

M. ARIF SOFIYAN, 18.240.0136

Game Edukasi Pengenalan Nama Hari dan Waktu dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Kelas 3 MIS AL-Hikmah Tangkil Kulon, under the guidance P.A Dicke JSH Siregar, M.Kom. dan Nur Fadhillah, M.Hum. 104 halaman, 54 gambar, 12 tabel, 17 daftar pustaka (2010-2016)

ABSTRAK

MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon merupakan sekolah dasar yang beralamatkan Dukuh Tangkil Kulon Kec. Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, yang di ketuai oleh Ibu Maryam, S.Ag. Media atau alat yang masih digunakan dalam proses pembelajarannya dengan papan tulis untuk menulis dan lisan, serta menggunakan buku paket untuk pedoman siswa-siswi dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada di MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon Maka dibuatlah sebuah Game Edukasi Pengenalan Nama Hari dan Waktu Dalam Bahasa Inggris, yang berfungsi sebagai pendamping pembelajaran yang membantu pembelajaran pengenalan nama hari dan waktu dalam bahasa Inggris di MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon. Game Edukasi Pengenalan Nama Hari dan Waktu dalam Bahasa Inggris ini di rancang menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu tahap Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing dan Distribution. Pengujian ini menggunakan metode GUI dan UAT. Hasil dari pengujian GUI semua fungsi-fungsi icon, tombol dan komponen lainnya yang ada pada layar tampilan bekerja dengan baik. Sedangkan hasil dari pengujian UAT Game Edukasi Pengenalan Nama Hari dan Waktu dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Kelas 3 sudah dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran pengenalan nama hari dan waktu dalam bahasa Inggris.

Kata Kunci : Game, Pembelajaran Pengenalan Nama Hari dan Waktu, GUI, UAT.

M. ARIF SOFIYAN, 18.240.0136

Game Education Introducing Day and Time Names in English as Learning Media for Class 3 MIS AL-Hikmah Tangkil Kulon, under the guidance of P.A Dicke JSH Siregar, M.Kom. and Nur Fadhillah, M. Hum.

104 pages, 54 images, 12 tables, 17 bibliography (2010-2016)

ABSTRACT

MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon is an elementary school with the address at Dukuh Tangkil Kulon, Kec. Kedungwuni Pekalongan Regency, chaired by Mrs. Maryam, S.Ag. Media or tools that are still used in the learning process are blackboards for writing and verbally, as well as using textbooks to guide students in the learning process. By utilizing the existing technology at MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon, an Educational Game for Recognizing Day and Time Names in English was made, which serves as a learning companion that helps learn to recognize the names of days and times in English at MIS Al-Hikmah Tangkil Kulon. This Educational Game of Recognizing Day and Time Names in English is designed using the multimedia development method according to Sutopo which consists of 6 stages, namely the Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing and Distribution stages. This test uses GUI and UAT methods. The results of the GUI testing of all icon functions, buttons and other components on the display screen work well. While the results of the UAT test of the Educational Game Recognition of the Names of Day and Time in English as a Class 3 Learning Media have been able to assist teachers in conveying the introduction of the names of days and times in English.

Keywords: Game, Learning to Recognize Day and Time Names, GUI, UAT.