

## BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Implementasi Aplikasi

Berikut ini merupakan tampilan implementasi dari *game* edukasi pengenalan nama dalam bahasa Inggris sebagai berikut :

- a. Tampilan menu utama



Gambar 5.1

#### Tampilan Menu Utama *Game* Edukasi

Tampilan pada menu utama ini terdapat background natural yang terdapat tiga pohon dan disetiap pohon ada menu pilihan untuk masuk/ memulai game, ditambah gambar kartun animasi untuk masuk ke menu biodata diri. Menu belajar pada pohon merupakan gambar untuk masuk ke pengenalan nama hewan, buah-buahan dan benda, menu quisioner pada pohon yang lain untuk masuk ke uji pengetahuan dan menu pada gambar pohon berikut untuk masuk ke tentang pengembangan.

- b. Tampilan menu pengenalan nama hewan halaman 1



Gambar 5.2

Tampilan menu pengenalan nama hewan halaman 1

Tampilan menu pengenalan nama hewan halaman 1 (satu) terdapat 10 (sepuluh) gambar hewan yang berbeda yaitu : Burung, Ikan Mas, Ikan Clown, kupu-kupu, kuda, gajah, kucing, rusa, jerapah, dan domba. Jika diklik maka akan menuju tampilan gambar hewan beserta nama hewan dalam bahasa indonesia dan inggris, dan bila tombol *next* diklik maka akan kemenu pengenalan nama buah-buahan halaman 2 (dua).

- c. Tampilan menu pengenalan nama buah-buahan halaman 2



Gambar 5.3

Tampilan menu pengenalan nama buah-buahan halaman 2

Tampilan menu pengenalan nama buah-buahan halaman 2 (dua) juga terdapat 10 (sepuluh) gambar buah yang berbeda yaitu : Mangga, Apel, Pepaya, Nanas, Alpukat, Jeruk, Pisang, Semangka, Anggur, dan Strawberry. Jika diklik maka akan menuju tampilan gambar buah beserta nama buah dalam bahasa indonesia dan inggris, bila tombol *next* diklik maka akan kemenu pengenalan nama benda halaman 3 (tiga) dan bila tombol *back* diklik maka akan kembali ke menu pengenalan nama hewan halaman 1 (satu).

d. Tampilan menu pengenalan nama benda halaman 3

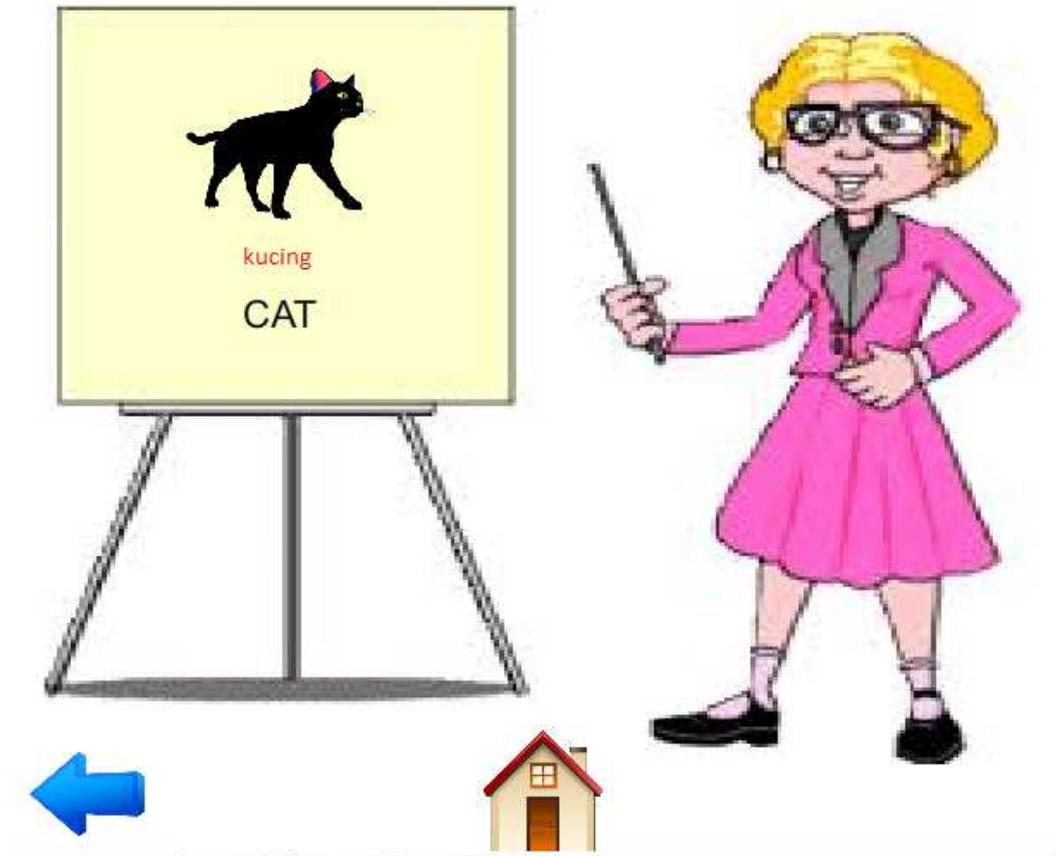


Gambar 5.4

Tampilan menu pengenalan nama benda halaman 3

Tampilan menu pengenalan nama benda halaman 3 (tiga) juga terdapat 10 (sepuluh) gambar benda yang berbeda yaitu : Meja, Pintu, Lampu, Papan tulis, Kipas angin, Tas, Buku, Topi, Mobil, Kursi. Jika diklik maka akan menuju tampilan gambar benda tersebut beserta nama benda dalam bahasa indonesia dan inggris. Tombol *home* untuk kembali kemenu utama dan tombol *back* untuk kembali ke halaman 2 (dua).

- e. Tampilan menu tampilan hasil pengenalan nama hewan



Gambar 5.5

Tampilan menu hasil pengenalan nama hewan

Tampilan menu hasil pengenalan nama hewan ini merupakan hasil yang didapat pada saat mengklik salah 1 (satu) gambar menu pengenalan nama hewan, untuk kembali ke menu utama klik menu *home* pada tampilan dan untuk kembali kemenu nama hewan kembali klik tombol *back* pada tampilan.

f. Tampilan menu uji pengetahuan

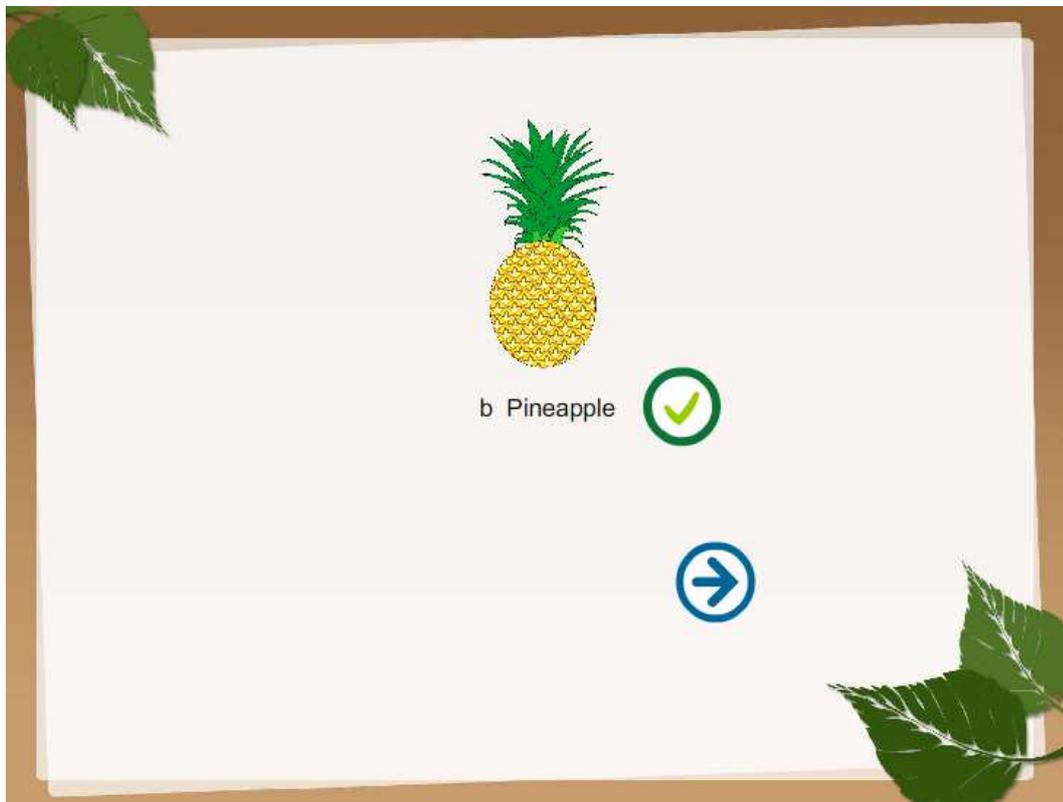


Gambar 5.6

Tampilan menu hasil uji pengetahuan halaman 1

Tampilan menu uji pengetahuan halaman 1 (satu) ini terdapat soal tebak gambar pilihan ganda bahasa inggris, di uji kemampuan ini untuk masuk ke menu selanjutnya harus bisa menjawab soal pertanyaan.

- g. Tampilan menu hasil uji pengetahuan jika menjawab benar



Gambar 5.7

Tampilan menu hasil uji pengetahuan jika menjawab benar

Tampilan menu hasil uji pengetahuan ini merupakan hasil yang didapat pada saat menjawab benar pada soal pertanyaan, dan untuk masuk ke uji pengetahuan selanjutnya klik tombol *next* pada tampilan.

- h. Tampilan menu hasil uji pengetahuan jika menjawab salah



Gambar 5.8

Tampilan menu hasil uji pengetahuan jika menjawab salah

Tampilan menu hasil uji pengetahuan ini merupakan hasil yang didapat pada saat menjawab salah pada test pengetahuan, untuk kembali kemenu utama klik tombol *home* pada tampilan.

i. Tampilan menu tentang pengembangan



Gambar 5.9

Tampilan menu tentang pengembangan

Tampilan menu hasil pengembangan ini menampilkan data diri beserta foto, simbol STMIK Atma Luhur untuk menampilkan denah lokasi kampus, dan untuk kembali kemenu utama klik tombol *home* pada tampilan.

## 5.2 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *black box* merupakan pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit yang telah dibuat. Dengan kata lain, *black box* merupakan user testing. Pengujian sistem game edukasi pengenalan nama dalam bahasa Inggris menggunakan teknik *blackbox* sebagai berikut :

Tabel 5.1  
*Blackbox Testing*

No.	<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Benar/ Salah
1	Pengguna klik menu belajar pada menu utama	Bila klik menu belajar pada menu utama akan tampil menu pengenalan nama hewan halaman 1 (pertama)	B
2	Pengguna klik menu Quisioner pada menu utama	Bila klik menu kuisisioner pada menu utama maka akan tampil menu uji pengetahuan nama hewan halaman 1 (pertama)	B
3	Pengguna klik menu data pribadi pada menu utama	Bila klik menu data pribadi pada menu utama akan tampil menu tentang pengenalan diri	B
4	Pengguna klik jawaban yang benar pada menu kuisisioner	Bila klik jawaban yang benar maka akan tampil jawaban yang benar	B
5	Pengguna klik menu <i>home</i> pada setiap menu	Bila klik menu <i>home</i> pada setiap menu maka akan kembali ke menu utama	B
6	Pengguna klik tombol <i>back</i> pada setiap menu	Bila klik tombol <i>back</i> maka akan kembali ke halaman sebelumnya	B

7	Pengguna klik tombol <i>next</i> pada setiap menu	Bila klik tombol <i>next</i> maka akan kehalaman berikutnya	B
8	Pengguna klik gambar burung pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar burung pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar burung beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
9	Pengguna klik gambar ikan mas pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar ikan mas pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar ikan mas beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
10	Pengguna klik gambar ikan clown pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar ikan clown pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar ikan clown beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
11	Pengguna klik gambar kupu-kupu pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar kupu-kupu pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar kupu-kupu beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
12	Pengguna klik gambar kucing pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar kucing pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar kucing beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
13	Pengguna klik gambar kuda pada	Bila klik gambar kuda pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan	B

	menu pengenalan nama hewan halaman 1	tampil gambar kuda beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	
14	Pengguna klik gambar gajah pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar gajah pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar gajah beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
15	Pengguna klik gambar rusa pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar rusa pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar rusa beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
16	Pengguna klik gambar jerapah pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar jerapah pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar jerapah beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B
17	Pengguna klik gambar domba pada menu pengenalan nama hewan halaman 1	Bila klik gambar domba pada menu pengenalan nama hewan halaman 1 akan tampil gambar domba beserta nama dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	B

### 5.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dilakukan, maka, dapat, diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Game ini di kembangkan untuk membantu anak-anak yang kesulitan dalam mengenal dan memahami nama-nama hewan, buah, dan benda dalam bahasa inggris sehingga membantu guru mempermudah dalam proses mengajar.
- b. Game edukasi pembelajaran bahasa inggris ini dibangun agar anak-anak tidak bosan dalam belajar dan dapat membantu siswa dalam mengingat nama-nama hewan dengan lebih mudah dibandingkan dengan cara konvensional.
- c. Dengan adanya game edukasi ini, dapat membantu menghilangkan siswa menghilangkan ketakutan untuk mencoba belajar bahasa inggris.
- d. Game edukasi pembelajaran bahasa inggris ini dibangun dengan menggunakan program Adobe Flash yang menampilkan berbagai animasi gambar binatang, buah-buahan, benda dan penjelasan artinya dalam bahasa inggris.

### 5.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka penulis dapat menyarankan sebagai berikut :

- a. Pembuatan *game* yang dibuat ini dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal animasi agar terlihat lebih menarik.
- b. Pihak dari sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya bagi guru kelas 3 (tiga) SD Negeri 18 Pangkalpinang perlu mempelajari dan menguasai *game* edukasi pembelajaran bahasa inggris ini, sehingga materi pendidikan dapat dipahami dan disenangi oleh siswa.
- c. Dengan meningkatnya teknologi di dunia pendidikan, para siswa kelas 3 (tiga) SD perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk proses pembelajaran agar mudah dipahami dan dimengerti oleh para siswa.