

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANIMAL
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**



**ERWIN WAHYU SETIAWAN
2010651034**

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

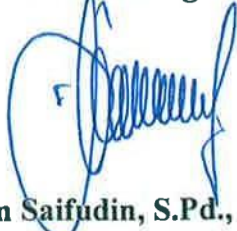
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANIMAL MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Oleh
Erwin Wahyu Setiawan
2010651034

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

Menyetujui,

Pembimbing I



Ilham Saifudin, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0731108903

Pembimbing II



Budi Satria Bakti, S.Si., M.Kom.
NIDN: 0714107503

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANIMAL MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Oleh
Erwin Wahyu Setiawan
2010651034

Telah mempertanggung jawabkan Laporan Tugas Akhirnya
pada sidang Tugas Akhir tanggal 4 Juli 2024 sebagai salah satu syarat kelulusan
dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
di Universitas Muhammadiyah Jember

Menyetujui,

Pembimbing I



Ilham Saifudin, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0731108903

Pembimbing II



Budi Satria Bakti, S.Si., M.Kom.
NIDN: 0714107503

Penguji I



Moh. Dasuki, M.Kom.
NIDN: 0722109103

Penguji II



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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik



Prof. Dr. Nanang Saiful Rizal, S.T., M.T., IPM
NIDN: 0705047809

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Rosita Yanuarti, S.Kom., M.Cs.
NIDN: 0629018601

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan yang sesungguhnya bahwa karya ilmiah Tugas Akhir berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Animal Menggunakan Construct 2 sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris”** adalah karya ilmiah saya sendiri, kecuali beberapa kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya plagiat atau jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keaslian, keabsahan, dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun, serta saya bersedia menerima sanksi akademik apabila di kemudian hari pernyataan yang saya buat adalah tidak benar.

Jember, Juli 2024
Yang Menyatakan



Erwin Wahyu Setiawan

PRAKATA

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas ridho-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga tugas akhir yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Animal Menggunakan Construct 2 sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris”** dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang sarjana strata satu (S1) di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang mungkin terdapat dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu teknologi informasi, khususnya di bidang pendidikan, dapat memberikan motivasi dan inovasi terhadap pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas 2 di SDN Kertonegoro 04.

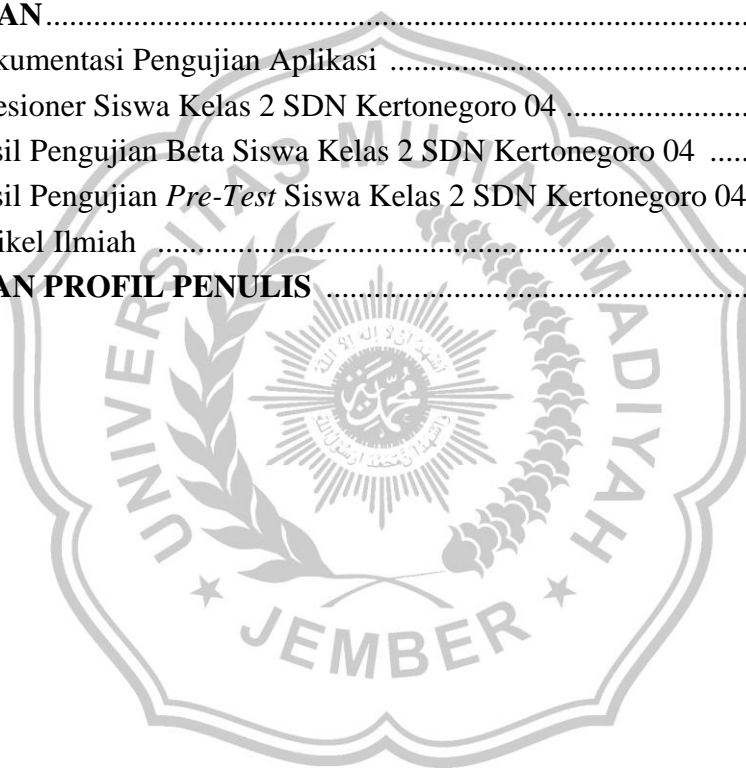
Jember, 4 Juli 2024

Erwin Wahyu Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II: LANDASAN TEORI	5
2.1. SDN Kertonegoro 04	5
2.2. Media Pembelajaran	5
2.3. Penggunaan <i>Game</i> Edukasi	6
2.4. Construct 2	6
2.5. Android	7
2.6. Pengujian Black Box	7
2.7. Pengujian Beta	8
2.8. Penelitian Terdahulu	9
BAB III: METODOLOGI	12
3.1. Metode <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC)	12
3.2. Teknik Analisis Data	22

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Analisis Data	25
4.2. Antarmuka <i>Game</i> Edukasi	27
4.3. Implementasi	30
4.4. Pengujian	31
4.5. Pemeliharaan	37
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1. Kesimpulan	38
5.2. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42
1. Dokumentasi Pengujian Aplikasi	42
2. Kuesioner Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	44
3. Hasil Pengujian Beta Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	45
4. Hasil Pengujian <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	46
5. Artikel Ilmiah	57
HALAMAN PROFIL PENULIS	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Pengujian Aplikasi	42
Lampiran 2	Kuesioner Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	44
Lampiran 3	Hasil Pengujian Beta Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	45
Lampiran 4	Hasil Pengujian <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas 2 SDN Kertonegoro 04	46
Lampiran 5	Artikel Ilmiah	57

