

**TUGAS AKHIR**

**GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH  
DASAR BERBASIS ANDROID**



**Hendy Pratama Putra**

**1710651084**

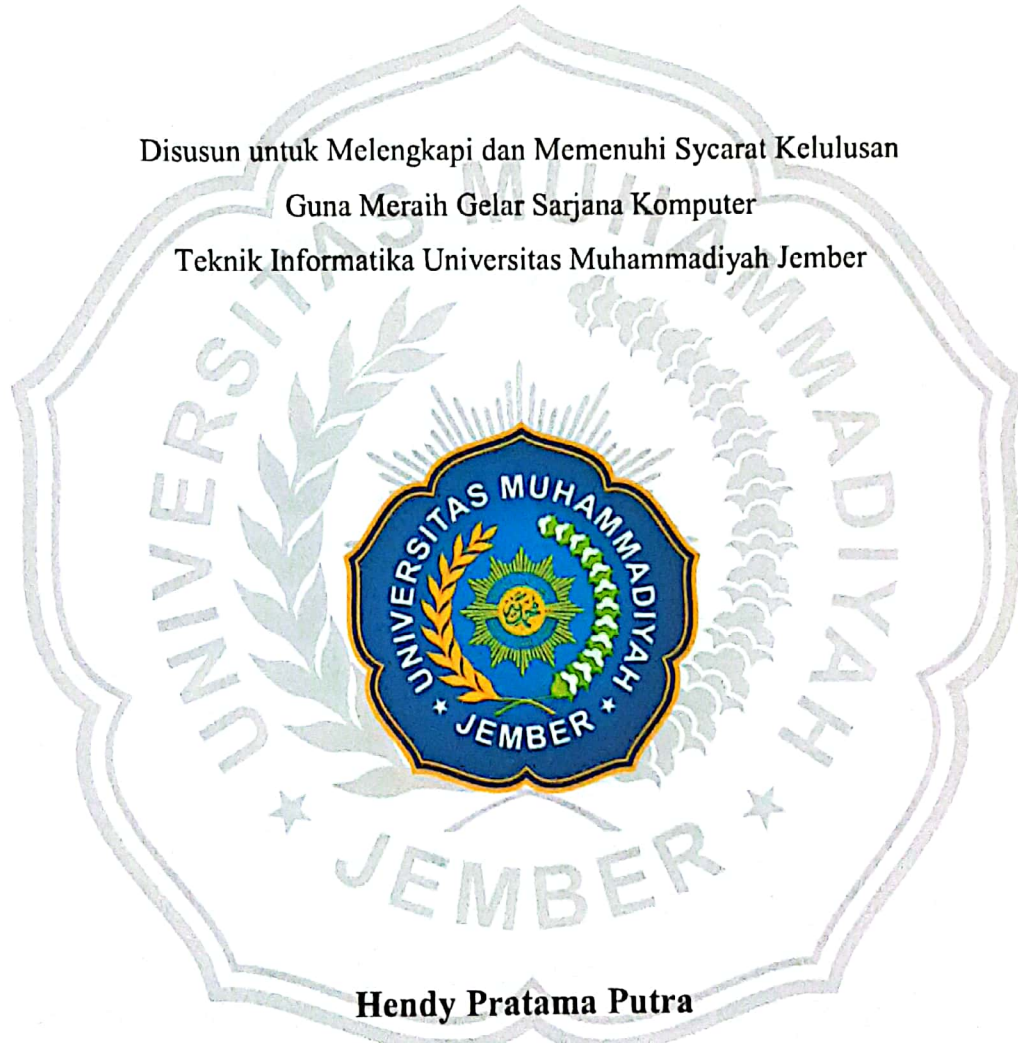
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**2023**

## **TUGAS AKHIR**

# **GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

Disusun untuk Melengkapi dan Memenuhi Sycarat Kelulusan  
Guna Meraih Gelar Sarjana Komputer  
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember



**Hendy Pratama Putra**

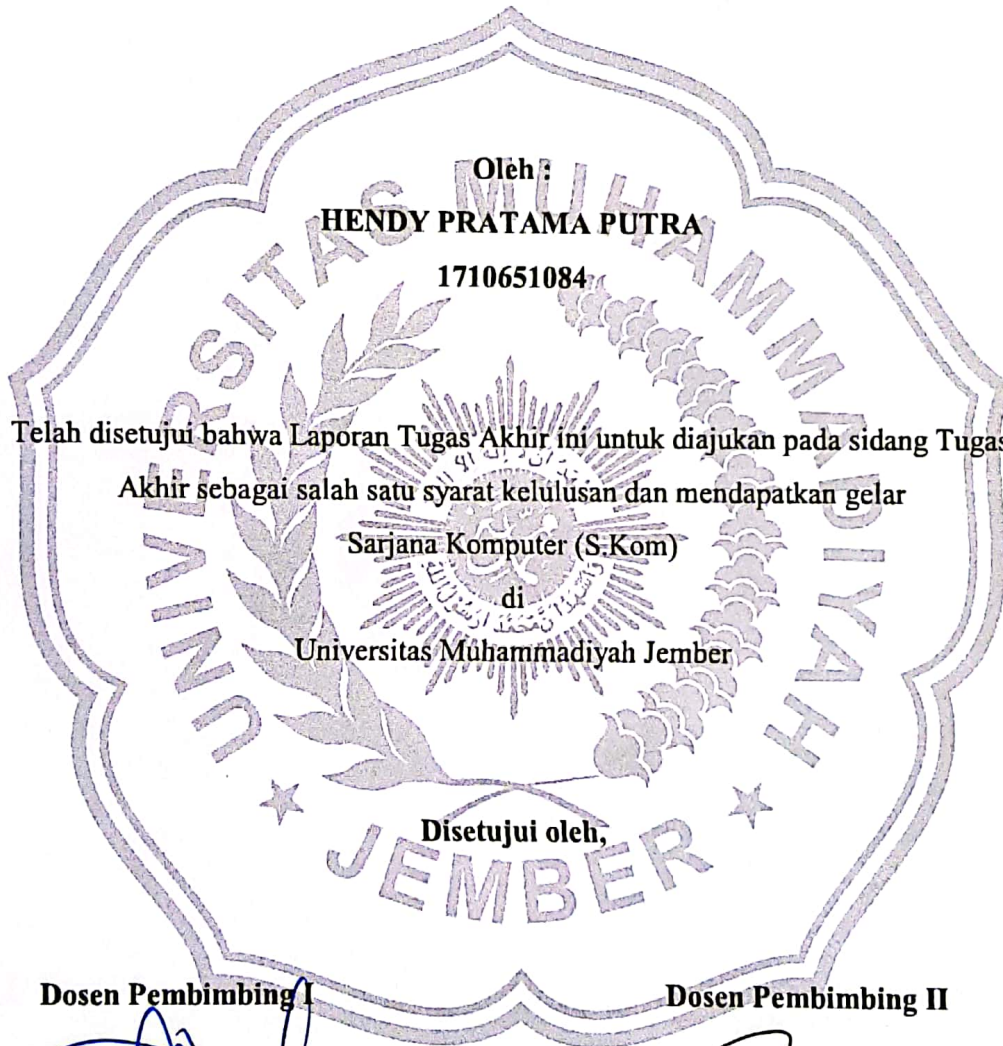
**1710651084**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

**GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH  
DASAR BERBASIS ANDROID**



Oleh :

**HENDY PRATAMA PUTRA**

**1710651084**

Telah disetujui bahwa Laporan Tugas Akhir ini untuk diajukan pada sidang Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Universitas Muhammadiyah Jember

Disetujui oleh,

**Dosen Pembimbing I**

A blue ink signature of Ilham Saffudin S.Pd., M.Si.

**Ilham Saffudin S.Pd., M.Si**

**NIDN. 0731108903**

**Dosen Pembimbing II**

A blue ink signature of Daryanto S.Kom., M.Kom.

**Daryanto S.Kom., M.Kom**

**NIDN. 0707077203**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH  
DASAR BERBASIS ANDROID**

Oleh :

**HENDY PRATAMA PUTRA**

**1710651084**

Telah diuji dan dipertahankan pada,

Hari, Tanggal : Selasa, 21 Februari 2023

Tempat : Ruang Rapat Dosen TI

Disetujui oleh,

Dosen Penguji :  
Penguji I

  
**Yeni Dwi Rahayu, M.Kom**  
NIDN. 0716108602

Penguji II

  
**Habibatul Azizah Al Faruq, M.Pd**  
NIDN. 0718128901

Dosen Pembimbing :  
Pembimbing I

  
**Ilham Saitudin S.Pd., M.Si**  
NIDN. 0731108903

Pembimbing II

  
**Daryanto S.Kom, M.Kom**  
NIDN. 070707203

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Teknik

  
**Dr. Ir. Nanang Saiful Rizal, S.T., M.T., IRM**  
NIDN. 0705047806

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

  
**Ari Eko Wardoyo, S.T., M.Kom**  
NIDN. 0014027501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendy Pratama Putra

NIM : 1710651084

Institusi : SI Teknik Informatika, Fakultas Teknik.  
Universitas Muhammadiyah Jember

Menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul “Game Edukasi Kosakata Dasar Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Berbasis Android” bukan merupakan Tugas Akhir milik orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar penulis bersedia mendapatkan sanksi dari akademik.

Jember, 12 Januari 2023

Yang menyatakan,

  
He  a  
E8452A0799762573  
NIM 1710651084

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
MOTTO .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Penelitian.....	4
BAB II.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Kajian Teori.....	6
2.2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2.2 <i>M-Learning</i> .....	8
2.2.3 Game.....	9
2.2.4 Game Edukasi .....	11
2.2.5 Kosakata Bahasa Inggris.....	11
2.2.6 Kurikulum Pendidikan .....	14
2.2.7 Android.....	16
2.2.8 Construct 2 .....	17
2.2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	19
2.2.10 <i>Black box Testing</i> .....	20

2.3 Kerangka Pikir .....	21
<b>BAB III.....</b>	<b>23</b>
3.1 Model Penelitian dan Prosedur Pengembangan.....	23
3.2 Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	24
3.2.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	24
3.2.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	25
3.2.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	27
3.2.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	38
3.2.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	38
3.3 Jenis Data.....	38
3.3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk validasi Ahli Materi.....	39
3.3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Validasi Ahli Media.....	40
3.3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Uji coba Siswa.....	41
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.5 Teknik Analisa Data.....	43
<b>BAB IV .....</b>	<b>47</b>
4.1 Data Uji coba dan Revisi Produk.....	47
4.1.1 Pengujian Aplikasi.....	47
4.1.2 Data Validasi Ahli Materi.....	50
4.1.3 Data Validasi Ahli Media .....	53
4.1.4 Data Uji coba Pada Siswa .....	56
4.1.5 Pengujian Segi Portabilitas.....	67
4.1.6 Jadwal Penelitian.....	69
4.2 Analisis Data .....	69
4.2.1 Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	70
4.2.2 Analisis Data Ahli Media .....	72
4.2.3 Analisis Data Uji coba Siswa.....	74
4.3 Kajian Produk Akhir .....	80
<b>BAB V.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan .....	82
5.2 Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA ..... 84  
LAMPIRAN..... 87

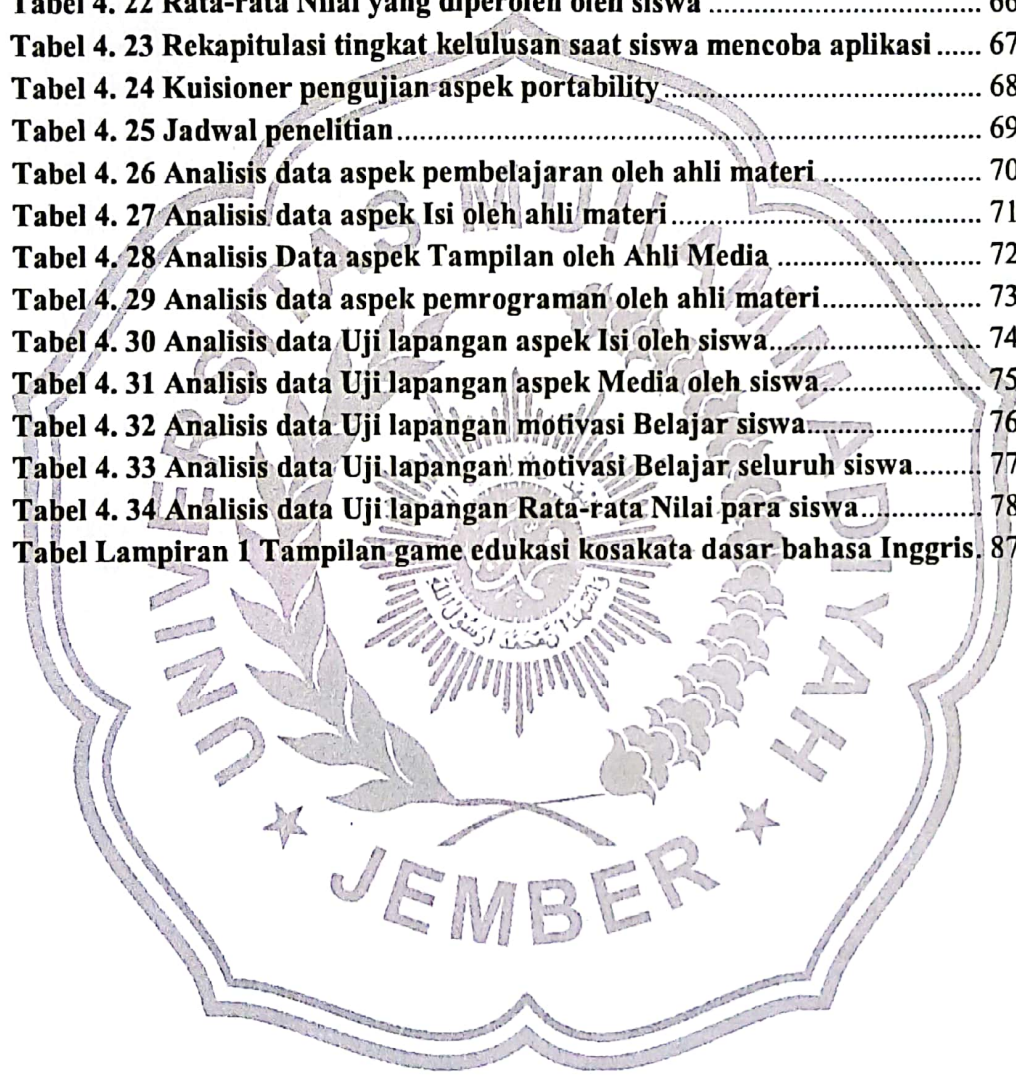




## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Soal .....	14
Tabel 2. 2 Kelebihan dan Kekurangan Construct 2 .....	18
Tabel 3. 1 Skenario Game .....	28
Tabel 3. 2 Fungsi Tombol Pada Game .....	30
Tabel 3. 3 Activity Diagram Menu Utama .....	32
Tabel 3. 4 Activity Diagram Menu Play .....	33
Tabel 3. 5 Activity Diagram Menu Penyajian Latihan Soal .....	34
Tabel 3. 6 Activity Diagram Menu Informasi .....	36
Tabel 3. 7 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Pembelajaran untuk Ahli materi .....	39
Tabel 3. 8 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Isi untuk Ahli materi .....	40
Tabel 3. 9 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Tampilan untuk Ahli Media .....	40
Tabel 3. 10 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Pemrograman untuk Ahli Media .....	41
Tabel 3. 11 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Isi Uji coba Siswa .....	41
Tabel 3. 12 Komponen dan Indikator Penilaian Aspek Media Uji coba Siswa .....	42
Tabel 3. 13 Skala Likert .....	43
Tabel 3. 14 Penilaian validasi Berdasarkan presentase .....	44
Tabel 3. 15 Penilaian praktikalitas Berdasarkan presentase .....	45
Tabel 3. 16 Penilaian motivasi Belajar Berdasarkan presentase .....	45
Tabel 3. 17 Penilaian Test Hasil Belajar Berdasarkan presentase .....	46
Tabel 4. 1 Pengujian Menu Utama .....	47
Tabel 4. 2 Pengujian Menu Pemilihan Kelas .....	48
Tabel 4. 3 Pengujian Menu Level .....	48
Tabel 4. 4 Pengujian Menu Game .....	48
Tabel 4. 5 Pengujian Menu Skor Akhir Game .....	49
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Penilaian Produk Game Edukasi Berdasarkan Uji Black-box Testing .....	49
Tabel 4. 7 Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi .....	50
Tabel 4. 8 Aspek Isi oleh ahli materi .....	52
Tabel 4. 9 Rekapitulasi penilaian produk game edukasi oleh ahli materi .....	53
Tabel 4. 10 Aspek tampilan oleh ahli media .....	54
Tabel 4. 11 aspek pemrograman oleh ahli media .....	55
Tabel 4. 12 rekapitulasi penilaian produk game edukasi oleh ahli media .....	56
Tabel 4. 13 aspek Isi data Uji coba kepada siswa .....	57
Tabel 4. 14 aspek Media data Uji coba kepada siswa .....	58

<b>Tabel 4. 15 Rekapitulasi penilaian Hasil Uji coba kepada siswa .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4. 16 Hasil keseluruhan data Uji coba kepada siswa.....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4. 17 Hasil aspek Isi data Uji coba seluruh siswa .....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4. 18 Hasil Keseluruhan Data Uji coba Kepada Siswa .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 19 Tingkat motivasi Belajar data Uji coba kepada siswa .....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 4. 20 Hasil keseluruhan tingkat motivasi data Uji coba kepada siswa</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4. 21 Hasil keseluruhan tingkat motivasi data Uji coba kepada siswa</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4. 22 Rata-rata Nilai yang diperoleh oleh siswa .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4. 23 Rekapitulasi tingkat kelulusan saat siswa mencoba aplikasi .....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 4. 24 Kuisisioner pengujian aspek portability .....</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 4. 25 Jadwal penelitian .....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 4. 26 Analisis data aspek pembelajaran oleh ahli materi .....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4. 27 Analisis data aspek Isi oleh ahli materi .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4. 28 Analisis Data aspek Tampilan oleh Ahli Media .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4. 29 Analisis data aspek pemrograman oleh ahli materi.....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 4. 30 Analisis data Uji lapangan aspek Isi oleh siswa.....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4. 31 Analisis data Uji lapangan aspek Media oleh siswa.....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 4. 32 Analisis data Uji lapangan motivasi Belajar siswa.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4. 33 Analisis data Uji lapangan motivasi Belajar seluruh siswa.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4. 34 Analisis data Uji lapangan Rata-rata Nilai para siswa.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel Lampiran 1 Tampilan game edukasi kosakata dasar bahasa Inggris.</b>	<b>87</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
Gambar 2. 2 Logo Android .....	16
Gambar 2. 3 Logo Construct 2.....	17
Gambar 2. 4 Bagan Alur Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 3. 2 Flowchart Pada Menu Utama Game .....	26
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	32
Gambar 3. 4 Diagram Alur Menu Utama.....	33
Gambar 3. 5 Diagram Alur Menu Play.....	34
Gambar 3. 6 Diagram Alur Menu Penyajian Latihan Soal .....	35
Gambar 3. 7 Diagram Alur Menu Informasi .....	36
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Menu Play.....	37
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Quiz.....	37
Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil analisis data penilaian .....	71
Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian .....	72
Gambar 4. 3 Diagram Batang Hasil analisis data penilaian .....	73
Gambar 4. 4 Diagram Batang Hasil analisis data penilaian .....	74
Gambar 4. 5 Diagram Batang Hasil analisis data Uji coba.....	75
Gambar 4. 6 Diagram Batang Hasil analisis data Uji coba.....	76
Gambar 4. 7 Diagram Batang Hasil analisis data Uji coba.....	77
Gambar 4. 8 Diagram Batang Hasil analisis data Uji coba.....	78
Gambar 4. 9 Diagram Batang Hasil analisis Capaian Nilai.....	79
Gambar 4. 10 Diagram Batang persentase siswa Lulus .....	79
Gambar Lampiran 1 SURAT IZIN PENELITIAN .....	91
Gambar Lampiran 2 SURAT DISPOSISI KETUA YAYASAN MASJID AL- BAITUL AMIN .....	92