

TUGAS AKHIR

**APLIKASI *GAME* PEMBELAJARAN TEBAK GAMBAR
BERBAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR**



MUHAMMAD ERWIN SAPUTRO

NPM 21120060

DOSEN PEMBIMBING

DR. NOVEN INDRA PRASETYA, S.KOM., M.KOM.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

TUGAS AKHIR

**APLIKASI *GAME* PEMBELAJARAN TEBAK GAMBAR
BERBAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR**



MUHAMMAD ERWIN SAPUTRO

NPM 21120060

DOSEN PEMBIMBING

DR. NOVEN INDRA PRASETYA, S.KOM., M.KOM.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)
di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

MUHAMMAD ERWIN SAPUTRO

NPM : 21120060

Hari/Tanggal Sidang :
10 Juli 2025

Pembimbing



Dr. Noven Indra Prasetya, S.Kom., M.Kom.

NIK: 09414-ET

**Ketua Program Studi
Informatika**



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET

Dekan

Fakultas Teknik



Johan Paing Heru Waskito, ST., MT.

NIP : 196903102005011002

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Judul : Aplikasi Game Pembelajaran Tebak Gambar Berbahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar

Oleh : Muhammad Erwin Saputro

NPM : 21120060

Telah Diuji Pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Juli 2025

Tempat : F301

Menyetujui :

Dosen Penguji



Dr. Ir. Anang Kukuh Adisusilo, ST., MT.
NIP: 197802152015041001

Dosen Pembimbing



Dr. Noven Indra Prasetya, S.Kom., M.Kom.
NIK: 09414-ET

Dosen Penguji



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK: 11563-ET

Aplikasi Game Pembelajaran Tebak Gambar Nama Hewan Berbahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar

Muhammad Erwin Saputro

Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

erwinartera1927@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran menggunakan metode konvensional serta kurangnya media yang menarik menyebabkan siswa kurang antusias dan kesulitan dalam mengingat penempatan huruf untuk membentuk kata dalam bahasa Inggris, terutama nama hewan. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar pada siswa sekolah dasar. Dibuatnya penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *game* pembelajaran 'Tebak Gambar Nama Hewan berbasis Android yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar kelas 1 untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka, khususnya dalam mengenal nama-nama hewan serta meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dan dilakukan pengujian langsung kepada 30 siswa sekolah dasar kelas 1 untuk mengukur seberapa pengaruh aplikasi *game* pembelajaran ini terhadap pemahaman siswa menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil pengujian menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap 30 siswa dan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan Rata-rata nilai *pre-test* adalah 60%, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 82%.

Kata Kunci : *Game Pembelajaran, Tebak Gambar Hewan, Bahasa Inggris*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir dengan judul *“Aplikasi Game Pembelajaran Tebak Gambar Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar”* disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam proses penyusunan, penulis telah berupaya dengan segenap kemampuan yang dimiliki. Namun, keterbatasan pengetahuan dan pengalaman menyebabkan laporan ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Meskipun demikian, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembelajaran bagi siapa saja yang membacanya. Terelesaiannya laporan ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan kontribusi. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril maupun materiil yang tiada henti diberikan.
2. Bapak Johan Paing, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Noven Indra Prasetya, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan hingga laporan ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan bimbingan selama masa studi.
6. Rekan-rekan mahasiswa serta sahabat seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Para dosen penguji yang telah memberikan masukan berharga demi kesempurnaan penelitian ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun turut memberikan bantuan, dukungan, dan inspirasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat nyata serta menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dan teknologi.

Akhir kata, penulis memohon doa dan restu agar karya ini menjadi langkah awal yang baik untuk terus berkarya, mengembangkan potensi diri, serta memberikan kontribusi positif di dunia akademik maupun masyarakat luas.

Surabaya, 18 Juli 2025

Muhammad Erwin Saputro

DAFTAR ISI

APLIKASI <i>GAME</i> PEMBELAJARAN TEBAK GAMBAR BERBAHASA	
INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Game</i>	5
2.2 <i>Game</i> Pembelajaran	5
2.3 <i>Game</i> Tebak Gambar	6
2.4 Aplikasi	7
2.5 <i>Android</i>	8
2.6 <i>Unity</i>.....	8
2.7 Metode <i>Waterfall</i>.....	9
2.8 <i>Black Box</i>	10
2.9 UML	10
2.10 Diagram <i>UseCase</i>	11
2.11 Diagram <i>Activity</i>	11
2.12 Diagram Class	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian.....	14

3.2	Analisa Kebutuhan	14
3.2.1	Kebutuhan Sistem	14
3.2.2	Kebutuhan <i>User</i>	15
3.3	Desain	15
3.3.1	Diagram Use Case	16
3.3.2	Diagram Activity	17
3.3.3	Diagram <i>Class</i>	24
3.4	Implementasi	26
3.5	Pengujian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Hasil Implementasi	28
4.1.1	Tampilan Registrasi	28
4.1.2	Tampilan Login	32
4.1.3	Tampilan Profil.....	37
4.1.4	Halaman <i>MainMenu</i>	37
4.1.5	Tampilan leaderboard.....	38
4.1.6	Halaman <i>Gameplay</i>	42
4.1.7	Tampilan <i>Feedback</i> Benar	43
4.1.8	Tampilan <i>Feedback</i> Keren.....	44
4.1.9	Tampilan <i>Feedback</i> Salah.....	45
4.1.10	Tampilan Menggunakan Bantuan	49
4.1.11	Tampilan Naik Ke Level berikutnya	52
4.1.12	Tampilan Level Terselesaikan	58
4.1.13	Tampilan Skor Akhir	59
4.1.14	Halaman Panduan.....	60
4.2	Hasil Pengujian	61
4.2.1	Tampilan <i>Login</i> dan <i>Register</i>	62
4.2.2	Halaman <i>MainMenu</i>	64
4.2.3	Halaman <i>Gameplay</i>	69
4.2.4	Halaman Panduan.....	73
4.2.5	Pengujian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	74
BAB V PENUTUP		78

5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Penelitian Waterfall	14
Gambar 3. 2 Diagram Use Case	16
Gambar 3. 3 Diagram Activity Sistem Registrasi	18
Gambar 3. 4 Diagram Activity Sistem Login.....	19
Gambar 3. 5 Diagram Activity Sistem Permainan.....	21
Gambar 3. 6 Diagram Activity Menyimpan Progress	22
Gambar 3. 7 Diagram Activity Bantuan	23
Gambar 3. 8 Diagram Class Sistem.....	24
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Register	28
Gambar 4. 2 Flowchart Registrasi.....	29
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Login	33
Gambar 4. 4 Flowchart Login	34
Gambar 4. 5 Tampilan Profil	37
Gambar 4. 6 Halaman MainMenu	38
Gambar 4. 7 Tampilan Leaderboard.....	39
Gambar 4. 8 Flowchart Ambil Data Leaderboard	40
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Gameplay	43
Gambar 4. 10 Tampilan Feedback Benar	44
Gambar 4. 11 Tampilan Feedback Keren	44
Gambar 4. 12 Tampilan Feedback Salah	45
Gambar 4. 13 Flowchart Periksa Jawaban.....	46
Gambar 4. 14 Tampilan Menggunakan Bantuan.....	49
Gambar 4. 15 Flowchart Menggunakan Bantuan	50
Gambar 4. 16 Tampilan Naik Level.....	53
Gambar 4. 17 Flowchart Simpan Progress	54
Gambar 4. 18 Tampilan Semua Level terselesaikan	59
Gambar 4. 19 Tampilan Skor Akhir	60
Gambar 4. 20 Halaman Panduan	61
Gambar 4. 21 Gambar Diagram Batang Perbandingan Pre-Test dan Post-test	76

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kode Program C# Proses Registrasi	30
Tabel 4. 2 Kode Program PHP Proses Registrasi	31
Tabel 4. 3 Kode Program C# Proses Login	35
Tabel 4. 4 Kode Program PHP Proses Login	36
Tabel 4. 5 Kode Program C# Proses Ambil Data Leaderboard	41
Tabel 4. 6 Kode Program PHP Proses Ambil Data Leaderboard	42
Tabel 4. 7 Kode Program Periksa Jawaban	47
Tabel 4. 8 Kode Program Menggunakan Bantuan	51
Tabel 4. 9 Kode Program Menyimpan Progress	55
Tabel 4. 10 Tampilan Login dan Register	62
Tabel 4. 11 Tabel Halaman MainMenu	64
Tabel 4. 12 Tabel Halaman Gameplay	69
Tabel 4. 13 Tabel Halaman Panduan	73
Tabel 4. 14 Tabel Hasil Data Pre-Test dan Post-Test	75