

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA *INGGRIS* DI SDN 241
PALEMBANG**



LAPORAN SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan
Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
Muhammad Ilham Putra Harti
062140722867**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA *INGGRIS* DI SDN 241 PALEMBANG



LAPORAN SKRIPSI

Oleh :
Muhammad Ilham Putra Harti
062140722867

Palembang, 14 Juli 2025

Disetujui oleh,
Pembimbing I

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.,
NIP. 197503052001121005

Pembimbing II

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I.
NIP. 199805042020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414
Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : info@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama Mahasiswa : Muhammad Ilham Putra Harti
NIM : 062140722867
Kelas : 8TIM
Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer/D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Game Edukasi Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 241 Palembang

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin dokumen skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 14 Juli 2025
Penulis,



Muhammad Ilham Putra Harti
NPM. 062140722867

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA *INGGRIS* DI SDN 241 PALEMBANG

(Muhammad Ilham Putra Harti 2025: 83 Halaman)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* edukasi interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa *Inggris* bagi siswa kelas IV SDN 241 Palembang. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap Bahasa *Inggris* karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. *Game* ini dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari enam tahapan: *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. *Game* dikembangkan dalam platform Android dengan dua fitur utama, yaitu latihan (*vocabulary*, *grammar*, *reading*, dan *listening*) serta evaluasi berbentuk kuis. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan penyebaran kuesioner kepada ahli media dan ahli materi. Pengujian efektivitas dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas IVB. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa *game* termasuk dalam kategori layak, sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah menggunakan media ini. Selain itu, dilakukan perhitungan *effect size* dengan nilai *Hedges'g* sebesar -1.624 yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Dengan demikian, *game* edukasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa *Inggris* dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Game* Edukasi, Bahasa *Inggris*, *GDLC*, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, *Android*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE EDUCATIONAL GAME FOR ENGLISH LEARNING AT SDN 241 PALEMBANG

(Muhammad Ilham Putra Harti 2025: 83 Page)

This research aims to design an interactive educational game as a learning medium for English subjects for fourth-grade students at SDN 241 Palembang. The identified problem is the low interest and understanding of students towards English due to the use of conventional learning methods. The game was developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which consists of six stages: initiation, pre-production, production, testing, beta, and release. The game was developed on the Android platform with main features such as exercises (vocabulary, grammar, reading, and listening) and quizzes for evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, literature studies, and questionnaires distributed to media experts and material experts. The effectiveness test was carried out through pre-test and post-test on IVB grade students. The results of expert validation showed that the game belongs to the feasible category, while the pre-test and post-test results showed a significant increase in scores after using the media. In addition, the effect size calculation showed a Hedges' g value of -1.624, which is categorized as a very large effect. Therefore, the educational game was proven effective in improving students' understanding of English material and can serve as an alternative learning medium that is engaging, interactive, and suitable to the characteristics of elementary school students.

Keywords: Educational Game, English, GDLC, Learning Media, Elementary School, Android

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Implementasi *Game* Edukasi Interaktif untuk Pembelajaran bahasa Inggris di SDN 241 Palembang”**. Tak lupa, shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Adapun tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT., Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesempatan, kemampuan, dan Kesehatan sehingga penulisan proposal skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Kepada Bapak Ir. A. Hartowi dan Ibu Dra. Eti Neni selaku orang tua penulis, serta saudara penulis, M. Hafidh Putra Harti, S.Kom, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat penuh dalam proses penyusunan laporan skripsi ini.
3. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan proposal ini.
4. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Dicky Seprianto, S.T., M.T., selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan

7. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
8. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
9. Seluruh dosen serta staf di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan dukungan.
10. Teruntuk someone yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
11. Teman-teman kelas 8TIM yang telah berdedikasi untuk belajar dan berjuang Bersama.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan proposal skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, Juli 2025

Muhammad Ilham Putra Harti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
BAB II	4
2.1. Penelitian Terdahulu	4
2.2. Landasan Teori	6
2.2.1 Bahasa Inggris	6
2.2.2 Media Pembelajaran	6
2.2.3. Game Edukasi	7
2.2.4. Kriteria Game Edukasi	8
2.2.5. Storyboard	9
2.2.6. Adobe Animate	11

2.2.7.	<i>Adobe Illustrator</i>	12
2.2.8.	Metode Pengembangan	12
2.2.9.	Kuesioner	14
2.2.10.	Skala <i>Likert</i>	14
2.2.11.	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	15
2.2.12.	<i>Uji T</i>	16
BAB III		18
3.1.	Tahapan Penelitian	18
3.2.	Pengumpulan Data	19
3.2.1.	Wawancara	19
3.2.2.	Observasi	19
3.2.3.	Studi Literatur	19
3.3.	Metode Pengembangan	19
3.2.1.	<i>Initiation</i>	20
3.2.2.	<i>Pre-production</i>	21
3.2.3.	<i>Production</i>	24
3.2.4.	Testing	25
3.2.5.	<i>Release</i>	31
3.4.	Analisis Hasil Data	31
BAB IV		34
4.1.	Hasil	34
4.1.1.	<i>User Interface Game</i> Edukasi Interaktif	34
4.1.2.	Uji Kelayakan Media Pembelajaran	41
4.1.3.	Pengujian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	50

4.2. Pembahasan.....	53
BAB V.....	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59
DOKUMENTASI	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Format Storyboard</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Logo Adobe Animate</i>	12
Gambar 2. 3 <i>Logo Adobe Illustrator</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Tahapan Metode GDLC</i>	14
Gambar 3. 1 <i>Tahapan Penelitian</i>	18
Gambar 3. 2 <i>Metode GDLC</i>	20
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i>	22
Gambar 4. 1 <i>Halaman Splash Screen</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Halaman Main Menu</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Halaman Latihan</i>	36
Gambar 4. 4 <i>Halaman Vocabulary</i>	36
Gambar 4. 5 <i>Halaman Grammar</i>	37
Gambar 4. 6 <i>Halaman Reading</i>	38
Gambar 4. 7 <i>Halaman Listening</i>	38
Gambar 4. 8 <i>Halaman Evaluasi</i>	39
Gambar 4. 9 <i>Halaman Skor</i>	39
Gambar 4. 10 <i>Halaman Credit</i>	40
Gambar 4. 11 <i>Halaman Setting</i>	40
Gambar 4. 12 <i>Revisi Halaman Splash Screen</i>	43
Gambar 4. 13 <i>Revisi Halaman Main Menu</i>	44
Gambar 4. 14 <i>Revisi Halaman Latihan</i>	44
Gambar 4. 15 <i>Revisi Halaman Vocabulary</i>	44
Gambar 4. 16 <i>Revisi Halaman Grammar</i>	45
Gambar 4. 17 <i>Revisi Halaman Reading</i>	46
Gambar 4. 18 <i>Revisi Halaman Listening</i>	46
Gambar 4. 19 <i>Revisi Halaman Evaluasi</i>	46
Gambar 4. 20 <i>Revisi Halaman Skor</i>	47
Gambar 4. 21 <i>Revisi Halaman Credit</i>	47
Gambar 4. 22 <i>Revisi Halaman Setting</i>	48
Gambar 4. 23 <i>Hasil Pre-Test dan Post-Test</i>	51
Gambar 4. 24 <i>Paired Samples Statistics</i>	51
Gambar 4. 25 <i>Paired Samples Correlations</i>	52
Gambar 4. 26 <i>Paired Samples Test</i>	52
Gambar 4. 27 <i>Paired Samples Effect Sizes</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 2. 2 Skala <i>Likert</i>	15
Tabel 3. 1 Konsep <i>Game</i>	21
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	23
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pernyataan Kuesioner Ahli Media	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pernyataan Kuesioner Ahli Materi	26
Tabel 3. 5 Pertanyaan <i>Pre-Test</i>	27
Tabel 3. 6 Pertanyaan <i>Post-Test</i>	29
Tabel 3. 7 Interpretasi Nilai <i>Effect Size</i>	33
Tabel 4. 1 Pernyataan Kuesioner Ahli Media A	42
Tabel 4. 2 Pernyataan Kuesioner Ahli Materi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	59
Lampiran 2 Surat Kerjasama Mitra.....	60
Lampiran 3 Berita Acara Serah Terima Produk	61
Lampiran 4 Surat Kesempatan Bimbingan Pembimbing 1	62
Lampiran 5 Surat Kesepakatan Bimbingan Pembimbing 2	63
Lampiran 6 Form Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	64
Lampiran 7 Form Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	65
Lampiran 8 Surat Rekomendasi Ujian Tugas Akhir.....	66
Lampiran 9 LOA Jurnal TIMD	67
Lampiran 10 Pelaksanaan Revisi Ujian Tugas Akhir.....	68