

**ENGLISH EDUCATIONAL GAMES  
FOR STUDENTS BASED ON ANDROID**

**Dayanni Vera Versanika<sup>1</sup>, Siti Zakiyah<sup>2</sup>, Khoirida Aelani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STMIK BANDUNG

Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Bandung  
JL. Cikutra 113, Bandung 40124, INDONESIA

Contact address:

[dayannivv@stmik-bandung.ac.id](mailto:dayannivv@stmik-bandung.ac.id)

---

**Abstrak**

Seiring dengan kemajuan teknologi pembelajaran secara teoritis dirasa kurang optimal, karena kecenderungan anak yang lebih senang dengan permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perlu adanya pembelajaran yang inovatif guna menarik minat anak untuk mempelajari Bahasa Inggris. Salah satu hal yang tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi adalah game edukasi.

Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris dengan dengan metode *waterfall*. Game Edukasi ini berbasis *Android* dengan menggunakan *software Unity3D*. Game edukasi diiringi dengan instrument music dan suara yang dapat menarik siswa untuk belajar. Penerapan Game Edukasi dilakukan pada SDN Cimurid. Game ini bermanfaat untuk mengasah logika dan daya pikir sehingga mempermudah anak dalam memahami materi belajar.

**Kata Kunci: Android, Bahasa Inggris, Game Edukasi, Waterfall, Software Unity3D**

---

**Abstract**

*Along with advances in learning technology, theoretically it is felt to be less than optimal, because of the tendency of children who are more happy with games compared to conventional learning. There needs to be innovative learning to attract children's interest in learning English. One of the things that cannot be separated from technological developments is educational games.*

*Development of English Educational Games using the waterfall method. This educational game is based on Android using Unity3D software. Educational games are accompanied by musical instruments and sounds that can attract students to learn. The application of educational games is carried out at SDN Cimurid. This game is useful for sharpening logic and thinking power so that it makes it easier for children to understand learning material.*

**Keywords : Android, English, Educational Games, Waterfall, Software Unity3d**

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

SD Negeri Cimurid adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Ciwalen, Kec. Warungkondang, Kab. Cianjur, Jawa Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri Cimurid berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Di setiap sekolah terdapat mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya bahasa Inggris.

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di SDN Cimurid masih secara teoritis dan dirasa kurang optimal, karena kecenderungan anak yang lebih senang dengan permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perlu adanya pembelajaran yang inovatif guna menarik minat anak untuk mempelajari bahasa Inggris. Salah satu hal yang tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi adalah game edukasi. Game tidak sekedar sebagai media bermain, game juga bisa bermanfaat bagi siswa sekolah dasar untuk mengasah logika dan daya pikir sehingga mempermudah anak dalam memahami materi belajar.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan sebuah inovasi dengan mengembangkan sebuah game sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Dalam studi kasus ini, penulis tertarik untuk membuat sebuah game edukasi bahasa Inggris berbasis android untuk menarik minat belajar siswa, mempermudah dalam mempelajari dan memahami bahasa Inggris serta menjadikan anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dihadapi antara lain sebagai berikut:

1. Siswa lebih senang dengan permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Siswa tidak mudah memahami dan mempelajari materi bahasa Inggris yang diberikan secara teoritis.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan membuat Aplikasi Edukasi Bahasa Inggris berbasis Android yang diharapkan dapat:

1. Menarik minat anak untuk mempelajari Bahasa Inggris.
2. Mengasah logika dan daya pikir sehingga mempermudah anak dalam memahami materi belajar.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yaitu sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan terperinci, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam laporan Skripsi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Game ini hanya berisi materi untuk belajar abjad, angka, buah, dan bangun ruang.
2. Game ini berisi quiz yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur pemahaman siswa pada materi bahasa Inggris.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penyusun gunakan adalah metode terstruktur (aliran data) dengan metode sebagai berikut:

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode untuk mendapatkan data yang diperlukan adalah:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)  
Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara:
  - a. Pengamatan (*Observation*)  
Dalam hal ini untuk Mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung.
  - b. Wawancara (*Interview*)  
Dalam hal ini dilakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi dan dilakukan tanya jawab dengan orang yang berkaitan.
2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)  
Penelitian kepustakaan adalah penelitian dengan sumber-sumber kepustakaan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang memadai, dalam hal ini datadan keterangan dikumpulkan dari sumber- sumber seperti buku-buku teks, bacaan-bacaan, bahan-bahan perkuliahan serta materi-materi lainnya yang berhubungan dengan masalah.

#### 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode SDLC yang pertama adalah waterfall. Metode waterfall adalah metode kerja yang menekankan fase- fase yang berurutan dan sistematis. Disebut waterfall karena proses mengalir satu arah "ke bawah" seperti air terjun.

Metode waterfall ini harus dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahap yang ada.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja. Game sendiri mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya: sebagai penghilang stres karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain game tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya.

### 2.2 Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan Bangun Ruang jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala Bangun Ruang dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan ajar, sehingga dapat merangsang minat,

sikap dan kepercayaan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

### 2.3 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada Abad Pertengahan Awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia.

Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, dan sejumlah negara-negara Karibia; serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat. Bahasa Inggris adalah bahasa ibu ketiga yang paling banyak dituturkan di seluruh dunia, setelah bahasa Mandarin dan bahasa Spanyol. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa kedua dan bahasa resmi oleh Uni Eropa, Negara Persemakmuran, dan Perserikatan Bangsa-Bangsa, serta beragam organisasi lainnya.

Bahasa Inggris berkembang pertama kali di Kerajaan Anglo-Saxon Inggris dan di wilayah yang saat ini membangun Ruang Skotlandia tenggara. Setelah meluasnya pengaruh Britania Raya pada abad ke-17 dan ke-20 melalui Imperium Britania, bahasa Inggris tersebar luas di seluruh dunia. Di samping itu, luasnya penggunaan bahasa Inggris juga disebabkan oleh penyebaran kebudayaan dan teknologi Amerika Serikat yang mendominasi di sepanjang abad ke-20. Hal-hal tersebut telah menyebabkan bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa utama dan secara tidak resmi (*de facto*) dianggap sebagai *lingua franca* di berbagai belahan dunia.

### 2.4 Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan disertai pembelajaran. Game (aplikasi) edukasi digunakan untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Dalam batas-batas ini, maka gadget masih memberikan manfaat positif bagi anak.

Menurut Dr. Larry Rosen dari California State University D.Hills, menggunakan gadget seperti smartphone dan tablet untuk edukasi, masih punya dampak positif bagi anak-anak. Layar sentuh dapat berperan sebagai media pembelajaran sentuh-menentuh, aplikasi dan games edukasi, bisa membantu kemampuan komunikasi nonverbal anak-anak berkembang cepat. Bukan cuma buat anak-anak normal, bagi yang menderita mental

disorder pun dapat bermanfaat, sebagai alat terapi yang menarik. Meski begitu Dr. Rosen mengingatkan agar para orangtua tidak membiarkan anaknya bermain gadget sendiri, selain itu penggunaan gadget jangan sampai menjauhkan anak-anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, baik teman atau keluarga. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak juga sangat dianjurkan, jangan sampai salah pilih aplikasi. Untuk lebih amannya, batasi penggunaan gadget jangan lebih dari 30 menit per satu kali bermain, jeda sebentar dengan berjalan, bergerak, ke toilet, menggerakkan tubuh atau memandang kearah jauh untuk relaksasi mata dan tubuh. (Ir. Jarot Wijanarko, M.Pd. , Ir. Ester Setiawati, M.Pd. , 2016).

## 2.5 Android

Android adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti "Robot yang menyerupai manusia". Logo Android sendiri, dicerminkan seperti sebuah robot berwarna hijau, yang mengacu kepada arti kata Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Di dunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac, dan Linux. Di dunia mobile device (smartphone dan tablet), sistem operasi yang menguasai pasar saat ini adalah Android. Menurut data market share dari Gartner, Inc. pada pertengahan awal tahun 2013, Android memegang 79% market share smartphone di seluruh dunia. iOS yang merupakan sistem operasi dari iPhone menduduki peringkat kedua dengan 14,2%, lalu disusul Windows Phone di peringkat ketiga dengan 3,3%, dan Blackberry di peringkat keempat dengan 2,7% market share. Di dunia tablet, Android juga mendominasi dengan 56% market share. iOS dengan iPad-nya kembali menduduki peringkat kedua dengan 40% market share. (Alfa Satyaputra, M.Sc. & Eva Maulina Aritonang, S.Kom. 2016).

## 2.6 Unity

Aplikasi unity 3D adalah game engine merupakan sebuah software pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu game, meskipun tidak selamanya harus

untuk game. Contohnya adalah seperti materi pembelajaran untuk simulasi membuat SIM. Kelebihan dari game engine ini adalah bisa membuat game berbasis 3D maupun 2D, dan sangat mudah digunakan.

Unity merupakan game engine yang ber-multiplatform. Unity mampu di publish menjadi Standalone (.exe), berbasis web, berbasis web, Android, iOS Iphone, XBOX, dan PS3.

Walau bisa dipublish ke berbagai platform, Unity perlu lisensi untuk dapat dipublish ke platform tertentu. Tetapi Unity menyediakan untuk free user dan bisa di publish dalam Bangun Ruang Standalone (.exe) dan web. Untuk saat ini Unity sedang di kembangkan berbasis AR (Augment Reality).

Untuk mengaktifkan lisensi, Unity perlu adanya lisensi. Sebagai contoh ketika ingin mengaktifkan free user, langkah pertama adalah mendownload softwarena secara gratis pada web <http://unity3d.com/>. Setelah selesai instalasi, maka Unity meminta untuk terhubung dengan internet untuk aktifasinya. Lalu selesai unity akan otomatis run ke program. Untuk langkah selanjutnya Unity tidak perlu lagi memerlukan koneksi internet saat menjalankan aplikasinya.

Unity bukan software game engine baru, sehingga banyak tutorial yang tersebar luas, bahkan banyak game dan tutorial untuk Unity yang telah beredar. Unity cepat berkembang dikarenakan bisa free user dan banyak di implementasikan ke berbagai platform disamping banyaknya tutorial yang bisa dengan mudah dicari.

Dengan Uity3D kita dapat membuat game 3D, FPS dan 2d game bahkan Game Online, fitur-fitur lain tentang Unity berikut selengkapnya:

1. Membuat Game 2D / 3D
2. Membuat Game FPS
3. Membuat Game Online.
4. Dukungan Konversi: Mobile Android, Iphone, Blackberry, Windows, Linux, Flash, Web player.
5. Online Publish Google Play, Android market.
6. Dukungan kode: C#, Javascript dan Boo.
7. Dukungan Extensi file, 3ds, obj, fbx.

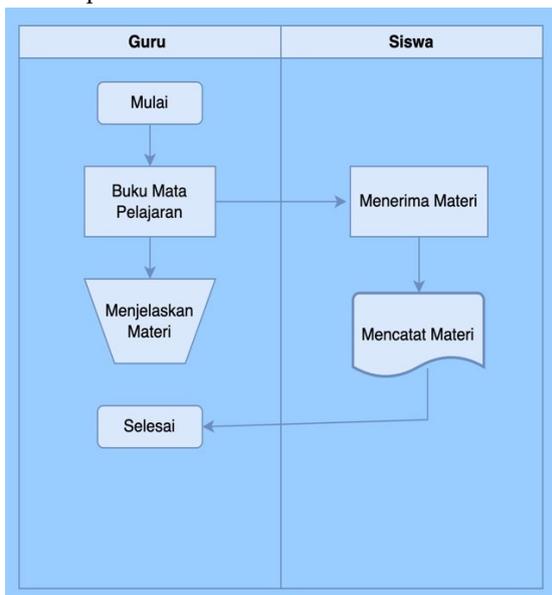
## 3. ANALISIS SISTEM

### 3.1 Analisis Penelitian

Analisis yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan wawancara yang dilakukan di SDNegeri Cimurid Ds.Ciwalen, Kec.Warungkondang, Kab Cianjur Kode Pos 43261.

### 3.2 Analisis Prosedur Sistem Yang sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk menguraikan suatu sistem dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi. Adapun sistem yang sedang berjalan, digambarkan pada flowmap berikut:



Gambar 3.2 Flowmap diagram yang berjalan

Pada Gambar 3.2 menjelaskan bahwa guru memaparkan materi pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa dengan metode ceramah dan media papan tulis sesuai kurikulum yang berlaku. Kemudian siswa yang belum memahami pelajaran, diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Jika siswa sudah memahami materi yang dijelaskan maka materi tersebut akan diujikan, setelah melakukan ujian siswa akan diberikan nilai.



Gambar 3.3 Flowmap Diagram yang diusulkan

### 3.3 Analisis Yang Diusulkan

Analisis Masalah Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dimana metode pembelajarannya yang monoton sehingga mengurangi minat belajar siswa. Disamping itu masih sedikit aplikasi Game pada Android yang mempunyai nilai edukasi. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu aplikasi Game edukasi bahasa Inggris dengan tampilan yang menarik untuk menambah semangat belajar siswa.

#### 4. PERANCANGAN SISTEM

##### 4.1 Perancangan sistem menggunakan Use Case Diagram

Tahap pertama dalam merancang sebuah sistem yaitu mendesain use case diagram. Adapun langkah-langkah membuat use case diagram adalah sebagai berikut;

1. Siswa melakukan login terlebih dahulu untuk masuk ke game.
2. Siswa dapat memilih menu play dan support me.
3. Jika siswa ingin mempelajari materi dan quis masuk ke menu play.
4. Siswa memilih materi dan quis yang ingin dipelajari

##### Identifikasi Aktor

NO	Aktor	Deskripsi
1	Siswa	Orang yang memainkan game untuk belajar materi bahasa Inggris

Tabel 4.1 Use Case Diagram Definisi Aktor

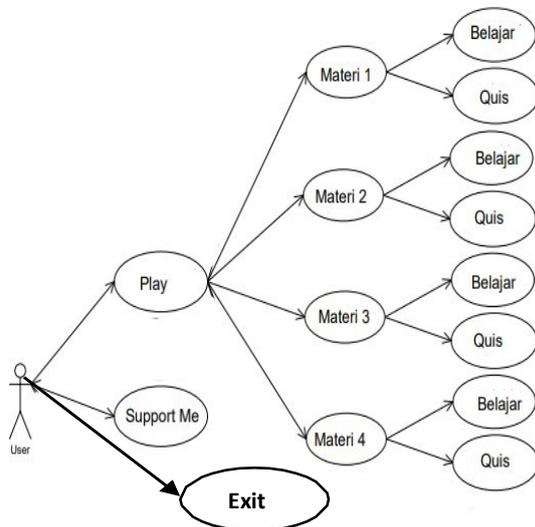
##### Definisi Use Case Game

No		Deskripsi	Aktor
1	Login	Use case ini merupakan proses login dari user yang mengakses game	Siswa
2	Play	Use Case ini berfungsi untuk masuk ke materi yang akan dipelajari	Siswa
3	Materi	Use Case ini menggambarkan materi yang akan diakses	Siswa
4	Belajar	Use case ini menggambarkan fungsi dari game untuk belajar	Siswa

5	Quis	Use case ini menggambarkan fungsi dari game untuk mengikuti quis	Siswa
6	Exit	Use case ini menggambarkan fungsi untuk keluar dari game	Siswa

**4.2 Perancangan Prosedur**

**4.2.1 Use Case Diagram Games Edukasi setelah perancangan.**



Gambar 4.1 Use Case Diagram Game Edukasi

Use case diagram pada game edukasi yang akan dibuat menggambarkan interaksi antara user dengan game edukasi. Use case diagram dari game edukasi Android untuk belajar bahasa Inggris digambarkan dibawah ini. Diagram tersebut memiliki 1 (satu) actor yaitu user dan 8 (delapan) use case. Game edukasi Android ini memiliki 2 (dua) menu utama, yaitu menu menu Play dan Support Me. Use case diagram menggambarkan user dapat membuka menu Play game dan Support Me. Jika user membuka menu Play game, ada pilihan Materi 1, Materi 2, Materi 3 dan Materi 4. Sedangkan jika user membuka menu Support Me, maka akan menampilkan nama pembuat game.

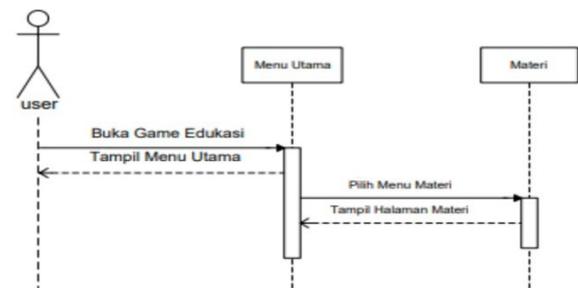
**4.2.2 Sequence Diagram Game Edukasi**

Sequence diagram pada game edukasi yang akan dibuat menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Sequence diagram dari game edukasi Android untuk belajar bahasa Inggris ini terbagi kedalam dua diagram, yaitu : sequence diagram menu materi, dan sequence diagram menu kuis. Pada gambar dibawah ini menggambarkan message yang dikirim dan diterima apabila user memilih

menu materi. Pada awalnya, user membuka game

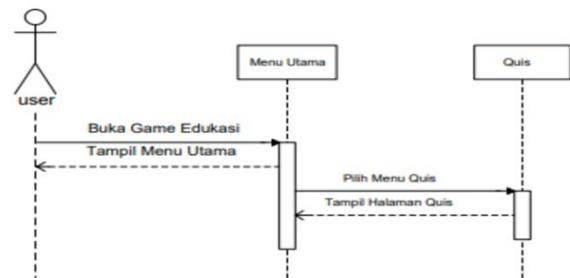


edukasi, kemudian game tersebut menampilkan halaman menu utama. Pada halaman menu utama, user memilih menu materi, kemudian game menampilkan halaman materi.



Gambar 4.2 Sequence Diagram Msateri setelah perancangan

menggambarkan message yang dikirim dan diterima apabila user memilih menu quis. Pada awalnya, user membuka game edukasi, kemudian game tersebut menampilkan halaman menu utama. Pada halaman menu utama, user memilih menu quis, kemudian game menampilkan halaman kuis.



Gambar 4.3 Sequence Diagram Kuis setelah perancangan

**5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

**5.1 Implementasi Antarmuka**

**5.1.1 Halaman Home**

Halaman Home merupakan halaman awal yang sekaligus menjadi halaman pusat dari aplikasi ini. Di halaman ini terletak semua menu utama dari aplikasi Game Bahasa Inggris.

Gambar 5.1 Tampilan Halaman Awal Game

**5.1.2 Halaman Pilih Ruang Game**

Halaman Pilih Ruang Game merupakan halaman yang harus dilalui sebelum memasuki game, disini user bisa memilih ruangan yang ingin dimainkannya. Halaman ini akan muncul jika kita menekan tombol play di halaman home.



Gambar 5.2 Halaman Pilih Ruang Game

**5.1.3 Halaman Support Me**

Pada halaman support me, terdapat informasi mengenai game ini, salah satunya data pembuat game.



Gambar 5.3 Halaman Support Me

**5.1.4 Halaman Materi**

Halaman Materi adalah halaman dimana user dapat belajar Bahasa Inggris mengenai Abjad, Angka, Buah dan Bangun Ruang yang akan disajikan dalam Bangun Ruang gambar yang menjadi bahan utama pada game aplikasi ini. Di halaman ini terjadi proses playback suara benda yang muncul pada layar.



Gambar 5.4 Halaman Materi Abjad



Gambar 5.5 Halaman Materi Angka



Gambar 5.6 Halaman Materi Buah



Gambar 5.7 Halaman Materi Bangun Ruang

**5.1.5 Halaman Kuis**

Halaman ini merupakan halaman utama aplikasi game ini dimana pada halaman ini user dapat melakukan permainan menentukan gambar dengan kata yang benar.



Gambar 5.8 Halaman Kuis Abjad



Gambar 5.8 Halaman Kuis Buah



Gambar 5.9 Halaman Kuis Angka



Gambar 5.10 Halaman Kuis Bangun Ruang

Apabila soal-soal tersebut sudah diselesaikan, maka akan muncul tampilan skor di layar, dimana skor maksimal dalam tiap kuis adalah 100 poin dan akan mengalami pengurangan 10 poin setiap user melakukan kesalahan dalam menentukan gambar seperti pada gambar 5.12, 5.13, dan 5.14.



Gambar 5.12 Halaman Jika Jawaban Benar



Gambar 5.13 Halaman Jika Jawaban Salah



Gambar 5.14 Halaman Skor

Pengujian merupakan tahapan yang cukup penting pada akhir proses pembuatan aplikasi ini. Pada tahapan ini penulis membuat tabel hasil uji Black-Box mengenai kinerja software aplikasi game yang penulis buat. Dari hasil uji Black-Box yang tertuang dalam tabel tersebut, penulis akan tahu tentang sejauh mana fitur software aplikasi dapat berfungsi sesuai dengan seharusnya.

### 5.1.7 Hasil Uji Black-Box

Tabel 5.1 Hasil Uji Black-Box

No	Fungsi	Deskripsi	Hasil
1	Menu Play	Menamp ilkan Materi yang akan dipelajar i	Suks es
2	Menu Support Me	Menamp ilkan Nama Penulis dan Dosen Pembimbing	Suks es
3	Materi Abjad	Menamp ilan materi abjad yang akan dipelajari	Suks es
4	Materi Angka	Menamp ilan materi angka yang akan dipelajar i	Suks es
5	Materi Buah	Menamp ilan materi buah yang akan dipelajar i	Suks es
6	Materi Bangun Ruang	Menamp ilan materi Bangun Ruang Ruang yang akan dipelajar i	Suks es
7	Kembali	Kembali ke halaman Utama.	Suks es

### 5.1.6 Pengujian dan Analisis

8	Panah ke kanan dan kiri	Pindah ke gambar sebelum dan selanjutnya.	Suks es
9	Exit	Keluar dari Aplikasi.	Suks es

**5.1.1 Hasil Uji Pengguna**

Pengujian media pembelajaran game edukasi Bahasa Inggris ini dilakukan di SDN Cimurid. Berikut ini adalah hasil penilaian dari tiga siswa yang dijadikan sample.

Tabel 5.2 Angket Uji Coba Untuk Siswa Pertama

No	Aspek	Butir Penilaian	Skor
1	Tampilan	Saya tertarik dengan game ini	9
		Saya suka dengan warna yang ada di game ini	8
		Saya bias membaca teks yang terdapat di game	8
		Gambar yang terdapat pada game ini mudah saya mengerti	8
		Saya tertarik dengan suara di game ini	9
2	Penyajian	Saya paham tujuan game ini	8
		Game ini mudah saya mainkan	9
		Tulisan di game ini mudah saya mengerti	8
3	Proses Belajar	Saya bias belajar dengan menggunakan game ini	8
		Saya merasa senang memainkan game ini	8
		Saya tertarik dengan game ini	8
Jumlah			91
Presentase (%)			91%

Kriteria Penilaian	Baik

**6. PENUTUP**

**6.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan adalah game edukasi ini mempunyai 2 menu utama yaitu *Menu Play* yang berisi 4 materi tentang Bahasa Inggris dan *Menu Support Me* yang berfungsi untuk menampilkan nama pembuat games. Dalam menu materi ada dua menu utama yang tersedia yaitu *learn and kuis* untuk menguji hasil pembelajaran dengan menggunakan games edukasi berbasis android.

**6.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan game edukasi yang berisi mengenai materi abjad, angka, buah dan ruang bangun.
2. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan game edukasi dengan menggunakan gambar 3D, sehingga gambar lebih menarik.
3. Penggunaan game edukasi disarankan agar didampingi oleh guru atau orang tua.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Ahmad, NU. (2020). *Pengertian JavaScript, Keuntungan dan Kekurangan Menggunakannya*.

[2] Atmoko Nugroho, BAP. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Semarang: Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang.

[3] M.I.Rahayu, Andi Muh. Syahrul, Faiqunisa, "Aplikasi Game "Semaphore" berbasis android", *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* Vol. 8 No 1, Juni 2019.

[4] Deri Aditra Nugroho, dkk. (2017). *Membangun Game Edukasi "Mathematic Maze" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar*. Makassar:

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

- [5] Epriliyansyah, Andhika (2019). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android. Designing Educational Games Introduction to Calculations for Early Childhood Using RAD Method Based on Android*. Medan: Teknik Informatika Universitas Potensi Utama.
- [6] Ningsih, Gemala Wahyu. (2020). *Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- [7] Puspitasari, Cita. (2015). *Game Edukasi Android untuk Belajar Membaca Tanpa Mengeja (Desain, Pembuatan dan Evaluasi Sampel)*. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.