

# GAME TEBAK GAMBAR BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

## ENGLISH GUESSING PICTURES GAME FOR 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Oleh: Sri Esti Setianingsih, Pendidikan Teknik Informatika

[lisyoranlovers@gmail.com](mailto:lisyoranlovers@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan *game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan Macromedia Flash 8. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development(R&D)* untuk multimedia yang dikembangkan oleh Lee dan Owen. Penelitian ini meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Tahap analisis dibagi menjadi dua bagian yaitu *needs assessment* dan *front-end analysis*. *Needs assessment* merupakan pengumpulan data-data keseluruhan. *Front-end analysis* merupakan proses menganalisis semua data yang telah terkumpul dari tahap *needs assessment*. *Front-end analysis* dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu *audience analysis, technology analysis, media analysis, and extant-data analysis*. Hasil penelitian ini yaitu penilaian dari ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85,75% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli materi didapat persentase kelayakan sebesar 86,25% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian siswa menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83,72% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan Macromedia Flash 8 layak untuk digunakan.

Kata kunci: Bahasa Inggris, *Game*, Tebak Gambar

### Abstract

*This research was purposed to produce and examine the appropriateness of English guessing pictures game for 4th grade elementary students using Macromedia Flash 8. Method that was used in this research was Research and Development (R&D) method for multimedia that was developed by Lee and Owen. This research consist of five steps that were analysis, design, development, implementation, and evaluation. Analysis consist of two parts that were needs assessment and front-end analysis. Needs assessment was data collecting. Front-end analysis was process to analysis data that has been collected in needs assessment step. Front-end analysis consist of several activity that were audience analysis, technology analysis, media analysis, and extant-data analysis. The results of this research were evaluation from media experts got percentage of appropriateness 85,75% which include in appropriate category. Evaluation from material experts got percentage of appropriateness 86,25% which include in appropriate category. Evaluation from students got percentage of appropriateness 83,72% which include in appropriate category. Then, can be concluded that english guessing pictures game for 4th grade elementary school students using Macromedia Flash 8 was appropriate to be used.*

Keywords: English Language, *Game*, Guessing Game

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang berperan penting dan suatu hal yang lazim dalam kehidupan manusia. Bahasa biasa digunakan untuk berinteraksi antar manusia yang satu dengan manusia lainnya. Bloch and Tragger (dalam Amsal, 2004 : 176) mengatakan bahwa

*language is a system of arbitrary vocal symbols by means of which a social group cooperates* (bahasa adalah suatu sistem simbol-simbol bunyi yang arbiter yang dipergunakan oleh suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi). Bahasa yang digunakan dan dapat ditemui dalam kehidupan manusia

antara lain bahasa asli, bahasa asing dan bahasa isyarat. Bahasa asli merupakan bahasa utama yang sering digunakan seseorang dalam kesehariannya, sedangkan bahasa asing merupakan bahasa yang berasal dari negara lain.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang populer. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan oleh orang-orang diberbagai belahan dunia untuk berkomunikasi. Di Indonesia bahasa Inggris menjadi bahasa asing pertama yang dipelajari setelah bahasa asli. Pada tingkat satuan pendidikan, bahasa Inggris biasanya sudah dikenalkan pada tingkat SMP dan SMA. Akan tetapi saat ini bahasa Inggris sudah mulai dikenalkan pada siswa sekolah dasar (SD) bahkan Taman Kanak-kanak (TK).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Inggris di SD N Caturtunggal 7, memberikan informasi tentang kosakata yang dipelajari oleh siswa kelas IV serta kendala-kendala yang dialami guru selama mengajar bahasa Inggris khususnya dalam mengenalkan kosakata kepada siswa. Kurangnya media *game* dalam menunjang proses pembelajaran serta metode pembelajaran yang masih konvensional yang hanya mengandalkan buku LKS menjadi salah satu kendala yang dialami guru. Kosakata yang diajarkan pada siswa kelas IV antara lain *fruits*, *vegetables*, *animals*, *things in kitchen*, *things in bedroom*, *things in dining room*, *colors*, *numbers*, *things around*, dan *things in bathroom*.

Menurut IBM (dalam [ilmukomputer.org](http://ilmukomputer.org)) multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif.

Menurut Hofstetter (dalam Sarwiko, 2010: 3) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia interaktif itu diantaranya seperti game, media pembelajaran dan website.

*Game* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, *game* adalah *form of play or sport with rules* (bentuk permainan atau olah raga dengan aturan-aturan). *Game* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2011:75). Alat permainan edukasi adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001: 81-82).

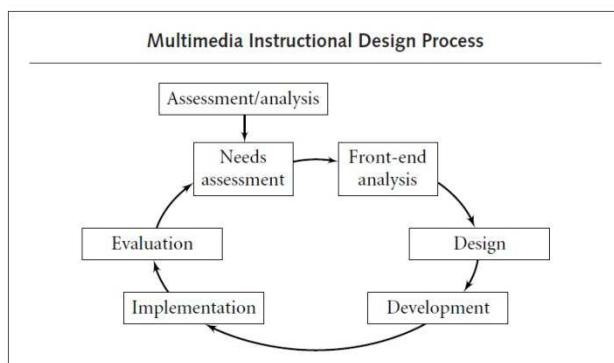
Peneliti menggunakan Macromedia Flash 8 karena kelengkapan fitur dan *template* yang dimiliki. *Software* ini memiliki kemampuan dalam pengolahan animasi gerak dan suara yang bagus. Animasi gambar bersifat konsisten dan fleksibel karena menggunakan *Vector Graphic*. Kemampuan lainnya adalah waktu loading yang relatif cepat dan mampu mengerjakan sejumlah frame antara awal dan akhir sebuah urutan animasi secara otomatis. Macromedia Flash 8 ini berisi fasilitas untuk membuat desain web dan media interaktif secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan seorang program *developer* untuk menyusun sebuah konten multimedia (Kusrianto, 2006:1).

Berdasarkan uraian tersebut di atas diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan sebuah media *game* untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris menggunakan teknologi komputer. *Game* tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa belajar kosakata menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan mengembangkan sebuah *game* edukasi tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan untuk multimedia yang dikembangkan oleh Lee dan Owen (2004). Tahap-tahap penelitian ini antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Tahap analisis meliputi *needs assessment* dan *front-end analysis*. Kegiatan yang dilakukan dalam *front-end analysis* antara lain *audience analysis*, *technology analysis*, *media analysis* dan *extant-data analysis*.



Gambar 1. Multimedia Instructional Design Process

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2012 – Februari 2013, di SD N

Caturtunggal 7 yang beralamatkan di Jalan Gambir No. 6B Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

### Target/Subjek Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara sampling kuota. Sampling kuota adalah teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2006:124). Target/subjek dalam penelitian ini adalah 33 siswa kelas IV SD N Caturtunggal 7.

### Prosedur

*Game* tebak gambar bahasa Inggris dikembangkan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

#### 1. Analisis

Tahap analisis dibagi menjadi dua bagian yaitu *needs assessment* dan *front-end analysis*. *Needs assessment* merupakan pengumpulan data-data secara keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan *game* tebak gambar. *Needs assessment* dilakukan dengan metode wawancara langsung dan observasi. *Front-end analysis* merupakan menganalisis data-data dan informasi yang sudah dikumpulkan untuk menentukan data-data dan informasi yang benar-benar dibutuhkan. Dalam penelitian ini tahap *front-end analysis* ada beberapa kegiatan yaitu *audience analysis* untuk menentukan target/sasaran yang akan menggunakan *game*, *technology analysis* untuk menentukan jenis teknologi (*hardware* dan *software*) yang dibutuhkan untuk pengembangan dan menjalankan *game*, *media analysis* menentukan jenis media yang akan dikembangkan, dan *extant-data analysis* untuk menentukan isi materi yang akan diterapkan dalam aplikasi.

#### 2. Desain

Tahap desain merupakan tahap perancangan *game* berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari tahap analisis. Tahap desain

meliputi *material collecting* (mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk mengembangkan *game*), pembuatan *storyboard*, dan pembuatan *flowchart*.

### 3. Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap dilakukan pengembangan *game* tebak gambar sesuai dengan desain yang telah dibuat. Terdapat beberapa tahap yaitu, tahap pengembangan, tahap validasi, dan tahap revisi. Tahap pengembangan meliputi pengembangan *interface*, *coding*, *testing*, *publishing* dan pemaketan. Pembuatan *interface* dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8 dilakukan berdasarkan desain yang sudah dibuat dalam *Storyboard*. *Coding* dilakukan untuk menerjemahkan desain ke dalam bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang terdapat dalam Macromedia Flash 8 adalah bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*. Tahap *testing* (pengujian) dilakukan peneliti dengan metode *black box testing* untuk mengetahui kesalahan-kesalahan pada *game* tebak gambar sebelum dipublishing. *Publishing* dilakukan untuk mengubah format *game* yang berekstensi .fla atau .swf ke dalam format ekstensi .exe agar dapat dijalankan pada komputer yang tidak terinstal Macromedia Flash. *Game* yang sudah jadi kemudian dipaketkan ke dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Tahap validasi dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* tebak gambar dari segi tampilan program serta isi materi yang terdapat dalam *game*. Validasi merupakan *alpha testing*. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan pendapat para ahli agar aplikasi menjadi lebih baik.

### 4. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap uji coba yang dilakukan oleh para siswa. Tahap ini berupa uji coba untuk mengukur bagaimana tanggapan dan penilaian pengguna setelah menggunakan *game* tebak gambar yang telah dikembangkan, ditinjau dari berbagai aspek

menggunakan angket penilaian. Tahap uji coba ini merupakan beta testing.

### 5. Penilaian.

Penilaian dilakukan dengan mengolah hasil dari validasi ahli media, ahli materi serta uji coba kepada pengguna. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* tebak gambar yang telah dikembangkan serta tanggapan dan penilaian pengguna setelah menggunakan *game* tebak gambar. Selain itu juga dipaparkan kelebihan, kekurangan serta spesifikasi *game*.

## Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validasi untuk ahli media dan instrumen penilaian pengguna terhadap *game* yang dikembangkan. Instrumen dibuat berdasarkan pada teori tentang kriteria pengembangan aplikasi pembelajaran oleh beberapa pakar dan sumber referensi yang telah dijelaskan pada kajian teori. Analisis validitas instrumen dengan menggunakan bantuan software SPSS 15.0 diketahui terdapat empat item yang gugur. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus koefisien reliabilitas Alpha Cronbach. Uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 15.0 diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0.825. Jika dibandingkan dengan tabel tingkat reliabilitas instrumen menurut Sugiyono (2006: 257) dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel dan termasuk dalam kategori reliabilitas sangat kuat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu dengan angket tertutup yang berbentuk *checklist* yang disertai kolom saran yang ditujukan kepada ahli media, dan angket tertutup yang berbentuk pilihan ganda untuk pengguna.

## Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis teknik analisis statistik deskriptif. Teknik pengukuran yang digunakan pada pengumpulan data adalah menggunakan skala Likert. Skala Likert

digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2006:134). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban itu dapat diberi skor yang telah ditetapkan yaitu satu, dua, tiga, empat, dan lima. Berikut tabel untuk skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

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

Penghitungan persentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Pembagian kategori kelayakan hanya dengan memperhatikan rentang bilangan persentase. Pembagian persentase kelayakan 100% dibagi rata menjadi lima kategori sesuai dengan jumlah skala likert (Arikunto, 2009: 44). Pembagian persentase kelayakannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan

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

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis

#### 1. Needs assessment

Peneliti melakukan kajian terhadap standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi bahasa Inggris yang dipelajari oleh siswa

kelas IV, pengguna dikhususkan pada siswa kelas IV SD N Caturtunggal 7. Materi yang dipelajari oleh siswa kelas IV antara lain *numbers, colors, things in the kitchen, things around, things in the bedroom, things in the bathroom, things in the dinning room, animals, vegetables, dan fruits*. Program yang dibutuhkan adalah *software* Macromedia Flash 8 sebagai pengolah animasi dan Corel Draw X4 sebagai program pengolah gambar. Objek multimedia yang juga dibutuhkan antara lain teks, grafis, gambar, suara dan animasi.

#### 2. Front-end analysis

##### a. Audience analysis

Aplikasi *game* tebak gambar bahasa Inggris ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV.

##### b. Technology analysis

###### 1) Hardware

*Hardware* yang dapat mendukung dalam pengembangan dan penggunaan *game* tebak gambar bahasa Inggris, kriteria minimal yang harus dimiliki antara lain:

- a) *Processor* Pentium IV atau lebih tinggi.
- b) RAM 512 MB atau lebih tinggi.
- c) *Free space Harddisk* 10GB.
- d) Monitor resolusi 1024 x 768.
- e) DVD ROM sebagai pembaca CD interaktif.
- f) *Compact Disc* (CD) sebagai penyimpan data.

###### 2) Software

*Software* yang mendukung untuk pengembangan *game* tebak gambar bahasa Inggris antara lain:

- a) Macromedia Flash 8
- b) GoldWave
- c) Corel Draw X4
- d) Nero 6

##### c. Media analysis

Media yang akan dirancang dan dibangun dalam penelitian ini adalah aplikasi media

pembelajaran berupa *game* tebak gambar bahasa Inggris.

#### d. Extant-data analysis

Materi yang digunakan dalam pembuatan *game* tebak gambar ini adalah kosakata bahasa Inggris tentang *fruits*, *numbers*, *vegetables*, *animals*, dan *things*.

### Desain

#### 1. Material Collecting

Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan *game* tebak gambar seperti materi dan bahan pendukung lainnya. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, *icon*, audio, jenis huruf dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis di internet.

#### 2. Storyboard

*Storyboard* dibuat untuk menggambarkan desain antarmuka atau *interface* yang akan dibuat dalam *game* agar pengguna dapat menggunakan sistem dalam *game* dengan mudah. *Storyboard* berisi rancangan tampilan dan fitur-fitur yang disediakan pada *game* tebak gambar yang dibuat secara rinci.

#### 3. Flowchart

*Flowchart* atau diagram alir dibuat untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat sehingga memudahkan dalam proses pengembangan *game* tebak gambar ini.

### Pengembangan

#### 1. Pembuatan *Game* tebak gambar

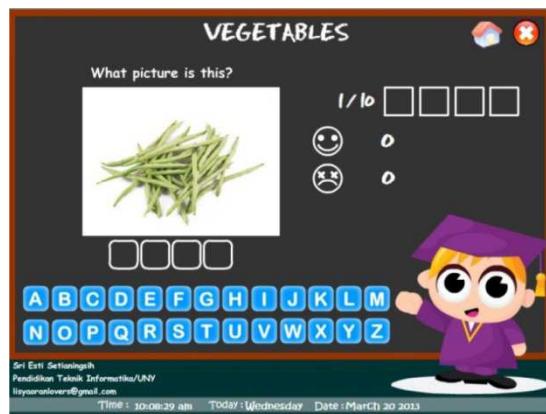
Hasil pengembangan berupa produk berbentuk aplikasi *game* tebak gambar bahasa Inggris, berikut contoh tampilannya:



Gambar 2. Halaman Judul



Gambar 3. Halaman Menu



Gambar 4. Tampilan Utama *Game*

*Testing* dilakukan untuk mengetahui apakah semua *ActionScript* dapat menjalankan fungsinya dengan benar dan menemukan kekurangan atau kesalahan yang perlu diperbaiki. Apabila dalam testing ditemukan adanya kekurangan atau kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan baik terhadap objek maupun fungsi pada *ActionScript* sehingga dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan dengan metode *black box testing*.

## 2. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu guru bahasa Inggris di SD N Caturtunggal 7 dan Dosen Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta untuk menilai *game* dari segi isi materi. Perolehan skor total dari para ahli materi sebesar 207, skor maksimal yang diharapkan adalah 240.

Validasi ahli media dilakukan oleh empat orang dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Aspek yang dinilai adalah dari segi tampilan *game*, interaksi dan pengoperasian program. Hasil penilaian ahli media mendapatkan total skor sebesar 343 skor maksimal yang diharapkan adalah 400.

## Implementasi

Implementasi merupakan tahap uji coba aplikasi *game* terhadap pengguna. Uji coba dilakukan di SD N Caturtunggal 7 dengan melibatkan responden siswa kelas IV sebanyak 33 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap aplikasi *game*. Hasil uji coba diperoleh total skor sebesar 1934, skor maksimal yang diharapkan adalah 2310.

## Penilaian

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli media, didapat total skor keseluruhan penilaian sebesar 343. Penghitungan persentase kelayakannya adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{343}{400} \times 100\%$$

$$\text{persentase kelayakan} = 85,75\%$$

Diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,75% yang termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, mendapatkan total skor keseluruhan penilaian

sebesar 207. Penghitungan persentase kelayakannya adaah sebagai berikut:

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{207}{240} \times 100\%$$

$$\text{persentase kelayakan} = 86,25\%$$

Persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah sebesar 86,25 % yang termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Penilaian oleh siswa kelas IV SD N Caturtunggal 7 diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1934. Penghitungan persentase kelayakannya adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{1934}{2310} \times 100\%$$

$$\text{persentase kelayakan} = 83,72\%$$

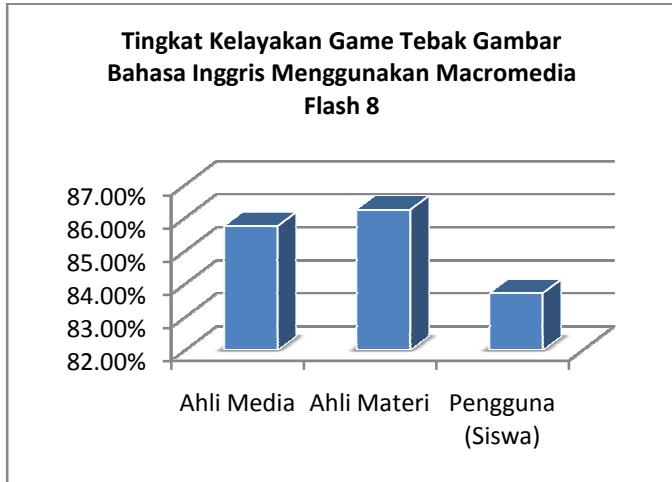
Diperoleh persentase kelayakan sebesar 83,72% yang termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Dengan demikian, berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan Macromedia Flash 8 dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tabel kelayakan dari ahli media, ahli materi dan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Kelayakan *Game Tebak Gambar Bahasa Inggris*

No	Responden	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Media	85,75 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi	86,25 %	Sangat Layak
3	Pengguna (siswa)	83,72 %	Sangat Layak

Jika digambarkan dengan menggunakan diagram batang, tingkat kelayakan *game* tebak gambar bahasa Inggris menggunakan Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Seluruh Persentase Kelayakan

### Spesifikasi, Kelebihan dan Kekurangan

1. *Game* tebak gambar ini dapat berjalan pada *hardware* dengan spesifikasi sebagai berikut:
  - a. Processor Pentium IV atau teknologi processor yang lebih tinggi.
  - b. RAM 512 MB atau lebih tinggi.
  - c. Sistem Operasi Microsoft Windows 2000/XP/Vista/7.
2. *Kelebihan* yang dimiliki *game* ini antara lain:
  - a. Media pembelajaran berbentuk *game* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.
  - b. *Game* tebak gambar bahasa Inggris mudah dioperasikan.
  - c. Memiliki efek suara (pengucapan) bahasa Inggris sehingga siswa dapat mengerti bagaimana mengucapkan kata dalam bahasa Inggris.
  - d. Membuat siswa mengerti bagaimana penulisan kata dalam bahasa Inggris.
  - e. Siswa dapat meneruskan permainan sampai selesai jika sudah melakukan empat kali kesalahan menebak.
  - f. *Game* tebak gambar bahasa Inggris dapat dimainkan dengan menggunakan *keyboard*.
  - g. *Game* tebak gambar bahasa Inggris memiliki daftar skor.
  - h. *Game* ini dapat dioperasikan di komputer lain dengan sistem operasi Microsoft Windows XP, Microsoft Windows Vista, Microsoft Windows 7 atau Linux.
3. Kekurangan *game* ini antara lain:

- a. Penggunaan audio untuk efek suara pengucapan kurang jelas.
- b. *Game* belum menggunakan *database* seperti MySQL atau Microsoft Access.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

1. Pengembangan *game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV ini dilakukan melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Tahap analisis meliputi *needs assessment* dan *front-end analysis*. *Front-end analysis* meliputi *audience analysis*, *technology analysis*, *media analysis*, dan *extant-data analysis*.

2. Berdasarkan hasil penilaian dalam *penelitian* ini didapat persentase kelayakan dari ahli media sebesar 85,75%, persentase dari ahli materi sebesar 86,25% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari pengguna diperoleh persentase kelayakan sebesar 83,72% yang termasuk dalam kategori sangat layak. *Game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan Macromedia Flash 8 dinyatakan layak untuk digunakan.

#### Saran

1. *Game* tebak gambar bahasa Inggris perlu dikembangkan dengan menambah jumlah gambar dan menambah jumlah kategori lainnya, sehingga dapat menambah perbendaharaan kosakata dalam bahasa Inggris.
2. *Game* tebak gambar akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan *database* seperti XML, MySQL atau Microsoft Access.

3. Game tebak gambar bahasa Inggris akan lebih baik jika efek suara (pengucapan) bahasa Inggrisnya lebih diperjelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bakhtiar, Amsal. (2004). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kusrianto, Adi. (2006). *Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Lee, William W. & Owen, Diana L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Manser, Martin H. (1991). *Oxford Learner's Pocket Dictionary New Edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwiko, Dwi. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX. *Jurnal Online*. Universitas Gunadarma. Diakses pada tanggal 30 April 2013 dari [http://gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/2010/Artikel\\_10105507.pdf](http://gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/2010/Artikel_10105507.pdf)
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Juhaeri. (2012). Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran. Diakses pada tanggal tanggal 27 April 2013 dari <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/10/juhaeri-Pengantar-Multimedia-Untuk-Media-Pembelajaran.pdf>
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

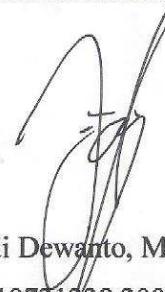
Mengetahui,

Penguji Skripsi



Dr. Putu Sudira  
NIP. 19641231 198702 1 063

Dosen Pembimbing Skripsi



Adi Dewanto, M. Kom.  
NIP. 19721228 200501 1 001