

PERANCANGAN EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS : SDN.58/VII TELUK RENDAH SAROLANGUN)

Adam Saputra¹, Beny, S.Kom, M.Sc², Agus Nugroho, M. Kom³
Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi
Jl. Jend Sudirman, Thehok, Jambi

E-Mail : ¹Nuezank@gmail.com, ²beny@stikom-db.ac.id, ³Agusnugroho @stikom-db.ac.id

ABSTRAK

media pembelajaran dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam pembentukan generasi di masa mendatang. Pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V di Sekolah Dasar, siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris, dengan materi dasar pengenalan nama hewan yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar mengenal jenis dan nama-nama hewan. Maka dari itu dibuatlah media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar. Untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan merancang sebuah aplikasi android dan metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah model waterfall. Dimana model ini telah terorganisasi secara teratur sehingga resiko akan terjadinya pengulangan proses langkah kerja akan terhindar sebab dilakukan secara berurutan. Sehingga memudahkan dan membantu guru mata pelajaran tersebut dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar siswa tidak merasa bosan dalam memahami materi dari pelajaran tersebut.

Kata Kunci : Perancangan, Edukasi, Bahas Inggris, Android

ABSTRACT

learning media is seen as one of the aspects that have a fundamental role in the formation of future generations. In English learning class V in elementary school, students are taught basic English lessons, the base material of animal name recognition in the surrounding areas in accordance with the basic competencies to know the types and names of animals. Thus it was made of instructional media used as tools of teaching and learning process. Everything that can be used to stimulate thoughts, feelings, attention and learning ability or skill. To make the media an interesting learning by designing an android application and methods used in the design of this application is the waterfall model. Where this model has been organized on a regular basis so that the risk of a repeat of the process step would be spared because of work performed in sequence. So as to facilitate and assist the teachers of these subjects in conveying the material being taught so that students do not feel bored in understanding the material of the lesson.

Keywords: Design, Education, English, Android

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Dengan media pembelajaran bahasa Inggris ini akan membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam pengenalan nama hewan ini, siswa akan diajarkan bagaimana cara penyebutan bahasa inggris dari hewan yang ada, dengan tampilan yang menarik siswa untuk melihat gambar tersebut, sehingga siswa mudah – mudahan akan semakin tertarik untuk lebih dapat mengingat arti dari setiap hewan yang dimaksud dalam

bahasa Inggris. Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi dengan judul “Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi kasus : SDN.58/VII TELUK RENDAH SAROLANGUN)”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan tersebut maka permasalahan dalam penelitian ini adalah dapat dirumuskan sebagai berikut bagaimana perancangan edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk membantu hasil belajar siswa?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis menerapkan batasan masalah yang akan di bahas penelitian ini meliputi:

1. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada perancangan edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan android studio dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku pada kelas V SD.
2. Media pembelajaran ini hanya sebagai pendukung dan guru pada saat ini dituntut untuk memahami penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi android agar anak lebih tertarik lagi untuk belajar.
3. penelitian berdasarkan buku yang ada di SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun, judul “KAMUS SITUASI DWIBAHASA BAHASA INDONESIA, BAHASA INGGRIS”.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Merancang pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris dan mengetahui kelayakan pembelajaran dalam pengenalan nama hewan dengan bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk membantu hasil belajar siswa SD kelas V.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan edukasi nama hewan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Bagi Guru
Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis media pembelajaran, serta dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Peneliti
Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan pembelajaran hewan sebagai media pembelajaran, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi

1.5 LANDASAN TEORI

1.5.1 Perancangan

Definisi perancangan menurut Soetam Rizky (2011 : 140) adalah sebagai berikut:

“Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”. [1]

Sedangkan Eddy Prahasta (2009 : 584) mendefinisikan : “Perancangan merupakan suatu proses penggunaan berbagai perinsip dan teknik untuk tujuan-tujuan pendefinisian sesuatu”.

Jadi perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa system. [2]

1.5.2 Edukasi

Menurut Heri D.J Maulana (2009) mendefinisikan Edukasi :

“bertujuan meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, dan mengarahkan perilaku yang diinginkan oleh kegiatan tersebut. Edukasi merupakan pendidikan secara umum untuk jangka panjang seperti memperbaiki akhlak, budi pekerti, pengenalan sejarah nasional atau ilmu bumi, dan lain - lain”. [3]

edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran melalui game. Game edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola Learning by doing. Pola pembelajaran yang dilakukan dapat melalui tantangan – tantangan yang ada dalam permainan game ataupun faktor kegagalan yang dialami sang pemain, sehingga mendorong pemain untuk tidak mengulangi kegagalan dalam tahap berikutnya. Dari pola yang diterapkan game edukasi, sang pemain akan dituntut melakukan proses pembelajaran secara mandiri

1.5.3 Bahasa Inggris

Defenisi Bahasa Inggris menurut Walt Whitmen (2016 : 39) adalah sebagai berikut :

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. [4]

1.5.4 ANDROID

Android adalah sebuah sistem operasi dengan karnel linux yang umumnya berjalan pada perangkat dengan processor ARM dan biasanya diimplementasikan pada perangkat telepon selular atau tablet PC.

Menurut Nazzarudin Safaat H (2011 : 1) Android adalah “sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi”. [5]

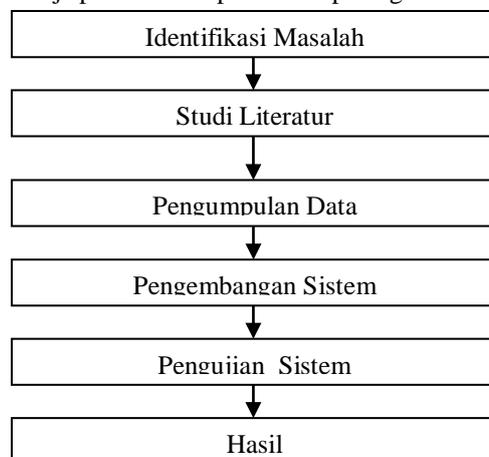
Menurut Agus Wahadyo dan Sudarma (2012 : 3) Android adalah “sistem operasi yang biasa disematkan pada gadget, baik itu handphone atau tablet”. [6]

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa android adalah sistem operasi berbasis linux yang berjalan pada smartphone saat ini dan menyesuaikan spesifikasi di kelas low-end hingga high-end.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam agenda penelitian yang akan dilakukan agar penulis dapat melakukan penelitian secara terstruktur dan dapat menyelesaikan penelitian tepat pada waktunya, juga agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan – tahapan, kerangka kerja penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan Gambar 3.1 dapat diuraikan masing-masing pembahasan dari tahapan-tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Identifikasi Masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap mengidentifikasi masalah dimaksudkan agar dapat memahami masalah yang akan diteliti, sehingga dalam tahap analisis dan perancangan tidak keluar dari permasalahan yang diteliti. Output : Daftar masalah yang memerlukan solusi
2. Studi Literatur
Hal ini bertujuan untuk mencari landasan – landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal ilmiah dan juga internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang sesuai.
3. Pengumpulan Data
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara untuk melakukan pengamatan dan analisis terhadap rancangan aplikasi yang akan dibuat nantinya.
4. Pengembangan Sistem
Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem menggunakan model waterfall (air terjun).
5. Pengujian Sistem
Ditahap ini, dilakukan proses pengujian atau testing terhadap rancangan aplikasi media pembelajaran ini untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing ini bertujuan untuk menjamin kualitas software.
6. Hasil
Tahapan terakhir dari proses penelitian ini adalah hasil. Dalam hasil ini penulis menjelaskan keunggulan maupun kelemahan dari aplikasi yang dibangun, dan bagai mana cara menggunakannya dan serta saran-saran yang harus dilakukan pada masa yang akan datang.

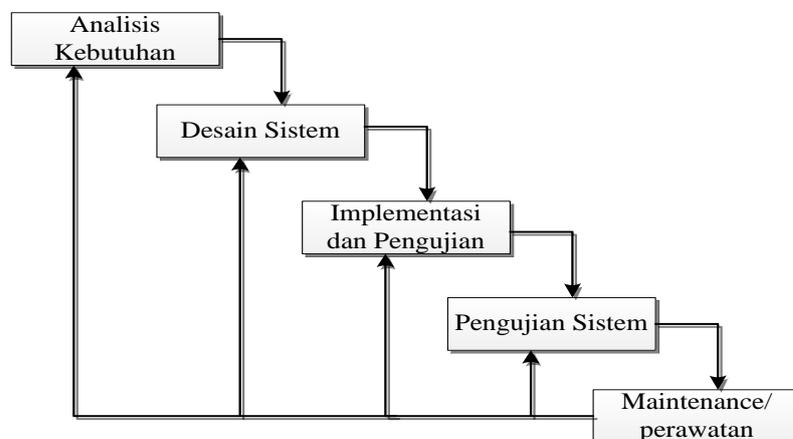
2.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Dalam pengembangan suatu sistem seharusnya memiliki kerangka kerja penulisan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan perangkat lunak sistem. Dengan metode pengembangan sistem yang baik, maka diharapkan suatu sistem yang akan dikembangkan dapat mencapai sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan penelitian skripsi ini adalah model air terjun (waterfall) yang mengacu pada bidang ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Alasan penulis menggunakan model waterfall adalah selain karena pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, dan benar diawal projek, maka pengerjaan dapat berjalan dengan baik serta lebih ekonomis dalam hal uang (lebih murah), usaha, dan waktu yang terbuang lebih sedikit.

Berikut gambar pengembangan sistem menggunakan pendekatan model waterfall beserta uraian masing-masing tahapan :



Gambar 3.2 Pengembangan Software Model Waterfall oleh sommerville (2009:244)[7]

2.3 ALAT BANTU PENELITIAN

Adapun perangkat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak
 - a. Microsoft Windows 7 Ultimate 64bit
 - b. Android Studio
 - c. Adobe Photoshop CS6
2. Perangkat Keras

Adapun Perangkat keras yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Komputer, dengan spesifikasi sebagai berikut ini:
- a. Processor Intel® Core™ 2 Duo CPU@ 2.93GHz 2.93GHz
 - b. VGA CARD NVIDIA GeForce8400GS64bit512MB
 - c. Harddisk 500 GB dan Memory 4 GB DDR3 L

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 ANALISIS SISTEM

3.1.1 Gambaran Umum

Proses analisis terlebih dahulu terhadap sistem yang sedang berjalan sangat penting sebagai dasar untuk merancang suatu sistem yang baru. Hal ini diperlukan sebagai perbandingan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dirancang nantinya.

Untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dalam belajar mengenal binatang, maka penulis merancang sebuah media pembelajaran mengenal binatang serta pengelompokannya dengan materi bahasa Inggris dari nama binatang tersebut .

3.1.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Dalam pembuatan aplikasi perangkat ini ada beberapa hal yang dibutuhkan untuk menjadikan perangkat ini lebih menarik, kebutuhan tersebut antara lain

1. Sistem mampu menampilkan materi mengenai mengenal binatang.
2. Sistem menyediakan permainan atau *media pembelajaran* berupa soal latihan untuk mendukung materi belajar mengenal binatang.
3. Sistem menyediakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat lebih paham dalam menerima materi pembelajaran dan tidak cepat merasa bosan saat belajar.

3.1.3 Use Case Diagram

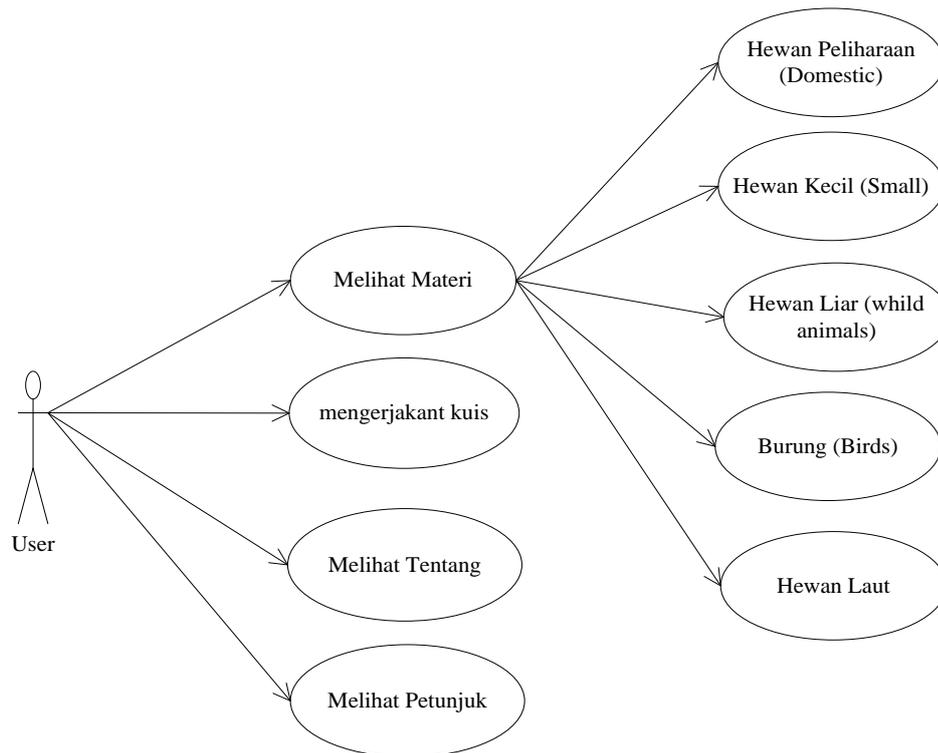
Menurut Sholiq Rosa A.S dan M. Shalahudin (2011 : 130) mengungkapkan:

“Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”. [8]

Martin flower(2009 : 141) mengungkapkan:

“Use Case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. [9]

Diagram *Use case* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan metode atau fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem. Di bawah ini merupakan Diagram *use case*. Dari *use case* ini terdapat aktor dan *use case* fungsi-fungsi sistem, seperti terlihat pada gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Use Case Diagram

3.2 HASIL IMPLEMENTASI

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menterjemahkan rancangan menjadi sebuah perogram aplikasi.

Adapun hasil implementasi dari halaman *output* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Halaman *FlashScreen* Awal



Gambar 5.1 Halaman *FlashScreen*

Halaman ini merupakan halaman yang akan tampil pertama kali pada saat apikasi dibuka. Pada tampilan ini berlangsung dengan durasi waktu selama 5 detik. Kemudian nantinya akan masuk secara otomatis kehalaman utama dari apikasi

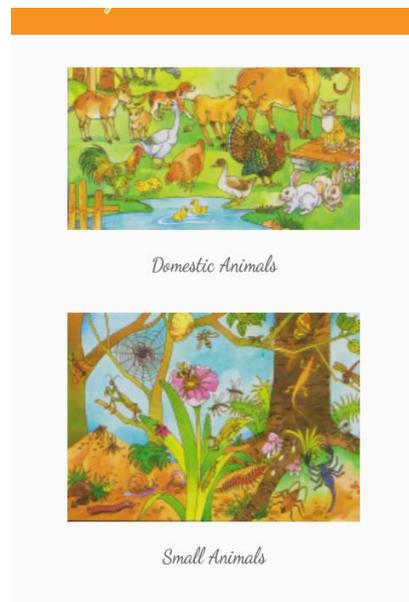
2. Halaman Menu Utama



Gambar 5.2 Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman utama dalam sistem yang mengintegrasikan semua menu aplikasi media pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris. Pengguna dapat langsung mengklik menu-menu yang ada dalam sistem, seperti menu materi, menu kuis, menu petunjuk, menu about, dan menu keluar nantinya.

3. Halaman Menu Materi



Gambar 5.3 Halaman Menu Materi

Halaman ini merupakan halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu materi, yang di dalamnya terdapat beberapa kategori diantaranya kategori hewan darat, laut, dan udara / burung-burung. Di halaman ini merupakan penjelasan materi dari pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris.

4. Halaman Menu Materi Kategori Hewan



Gambar 5.4 Halaman Menu Materi Kategori Hewan

Halaman ini merupakan Halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu materi dari kategori hewan Peliharaan, dan tampilan hewan kecil, liar, burung, dan laut pun sama seperti tampilan hewan darat tersebut. Hanya berbeda pada isi kategori hewannya saja. di Halaman ini merupakan penjelasan materi dari pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris pada kategori hewan peliharaan

5. Halaman Menu Detail Materi



Gambar 5.5 Halaman Menu Detail Materi

Halaman ini merupakan Halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu kategori materi yang dipilih kemudian memilih salah satu hewan yang ingin dilihat.

6. Halaman Menu Kuis



Gambar 5.6 Halaman Menu Kuis

Halaman ini merupakan Halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu kuis, di Halaman ini akan menampilkan soal mengenai materi yang akan diajarkan atau disampaikan sebelumnya. Siswa akan melihat gambar dari hewan yang telah ada pada materi sebelumnya kemudian menjawab nama hewan sesuai gambar dari pertanyaan.

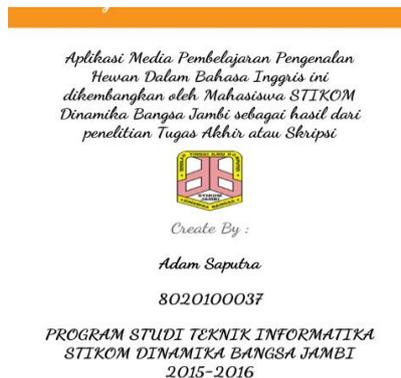
7. Halaman Menu Petunjuk



Gambar 5.7 Halaman Menu Petunjuk

Halaman ini merupakan Halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu Petunjuk, di Halaman ini akan menampilkan petunjuk / penjelasan dari aplikasi yang dibangun. Mulai dari penjelasan singkat dari setiap menu yang ditampilkan.

8. Halaman Menu Tentang



Gambar 5.8 Halaman Menu Tentang

Halaman ini merupakan Halaman yang akan tampil apabila pengguna mengklik menu tentang, di Halaman ini akan menampilkan profile singkat dari pembuat aplikasi untuk tugas akhirnya.

3.3 PENGUJIAN SISTEM PERANGKAT LUNAK

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa software yang telah dibuat telah sesuai desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

3.3.1 Pengujian Halaman *FlashScreen* Awal

Pengujian halaman flashscreen awal digunakan untuk memastikan bahwa Halaman flashscreen awal telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman flashscreen awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.1
Pengujian Halaman *FlashScreen* Awal

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>FlashScreen</i> Awal	Tampilkan halaman <i>FlashScreen</i> Awal	Klik <i>icon</i> aplikasi nama hewan	Tampilan <i>FlashScreen</i> Awal	Tampil Halaman <i>FlashScreen</i> Awal	Baik

3.3.2 Pengujian Menu Utama

Pengujian menu utama digunakan untuk memastikan bahwa Halaman menu utama telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman menu utama dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.2
Pengujian Menu Utama

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman Menu utama	Tampilkan halaman menu utama dan tampilkan menu-menu pada menu utama	Klik aplikasi pengenalan nama hewan	Halaman menu utama	Tampil menu materi, menu kuis, menu <i>about</i> dan menu keluar	Baik

3.3.3 Pengujian Menu Materi

Pengujian menu materi digunakan untuk memastikan bahwa Halaman menu materi telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.3
Pengujian Menu Materi

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman Menu materi	Pengguna mengakses menu materi dan klik menu	Klik menu materi	Tampil Halaman menu materi hewan peliharaan, kecil, liar, burung dan laut	Tampil Halaman materi dari setiap kategori hewan yang dipilih	Baik

3.3.4 Pengujian Menu Materi Kategori Hewan

Pengujian Menu kategori hewan digunakan untuk memastikan menu kategori hewan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman utama dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.4
Menu Materi Kategori Hewan

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman menu kategori hewan	Pengguna mengakses menu materi dan klik menu kategori hewan	Klik menu materi	Tampil Halaman menu kategori hewan yang dipilih	Tampil Informasi dari kategori hewan yang dipilih	Baik

3.3.5 Halaman Menu Detail Materi

Pengujian Menu detail materi digunakan untuk memastikan menu detail materi dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman detail materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.5
Menu Detail Materi

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman menu detail materi hewan	Pengguna mengakses menu materi, klik menu kategori hewan dan memilih detail hewan	Klik menu materi	Tampil Halaman menu detail yang dipilih	Tampil Informasi dari detail nama hewan yang dipilih	Baik

3.3.6 Halaman Menu Kuis

Pengujian Menu kuis digunakan untuk memastikan menu kuis dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman menu kuis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.6
Menu Kuis

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman menu kuis	Pengguna mengakses menu kuis dan menjawab soal dalam bahasa inggris dari gambar yang diberikan	Klik menu kuis	Tampil pesan jawaban benar atau salah	Tampil Informasi jika jawaban benar lanjut ke soal selanjutnya, dan jika salah jawab kembali	Baik

3.3.7 Halaman Menu Petunjuk

Pengujian Menu petunjuk digunakan untuk memastikan menu petunjuk dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman menu petunjuk dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.7
Menu Petunjuk

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman menu petunjuk	Pengguna mengakses menu petunjuk	Klik menu petunjuk	Tampil penjelasan singkat petunjuk aplikasi	Tampil Informasi tentang tombol-tombol yang terdapat pada menu petunjuk	Baik

3.3.8 Halaman Menu Tentang

Pengujian Menu tentang digunakan untuk memastikan menu tentang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Hasil dari pengujian halaman menu tentang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.8
Menu Tentang

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Halaman menu tentang	Pengguna mengakses menu tentang	Klik menu tentang	Tampil penjelasan singkat tentang pembuat aplikasi	Tampil Informasi tentang pembuat aplikasi	Baik

3.3.9 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM PERANGKAT LUNAK

Setelah melakukan berbagai pengujian pada aplikasi media pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk sekolah dasar ini, maka didapatkan evaluasi dari kemampuan perancangan aplikasi ini. Adapun kelebihan dan kelemahan dari sistem perancangan ini adalah sebagai berikut:

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi game edukasi ini antara lain sebagai berikut:

- Sistem mampu menampilkan metode pembelajaran dengan menggunakan gambar yang menarik dari tampilannya sehingga proses belajar siswa akan jauh lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- Sistem mampu menyediakan *userinterface* (antarmuka) yang menarik dan mudah digunakan sehingga dapat merangsang daya pikir siswa lebih cepat.
- Sistem mampu memberikan menu-menu interaktif dan informasi yang terpercaya.
- Sistem mampu memberikan suara yang lebih memperjelas penyebutan intonasi dalam bahasa Inggrisnya.

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi game edukasi ini antara lain sebagai berikut:

- Sistem tidak terkoneksi ke internet dalam metode pembelajaran.
- Sistem ini masih menampilkan soal – soal dengan jawaban langsung
- Pengguna pada sistem ini harus menjelaskan materi dengan lebih rinci dari gambaran yang ada.

Dari kelebihan dan kekurangan sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak ini bersifat edukasi yang mampu membantu guru sekolah dasar SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun dalam menyampaikan materi kepada siswa terutama untuk pembelajaran mulok dan Sistem yang dirancang dapat meningkatkan daya tarik murid untuk lebih berminat dalam mengikuti mata pelajaran yang disampaikan guru pengajar mulok dalam bahasa Inggris tersebut.

4. PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian penulis terhadap perancangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

- Media pembelajaran ini hanya sebagai pendukung dan guru pada saat ini dituntut untuk memahami penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi android agar anak lebih tertarik lagi untuk belajar.
- Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat bagi siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan edukasi nama hewan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- Diharapkan menjadi alat bantu dalam pembelajaran materi pembelajaran muatan lokal, khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris yang digunakan oleh guru pengajar muok supaya menjadi lebih efektif, efisien dan interaktif.
- Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis media pembelajaran atau edukasi, serta dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

4.2 SARAN

Dalam kesempatan ini penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang ada pada kegiatan pembuatan laporan serta program tugas akhir ini. Maka saran yang dapat penulis sampaikan disini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran edukasi ini hanya memberikan pembelajaran tentang materi pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris saja, oleh sebab itu, penulis mengharapkan agar ada yang dapat mengembangkan untuk yang lebih kompleks dan interaktif lagi kedepannya.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut penulis mengharapkan perancangan media pembelajaran ini dapat terkoneksi ke internet.
3. Untuk lebih dalam pemahaman materi, di harapkan sistem ini nantinya dapat memberikan gambaran pembedaan lebih rinci dari soal – soal evaluasi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soetam Rizky, 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta : Prestasi Pustaka
- [2] Eddy Prahasta, 2009, *Sistem Informasi Geografis, Konsep – konsep dasar (Perspektif geodesi dan geomatika)*, Bandung : Informatika
- [3] Hery, D.J Maulana, 2009, *Promosi Kesehatan*, Jakarta : Kedokteran EGC
- [4] Walt Whitmen, 2016, *Kuasai 20 Bahasa Populer Dunia*, Ciganjur-Jagakarsa, Jakarta : PandaMedia
- [5] Sommerville, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- [6] Agus, Wahadyo, & Sudarma, 2012. *Tip Trik Pengguna Tablet & Handphone*, Jakarta Selatan : Mediakita
- [7] Nazruddin Safaat, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung
- [8] Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)*, Bandung : Modula
- [9] Martin Fowler, 2006, *Uml Distilled. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, Yogyakarta : ANDI