

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **IV.1. Tampilan Hasil**

Perancangan Game Pilihan Berganda Bahasa Indonesia menggunakan Macromedia Flash8 bertujuan untuk menampilkan permainan pilihan ganda. Dalam hal ini pemain akan melihat tampilan hasil permainan yang dijalankan pada Macromedia Flash8.

##### **IV.1.1. Tampilan Awal Game**

Adapun tampilan hasil awal game pilihan ganda Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :



**PILIHAN BERGANDA BAHASA INDONESIA**

Nama

Kelas

NIM

L/P

**PLAY**

**Gambar IV.1. Tampilan Awal Game**

Pada tampilan diatas merupakan tampilan awal game untuk memainkan game tersebut.

#### IV.1.2. Tampilan Memainkan Game

Pada tampilan memainkan game, akan terlihat suatu soal atau pertanyaan yang harus dijawab oleh user. Pada setiap soal yang sudah dijawab akan mendapatkan nilai, setiap 1 pertanyaan akan diberikan 20 nilai kepada user.

1. Cermati data buku berikut!

1. Buku berjudul *Argumentasi dan Narasi* karangan Gorys Keraf diterbitkan oleh penerbit Gramedia Pustaka Utama pada tahun 2007 di Jakarta.

2. Buku berjudul *Kesusasteraan Sekolah* karangan Asul Wiyanto diterbitkan oleh Grasindo pada tahun 2005 di Jakarta.

Penulisan daftar pustaka yang tepat berdasarkan data buku tersebut adalah ...

**A** Gorys, Keraf. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia. Asul, Wiyanto. 2005. *Kesusasteraan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.

**B** Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia. Wiyanto, Asul. 2005. *Kesusasteraan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.

**C** Keraf, Gorys. *Argumentasi dan Narasi*. 2007. Jakarta: Gramedia. Wiyanto, Asul. *Kesusasteraan Sekolah*. 2005. Jakarta: Grasindo.

**Gambar IV.2. Tampilan Memainkan Game**

#### IV.1.3. Tampilan Akhir Game

Jika soal atau pertanyaan sudah selesai dijawab maka akan muncul nilai akhir yang telah dicapai, pada tampilan akhir ini juga user masih bisa bermain lagi kembali kemenu utama atau menu awal dengan mengklik tombol kembali.



**HASIL NILAI**

Nama

Kelas

NIM

L/P

Skor

Nilai

**Tugas Akhir**

**Kembali**

**Gambar IV.3. Tampilan Akhir Game**

## **IV.2. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil aplikasi game pilihan berganda Bahasa Indonesia menggunakan Macromedia Flash8. Dalam permainan ini tidak menggunakan *high score* dan juga tidak bisa dimainkan secara *online*. Permainan ini akan bermanfaat untuk meningkatkan daya tangkap kita sehingga lebih teliti dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Permainan ini dimainkan dalam sistem operasi Windows 7 dan windows XP, Hard disk 320 GB, memory 2 GB, permainan ini tidak lepas pada Macromedia Flash8.

### **IV.3. Kelebihan dan Kekurangan dalam Game Pilihan Berganda Bahasa Indonesia**

Adapun kelebihan dan kekurangan dari permainan pilihan berganda Bahasa Indonesia ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Kelebihan**

- a. Proses menjalankan game ini termasuk mudah karena hanya menggunakan mouse dalam memilih pertanyaan.
- b. Rancangan aplikasi ini dapat berjalan dikomputer lain tanpa harus menginstal Macromedia Flash8.
- c. Permainan ini dapat meningkatkan pengetahuan pemain.

#### **2. Kekurangan**

- a. Tidak adanya penyimpanan data rekor.
- b. Desain aplikasi game ini masih sangat sederhana sehingga diperlukan pengembangan desain kembali agar lebih menarik saat dimainkan.
- c. Belum dapat dimainkan secara *online*.