

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK  
PENGENALAN BENDA-BENDA DI RUMAH PADA SISWA KELAS 3  
SEKOLAH DASAR**



**FANKY NURILA IDOLAWAN**

**2010651119**

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

**2024**

**TUGAS AKHIR**

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK  
PENGENALAN BENDA-BENDA DI RUMAH PADA SISWA KELAS 3  
SEKOLAH DASAR**

Disusun untuk melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Kelulusan  
Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Jember



**★ FANKY NURILA IDOLAWAN ★  
2010651119**

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

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK  
PENGENALAN BENDA-BENDA DI RUMAH PADA SISWA KELAS 3  
SEKOLAH DASAR

Oleh :

FANKY NURILA IDOLAWAN

2010651119

Telas 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

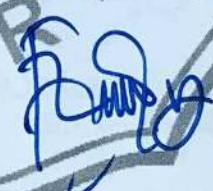
Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Darvanto, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0707077203

  
Rosita Yanuarti, S.Kom., M.Cs

NIDN. 0629018601

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK  
PENGENALAN BENDAN-BENDA DI RUMAH PADA SISWA KELAS 3  
SEKOLAH DASAR

Oleh:

Fanky Nurila Idolawan

2010651119

Telah mempertanggung jawabkan Laporan Tugas Akhirnya pada sidang Tugas Akhir tanggal 18 bulan Juli tahun 2024 sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

di

Universitas Muhammadiyah Jember

Disetujui oleh,

Penguji I

Pembimbing I



Henny Wahyu Sulistyvo, S.Kom, M.Kom

Darvanto, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0718088309

NIDN. 0707077203

Penguji II

Pembimbing II



Qurrota Ayun, M.pd

Rosita Yanuarti, S.Kom., M.Cs

NIDN. 0703069002

NIDN. 0629018601

Mengesahkan

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik

Informatika



Dr. Ir. MUHTAR, S.T, M.T, IPM

Rosita Yanuarti, S.Kom., M.Cs

NIDN. 0010067301

NIDN. 0629018601

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fanky Nurila Idolawan  
NIM : 2010651119  
Program Studi : Teknik Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul **“IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK PENGENALAN BENDA-BENDA DI RUMAH PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR”** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Jember, 18 Juli 2024

Yang menyatakan



**Fanky Nurila Idolawan**

**NIM. 2010651119**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 <i>Game</i> Edukasi .....	6
2.2 Pembelajaran Bahasa Inggris .....	6
2.3 <i>Software Construct 2</i> .....	7
2.3.1 Keunggulan <i>Construct 2</i> .....	7
2.3.2 Pengenalan <i>Interface</i> di <i>Construct 2</i> .....	9
2.4 <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i> .....	11
2.5 <i>Monaca</i> .....	12
2.6 Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 <i>ADDIE</i> .....	16
3.1.1 <i>Analysis</i> .....	16
3.1.2 <i>Design</i> .....	17
3.1.3 <i>Development</i> .....	19
3.1.4 <i>Implementation</i> .....	22
3.1.5 <i>Evaluation</i> .....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Tampilan <i>Game</i> .....	27
4.2 Hasil Pengujian .....	29
4.2.1 <i>Blackbox Testing</i> .....	30
4.2.2 <i>User Acceptance Test</i> .....	34

4.2.3 Data uji coba pada siswa.....	35
4.2.4 Validasi Ahli Materi .....	36
4.2.5 Validasi Ahli Media.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan .....	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	47

