

***GAME* EDUKASI CARA MEMBACA HURUF *ALPHABET* DALAM
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK
PERTIWI 1 REMPOAH BATURRADEN BERBASIS *ANDROID***

Skripsi



Disusun oleh

Siti Hanifah

16.11.0074

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

***GAME* EDUKASI CARA MEMBACA HURUF *ALPHABET* DALAM
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK
PERTIWI 1 REMPOAH BATURRADEN BERBASIS *ANDROID***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Siti Hanifah

16.11.0074

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

PERSETUJUAN

Skripsi

***GAME* EDUKASI CARA MEMBACA HURUF *ALPHABET* DALAM
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK
PERTIWI 1 REMPOAH BATURRADEN BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Hanifah

16.11.0074

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 6 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.

NIDN. 0618098301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Tanggal 10 Juli 2020

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Plt. Ketua Program Studi Informatika

**Dr. Eng.ImamTahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009**

**Didit Suhartono, M.Kom.
NIK. 2016.10.1.028**

PENGESAHAN

Skripsi

***GAME* EDUKASI CARA MEMBACA HURUF *ALPHABET* DALAM
BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK
PERTIWI 1 REMPOAH BATURRADEN BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Hanifah

16.11.0074

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 10 Juli 2020

Tri Astuti, S.Kom, M.Eng.
NIDN. 0625048302

Dr. Taqwa Hariguna. ST., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Tanggal 10 Juli 2020

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Hanifah
NIM : 16.11.0074
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Game Edukasi Cara Membaca Huruf Alphabet
Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media
Pembelajaran Siswa TK Pertiwi Rempoah
Baturraden Berbasis Android.

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Taqwa Hariguna. ST., M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 10 Juli 2020

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

Siti Hanifah
NIM. 16.11.0074

MOTTO

“Restu Orang Tua Adalah Restu ALLAH”

“Jangan Biarkan Hari Kemarin Merenggut Banyak Hal Hari Ini”

“Hasil Yang Baik Akan Terlihat Dari Kerja Keras Dan Proses”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, rezeki dan kesabaran kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini, Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa terimakasih untuk:

1. Kepada bapak Sansuarjo, Ibu Suparmi, Mas Pangat, Mas Parno, Mas Godar, Mas Supri, Mas Ito dan teman dekat saya Adi Septianto Purnomo yang menjadi penyemangat selalu memberi support dan mendo'akan saya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir.
2. Dosen pembimbing Bapak Dr. Taqwa Hariguna. ST., M.Kom. yang sabar dan selalu memberikan dorongan dalam arahan maupun bimbingannya.
3. Orang-orang tercinta: Tika Oktavia, Rizky Maida Kartika, Siti Rofiah, Fika Zulfa, Resta Ramadani, Suratiningsih, Sherlina Tyas Utami, Dino Setiawan, Reza, Irfan, Idha, Andrian Pratama dan Keluarga Besar TI 16 A yang selalu memotivasi dan memberikan support saya.
4. Teman-teman Orange House: Fika, Resta, Opi, Leli, Titin, Zida, Intan, Meliana, Melina, Fina, Widi, Fitri, Lala dan Mba Depols.
5. Segenap Anggota Basket Ball Amikom yang tercinta.
6. Segenap Anggota KKL Rempoah Baturraden.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Game Edukasi Cara Membaca Huruf Alphabet Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa TK Pertiwi Rempoah Baturraden Berbasis Android.” dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar S1 jurusan Informatika di Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini bukan hanya karena usaha keras dari penulis sendiri akan tetapi penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Didit Suhartono, M.Kom. selaku Plt. Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Dr. Taqwa Hariguna. ST., M.Kom. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan membimbing dengan sabar.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Purwokerto yang sudah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi.
6. Ibu Hani Astuti, S.Pd AUD selaku Kepala Sekolah dan Guru TK Pertiwi 1 Rempoah Baturraden.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,

