

**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



**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

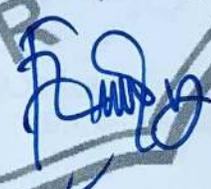
Disetujui oleh,

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)

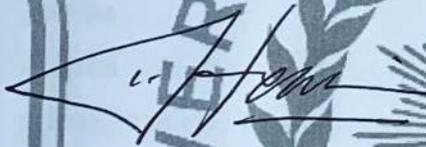
di

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

