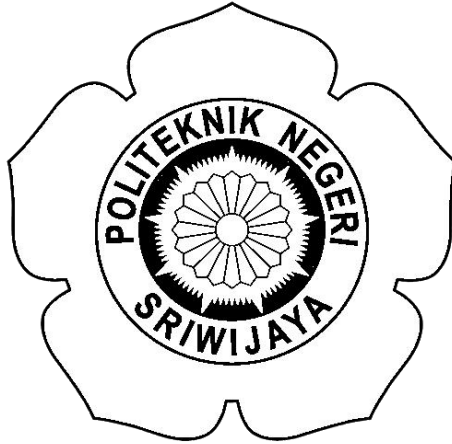


**GAME EDUKASI PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI**



**SKRIPSI**

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

**OLEH :**

**AKYELA MEISKA ZAHRA**

**062240722987**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG**

**LEMBAR PERSetujuan**  
**GAME EDUKASI PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**  
**BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DURI**



**SKRIPSI**

Oleh:

Akyela Melita Zahra

062240722987

Palembang, April 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197503052001121005

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

NIP. 199005042020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer,

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

NIP. 197305162002121001

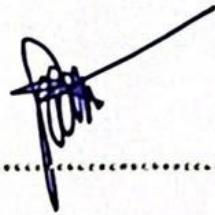
**GAME EDUKASI PENGENALAN KOZAKATA BAHASA INGGRIS  
BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK URA DINI**

**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji  
Sidang Laporan Skripsi pada hari Selasa, 23 Juni 2026**

**Ketua Dewan Penguji**

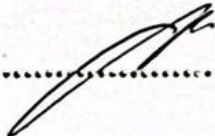
**Tanda Tangan**

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

  
.....

**Anggota Dewan Penguji**

**Dr. Ir. Alan Novri Tompung, S.T., M.T., I.P.M.,**  
**ASEAN Eng., APEC Eng**  
**NIP. 197611082000031002**

  
.....

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

  
.....

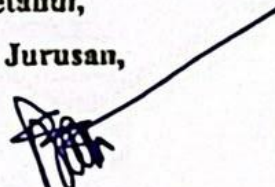
**Fithri Selva Jumellah, S.Kom., M.T.I**  
**NIP. 199005042020122013**

  
.....

**Palembang, 23 Juni 2026**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**



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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Sriwijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414

Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)

---

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama Mahasiswa : Akyela Meiska Zahra

NIM : 062240722987

Kelas : 8 TIB

Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer/D-IV Teknologi Informatika  
Multimedia

Digital

Judul Skripsi : Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris  
Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa:

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, 23 Juni 2026

  
  
NIM. 062240722987

## **ABSTRAK**

### **GAME EDUKASI PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI TK NEGERI 2 RAMBANG**

---

**(Akyela Meiska Zahra, 2026 : 100 Halaman)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Negeri 2 Rambang sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar dan kesulitan anak dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu anak mengenal kosakata Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pengembangan game adalah Game Development Life Cycle (GDLC) yang meliputi tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan rilis. Game edukasi yang dikembangkan diberi nama Little Town English Adventure dengan fitur pengenalan kosakata, audio pengucapan, permainan interaktif, dan sistem penghargaan berupa bintang. Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi game berjalan dengan baik sesuai rancangan. Hasil uji penggunaan game menggunakan metode pre-test dan post-test menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 54,67% dan meningkat menjadi 84,67% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai N-Gain sebesar 66% yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan demikian, game edukasi Little Town English Adventure layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menarik bagi anak usia dini.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Kosakata Bahasa Inggris, Android, Anak Usia Dini, GDLC.

## **ABSTRACT**

### **ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME FOR INTRODUCING ENGLISH VOCABULARY TO EARLY CHILDHOOD LEARNERS AT TK NEGERI 2 RAMBANG**

---

**(Akyela Meiska Zahra, 2026: 100 Pages)**

This research was motivated by the limited availability of interactive learning media used to introduce English vocabulary to early childhood learners at TK Negeri 2 Rambang, which has resulted in low learning interest and difficulty among children in memorizing English vocabulary. The purpose of this research is to design and develop an Android-based educational game as an engaging and interactive learning medium to help children learn English vocabulary. The method used in developing the game is the Game Development Life Cycle (GDLC), which consists of the stages of initiation, pre-production, production, testing, and release. The educational game developed is named Little Town English Adventure, featuring vocabulary introduction, pronunciation audio, interactive games, and a star-based reward system. The results of Black Box Testing showed that all game functions ran properly according to the design. The results of the usage test, conducted using the pre-test and post-test method, showed an average pre-test score of 54.67%, which increased to 84.67% in the post-test. Based on the analysis, an N-Gain value of 66% was obtained, which falls into the moderate category, indicating that the developed educational game is effective in improving early childhood learners' understanding of English vocabulary. Therefore, the Little Town English Adventure educational game is suitable for use as an interactive and engaging alternative learning medium for early childhood learners.

**Keywords:** Educational Game, English Vocabulary, Android, Early Childhood, GDLC.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Anak Usia Dini TK Negeri 2 Rambang”. Proposal laporan skripsi ini dibuat bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Dalam penyusunan proposal laporan skripsi ini. Segala bentuk proses yang dilalui selama penyusunan proposal laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak yang telah banyak membantu, baik dari segi moril maupun materil. Oleh sebab itu, penulis tujukan ucapan terima kasih

kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemampuan, dan kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal laporan skripsi dengan lancar.
2. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan penuh selama membuat proposal laporan skripsi.
3. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Dicky Seprianto, S.T., M.T., IPM. selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan.
5. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer.
6. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
7. Ibu Arsia Rini, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer.
8. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan dan nasihat dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

9. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan nasihat dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
10. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Ibu Alnisa selaku kepala sekolah TK Negeri 2 Rambang yang telah memberikan bantuan.
12. Seluruh guru beserta staff di TK Negeri 2 Rambang.
13. Teman semasa kuliah Wacana yang selalu menemani dari awal kuliah hingga ke tahap sekarang ini.
14. Gita Audia yang selalu membersamai saya baik suka maupun duka selalu menemani di tahap apapun serta semangat yang tiada henti kepada penulis.
15. Teman seperjuangan TIB angkatan 22 yang selalu memberikan dukungan serta bantuan satu sama lain selama 4 tahun.
16. Dinda Amaniska selaku kakak serta panutan yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan tiada henti.
17. Kgs. M. Affan Albar yang selalu memberikan waktu, doa serta semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas niat baik semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai acuan untuk menyempurnakan laporan skripsi ini.

Palembang, Juli 2025

Akyela Meiska Zahra



## DAFTAR ISI

|                                                                               |             |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                                                     | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                                                | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGUJI.....</b>                                                    | <b>iii</b>  |
| <b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>                                | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                           | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                    | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                        | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                     | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                     | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                                | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang .....                                                   | 1           |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                                                  | 3           |
| 1.3    Batasan Masalah .....                                                  | 3           |
| 1.4    Tujuan Penelitian .....                                                | 4           |
| 1.5    Manfaat Penelitian.....                                                | 4           |
| <b>BAB II Tinjauan Pustaka .....</b>                                          | <b>6</b>    |
| 2.1 Penelitian Terdahulu .....                                                | 6           |
| 2.2    Media Pembelajaran .....                                               | 8           |
| 2.3    Game Edukasi .....                                                     | 9           |
| 2.3.1    Pengertian Game Edukasi .....                                        | 9           |
| 2.3.2    Fungsi Game Edukasi .....                                            | 9           |
| 2.3.3    Karakteristik Game Edukasi .....                                     | 10          |
| 2.4    Peran <i>Game</i> Edukasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris .....      | 10          |
| 2.5    Kosakata Bahasa Inggris .....                                          | 11          |
| 2.5.1    Pengertian Kosakata .....                                            | 11          |
| 2.5.2    Karakteristik Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris .....             | 11          |
| 2.5.3    Jenis-Jenis kosakata bahasa Inggris .....                            | 12          |
| 2.5.4    Manfaat Kosakata Bahasa Inggris .....                                | 13          |
| 2.5.5    Tahap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris .....                     | 14          |
| 2.5.6    Peran Lagu Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini ..... | 14          |
| 2.5.7    Media Gambar yang Baik untuk Anak Usia Dini .....                    | 14          |

|                                                         |                                                |           |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------|
| 2.6                                                     | Anak Usia dini .....                           | 17        |
| 2.6.1                                                   | Perkembangan Anak Usia Dini .....              | 17        |
| 2.6.2                                                   | Proses Perolehan Bahasa Anak Usia Dini .....   | 18        |
| 2.7                                                     | <i>Game Development Life Cycle</i> .....       | 18        |
| 2.8                                                     | <i>Flowchart</i> .....                         | 20        |
| 2.9                                                     | <i>Storyboard</i> .....                        | 21        |
| 2.10                                                    | <i>Wireframe</i> .....                         | 22        |
| 2.11                                                    | <i>Black Box Testing</i> .....                 | 23        |
| 2.12                                                    | <i>Pre test - Post test</i> .....              | 24        |
| 2.13                                                    | Sistem Operasi Android .....                   | 26        |
| 2.14                                                    | N-Gain .....                                   | 27        |
| 2.15                                                    | Unity .....                                    | 26        |
| 2.16                                                    | Adobe Illustrator .....                        | 28        |
| <b>BAB III. METODELOGI PENELITIAN .....</b>             |                                                | <b>30</b> |
| 3.1                                                     | Alur Penelitian .....                          | 30        |
| 3.2                                                     | Identifikasi Masalah .....                     | 31        |
| 3.3                                                     | Pengumpulan Data .....                         | 32        |
| 3.3.1                                                   | Observasi .....                                | 32        |
| 3.3.2                                                   | Wawancara .....                                | 32        |
| 3.3.3                                                   | Studi Literatur .....                          | 34        |
| 3.4                                                     | Metode Pengembangan Game .....                 | 35        |
| 3.4.1                                                   | Inisiasi .....                                 | 35        |
| 3.4.2                                                   | Pra-Produksi .....                             | 34        |
| 3.4.3                                                   | Produksi .....                                 | 44        |
| 3.5                                                     | <i>Testing</i> .....                           | 45        |
| 3.6                                                     | <i>Release</i> .....                           | 49        |
| 3.7                                                     | Analisis Data Hasil Pengujian & Evaluasi ..... | 50        |
| <b>BAB IV. JADWAL KEGIATAN DAN ANGGARAN BIAYA .....</b> |                                                | <b>52</b> |
| 4.1                                                     | Hasil Pengembangan .....                       | 52        |
| 4.2                                                     | Pembahasan .....                               | 52        |
| 4.3                                                     | Hasil Pengujian .....                          | 70        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                             |                                                | <b>82</b> |

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>86</b> |
|-----------------------|-----------|

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3. 1</b> Hasil Wawancara .....                                     | 33 |
| <b>Tabel 3.2</b> Konsep Game Edukasi Kosakata Bahasa Inggris .....          | 37 |
| <b>Tabel 3.4</b> Storyboard Game Edukasi .....                              | 41 |
| <b>Tabel 3.5</b> Pengujian Black Box .....                                  | 46 |
| <b>Tabel 3.6</b> Soal Pre-Test Post-Test .....                              | 48 |
| <b>Tabel 3.7</b> Kategori Efektivitas N-Gain .....                          | 51 |
| <b>Tabel 4.1</b> Pengujian Black Box .....                                  | 71 |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Pengujian Pre-Test dan Post-Test dengan N-Gain ..... | 77 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Metode GDLC .....                             | 18 |
| <b>Gambar 2.2</b> Simbol - Simbol Flowchart .....               | 22 |
| <b>Gambar 2.3</b> Komponen Storyboard .....                     | 23 |
| <b>Gambar 2.4</b> Logo Unity .....                              | 28 |
| <b>Gambar 2.5</b> Logo Adobe Illustrator .....                  | 28 |
| <b>Gambar 3.1</b> Kerangka Penelitian .....                     | 30 |
| <b>Gambar 3.2</b> Flowchart Game Edukasi .....                  | 39 |
| <b>Gambar 3.3</b> Wireframe Aplikasi .....                      | 40 |
| Gambar 4.1 Palet Warna Little Town English Adventure .....      | 53 |
| Gambar 4.2 Sketsa Awal Aset dan Antarmuka .....                 | 54 |
| Gambar 4.3 Proses Digitalisasi Objek di Adobe Illustrator ..... | 54 |
| Gambar 4.4 Proses Pewarnaan Aset Visual .....                   | 55 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Elemen User Interface .....                | 55 |
| <b>Gambar 4.6</b> Hasil Akhir Seluruh Aset Visual .....         | 56 |
| <b>Gambar 4.7</b> Tampilan Splash Screen .....                  | 57 |
| <b>Gambar 4.8</b> Tampilan Main Menu .....                      | 58 |
| <b>Gambar 4.9</b> Tampilan World Maps .....                     | 59 |
| <b>Gambar 4.10</b> Tampilan Halaman Level 1 .....               | 60 |
| <b>Gambar 4.11</b> Tampilan Halaman Level 2 .....               | 61 |
| <b>Gambar 4.12</b> Tampilan Halaman Level 3 .....               | 62 |
| <b>Gambar 4.13</b> Tampilan Halaman Reward .....                | 63 |
| <b>Gambar 4.14</b> Animasi .....                                | 65 |
| <b>Gambar 4.15</b> Build Aplikasi .....                         | 69 |
| <b>Gambar 4.16</b> Revisi Tampilan World Maps .....             | 74 |
| <b>Gambar 4.17</b> Revisi Tampilan Level 1 .....                | 74 |
| <b>Gambar 4.18</b> Revisi Tampilan Level 2 .....                | 75 |
| <b>Gambar 4.19</b> Revisi Tampilan Level 3 .....                | 75 |
| <b>Gambar 4. 20</b> Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test .....   | 79 |
| <b>Gambar 4. 21</b> Grafik Skor N-Gain Per Siswa .....          | 80 |