Hubungan antar variable pada penelitian maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 variabel penelitian

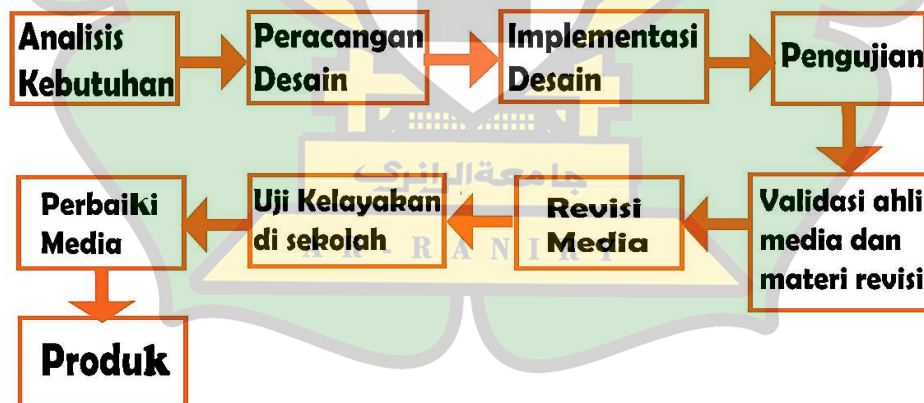


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Sugiyono, metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, agar dapat menghasilkan sebuah produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik.<sup>21</sup>

### B. Prosedur Penelitian



Gambar 2 Tahap-Tahap Penelitian Metode Research and Development.

<sup>21</sup> Ghea Putri Fatma Dewi, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta). Tahun 2012. Hal 31-34

## 1. Analisis

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi yang akan di sampaikan melalui game edukasi.

Dalam tahap analisis ini digunakan:

### 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

Pada tahap ini sistem dirancang untuk mendapatkan game edukasi yang menarik sehingga diperlukan sketsa desain tampilan layer agar memudahkan programmer dalam menterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata. Desain di buat menggunakan mock up dan Photoshop untuk mempermudah pengimplementasikan desain.

## 3. Implementasi Desain

Tahap implementasi 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 Animate untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks.

#### 4. Pengujian

Pada tahap ini pembuat memeriksa satu persatu seperti tombol navigasi, tampilan, pengecekan interface, materi, maupun kesalahan penulisan yang mana nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media dan ahli materi pada tahap validasi game edukasi.

#### 5. Validasi Ahli

Pada tahap ini game edukasi di uji dandilakukan pemeriksaan oleh ahli media dan ahli materi mulai dari tombol navigasi, apakah ada kesalahan pemberian perintah, materi yang disajikan sesuai atau tidak, interfacenya menarik atau tidak serta penulisannya.

Pada tahap awal ahli media melakukan pengujian untuk mengetahui apakah game yang dibuat layak digunakan sebagai game edukasi menarik dan efektif, jika media yang di validasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka game edukasi siap untuk di implementasikan di lapangan. Sedangkan ahli materi untuk menilai kelengkapan dan kesesuaian media dengan materi.

#### 6. Revisi

Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian game direvisi berdasarkan masukan ahli, jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka game edukasi siap untuk di implementasikan di lapangan.

#### 7. Uji Kelayakan

Setelah game edukasi dinyatakan layak oleh para ahli, maka media diuji cobakan di lapangan (dalam penelitian ini di sekolah dasar). Responden uji coba media ini adalah siswa. Siswa mencoba media yang telah dibuat dan memberikan tanggapan

#### 8. Perbaikan Media

Setelah di uji cobakan di sekolah dengan siswa sebagai responden, maka dilakukan perbaikan atas masukan dari siswa, dan jika tidak memungkinkan untuk dilakukan perbaikan, maka akan menjadi masukan untuk penelitian yang selanjutnya.

#### 9. Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah game edukasi Bahasa Inggris yang sudah layak sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

### **C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) hafizul ilmi Gampong Blangkrueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. Waktu penelitiannya yaitu pada tanggal Kamis 01 sampai 10 November 2019.

### **D. Populasi dan Sampel**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) hafizul ilmi Gampong Blangkrueng Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. Waktu penelitiannya yaitu pada tanggal Kamis 01 sampai 10 November 2019.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas 1 sampai kelas 5 di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Hafizul Ilmi.

### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono sampel adalah sebagian dari subyek dalam populasi yang diteliti, yang sudah tentu mampu secara representative dapat mewakili populasinya.<sup>22</sup> Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa 24 orang, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini berupa purposive sampling (pertimbangan tertentu). Sesuai kurikulum 2013 dan sesuai informasi dari guru, peneliti dianjurkan oleh guru untuk meneliti di kelas IV dikarenakan siswa di kelas tersebut sudah mampu menulis, membaca, dan memahami intruksi yang diberikan serta bisa diajak kerja sama.

## **F. Jadwal Penelitian**

Penelitian Ini dilakukan pada bulan oktober dengan januari 2019, dikarenakan pada bulan september masih dalam tahap pembuatan proposal.

---

<sup>22</sup> Setyadi Gestawan Nanda. *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta). Tahun 2016. hal 38

Tabel 1 Jadwal Penelitian

| Kegiatan                       | Bulan     |   |   |  |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |  |  |         |   |   |   |
|--------------------------------|-----------|---|---|--|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|--|--|---------|---|---|---|
|                                | September |   |   |  | Oktober |   |   |   | November |   |   |   | Desember |   |  |  | Januari |   |   |   |
| Penyusunan Proposal Penelitian | ■         | ■ |   |  |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |  |  |         |   |   |   |
| Seminar proposal               |           |   | ■ |  |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |  |  |         |   |   |   |
| Perancangan Game               |           |   |   |  | ■       | ■ | ■ | ■ | ■        | ■ | ■ | ■ |          |   |  |  |         |   |   |   |
| Implementasi                   |           |   |   |  |         |   |   |   |          |   |   |   | ■        | ■ |  |  |         |   |   |   |
| Laporan Hasil                  |           |   |   |  |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |  |  | ■       | ■ | ■ | ■ |

### G. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini adalah data yang di peroleh dengan 4 cara yaitu studi kepustakaan, observasi/ wawancara, tes tulis dan kuisioner.

#### 1. Studi Kepustakaan (*Library Reseach*)

Penulis dalam penelitian ini berusaha untuk memperoleh beberapa informasi dari pengetahuan yang dapat dijadikan pegangan dalam penelitian yaitu dengan cara studi kepustakaan untuk mempelajari, meneliti, mengkaji, dan menelaah literature-literatur berupa buku, jurnal, bulletin, hasil symposium yang berhubungan dengan penelitian untuk memperoleh bahan-bahan yang akan dijadikan landasan teori.

## 2. Observasi

Penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara yaitu untuk menginvestigasi permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar anak sekolah dasar yang kemudian dilakukan identifikasi penyelesaian atau solusi terbaik yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru yang dilakukan di Sekolah Dasar Islam Hafizul Ilmi mendapatkan hasil sebagai berikut.

- 1) Siswa kurang tertarik Belajar bahasa Inggris karena kesulitan dalam mepengucapan Bahasa sehingga sangat sulit memahami materi yang diajarkan terlebih dalam kosakata
- 2) Pada Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, anak-anak lebih senang bermain dengan media gambar sehingga materi yang ingin di ajarkan tidak tersampaikan secara maksimal.

## 3. Tes tulis

Tes tulis menjadi alat atau prosedur untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan game edukasi belajar bahasa Inggris. Tes tulis dilakukan dalam dua tahap yaitu pretes dan postes dengan menggunakan metode *one group design*. Metode *one group design* ini melakukan pretes dan postes pada satu kelas secara bersamaan dengan memberikan pretest (tes awal) yaitu tes yang di berikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar-mengajar. Tes awal dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep awal siswa

sedangkan post Test yaitu tes yang di berikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Post-test digunakan untuk melihat adanya perkembangan ketika menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran.<sup>23</sup>

## H. Instrumen Penelitian

Ada dua Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket dan tes tulis. Instrumen tes tulis berfungsi untuk mengetahui hasil peningkatan pengetahuan siswa dalam belajar kosakata Bahasa Inggris sedangkan Instrument angket ini berikan kepada ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media game edukasi yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Berikut kisi kisi dari angket pada table berikut:

Tabel 2 instrumen ahli media

| No | Aspek          | Indikator   | Jumlah soal | Sumber                           |
|----|----------------|---|-------------|----------------------------------|
| 1  | Tampilan       | Kesesuaian gambar dengan suara.<br>keterbacaan teks dalam merangsang daya fikir | 5           | Nurrisma<br>(2018) <sup>24</sup> |
| 2  | Keterlaksanaan | Kemudahan dan kemanfaatan dalam penggunaan                                      | 3           |                                  |

<sup>23</sup> Muhammad Miftakhul Rohadi Putra. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Geometri Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. (Surakarta: Universitay Muhamaddiyah Surakarta) Tahun 2019, hal 4

<sup>24</sup>Nurrisma. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Metode Computer Based Learning Menggunakan Adobe Flash Cs3*. (Banda Aceh: UIN Ar-raniry, 2018). hal.64.

Tabel 3 instrumen ahli materi

| No | Aspek            | Indikator   | Jumlah soal | Sumber                        |
|----|------------------|---|-------------|-------------------------------|
| 1  | Isi              | Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran Kejelasan penyampai materi      | 2           | Nurrisma (2018) <sup>25</sup> |
| 2  | Aspek kebahasaan | Keterbacaan pesan   | 2           |                               |
| 3  | Tampilan         | Kesesuaian gambar dengan isi keterbacaan teks merangsang daya fikir siswa | 2           |                               |
| 3  | Keterlaksanaan   | Kemudahan dan kebermanfaatan penggunaan                                   | 2           |                               |

### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Skala likert sebagai berikut:

1. Analisis hasil uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi/guru Bahasa Inggris terhadap game edukasi belajar Bahasa Inggris dengan rumus dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

---

<sup>25</sup>*ibid.* hal.64.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus:

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi Likert}}$$

Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi bentuk persentase. Berikut ini kriteria penilaian produk perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris.

Tabel 4. Tanggapan pengujian produk

| <b>Interval persentase pencapaian</b> | <b>Nilai</b> | <b>Kualifikasi</b> |
|---------------------------------------|--------------|--------------------|
| <b>80% - 100%</b>                     | <b>5</b>     | <b>Sangat baik</b> |
| <b>60% - 79,9%</b>                    | <b>4</b>     | <b>Baik</b>        |
| <b>40% - 59,9%</b>                    | <b>3</b>     | <b>Cukup Baik</b>  |
| <b>20% - 39,99%</b>                   | <b>2</b>     | <b>Kurang baik</b> |
| <b>0% - 19,99%</b>                    | <b>1</b>     | <b>Tidak baik</b>  |



## 2. Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui suatu variabel independen secara total berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel dependen. maka digunakan uji t. Skor t hasil penelitian menggunakan SPSS seri 20, dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji t bertujuan mengkaji peningkatan pengetahuan siswa dengan memberikan suatu perlakuan (treatment) dengan cara membandingkan antara keadaan sebelumnya menggunakan media dengan keadaan sesudah dibeikan media. Hasil derajat signifikan yang digunakan adalah 0,05, kriteria pengujian hipotesis jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis tersebut diterima.<sup>26</sup>



---

<sup>26</sup> Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 198.

## **BAB IV**

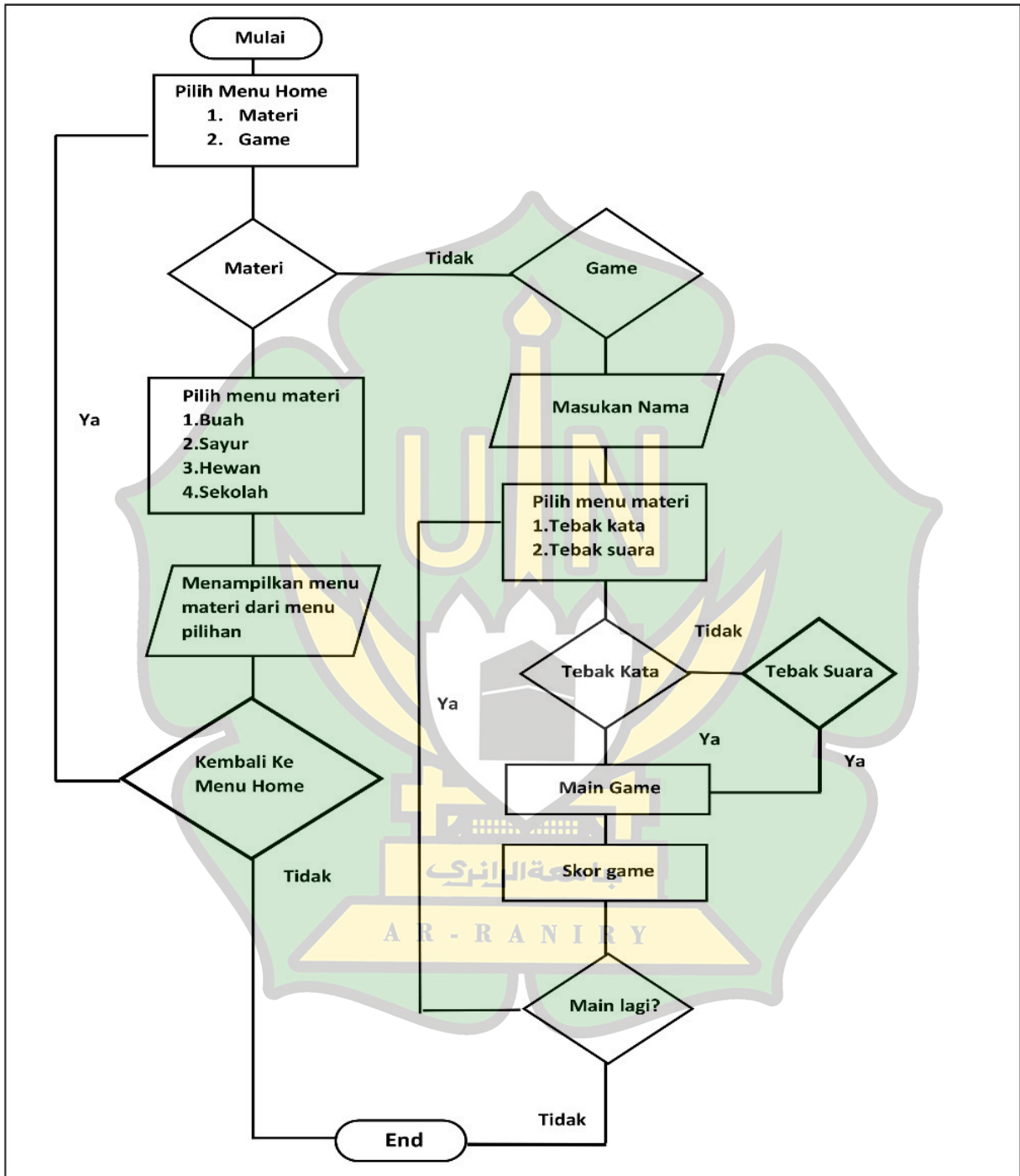
### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENGEMBANGAN**

Tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris ini berdasarkan prosedur pengembangan yang dikemukakan diatas sebagai berikut:

##### **1. Tahap Analisi Kebutuhan**

Pada tahap ini, game edukasi belajar Bahasa Inggris melakukan analisi kebutuhan disekolah terlebih dahulu sebelum melakukan tahap desain pengembangan. Tahap analisi yang dilakukan dengan menganalisis masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sehingga tujuan dari game edukasi yang akan dirancang diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar kosakata Bahasa Inggris. Isi materi didalam media yang akan dirancang berkaitan dengan kosakata Bahasa Inggris, dimana kosakata yang akan disajikan merupakan sesuatu yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.



Gambar 3 Flowchart Game Edukasi

## 2. Tahap Perancangan Desain Produk

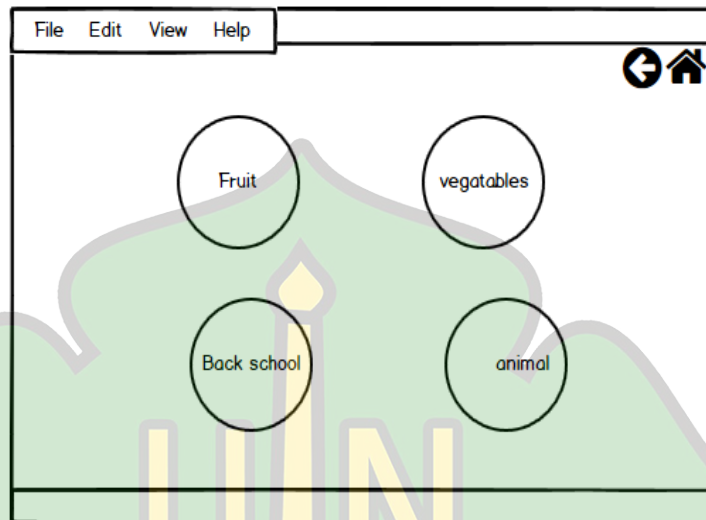
Pada tahap ini dilakukan proses mendesain di tahap pembuatan awal media, di perlukan adanya dua sketsa pada desain tampilan. Sketsa pertama dibentuk dalam sebuah *Flowchart* yang mana digunakan untuk menyederhanakan suatu rangkaian proses atau prosedur agar lebih mudah dipahami dan dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses. Sketsa kedua dilakukan proses penggambaran sebuah produk dalam bentuk Mockup yang biasanya sering digunakan untuk membuat sebuah konsep desain serta diberikan efek visual sehingga hasilnya lebih menyerupai wujud yang lebih nyata.

### a. Halaman Menu Utama



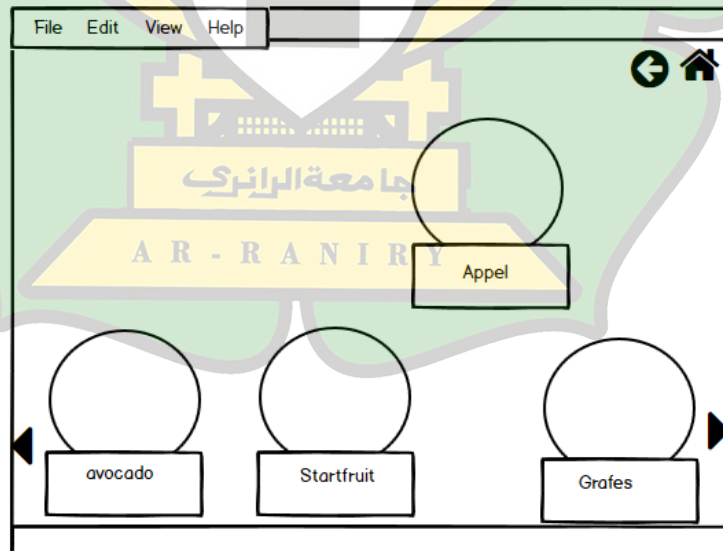
Gambar 4 Rancangan Tampilan Halaman Muka Game

b. Halaman Materi.



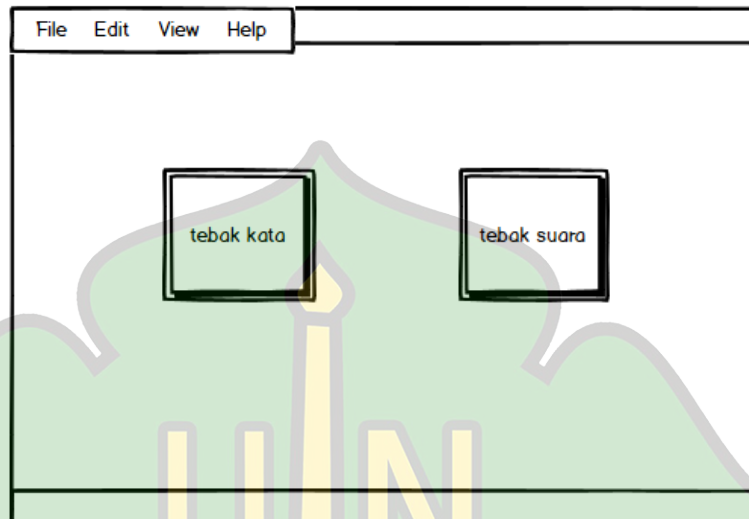
Gambar 5 Rancangan Tampilan Halaman Materi.

c. Halaman Dari Isi Menu Materi.



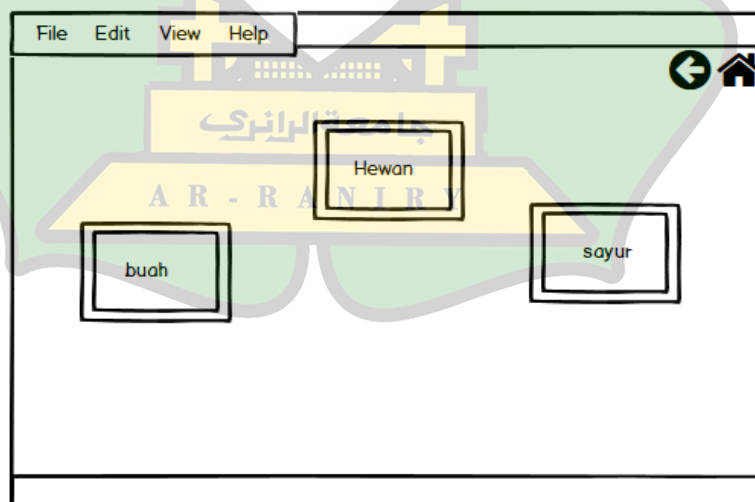
Gambar 6 Rancangan tampilan halaman isi menu materi.

d. Halaman Menu Game



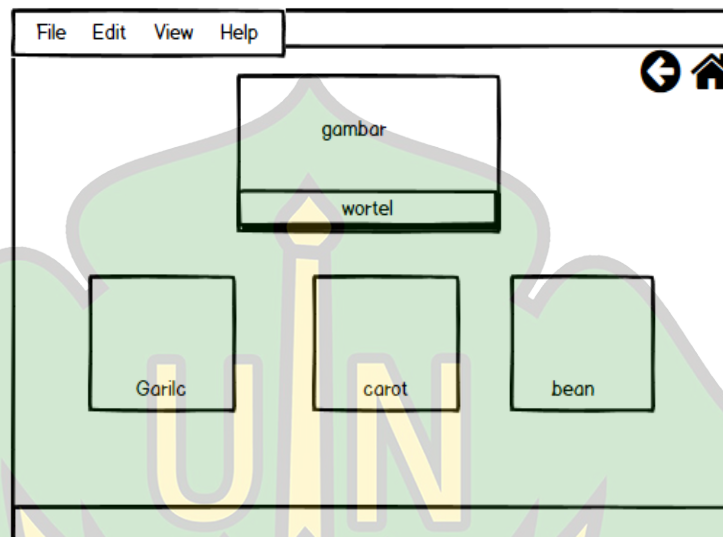
Gambar 7 Rancangan tampilan halaman menu game

e. Halaman Pilihan Menu game



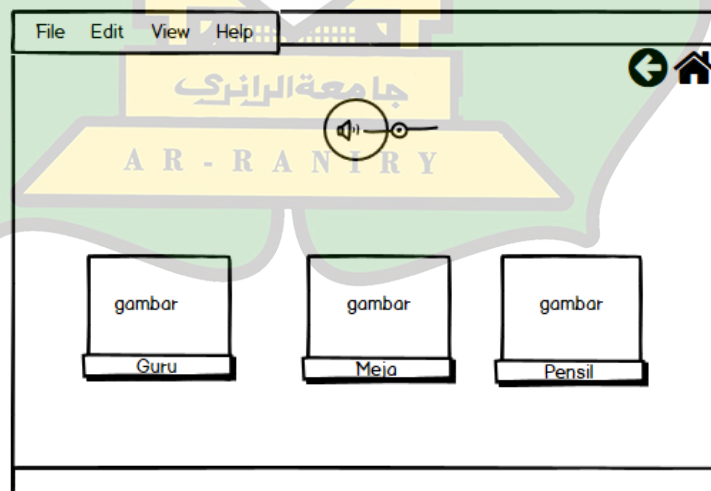
Gambar 8 Rancangan tampilan halaman piluhan game

f. Halaman Isi Menu Game Tebak Gambar



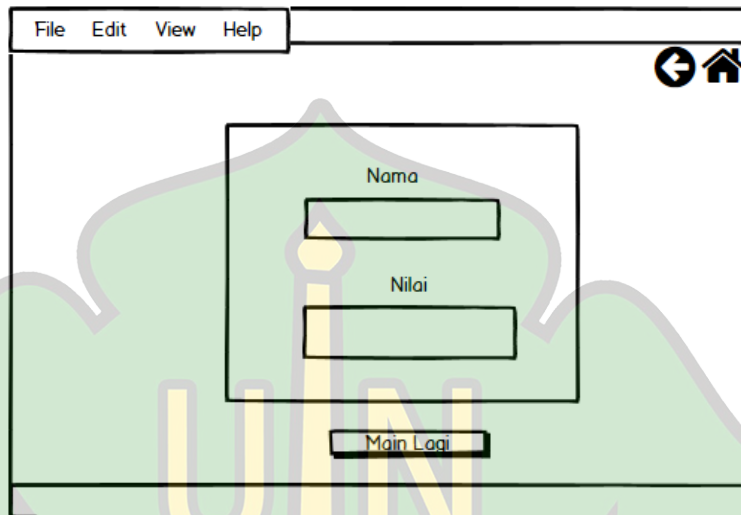
Gambar 9 Rancangan tampilan halaman isi game tebak gambar.

g. Halaman Isi Menu Tebak Suara



Gambar 10 Rancangan tampilan halaman isi game tebak suara.

h. Halaman Skor Nilai Akhir



Gambar 11 Rancangan tampilan halaman isi menu game.

3. Tahap implementasi desain

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya atau nyata menggunakan bantuan Program Adobe Photoshop CS6 yang kemudian diimport ke dalam sebuah aplikasi untuk membuatnya lebih sempurna menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.

a. Implementasi Halaman Menu utama

Pada halaman tampilan menu utama game berisi 2 menu yaitu :

- 1) Menu Materi
- 2) Menu Game





Gambar 12 Tampilan Menu Utama

b. Implementasi Tampilan Halaman Menu Materi

Tampilan yang disajikan pada halaman menu materi terdapat 4 menu pilihan yaitu sebagai berikut :

- 1) Materi Buah
- 2) Materi Sayur
- 3) Materi Hewan
- 4) Materi Sekolah



Gambar 13 Tampilan Menu Materi

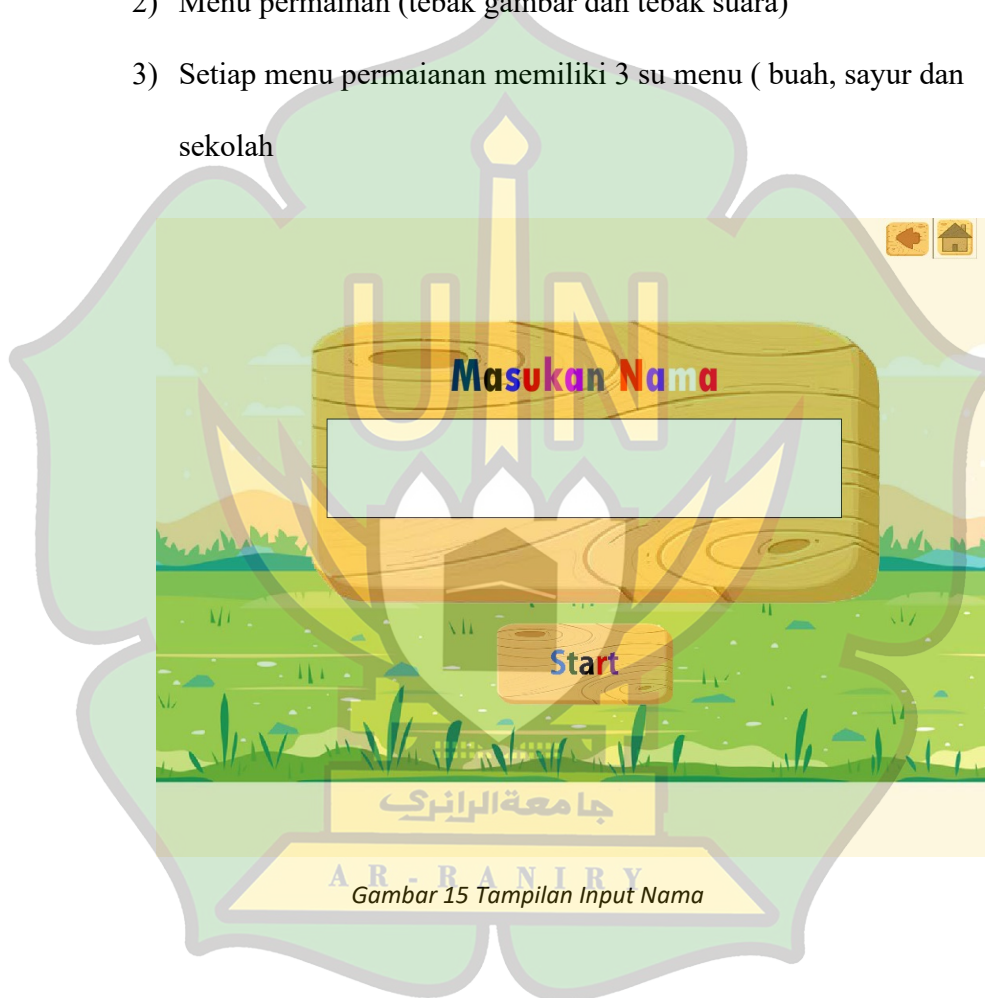


Gambar 14 Tampilan Isi Menu Materi

c. Implementasi Tampilan Halaman Menu Game

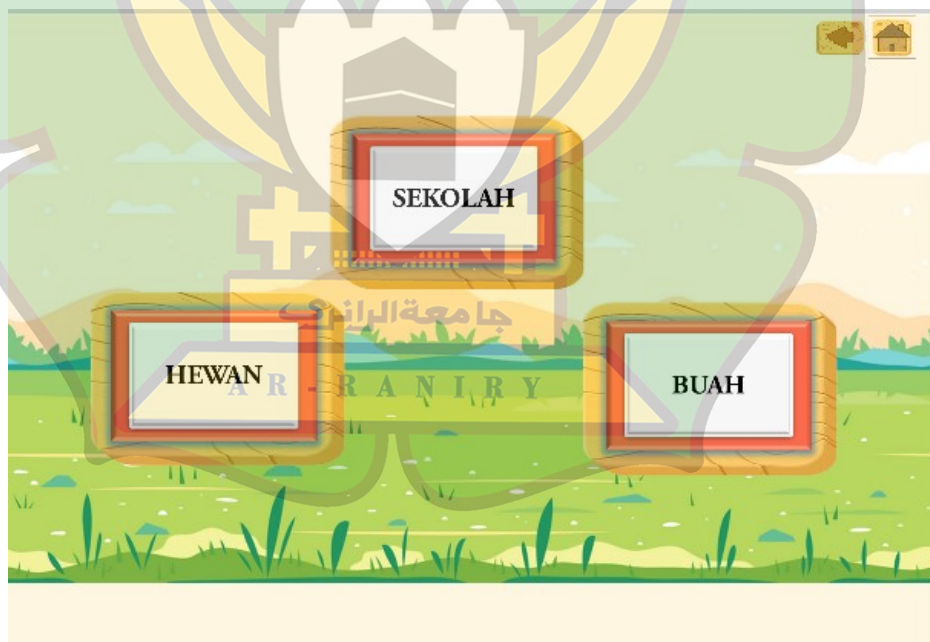
Pada halaman tampilan menu game berisikan 3 menu yaitu :

- 1) Menu input nama
- 2) Menu permainan (tebak gambar dan tebak suara)
- 3) Setiap menu permainan memiliki 3 sub menu ( buah, sayur dan sekolah

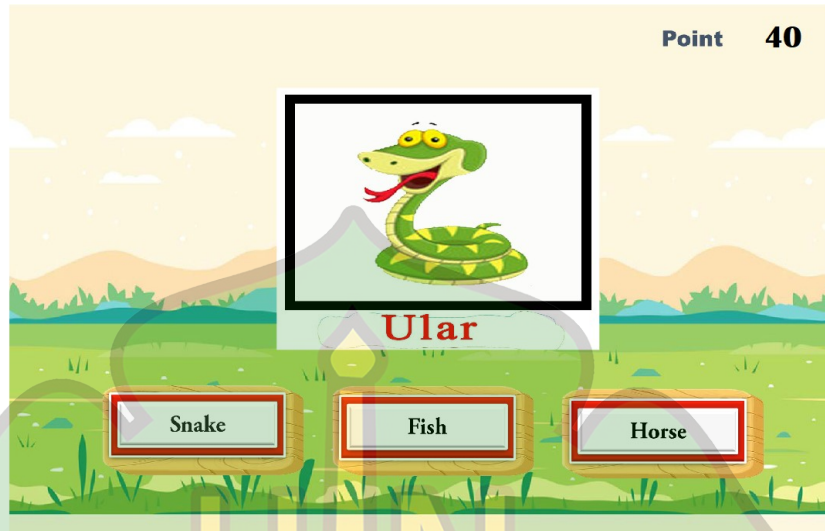




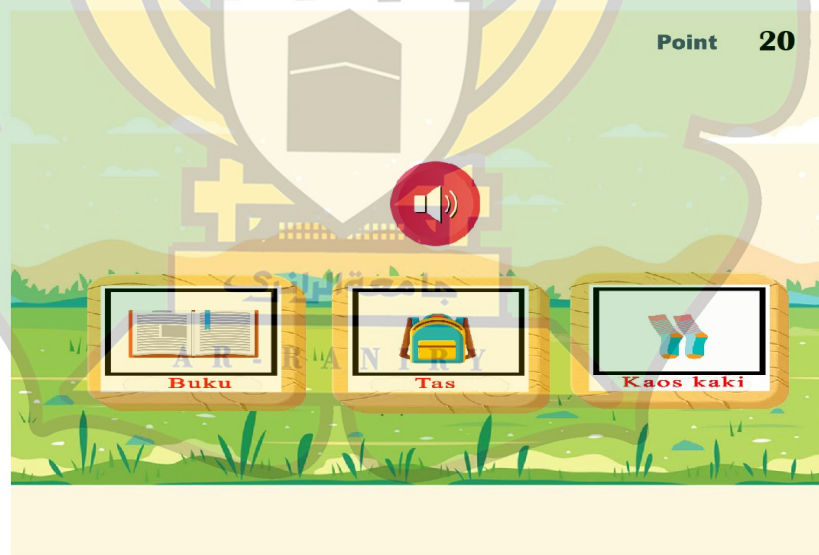
Gambar 16 Tampilan Menu Game



Gambar 17 Tampilan Pilihan Game



Gambar 18 Tampilan Game Tebak Gambar



Gambar 19 Tampilan Game Tebak suara



Gambar 20 Tampilan Skor Nilai Akhir

#### 4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini dilakukannya pemeriksaan oleh pembuat aplikasi, dengan diawali pemeriksaan tombol navigasi untuk melihat adanya kesalahan pada pemberian perintah pada setiap tombol, pemeriksaan pada materi dan penulisannya. Setelah dilakukan pemeriksaan oleh pembuat kemudian diperiksa Kembali oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan desain tampilan program dan materi didalam apakah sudah sesuai dan layak digunakan sebagai game edukasi atau perlunya penambahan atau perbaikan pada aplikasi yang sudah dibuat.

## B. Hasil Pengujian Produk

### 1. Pengujian Ahli media

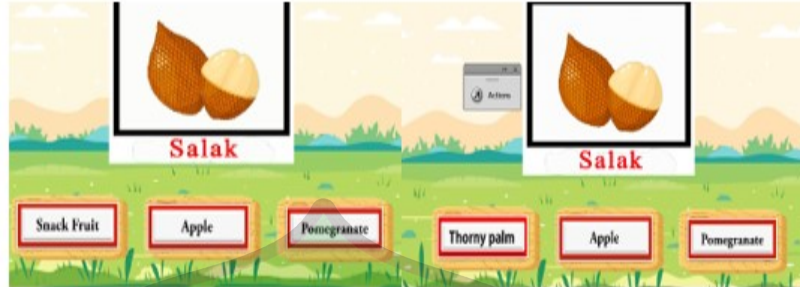
Pengujian media dilakukan oleh salah satu dosen UIN Ar-raniry Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, yaitu Zuhra Sofyan, M.Sc. Pada tahap pengujian yang dilakukan oleh ahli media ini terdapat satu kekurangan yang harus diperbaiki serta saran yang diberikan oleh ahli media untuk memperbaiki antara lain:

- a. Pengubahan kosakata dari snakefruit (salak) ke thorny palm



Gambar 21 Revisi Pertama

AR - RANIRY



Sebelum *Gambar 22 Revisi Kedua* sesudah

Berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh ahli media untuk memperoleh nilai dan tanggapan dari penguji sehingga mengetahui kelayakan dari penggunaan game edukasi belajar Bahasa Inggris sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Pengujian Ahli Media

| No.        | Pertanyaan   | Skor |
|------------|--|------|
| 1          | Desain atau tampilan game edukasi  | 5    |
| 2          | Penyajian gambar kosakata  | 5    |
| 3          | Kemudahan navigasi yang disajikan didalam game edukasi   | 4    |
| 4          | Kecocokan pengguna gambar, warna, teks, background, dan suara.                                 | 5    |
| 5          | Mudah dalam mengoperasikan aplikasi game edukasi   | 5    |
| 6          | Soal-soal yang ada pada menu game sudah relevan dan sesuai dengan menu materi.                 | 5    |
| 7          | Kualitas suara yang digunakan didalam game   | 4    |
| 8          | Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu | 5    |
| Jumlah     |  | 38   |
| Rata-rata  |  | 4,75 |
| Persentase |  | 95 % |



Hasil yang di peroleh dari hasil penguji coba produk yang dilakukan oleh ahli media dengan presentase sebesar 95%, maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi belajar Bahasa Inggris sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk disekolah dasar.

## 2. Penilaian Ahli Materi

Pengujian materi pada media ini dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Inggris, pengujian ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan serta penilaian dari penguji ahli materi, sehingga materi yang ada pada media ini layak digunakan. materi yang digunakan pada media ini merupakan kosakata dasar dalam kehidupan sehari-hari dalam Bahasa Inggris. Ada tiga aspek indicator akan dinilai dalam pengujian materi yaitu isi, tampilan dan terlaksanaan. Berikut hasil uji kelayakan dari ahli materi pada table berikut:

Tabel 6 Hasil Pengujian Ahli Materi

| No. | A R - R Indikator Y  | Skor |
|-----|--|------|
| 1   | Kejelasan materi dalam game yang disajikan.                                  | 4    |
| 2   | Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai                                       | 4    |
| 3   | Gambar yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan sehari-hari                  | 4    |
| 4   | Penggunaan gambar dan suara yang digunakan sesuai dan jelas.                 | 4    |
| 5   | Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna sangat tepat dan mudah untuk dibaca | 5    |
| 6   | Soal-soal dalam game sudah relevan dan sesuai dengan isi materi dalam game   | 5    |

|            |  |       |
|------------|--|-------|
| 7          | game edukasi belajar Bahasa Inggris sangat menarik   | 5     |
| 8          | Game edukasi belajar Bahasa Inggris sangat mudah untuk digunakan.                                  | 5     |
| 9          | Dengan adanya game edukasi bahasa Inggris lebih banyak mengetahui tentang kosakata Bahasa Inggris. | 4     |
| Jumlah     |  | 40    |
| Rata-rata  |  | 4,44  |
| Persentase |  | 88,8% |

Hasil yang diperoleh dari pengujian coba produk yang dilakukan oleh ahli materi dengan persentase sebanyak 88,8%, maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi belajar Bahasa Inggris ini layak digunakan untuk proses belajar mengajar dan serta dapat memudahkan guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kosakata Bahasa Inggris dan dapat digunakan untuk belajar mandiri atau dirumah.

### 3. Peningkatan Terhadap Pengetahuan

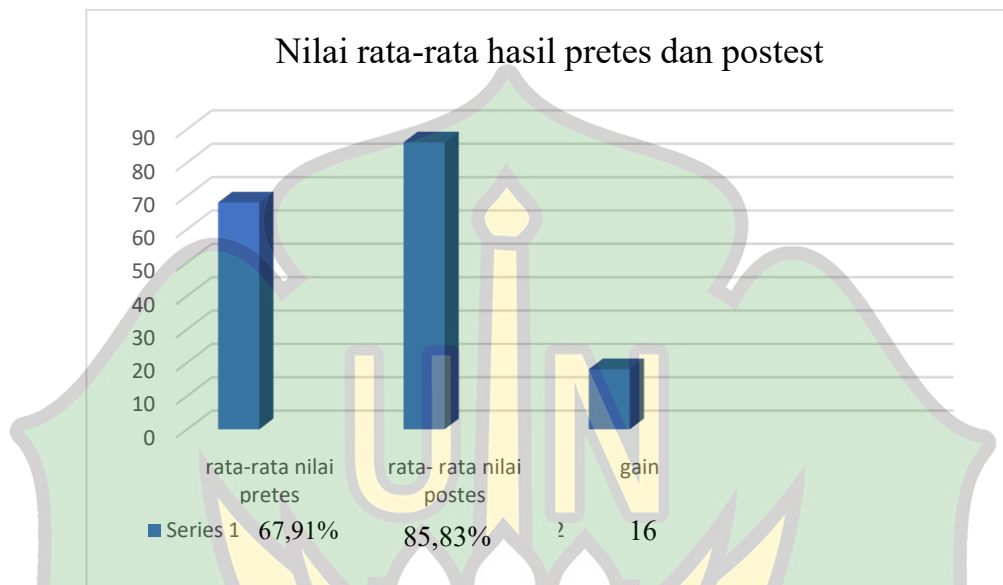
Implementasi game edukasi dalam proses belajar mampu untuk meningkatkan pengetahuan siswa. hal ini dibuktikan dengan analisis data yang menunjukkan tes awal sebelum menggunakan media diberikan *pretest* dan tes akhir sesudah menggunakan media diberikan *posttest* memiliki perbedaan hasil. Dimana hasil tes akhir nilai rata-rata *protes* lebih meningkat dari pada nilai rata *pretest*. Dengan nilai rata-rata yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Nilai rata-rata pretes postes dan gain

| No           | Kode Siswa | Nama          | pretes | post-tes | Gain (d) | d2    |
|--------------|------------|---------------|--------|----------|----------|-------|
|              | (1)        | (2)           | (3)    | (4)      | (5)      | (6)   |
| 1            | X1         | Geisha        | 10     | 30       | 20       | 400   |
| 2            | X2         | Izzatumunisa  | 40     | 100      | 60       | 3600  |
| 3            | X3         | Ainal         | 90     | 100      | 10       | 100   |
| 4            | X4         | Indah         | 80     | 100      | 20       | 400   |
| 5            | X5         | asmaul husna  | 70     | 90       | 20       | 400   |
| 6            | X6         | Afifah        | 70     | 100      | 30       | 900   |
| 7            | X7         | Fawwaz        | 90     | 90       | 0        | 0     |
| 8            | X8         | Azzah         | 60     | 100      | 40       | 1600  |
| 9            | X9         | Rahmat        | 60     | 70       | 10       | 100   |
| 10           | X10        | Khairul       | 50     | 80       | 30       | 900   |
| 11           | X11        | Nurfajri      | 40     | 60       | 20       | 400   |
| 12           | X12        | T. Ashabul    | 80     | 80       | 0        | 0     |
| 13           | X13        | Arif          | 80     | 90       | 10       | 100   |
| 14           | X14        | Alim          | 70     | 90       | 20       | 400   |
| 15           | X15        | Faiz          | 100    | 100      | 0        | 0     |
| 16           | X16        | Rahil hulwah  | 80     | 80       | 0        | 0     |
| 17           | X17        | Magfirah      | 70     | 80       | 10       | 100   |
| 18           | X18        | Muhaddis      | 60     | 80       | 20       | 400   |
| 19           | X19        | Ikhasan       | 80     | 100      | 20       | 0     |
| 20           | X20        | Habibul       | 80     | 100      | 20       | 400   |
| 21           | X21        | Umam          | 20     | 50       | 30       | 900   |
| 22           | X22        | Syagir        | 90     | 100      | 10       | 100   |
| 23           | X23        | Raisy farhani | 90     | 100      | 10       | 100   |
| 24           | X24        | intan         | 70     | 90       | 20       | 400   |
| Jumlah total |            |               | 1630   | 2060     | 430      | 11700 |
| Rata- rata   |            |               | 67,91% | 85,83%   | 18       | 487,5 |

Pada tabel diatas terlihat nilai postest yang diperoleh dari hasil menggunakan game edukasi lebih meningkat dibandingkan dengan hasil pretest yang tidak menggunakan game edukasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan perbedaan perolehan

nilai rata-rata Pre-test sebanyak 67,91% sedangkan nilai rata-rata Post-tes sebanyak 85,83% dengan rata-rata selisih gain 16. Berikut hasil grafik perbandingan belajar.



Gambar 3 Grafik hasil perbandingan belajar.

Gambar grafik tampilan diatas merupakan bukti hasil dari perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media, menyatakan bahwa dengan menggunakan media game edukasi Bahasa Inggris mampu meningkatkan pengetahuan siswa terbukti dari hasil nilai yang didapatkan oleh siswa. Setelah mendapatkan hasil rata-rata 67,91% *pre-test* dan nilai rata-rata 85,83% *Post-tes* dengan nilai gain 16 selisih.

Setelah didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa maka untuk memperkuat hasil penelitian yang didapatkan perlu pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, untuk membandingkan hasil peningkatan pengetahuan siswa tentang kosakata Bahasa

Inggris sebelum diberikan game edukasi dan sesudah diberikan game edukasi. Berikut ini table uji t menggunakan SPSS

| Paired Samples Test |                 |                    |                |   |           |           |         |                 |       |
|---------------------|-----------------|--------------------|----------------|---|-----------|-----------|---------|-----------------|-------|
|                     |                 | Paired Differences |                | 95% Confidence Interval of the Difference |           | t         | df      | Sig. (2-tailed) |       |
|                     |                 | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean                           | Lower     |           |         |                 | Upper |
| Pair 1              | pretes - postes | -31.66667          | 12.03859       | 2.45737                                   | -36.75012 | -26.58322 | -12.886 | 23              | .000  |

Berdasarkan table 4.4 diperoleh nilai t sebesar 12.886 dengan signifikan 0,00 yang berarti  $0,00 < 0,05$  jadi  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosakata Bahasa Inggris setelah dilakukan treatment yang berupa pemberian game edukasi kepada siswa disekolah SD IT Hafizul Ilmi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan siswa mengenai koskata Bahasa Inggris setelah menggunakan game edukasi Bahasa Inggris.

$H_a$  diterima artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan game edukasi dimana media yang diberikan memberikan efek positif, sehingga pengetahuan siswa-siswa tentang kosakata Bahasa Inggris lebih meningkat. Hal itu diketahui berdasarkan hasil *Post-tes dan pre-test*. Dimana hasil postes lebih tinggi dari hasil preteses sebelum menggunakan game edukasi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan tentang perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS6 di SD IT Hafizul Ilmi Desa Blang Krueng, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris menggunakan Software Adobe flash CS6 dengan melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi serta pengujian.
2. Dalam pengujian game edukasi belajar Bahasa Inggris divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan oleh ahli materi di peroleh rata-rata 88,8% dan ahli media memperoleh nilai rata-rata 95% sehingga dapat disimpulkan keseluruhan bahwa game edukasi belajar Bahasa Inggris pada kategori sangat layak digunakan.
3. Berdasarkan hasil analisi dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, game edukasi belajar Bahasa Inggris yang diberikan kepada siswa SD IT Hafizul Ilmi mengalami peningkatan dengan pemberian soal pretes dan postes kepada siswa jumlah nilai pretes 67,91% yang diberikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media mengalami peningkatan dengan jumlah nilai postes 85,83% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi

belajar Bahasa Inggris mampu meningkatkan pengetahuan kosakata siswa SD IT Hafizul Ilmi.

## B. Saran

Ada beberapa saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan game ini menjadi lebih menarik dengan menambahkan beberapa animasi di tampilan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar Bahasa Inggris.
2. Pada bagian menu materi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan materi atau kosakata baru yang ada disekitarnya seperti benda-benda yang ada didalam rumah, nama-nama anggota keluarga dan sebagainya sehingga materi didalam game tersebut menjadi lebih lengkap serta dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosakata baru.
3. Menambahkan permainan baru yang lebih berbeda dan menantang agar siswa tidak merasa bosan ketika menggunakan media ini untuk belajar Bahasa Inggris.
4. Setiap guru dapat menggunakan media ini jika di sekolah dasar tersebut memiliki fasilitas yang cukup memadai sehingga dapat menerapkan game edukasi atau game-game lain yang berbeda sehingga siswa lebih tertarik dalam mempelajari Bahasa Inggris dan tidak menganggap belajar Bahasa Inggris sesuatu hal yang sulit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eberhard, David M., Gary F. Simons, dan Charles D. Fennig. 2019. *Etnolog: Bahasa Dunia*. Edisi dua puluh detik. Dallas, <http://www.ethnologue.com> . (di akses 9 September)
- Huhelen Yuliana Angmalisang. 2013. *Pengaruh Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemahiran Mendengarkan Siswa Di Sma Kristen Irene Manado*. Manado : Universitas Sam Ratulangi.
- Linda Magdalena Simanjuntak. 2015. *Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Game Mengenal Vocabulary Untuk Siswa Sd Berbasis Android*. Medan: Politeknik Negeri Medan.
- Nguraha Gusti, Krisnawan Aditya. 2018 *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*. Denpasar Bali: STMIK Stikom Bali.
- Ghea Putri Fatma Dewi. 2012 *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ida Ayu Nyoman Lilis Trisnanti, Luh Ayu Tirtayani, Ketut Adnyana Putra. 2018. *Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B Tk Gugus Mawa*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Iskandarsyah, Yoda. 2012. *Pembangunan Game edukasi IPA untuk kelas 4*. Universitas Komputer indonesia: Bandung.
- Kurnia Indrawan and other. 2019. *Pengenalan Game Edukasi Panca Indera Sd Kelas 4 Berbasis Android*. Surakarta: Univeritas Muhammadiyah Surakarta.



- Suhendar Akip, Prasetiawan Iman. 2015. *Perancangan Game Edukasi pada SMPN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia*. Banten: Universitas Serang Raya.
- Amelia Anada Kevin 2017. *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*. Kediri: Universitas Nusantara Kediri.
- Diar Fatkhu Nurkholis. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Sd Berbasis Adobe Flash Cs6*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Amelia Anada Kevin, 2017 *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*. Kediri: Universitas Nusantara Kediri.
- Setyadi Gestawan Nanda. 2016 *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamin.M .2017. *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar* . Aceh : Universitas Syiah Kuala.
- Febriyanto Aminudin Mukmammad.2016. *Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Prilaku Konsumsi Jajan Sehat Di MI Sulaimaiyah Mojoagung Jombang*. Surabaya: Univeritas Airlangga
- Wandah wibawanto. 2018. *membuat bermacam game android dengan adobe animate*, Andi Yogyakarta.
- Annisa Rachmani Tyaningsih. 2016. *Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Berbasis Proses Pemerolehan Bahasa Pertama*. Bandung : Universitas Islam Bandung .

- Setyadi Gestawan Nanda. 2016. *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhammad Miftakhul Rohadi Putra. 2019. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Geometri Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dessy Triana Dan Wahyu Oktri Widyanto. 2013. *Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi Di Provinsi Banten*. Jurnal. Vol No. 1,
- Robbani Dzikri Ghazi. 2016. *Game Edukasi. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android* Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Ummi Hidayah La Hompu, Muh. Yamin, La Ode Hasnuddin S. Sagala. 2016. *Multimedia pembelajaran interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android*. Kendari: Universitas Halu Oleo. *semanTIK*, Vol.2, No.2, pp. 103-114 ISSN: 2502-8928.
- Nirmala Richa Dianita. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Kelas Xi Busana Di Smk Negeri 3 Magelang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurrisma. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Metode Computer Based Learning Menggunakan Adobe Flash Cs3*. Banda Aceh: UIN Ar-raniry.



Lampiran 1. SK Pembimbing

78

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-16161/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2019**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag, RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 23 Oktober 2019

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
1. Khairan, M.Kom sebagai pembimbing pertama  
2. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Sarah Wariska  
NIM : 150212089  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Game Edukasi belajar Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Adobe Animate (Studi Kasus Pada SD IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar)

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 12 November 2019  
An. Rektor  
Dekan  
  
Muslim Razali

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14075/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2019  
Lamp : -  
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data Penyusun Skripsi

Banda Aceh, 20 Desember 2019

Kepada Yth.

Di -  
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

**N a m a** : SARAH WARISKA  
**N I M** : 150212089  
**Prodi / Jurusan** : Pendidikan Teknologi Informasi  
**Semester** : IX  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
**A l i a m a t** : Lambateung, Kajhu, Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:  
SD IT Hafizul Ilmi

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Perancangan Game Edukasi Belajsr Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Adobe Animate (Studi Kasus Pada SD IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar)**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

**A R - R A N I R Y**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan

  
CS Mustafy



Kode 3714

### Lampiran 3. Angket Penelitian Ahli Media

**ANGKET UJI KELAYAKAN PADA AHLI MEDIA**

Nama : Zuhra Sofyan, M.Sc  
 Nip : 198403092018011001  
 Instansi : PTI FTK UIN AR-RANIR

**Pengantar**

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian dan perancangan **game edukasi belajar Bahasa Inggris** untuk meningkatkan pengetahuan menggunakan *Adobe Animate*, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi **game edukasi berbasis Adobe Animate**.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Media untuk mengisi angket dibawah ini. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam pengembangan bahasa ajar.

**Petunjuk pengisian angket :**

Berilah tanda *ceklist* (✓) untuk setiap jawaban pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.

**Keterangan :**      5 = Sangat Baik                      2 = Tidak Baik  
                                  4 = Baik    1 = Sangat Tidak Baik  
                                  3 = Cukup Baik

| No. | Pertanyaan  | Skor |
|-----|---|------|
| 1   | Kemenarikan desain atau tampilan game edukasi   | 5    |
| 2   | Penyajian gambar kosakata pada menu materi  | 5    |
| 3   | Kemudahan navigasi yang disajikan didalam game edukasi  | 4    |
| 4   | Kecocokan penggunaan gambar, warna, teks, background, dan suara.                                | 5    |
| 5   | Mudah dalam mengoperasikan aplikasi game edukasi  | 5    |
| 6   | Soal-soal yang ada pada menu game sudah relevan dan sesuai dengam isi menu materi.              | 5    |
| 7   | Kualitas suara yang digunakan dalam game.   | 4    |
| 8   | Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu. | 5    |

**Kritik dan Saran**

Salak = Snake fruit

Back dari selesai main game, harusnya kembali ke menu game.

**Kesimpulan**

Media pembelajaran dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi (sedikit)

Banda Aceh, 16-01-2020  
Ahli Media



Zuhra Sofyan, M.Sc  
NIDN.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

#### Lampiran 4. Angket Penelitian Ahli Materi

**ANGKET UJI KELAYAKAN PADA AHLI MATERI**

Nama : TRIASTUTI, S.Pd.  
Nip : \_\_\_\_\_

**Pengantar**

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian dan perancangan game edukasi belajar Bahasa Inggris untuk meningkatkan pengetahuan menggunakan *Adobe Flash CS6*, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi materi game edukasi berbasis *Adobe Flash CS6*.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi bahan ajar untuk mengisi angket dibawah ini. Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam pengembangan bahan ajar.

**Petunjuk pengisian angket :**

Berilah tanda *ceklist* (✓) untuk setiap jawaban pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.

**Keterangan :**

5 = Sangat Baik                      2 = Tidak Baik  
4 = Baik                                      1 = Sangat Tidak Baik  
3 = Cukup Baik

| No. | Indikator   | Skor |
|-----|---|------|
| 1   | Kejelasan materi dalam game yang disajikan.   | 4    |
| 2   | Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai  | 4    |
| 3   | Gambar yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan materi                                    | 4    |
| 4   | Penggunaan suara dan gambar yang digunakan sesuai dan jelas.                              | 4    |
| 5   | Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna sangat tepat dan mudah dibaca.                   | 5    |
| 6   | Soal-soal dalam game sudah relevan dan sesuai denga isi materi dalam game.                | 5    |
| 7   | game edukasi belajar Bahasa inggris sangat menarik  | 5    |
| 8   | Game edukasi belajar Bahasa Inggris ini sangat mudah digunakan.                           | 5    |
| 9   | Dengan adanya game edukasi siswa lebih banyak mengetahui tentang kosakata Bahasa inggris. | 4    |



**Kritik dan Saran**

*Saran: Tambahkan tombol pada  
halaman*

**Kesimpulan**

Media pembelajaran dinyatakan :

- 1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi

AR - RANIRY

Blang krueng, 09/01/2020.  
Ahli Materi

*Triastuti*  
TRIASTUTI

NIP.

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

### Soal Kosakata Bahasa Inggris

Nama: magfirah

Lembar Kerja  
Kemampuan mengungkapkan

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan gambar berikut ini

1. Apa Bahasa Inggrisnya dari gambar berikut  
 a. Lion  
 b. Rabbit  
 c. wolf  
10
2. Apa Bahasa Inggrisnya dari gambar berikut  
 a. Cron  
 b. Potato  
 c. carrot  
10
3. Apa bahasa Inggrisnya dari gambar berikut  
 a. bag  
 b. table  
 c. window  
X
4. Apa bahasa Inggrisnya dari gambar berikut  
 a. Rambutan  
 b. Apple  
 c. Grape  
10
5. Apa bahasa Inggrisnya dari gambar berikut  
 a. Pencil  
 b. Pen  
 c. Eraser  
X

### Soal Kosakata Bahasa Inggris

Lembar Kerja  
Kemampuan Memahami

Berilah garis pada gambar yang sesuai dengan kata-kata jawaban berikut ini

1.  10
2.  10
3.  10
4.  10
5.  10

- Cat
- Orange
- Dog
- Map
- Chicken
- Monkey
- Corn

70

---

### Soal Kosakata Bahasa Inggris

Lembar Kerja  
Kemampuan Menanggapi

Tuliskan jawaban pada kotak yang disediakan berikut ini

1. Bahasa Inggris dari kucing
2. Bahasa Inggris dari apel
3. Bahasa Inggris dari buku
4. Bahasa Inggris dari tomat
5. Bahasa Inggris dari durian

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Lampiran 6. Hasil Angket Siswa SD IT Hafiz

| Hasil Belajar Siswa SD IT Hafizul Ilmi |                |    |                |              |              |              |              |              |              |              |              |              |    |
|--|----------------|----|----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|----|
| No.                                    | Nama           | JK | Jawaban Siswa  |              |              |              |              |              |              |              |              |              |    |
|  |                |    | P1             | P2           | P3           | P4           | P5           | P6           | P7           | P8           | P9           | P10          |    |
| 1                                      | Alim           | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 9  |
| 2                                      | Syakir         | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 3                                      | Muhaddis       | L  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 1            | 8  |
| 4                                      | Intan          | P  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 9  |
| 5                                      | Faiz           | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 6                                      | Habibul        | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 7                                      | Rahil          | P  | 1              | 1            | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 1            | 8  |
| 8                                      | Aisy           | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 9                                      | Magfirah       | P  | 1              | 0            | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 8  |
| 10                                     | Umam           | L  | 0              | 1            | 0            | 1            | 0            | 1            | 0            | 1            | 0            | 0            | 4  |
| 11                                     | Ikhsan         | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 12                                     | Fawwaz         | L  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 9  |
| 13                                     | Afifah         | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 14                                     | Ahabul         | L  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 8  |
| 15                                     | Arif           | L  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 9  |
| 16                                     | Nurfajfri      | P  | 1              | 0            | 1            | 1            | 1            | 0            | 0            | 1            | 1            | 0            | 6  |
| 17                                     | Khairul        | L  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 0            | 1            | 8  |
| 18                                     | Rahmat         | L  | 1              | 0            | 1            | 0            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 7  |
| 19                                     | Azzah          | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 20                                     | Izzah          | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 21                                     | Gicha          | P  | 0              | 0            | 0            | 0            | 0            | 0            | 0            | 0            | 0            | 0            | 3  |
| 22                                     | Indah          | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 23                                     | Ainal          | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 10 |
| 24                                     | Husna          | P  | 1              | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 1            | 0            | 1            | 9  |
|  | <b>Rhitung</b> |    | <b>0.81274</b> | <b>0.205</b> | <b>0.668</b> | <b>0.172</b> | <b>0.506</b> | <b>0.581</b> | <b>0.85</b>  | <b>0.428</b> | <b>0.579</b> | <b>0.85</b>  |    |
|  | <b>Rtabel</b>  |    | <b>0.374</b>   | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> | <b>0.374</b> |    |
|  | <b>V/T</b>     |    | <b>V</b>       | <b>T</b>     | <b>V</b>     | <b>T</b>     | <b>V</b>     | <b>V</b>     | <b>V</b>     | <b>V</b>     | <b>V</b>     | <b>V</b>     |    |

| No | Kode Siswa              | Nama      | Pretes        | Post-Tes    | Gain (D)   | D2           |
|----|-------------------------|-----------|---------------|-------------|------------|--------------|
| 1  | X1                      | Alim      | 70            | 90          | 20         | 100          |
| 2  | X2                      | Syakir    | 60            | 100         | 40         | 900          |
| 3  | X3                      | Muhaddis  | 60            | 80          | 20         | 400          |
| 4  | X4                      | Intan     | 50            | 90          | 40         | 1600         |
| 5  | X5                      | Faiz      | 40            | 100         | 60         | 900          |
| 6  | X6                      | Habibul   | 60            | 100         | 40         | 400          |
| 7  | X7                      | Rahil     | 50            | 80          | 30         | 1600         |
| 8  | X8                      | Aisy      | 60            | 100         | 40         | 100          |
| 9  | X9                      | Magfirah  | 70            | 80          | 10         | 100          |
| 10 | X10                     | Umam      | 30            | 40          | 10         | 900          |
| 11 | X11                     | Ikhsan    | 40            | 100         | 60         | 900          |
| 12 | X12                     | Fawwaz    | 50            | 90          | 40         | 900          |
| 13 | X13                     | Afifah    | 60            | 100         | 40         | 900          |
| 14 | X14                     | Ahabul    | 50            | 80          | 30         | 1600         |
| 15 | X15                     | Arif      | 60            | 90          | 30         | 400          |
| 16 | X16                     | Nurfajfri | 40            | 60          | 20         | 900          |
| 17 | X17                     | Khairul   | 50            | 80          | 30         | 900          |
| 18 | X18                     | Rahmat    | 60            | 70          | 10         | 400          |
| 19 | X19                     | Azzah     | 40            | 100         | 60         | 900          |
| 20 | X20                     | Izzah     | 60            | 100         | 40         | 900          |
| 21 | X21                     | Gicha     | 20            | 30          | 10         | 900          |
| 22 | X22                     | Indah     | 50            | 100         | 50         | 900          |
| 23 | X23                     | Ainal     | 60            | 100         | 40         | 100          |
| 24 | X24                     | Husna     | 70            | 90          | 20         | 400          |
|    | <b>Jumlah Total</b>     |           | <b>1260</b>   | <b>2050</b> | <b>790</b> | <b>18000</b> |
|    | <b>Nilai Rata- Rata</b> |           | <b>54,16%</b> | <b>80%</b>  | <b>26</b>  | <b>75%</b>   |

| Nama      | Siswa | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah |
|-----------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
| Alim      | S1    | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 7      |
| Syakir    | S2    | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0   | 6      |
| Muhaddis  | S3    | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1   | 6      |
| Intan     | S4    | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1   | 5      |
| Faiz      | S5    | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0   | 4      |
| Habibul   | S6    | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1   | 6      |
| Rahil     | S7    | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0   | 5      |
| Aisy      | S8    | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1   | 6      |
| Magfirah  | S9    | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 7      |
| Umam      | S10   | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| Ikhsan    | S11   | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| Fawwaz    | S12   | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 5      |
| Afifah    | S13   | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0   | 6      |
| Ahabul    | S14   | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0   | 5      |
| Arif      | S15   | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1   | 6      |
| Nurfajfri | S16   | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| Khairul   | S17   | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0   | 5      |
| Rahmat    | S18   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0   | 6      |
| Azzah     | S19   | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1   | 4      |
| Izzah     | S20   | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1   | 6      |
| Gicha     | S21   | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1   | 2      |
| Indah     | S22   | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1   | 5      |
| Ainal     | S23   | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1   | 6      |
| Husna     | S24   | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1   | 7      |

Lampiran 7 Dokumentasi Izin Penelitian



Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian



جامعة الرانري



Lampiran 9 Riwayat Hidup

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Nama</b>                 | : Sarah wariska                                 |
| <b>Nim</b>                  | : 150212089                                     |
| <b>Tempat Tanggal Lahir</b> | : Simpang Tiga / 11 Mei 1998                    |
| <b>Jenis Kelamin</b>        | : Perempuan                                     |
| <b>Agama</b>                | : Islam   |
| <b>Kebangsaan/ suku</b>     | : Aceh  |
| <b>Status</b>               | : Single  |
| <b>Alamat</b>               | : Desa Simpang tiga KecSawang Kab. aceh selatan |
| <b>Nama orang tua</b>       |   |
| <b>Ayah</b>                 | : Abukhari zaika                                |
| <b>ibu</b>                  | : Wardiati                                      |
| <b>Pekerjaan</b>            | : Karyawan BUMND                                |
| <b>Alamat</b>               | : Simpang Tiga                                  |
| <b>Riwayat Pendidikan</b>   | :   |
| 1.                          | SD Negeri Alue pakue                            |
| 2.                          | Mtsn Sawang                                     |
| 3.                          | MAN Sawang                                      |
| 4.                          | UIN Ar-Raniry                                   |

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 04 Januari 2020  
Penulis

Sarah wariska