

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *GAME*
*PLATFORMER 2D***



OLEH

GEDE DEVA SATVIKA TRESNAWAN

NIM 1705021043

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2020

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *GAME*
*PLATFORMER 2D***

TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

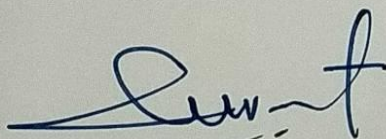
2020

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

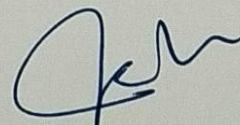
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Ketut Purnamawan, S.Kom, M.Kom
NIP. 197905112006041004

Pembimbing II,



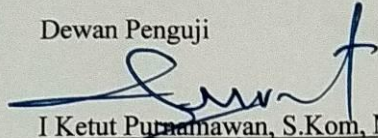
Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom
NIP. 197711282001122001

Tugas akhir oleh **Gede Deva Satvika Tresnawan** ini

Telah dipertahankan di dewan penguji

Pada tanggal 03 Agustus 2020

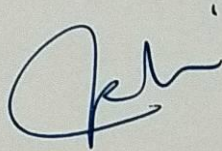
Dewan Penguji



I Ketut Putnamawan, S.Kom., M.Kom

NIP. 197905112006041004

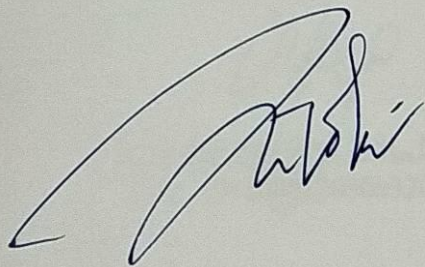
(Ketua)



Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197711282001122001

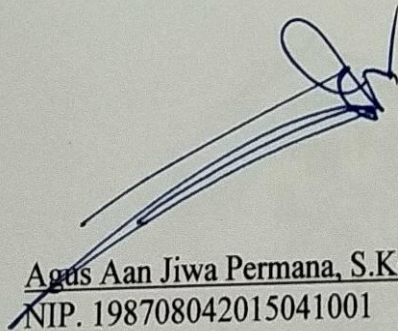
(Anggota)



Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.

NIP. 197803242005011001

(Anggota)



Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.

NIP. 198708042015041001

(Anggota)

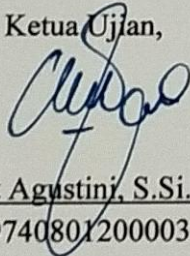
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Ahli Madya.

Pada :

Hari : ..Senin.....
Tanggal : ..03. Agustus. 2020..

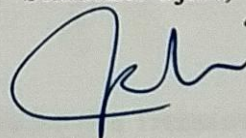
Menyetujui :

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,

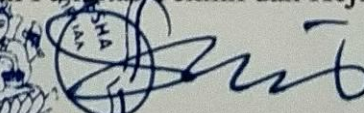


Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197711282001122001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan


Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 03 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Gede Deva Satvika Tresnawan
NIM. 1705021043

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *GAME PLATFORMER 2D*

Oleh

GEDE DEVA SATVIKA TRESNAWAN, 1705021043

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang diakui sebagai bahasa internasional dan banyak digunakan sebagai bahasa utama dalam produk elektronik. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan bahasa Inggris dibutuhkan untuk dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. *Game* adalah sebuah media permainan digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran di berbagai bidang yang disukai baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. *Platformer* adalah salah satu tema *game* dimana pemain berusaha meraih pijakan yang lebih tinggi atau rendah dan melewati berbagai rintangan untuk sampai ke tujuan. Pembuatan *game* ini menggunakan *game engine* GDevelop 5 bertema *Platformer* dengan aset yang tersedia di internet maupun dibuat dengan aplikasi *edit* gambar seperti Krita. Hasil dari pembuatan *game* ini berupa *game* pembelajaran bahasa Inggris. *Game* ini dimainkan dengan tujuan untuk melewati rintangan dan memahami teks bahasa Inggris untuk mencapai tujuan, dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat membantu proses pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, *Game*.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D*” tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik dalam proses pengerjaan program maupun dalam pembuatan laporan ini.

Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd selaku Dekan, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, ST selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika dan Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir.
5. I Ketut Purnamawan, S.Kom, M.Kom Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Serta staff dan dosen pengajar program studi manajemen informatika yang telah membimbing, mengarahkan, serta berbagi ilmu selama tiga tahun ini hingga akhir pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan karena telah membantu dalam melancarkan pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
8. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika yang telah membantu memberikan arahan terkait laporan Tugas Akhir ini.
10. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki penulis. Maka dari itu penulis mohon kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 03 Agustus 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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
BAB II KAJIAN TEORI	4
2.1 <i>Game Platformer 2D</i>	4
2.2 Bahasa Inggris	4
2.3 <i>Software dan Hardware</i> Pendukung.....	7
2.3.1 Gdevelop 5	7
2.3.2 Krita.....	8
2.3.3 ASU (Alfred SpriteSheet Unpacker).....	8
2.3.4 <i>Hardware</i> Pendukung Pembuatan Game	8
2.4 Penelitian Terkait.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Data	11
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	11
3.2 Metode Pengembangan Game	12
3.2.1 <i>Initiation</i>	12
3.2.2 <i>Pre-production</i>	13
3.2.3 <i>Production</i>	13
3.2.4 <i>Testing</i>	13
3.2.5 <i>Beta Eksternal Testing</i>	13

3.2.6	<i>Release Game</i>	13
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1	Gambaran Umum Aplikasi	14
4.2	Konsep <i>Game</i>	15
4.3	Rancangan <i>Game</i>	15
4.3.1	Rancangan Antarmuka	15
4.3.2	<i>Flowchart</i>	18
4.4	Implementasi	19
4.4.1	Pencarian dan Pembuatan Aset	19
4.4.2	Import Aset dan Konfigurasi di GDevelop5	22
4.4.3	Pembuatan Game di GDevelop	26
4.4.4	<i>Export Aplikasi</i>	29
4.5	Uji Coba Media	29
4.6	Hasil <i>Short (User Experience Questionnaire) UEQ</i>	30
BAB V	PENUTUP	36
5.1	Simpulan	36
5.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN I	38
LAMPIRAN II	41



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kalimat Positif	6
Tabel 2.2 Kalimat Negatif.....	6
Tabel 2.3 Kalimat Pasif.....	6
Tabel 4.1 Storyboard rancangan antarmuka.....	16
Tabel 4.2 Tabel Uji Coba Media.....	29
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner <i>Short UEQ</i>	30
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner <i>Short UEQ</i> Yang Sudah Diubah	31
Tabel 4.5 Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	32
Tabel 4.6 Hasil <i>Short UEQ Benchmark</i>	34



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode GDLC.....	12
Gambar 4.1 Flowchart Alur Aplikasi.....	18
Gambar 4.2 Mencari Aset Gambar	19
Gambar 4.3 Mencari Aset Musik	20
Gambar 4.4 Membaca Detail Lisensi.....	20
Gambar 4.5 Pembuatan Aset di Krita	21
Gambar 4.6 Pemisahan Gambar dengan ASU	21
Gambar 4.7 Hasil Pemisahan Gambar	22
Gambar 4.8 Menjalankan GDevelop5.....	22
Gambar 4.9 Pemindahan Folder Aset	23
Gambar 4.10 Project Setting	24
Gambar 4.11 Import Aset ke GDevelop5	24
Gambar 4.12 Memberikan Behavior ke Objek	25
Gambar 4.13 Konfigurasi Behavior Player.....	25
Gambar 4.14 Menyusun Objek di Scene “Game Tutorial”.....	26
Gambar 4.15 Player Events.....	27
Gambar 4.16 Penggunaan Global Variable.....	27
Gambar 4.17 Penggunaan Scene Variable.....	28
Gambar 4.18 Preview Game	28
Gambar 4.19 Export Aplikasi	29
Gambar 4.20 Skala Inkonsistensi.....	32
Gambar 4.21 Skala UEQ (<i>mean dan variance</i>).....	33
Gambar 4.22 Hasil <i>Short UEQ scales</i>	33