

## **RANCANG BANGUN APLIKASI *EDUCATION GAME* PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 8 PAGARALAM**

**Siti Aminah**

**Program Studi Teknik Informatika Sekolah Teknologi Pagaralam  
Jalan Masik Siagim No. 75 Simpang Mbacang Kec.Dempo Tengah Pagar Alam  
Sur-el: gosupeta@gmail.com**

---

*Abstract: Improving competitiveness and competitive advantage of all sectors, demanding human beings to have a higher quality capability in human resources, science and technology, so that people can survive in their life. One means that must be mastered in facing the era of globalization is the ability to communicate with english, so that English is highly emphasized mastery in indonesia. Research multimedia software learning english at SMP Negeri 8 Pagaralam aims to develop and evaluate multimedia software learning english for junior high school student. The methods used include concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. Education game applications are expected to help teachers provide materials to students by learning while playing to improve student learning in english lessons. This application is very effective and can be used as a tool that contains materials and practice of english for students in english language learning.*

**Keyword :** *Multimedia Learning, english, student SMP*

**Abstrak :** Meningkatkan daya saing dan keunggulan kompetitif dari semua sektor, menuntut manusia untuk mempunyai kemampuan yang semakin berkualitas baik dalam bidang Sumber Daya Manusia (SDM), ilmu maupun teknologi, agar manusia tetap mampu bertahan dalam kehidupannya. salah satu sarana yang harus dikuasai dalam menghadapi era globalisasi tersebut adalah kemampuan berkomunikasi dengan Bahasa Inggris, sehingga Bahasa Inggris sangat ditekankan penguasaannya di Indonesia. Penelitian multimedia pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaralam ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi perangkat lunak multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Metode yang dipakai meliputi *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Aplikasi *Education game* diharapkan dapat membantu guru memberikan materi kepada siswa dengan cara belajar sambil bermain untuk meningkatkan belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi ini dibangun dengan konsep multimedia yang ini sangat efektif dan dapat digunakan sebagai alat bantu yang berisi materi dan soal latihan Bahasa Inggris untuk siswa didalam pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci :** *Multimedia pembelajaran, Bahasa Inggris, Siswa SMP*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dimasa anak-anak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia sekarang. Masa anak-anak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar siswa dapat berkembang secara optimal. Pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat siswa itu paham, mengerti serta mampu berpikir lebih kritis. Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakatnya.

Menurut (Arizal, 2011), kemajuan dibidang teknologi dan persaingan yang semakin ketat, agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Oleh sebab itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu dikenalkan dan dipelajari. Karena Bahasa Inggris bukan merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Penulis memilih siswa SMP sebagai target *user* karena mempertimbangkan kesulitan proses pembelajaran secara teoritis pada siswa mengingat siswa lebih suka bermain. Dengan adanya *education game* diharapkan dapat

mengatasi masalah tersebut. Masuknya *game* dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena siswa tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan. Lalu dengan adanya gambar dan suara yang muncul membuat siswa tidak merasa bosan, sebaliknya akan menumbuhkan rasa ingin tahu para siswa.

Menurut teori *education game* adalah media pembelajaran yang membuat siswa bermain sambil belajar, dimana siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan siswa sendiri. Siswa justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik.

Berdasarkan penelitian (Dony, 2013) Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). Penelitian ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran terhadap siswa, terutama yang berhubungan pada mata pelajaran hafalan yaitu geografi. Selama ini media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan guru mengajar menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran yang tidak efektif ini dapat ditanggulangi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *Game* edukasi ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Berdasarkan penelitian (Rohwati, 2012) Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPA Biologi tentang klasifikasi makhluk hidup bagi siswa kelas VII B SMP N 1 Wonosobo yang dilaksanakan pada semester 1 tahun 2009/2010. Pada siklus I diketahui hasil belajar meningkat tajam dari yakni dari 55,03 menjadi 81,71. Pada akhir siklus II hasil belajar meningkat menjadi 87,57. Jadi pembelajaran menggunakan *education game* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran

Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pagaralam merupakan salah satu Sekolah yang masuk dalam daftar Sekolah Model yang ada di Kota Pagaralam yang berdiri pada tahun 2003. SMP Negeri 8 dilengkapi dengan Teknologi pendukung seperti komputer, jaringan internet serta *LCD Proyektor* dan Lab Komputer, untuk mempermudah menerapkan aplikasi *education game* dengan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris.

Tujuan penelitian untuk merancang dan membangun aplikasi *Education Game* Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash cs6* di SMP N.8 Pagaralam

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut (Jogiyanto, 2005) rancang bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhankebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

### 2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut (jogiyanto, 2005) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2005), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

Menurut Jogiyanto (2004) Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Dan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan

membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

### 2.3 Pengertian *Education Game*

Menurut (Ghea, 2012) *Education game* adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

*Game* adalah kata Bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius. Macam-macam *game*, antara lain:

#### a. Aksi

*Game* ini macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain.

#### b. Aksi petualangan

*Game* ini memadukan *game play* aksi petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menyelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh atau menyeberangi sungai.

#### c. Simulasi, Konstruksi dan Manajemen

Pemain dalam *game* ini diberi keleluasaan untuk membangun dan

suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

#### d. Olahraga

*Geme* ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

#### e. *Puzzle*

*Geme puzzle* menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

#### f. Permainan Kata

*Word game* sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga

Jadi, *education game* adalah permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan siswa dalam suatu pelajaran tertentu dengan konsep bermain sambil belajar.

### 2.4 Pengertian Multimedia

Menurut (Suyanto, 2005) Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Rosch (1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara gambar dan teks. McCormick (1996). atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data,

media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).

Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkan dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Kegunaan multimedia antara lain adalah:

1. Pada bidang pemasaran, multimedia digunakan untuk persentasi atau mempromosikan produk atau gagasan yang ingin dipasarkan dalam bentuk yang lebih jelas dan memikat.
2. Pada bidang pendidikan, multimedia digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional
3. Pada bidang hiburan multimedia digunakan dalam program-program permainan untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif.
4. Pada bidang perfilman, multimedia digunakan untuk pembuatan film animasi, pembuatan film kartun sehingga film tersebut menjadi efektif dan efisien
5. Pada bidang kesehatan, multimedia dapat mendukung pelayanan dan fasilitas sistem kesehatan yang mempromosikan jasa dan

penelitian lewat situs Web Sistem Kesehatan.

## 2.5. Jenis-jenis Multimedia

### 1. Multimedia *interaktif*

Pengguna atau user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh : Game, Cd *interaktif*, aplikasi program dll.

### 2. Multimedia *hiperaktif*

Mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (*link*) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh : *world wide web, web site, mobile banking, game online* dll.

### 3. Multimedia *linear*

Adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video dll

### 4. Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya *Microsoft Power Point*.

### 5. Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah *software* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* dan *tacit knowledge*, mengandung fitur *asemen* untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk

tahapan pemecah masalah. Contohnya *macromedia authorware* atau *adobe flash*.

#### 6. *Hypermedia*

Dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan *link* pada sebuah *web*.

## 2.6. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini metode pengembangan menggunakan metode pengembangan sistem multimedia Menurut Sutopo (2003), metode pengembangan sistem multimedia terdiri atas enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*, tahapan multimedia ini dapat di jelaskan sebagai berikut:

### a. *Concept*

Tahap *concept* ini analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris dengan melakukan studi pendahuluan dengan guru kelas Tujuh SMP Negeri 8 Pagaram.

### b. *Design*

Pada tahap ini dilakukan penentuan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan

baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design.

### a. *Storyboard*

penggunaan *storyboard* bermanfaat bagi pembuat multimedia, pemilik multimedia dan sponsor. Bagi pengembang dan pemilik multimedia ,*storyboard* merupakan visual test yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan.

### b. *Flowchart View*

*Flowchart view* disebut juga diagram tampilan adalah diagram yang memberikan gambaran alir dari satu *scene* (tampilan) ke scene lainnya. dalam *flowchart* dapat dilihat komponen yang terdapat dalam suatu *scene* dengan penjelasan yang diperlukan

### c. *Material Collecting*

*Material collecting* adalah tahap dimana dilakukan pungumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan bahan ini antara lain buku ajaran pada kelas tujuh dengan materi belajar sederhana seperti *reading, writing, listening, game puzzle* dan tebak gambar . Bahan untuk pembuatan multimedia diantara lain gambar, clip art dan suara yang akan digunakan untuk membuat konten multimedia. Termasuk tombol, foto, animasi, soal test, video yang akan digunakan tiap scene aplikasi. Bahan

tersebut dikumpulkan dan nantinya akan menjadi Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris.

#### d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap design.

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat kerangka atau *background* seluruh menu-menu aplikasi multimedia. Kemudian memberi atribut-atribut berupa kata-kata warna tiap menu kemudian membuat tombol-tombol yang dibutuhkan pada menu multimedia.

Kemudian, pengisian materi didalam setiap menu dalam multimedia pembelajaran yang dibangun. Contoh penambahan antara lain tombol dapat ditekan untuk memunculkan sesuatu atau berpindah kemenu selanjutnya, penyatuan seluruh objek dalam *game* dan penambahan tersebut menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Cs6*.

#### e. *Testing*

Pada tahap *testing* dilakukan setelah tahap *assembly* selesai. Tahap *testing* dilakukan dengan tahap sistem multimedia oleh pengembang. Pada tahap ini akan dilakukan pengujian yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1. *Alpha testing software* yang digunakan sebagaimana mestinya dengan *software* yang tetap mengawasi apabila terjadi kesalahan, atau dengan kata lain uji coba dilakukan dalam lingkungan yang terkontrol.
2. *Beta testing* dilakukan dari sisi end user baik seorang maupun beberapa orang untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan.

#### f. *Distribution*

Tahap *distribution* merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukan evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

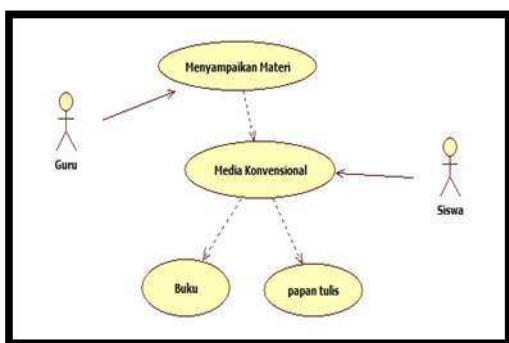
Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris ini akan didistribusikan dalam format *flash* yaitu file *..swf*.

## 2.7. Rencana Usulan Perancangan

### 2.7.1. Sistem Yang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan terhadap suatu multimedia pembelajaran, terlebih dahulu akan dianalisa sistem pembelajaran yang sedang berjalan dalam penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pagaralam. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari kelemahan sistem pembelajaran tersebut dan masalah yang dihadapi, dimana saat ini dalam

penyampaian materi Bahasa Inggris masih menggunakan media konvensional, yaitu menggunakan papan tulis dan buku sebagai alat bantu ajar dalam penyampaian materi Bahasa Inggris. Maka sistem pembelajaran dapat di lihat dalam gambar berikut

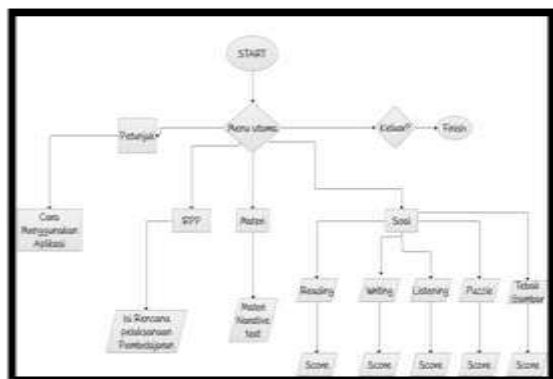


Gambar 1. Sistem Yang Berjalan

### 2.7.2. Sistem Yang Diusulkan



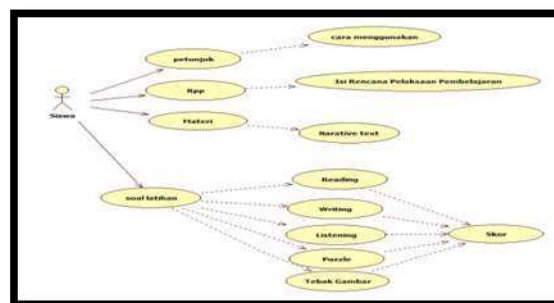
Gambar 2. Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. Flowchart Sistem Yang Diusulkan

Berikut adalah tampilan *flowchart* sistem yang diusulkan yang dapat dilihat pada gambar 3.3 ketika kita mulai aplikasi pada menu utama terdapat 5 sub menu pilihan yaitu menu petunjuk, RPP, materi, soal dan keluar. Pada menu petunjuk berisi tentang cara menggunakan aplikasi, pada menu RPP berisikan materi tentang rencana pelaksanaan pembelajaran pada SMP NEGERI 8 Pagaram. Dan pada menu materi berisikan materi tentang *narrative text* untuk menjawab soal yang berupa *reading*, *writing*, dan *listening*. Didalam menu soal terdapat 5 sub menu pilihan untuk menjawab soal dalam bentuk *reading*, *writing*, *listening*, *puzzle* dan tebak gambar yang menghasilkan skor. Pada menu keluar untuk mengakhiri aplikasi yang dijalankan.

### 2.7.3. Rencana Usul Perancangan Sistem



Gambar 4. Perancangan sistem

## 2.8. Rancangan Tampilan

### 2.8.1. Rancangan Halaman utama

Berdasarkan Gambar 3.5 pada saat program pertama kali dijalankan maka *user* dihadapkan pada tampilan utama aplikasi.





Gambar 5. Tampilan awal

### 2.8.2. Tampilan Menu Pilihan

Berdasarkan gambar dibawah tampilan menu utama yang terdiri dari 5 (Lima) pilihan menu, yaitu menu petunjuk, menu RPP, menu materi, menu soal dan menu keluar.



Gambar 6. Tampilan menu pilihan

### 2.8.3. Tampilan Menu Petunjuk

Pada tampilan menu petunjuk gambar 7. berisikan cara menggunakan aplikasi.



Gambar 7. Tampilan cara bermain

### 2.8.4. Tampilan Menu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Ketika siswa mengklik menu RPP terdapat 1 (satu sub menu) yang berisikan tentang Standar Kompetensi. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 8. Tampilan menu RPP

### 2.8.5. Tampilan Menu Materi

Pada menu materi berisikan materi tentang *reading*, *writing* dan *listening* untuk menjawab soal-soal.



Gambar .9 Tampilan menu materi

### 2.8.6. Tampilan Menu Soal

Di menu tampilan soal terdapat 5 sub menu pilihan untuk mengerjakan soal yaitu *reading*, *writing*, *listening*, *puzzle* dan *tebak gambar*.



**Gambar 10.** Tampilan Menu Soal

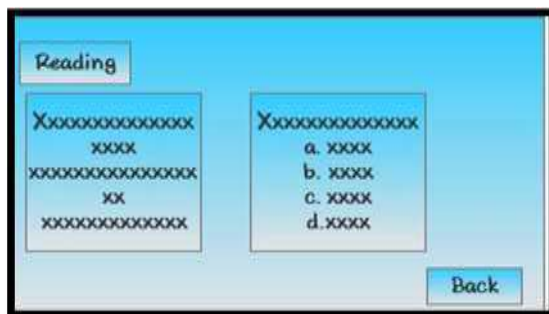
**2.8.7. Tampilan Soal Reading**

Sebelum mengerjakan soal *reading* siswa harus mengisi nama , dapat dilihat gambar dibawah ini.



**Gambar .11** Tampilan *Input* Nama

Pada gambar 12 dibawah ini menu *reading* berisikan soal tentang Bahasa Inggris kelas VII pada SMP Negeri 8 Pagaralam. Sebelum mengerjakan soal siswa harus membaca materi yang disamping. Soal berbentuk pilihan ganda.



**Gambar. 12** Tampilan Soal *Reading*



**Gambar. 13** Tampilan Skor

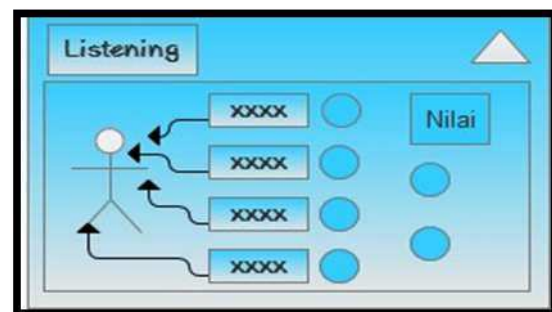
**2.8.8. Tampilan Soal Writing**

Sebelum mengerjakan soal *writing* siswa harus mengisi nama, dapat dilihat gambar dibawah ini.



**Gambar . 14** Tampilan *Input* Nama

Pada gambar 15 tampilan menu soal *writing* berisikan soal Bahasa Inggris untuk siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pagaralam dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong dengan mengetik.



**Gambar. 15** Soal *Listening*

### 2.8.9. Tampilan Menu *Listening*

Sebelum mengerjakan soal *Listening* siswa harus mengisi nama, dapat dilihat gambar dibawah ini.



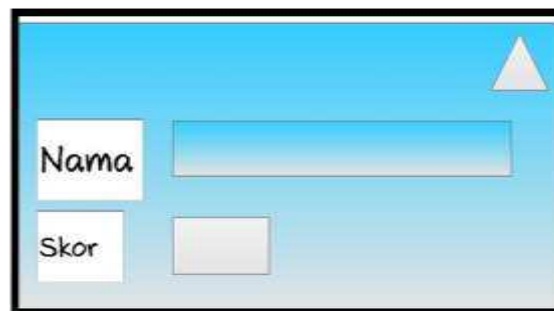
Gambar 16. Tampilan *Input Nama*

Pada gambar 17 tampilan menu *listening* berisikan soal bahasa inggris untuk siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pagaralam dengan mendengarkan soal yang ada diteks dan menjawab soal pilihan ganda.



Gambar 17 Tampilan Soal *Listening*

Setelah menjawab semua soal siswa dihadapkan pada halaman skor, hasil akhir dari soal *listening*



Gambar . 18 Tampilan Skor

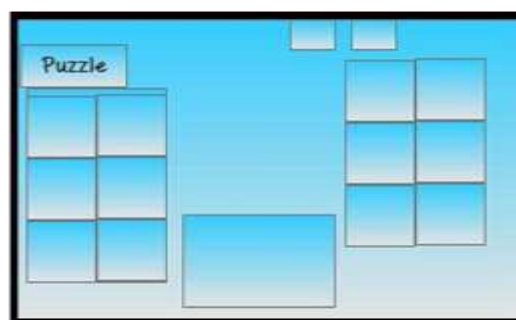
### 2.8.10. Tampilan *Puzzle*

Sebelum mengerjakan *game puzzle* siswa harus mengisi nama, dapat dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 19 Tampilan *Input Nama*

Pada tampilan menu *game puzzle*. Siswa harus meletakkan kepingan gambar dengan cepat. Karena ada waktu di setiap kepingan gambar terdapat skor, satu gambar 10 jika kepingan gambar yang harus disusun 10 nilai yang akan didapat siswa adalah 100.



Gambar. 20 Tampilan *Game puzzle*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari rancangan multimedia pembelajaran yang telah dibuat dapat dijalankan sesuai yang telah diharapkan. Program yang sudah dibuat diantaranya adalah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *game puzzle*, tebak gambar dan soal pilihan ganda materi untuk kelas VII SMP NEGERI 8 Pagaram. Hasil dari perancangan multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dengan program ini siswa dapat memahami materi dan mengerjakan soal dengan mudah. Dari segi tampilan multimedia lebih menarik dengan tampilan warna yang bagus dan banyak disukai banyak siswa karena dirancang secara interaktif. Tampilan pada menu utama di desain dan semenarik mungkin.

Aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 8 Pagaram yang dihasilkan dapat dioperasikan berupa Aplikasi multimedia yaitu berisi halaman petunjuk, halaman RPP, halaman materi dan halaman soal. Siswa dapat mengoperasikan multimedia dengan memilih menu-menu tersebut dan terdapat materi pelajaran untuk kelas Tujuh SMP Negeri 8 Pagaram. Seperti pada Menu Materi berisikan materi tentang *reading*, *writing* dan *listening*. Dalam menu soal terdapat 5 pilihan bentuk soal yaitu *reading*, *writing*, *listening*, *puzzle*, dan tebak gambar.

#### 3.1. Perangkat kebutuhan sistem

Untuk dapat menjalankan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis

Multimedia ini maka membutuhkan perangkat laptop atau komputer sebagai berikut:

1. Perangkat keras (*Hardware*) yang terdiri dari
  - a. *Processor* intel
  - b. *Hardisk* 500 GB
  - c. *RAM* 2GB
  - d. *Speaker*
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - e. *Windows* 7
  - f. *Macromedia Flash* 8 / *Adobe Flash* Cs6
  - g. *Adobe Photoshop* Cs6
  - h. *Axure RP* Pro 7.0
  - i. *StarUML*

#### 3.2. Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan dari hasil uji coba atau *testing education game* pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut ini adalah tampilan dari masing-masing menu yang ada pada *game puzzle* berbasis multimedia

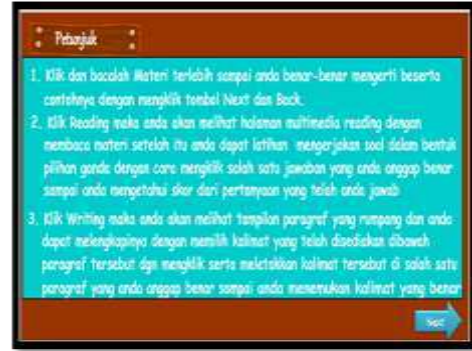
#### 3.3. Penyajian Desain Menu Utama

##### 3.3.1. Halaman Menu Utama

Sebelum siswa akan memulai memainkan Aplikasi ini siswa akan dihadapkan dengan menu *loading*. Desain halaman utama dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 21 Desain Menu Utama



Gambar 23. menu petunjuk

### 3.3.2. Halaman Menu Pilihan

Tampilan pada saat siswa akan memulai dan ada beberapa menu pilihan yaitu, menu petunjuk, menu RPP, menu Materi, menu Soal dan keluar.



Gambar 22. menu pilihan

### 3.3.3. Halaman Menu Petunjuk

Pada halaman petunjuk di halaman utama game yang didapat pada tampilan ini adalah tentang cara bermain, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

### 3.3.4. Halaman Menu RPP

Didalam menu RPP terdapat rencana kegiatan pembelajaran yang di berikan kepada siswa. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

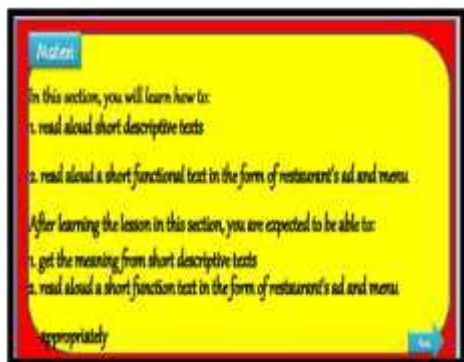


Gambar 24. menu RPP

### 3.3.5. Halaman Menu Materi

Halaman menu materi ini berisi tentang materi *reading*, *writing* dan *listening*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.





Gambar 25. menu Materi

### 3.3.6. Halaman Menu Pilihan Soal

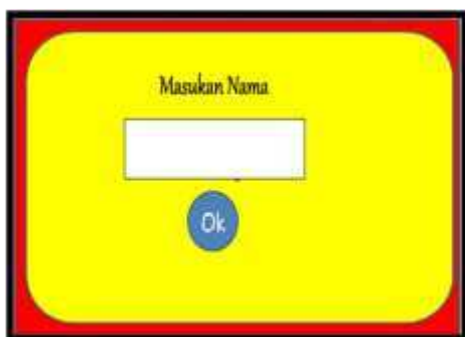
Tampilan soal latihan ada beberapa pilihan ketika siswa akan memulai memainkannya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 26. Halaman Pilihan Soal

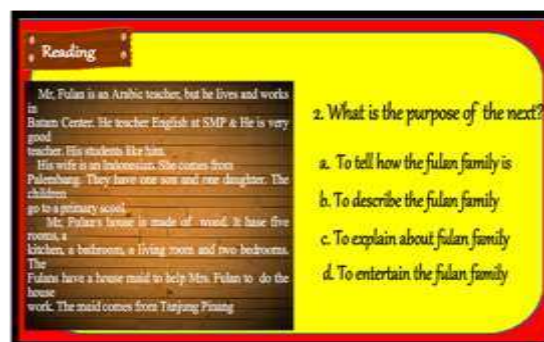
### 3.3.7. Halaman Reading

Sebelum mengerjakan soal *reading* harus mengisi nama, dapat dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 27. Input Nama

Pada tampilan menu soal *Reading*. Didalam menu soal yang berbentuk pilihan ganda.



Gambar 28 Halaman Soal Reading

## 4. SIMPULAN

Dengan adanya pembuatan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaram berbasis multimedia menggunakan *adobe cs 6*, sangat mungkin diperoleh multimedia pembelajaran yang modern dan menarik. Dari penelitian yang dilakukan pada sistem pembelajaran SMP Negeri 8 Pagaram maka penulis membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaram.
2. Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dibuat untuk memudahkan siswa-siswi, dan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar disekolah maupun di luar.

**DAFTAR RUJUKAN**

Anjaya, T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik Dan Hidrolik Berbasis *Adobe Flash CS6* Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif

Fitriyah & Busran (2015), Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone* Android. Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Padang.

Ghea Putri Fatma Dewi (2012). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta

Novaliandry Dony (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao)

Prof.Dr.Sugiyono (2016), Metode Penelitian Kombinasi *Mixed Methods*. Alfabeta, Bandung.

Radi Arizal (2011), *Education Game* Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Usia 4-12 Tahun. Universitas Bina Darma.

Raharjo Nathania (2013), Pembuatan *Game* Kecerdasan Verbal-Visual Untuk Siswa Tk-B. Teknik Informatika . Fakultas Teknik Universitas Surabaya.

Rinaldo (2015), Perancangan dan Implementasi e-learning pada SMA Muhammadiyah

Jari Berbasis Web. Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam.

Rohwati.M (2012), Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. Prodi Pendidikan IPA FMIPA UNNES Semarang.  
<http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>

Rosa & M.Shalahuddin (2014) ,Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung, Bandung.

Sukandi andi (2013) *Education Game* Pembelajaran Bahasa Inggris pada SMA PGRI Pagaralam. Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam.

Sulviana Evi, dkk (2010) , Rancang Bangun *Edugame* Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-Anak Berbasis *Unity 3D*. Prodi Teknik Informatika, STMIK, Palembang.

Sutopo Hadi Ariesto (2003), Multimedia Interaktif dengan Flash. Ghala ilmu

Suyanto.M (2005), Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Yogyakarta.