

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN ALAT  
TULIS DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**PROYEK AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**Avian Quddus Arrasyid**

**NIM: 21240021**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Alat Tulis  
Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar

Penulis : Avian Quddus Arrasyid  
NIM : 21240021  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 2 Juli 2025

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Yuyun Khairunisa, M.Kom  
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Muhammad Ridwan, S.I.Kom, MM  
NIP. 198603272019031013

Anggota 2



Nofiandri Setyasmara, ST., MT  
NIP. 197811202005011005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan  
Alat Tulis Dalam Bahasa Inggris Untuk  
Siswa Sekolah Dasar  
Penulis : Avian Quddus Arrasyid  
NIM : 21240021  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia(Konsentrasi: )  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ...*Malang*..., ...*20 Juni 2025*...

Pembimbing 1



Nofiandri Setyasmara, ST., MT  
NIP 197811202005011005

Pembimbing 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom  
NIP 198405092019031011

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa  
Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc  
NIP 198902262020121007

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Avian Quddus Arrasyid  
NIM : 21240021  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia (Konsentrasi ...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Alat Tulis Dalam Bahasa Inggris  
Untuk Siswa Sekolah Dasar  
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari  
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan  
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan  
yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-  
benarnya.

Jakarta, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Avian Quddus Arrasyid  
NIM: 21240021

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Avian Quddus Arrasyid

NIM : 21240021

Program Studi: Teknologi Rekayasa Multimedia (Konsentrasi ...)

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Alat Tulis Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Avian Quddus Arrasyid

NIM: 21240021



## ABSTRAK

*This research aims to develop an educational game based on drag-and-drop method as an interactive media to help elementary school students recognize stationery names in English. This innovative learning media is designed to increase students' learning motivation through interesting interactive elements, so that vocabulary learning becomes more effective and fun. This research uses the GDLC method with a student needs-based design approach, including needs analysis, game development, and testing its effectiveness.*

*The results show that the use of this educational game can significantly improve students' understanding of stationery vocabulary in English, as well as improve their interest in learning. With Unity-based technology and asset design using Adobe Photoshop, the game successfully integrates attractive visual elements and interactive features that support a more dynamic learning process.*

**Keywords:** *Educational Game, Drag-and-Drop, English Vocabulary, Elementary School Students, Interactive Media*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis metode *drag-and-drop* sebagai media interaktif untuk membantu siswa sekolah dasar mengenali nama alat tulis dalam bahasa Inggris. Media pembelajaran yang inovatif ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen interaktif yang menarik, sehingga pembelajaran kosakata menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *GDLC* dengan pendekatan desain berbasis kebutuhan siswa, termasuk analisis kebutuhan, Perancangan *game*, dan pengujian efektivitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata alat tulis dalam bahasa Inggris secara signifikan, sekaligus memperbaiki minat belajar mereka. Dengan teknologi berbasis *Unity* dan desain aset menggunakan *Adobe Photoshop*, *game* ini berhasil mengintegrasikan elemen visual yang menarik dan fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis.

**Kata Kunci:** *Game Edukasi, Drag-and-Drop, Kosakata Bahasa Inggris, Siswa Sekolah Dasar, Media Interaktif*

## **PRAKATA**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kekuatan, dan kesabaran-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "*Perancangan Game Edukasi Pengenalan Alat Tulis Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar*". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr.Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Nofiandri Setyasmara, ST., MT, selaku dosen pembimbing I penulisan tugas akhir.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing II penulisan tugas akhir.
8. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan layanan administrasi selama masa studi penulis.
9. Orang tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti kepada penulis.

10. Keluarga besar yang menjadi sumber semangat dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan moral dan teknis selama penyusunan laporan ini.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya ini di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi inspirasi bagi Perancangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penulis



**Avian Quddus Arrasyid**

NIM. 21240021



## DAFTAR ISI

|                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>                     | <b>ii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....</b>                            | <b>iii</b> |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS<br/>PLAGIARISME .....</b> | <b>iv</b>  |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>                         | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                  | <b>vi</b>  |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                   | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                             | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                             | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                         | <b>1</b>   |
| A.Latar Belakang .....                                                | 1          |
| B.Identifikasi Masalah .....                                          | 3          |
| C.Rumusan Masalah .....                                               | 4          |
| D.Batasan Masalah.....                                                | 4          |
| E. Tujuan Penelitian .....                                            | 5          |
| F. Manfaat Penelitian .....                                           | 5          |
| 1. Bagi Penulis.....                                                  | 5          |
| 2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....                          | 5          |
| 3. Bagi Pengguna.....                                                 | 6          |
| 4. Bagi Dunia Pendidikan.....                                         | 6          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                                     | <b>7</b>   |
| A. Dasar Teori.....                                                   | 7          |
| 1. <i>Game Edukasi</i> .....                                          | 7          |
| 2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar .....        | 8          |
| 3. Perangkat Lunak dalam Perancangan <i>Game Edukasi</i> .....        | 8          |
| 4. Keunggulan <i>Game Edukasi</i> Berbasis <i>Drag-and-drop</i> ..... | 9          |
| 5. Integrasi Taksonomi Bloom dalam <i>Level Game</i> .....            | 10         |
| B.Hasil Penelitian Terkait.....                                       | 11         |
| C.Kerangka Berpikir .....                                             | 12         |
| D.Pertanyaan Penelitian .....                                         | 14         |

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>     | <b>15</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                  | 15        |
| B. Subjek Kajian .....                     | 17        |
| C. Teknik Pengumpulan Data/Informasi ..... | 17        |
| 1. Studi Literatur.....                    | 17        |
| 2. Observasi .....                         | 17        |
| 3. Wawancara .....                         | 18        |
| 4. Kuesioner.....                          | 18        |
| D. Analisis Data .....                     | 18        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>   | <b>20</b> |
| A.Hasil Kajian.....                        | 20        |
| 1. Tahapan Pelaksanaan Kajian.....         | 20        |
| 2. Hasil Kuesioner Siswa.....              | 43        |
| 3. Observasi Lapangan .....                | 46        |
| 4. Wawancara Guru .....                    | 48        |
| 5. Analisis Koding Tematik .....           | 52        |
| B.Pembahasan.....                          | 53        |
| C.Keterbatasan Kajian .....                | 56        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                  | <b>58</b> |
| A.Simpulan .....                           | 58        |
| B.Implikasi.....                           | 59        |
| C.Saran.....                               | 60        |
| 1. Bagi Guru SD.....                       | 60        |
| 2. Bagi Pengembang Media Pembelajaran..... | 60        |
| 3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....         | 60        |
| 4. Bagi Pihak Sekolah .....                | 61        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                 | <b>62</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                       | <b>64</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Penerapan Taksonomi Bloom Pada <i>Level</i> ..... | 23 |
| Tabel 2 Hasil Kuesioner Siswa .....                       | 43 |
| Tabel 3 Rekapitulasi Data .....                           | 44 |
| Tabel 4 Hasil Analisis Observasi .....                    | 47 |
| Tabel 5 Hasil Analisis Wawancara .....                    | 51 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Kerangka Berpikir .....                         | 12 |
| Gambar 2 Metode GDLC .....                               | 15 |
| Gambar 3 Izin Penelitian Dengan Kepala Sekolah .....     | 20 |
| Gambar 4. Konsultasi Dengan Guru Kelas 3A .....          | 21 |
| Gambar 5 Buku Kurikulum .....                            | 22 |
| Gambar 6 Sketsa Awal <i>Menu</i> .....                   | 24 |
| Gambar 7 <i>Wireframe UI</i> .....                       | 24 |
| Gambar 8 Tampilan Skor .....                             | 25 |
| Gambar 9 <i>Use Case Diagram</i> .....                   | 26 |
| Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> .....                  | 28 |
| Gambar 11 <i>Icon Unity</i> .....                        | 29 |
| Gambar 12 Tampilan <i>Scene</i> .....                    | 30 |
| Gambar 13 Tampilan <i>Scenes</i> tiap <i>level</i> ..... | 30 |
| Gambar 14 Kode <i>Drag and Drop</i> Pertama .....        | 31 |
| Gambar 15 Kode <i>Drag and Drop</i> Kedua .....          | 31 |
| Gambar 16 Kode <i>Scoring</i> .....                      | 32 |
| Gambar 17 Kode <i>Level Progression</i> .....            | 32 |
| Gambar 18 Kode <i>Sound System</i> .....                 | 33 |
| Gambar 19 <i>Icon Photoshop</i> .....                    | 33 |
| Gambar 20 Karakter Perempuan .....                       | 34 |
| Gambar 21 Karakter Laki-Laki .....                       | 35 |
| Gambar 22 Aset Alat Tulis dan Kata-Kata .....            | 34 |
| Gambar 23 Latar Belakang & <i>UI</i> .....               | 35 |
| Gambar 24 <i>Level-Level</i> Interaktif .....            | 36 |
| Gambar 25 Sistem Skor dan Nyawa .....                    | 36 |
| Gambar 26 Tampilan <i>Pause Menu</i> .....               | 36 |
| Gambar 27 Tampilan <i>Script Audio</i> .....             | 37 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 28 Konten di Buku .....      | 37 |
| Gambar 29 Uji Coba Siswa .....      | 39 |
| Gamar 30 Tampilan Kuesioner .....   | 41 |
| Gambar 31 Diagram Batang Skor ..... | 45 |
| Gambar 32 Observasi Lapangan .....  | 46 |
| Gambar 33 Wawancara Guru .....      | 48 |