

**METODE *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS PENGENALAN NAMA
HEWAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY*
SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: Sekolah Alam Inaratul Islam)**

Skripsi



Disusun oleh

**Mulki Qolbuna Salamika
20SA3063**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

**METODE *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS PENGENALAN NAMA
HEWAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY*
SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: Sekolah Alam Inaratul Islam)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Mulki Qolbuna Salamika

20SA3063

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2024

PERSETUJUAN

Skripsi

**METODE *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS PENGENALAN NAMA
HEWAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY*
SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: Sekolah Alam Inaratul Islam)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mulki Qolbuna Salamika

20SA3063

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 21 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 27 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

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

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

**METODE *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS PENGENALAN NAMA
HEWAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PENGETAHUAN
VOCABULARY SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: Sekolah Alam Inaratul Islam)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mulki Qolbuna Salamika

20SA3063

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Juli 2024

Trias Brata Kusuma, S.E., M.MSI.
NIDN. 0630047502

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 27 Juli 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan**

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mulki Qolbuna Salamika
NIM : 20SA3063
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Metode *Game* Edukasi Bahasa Inggris
Pengenalan Nama Hewan Untuk Meningkatkan
Minat dan Pengetahuan Vocabulary Siswa
Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, M.Kom.

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, 21 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Mulki Qolbuna Salamika
NIM. 20SA3063

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Subhanahuwata'ala yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat diselesaikannya skripsi ini,serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu'alaihi Wassallam. Peneliti ingin mempersembahkan karya tulis ini untuk mereka yang menyertai langkah peneliti :

1. Untuk kedua orang tua, Bapak Sandi & Ibu Hadijah, terimakasih untuk kedua orang tua penulis yang sudah memberikan cinta, semangat, inspirasi, dukungan moral dan juga material, serta segalanya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah melimpahkan Rizki dan Rahmat-Nya, serta senantiasa membalas kebaikan beliau di akhirat kelak, aamiin.
2. Diri sendiri yang sudah sekuat tenaga dalam meluangkan waktu untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
3. Terimakasih Bapak Dr. Berlilana M.Kom., M.Si. selaku rektor Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
5. Terimakasih Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 skripsi saya, terima kasih atas bantuan selama ini, terima kasih sudah memberikan bimbingan, semangat, saran, motivasi dan revisi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan diwaktu yang tepat.
6. Terimakasih Bapak Dani Arifudin, M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 skripsi saya, terima kasih atas bantuan selama ini, terima kasih sudah

memberikan bimbingan, semangat, saran, motivasi dan revisi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan diwaktu yang tepat.

7. Kepada teman dekat saya munip alias idun terimakasih sudah menjadi sobat gurun saya ,menjadi teman susah dan senang dari awal perkuliahan hingga akhir, thanks mau jadi apapun kedepanya sehat selalu brother
8. Kepada teman saya Farhan Fakhrezi yang sudah sangat membantu saya dalam mebuat projek dari game dari skripsi ini.
9. Temen-teman digrup GEDUNG MPR Munip, Adit, Bagus, Hans, Rowdak yang telah berjuang bersama, memberikan semangat, saran dan motivasi bagi penulis.
10. Temen-teman kontrakan Fun-Tat yaitu Vian, Vikri, Tio, Tegar, Farhan, Zahi, Rizal, Yasin, Arijik, dan Safed yang telah memberikan support dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan seluruh pihak yang turut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Picky picks AKA BimoPd dan PWK (Podcast Warung Kopi) Atas segala hiburan yang disuguhkan. Terimakasih karena menjadi sumber tawa bagi penulis.

HALAMAN MOTTO

“Terus Mengeluh Hanya Akan Menunjukkan Betapa Lemahnya dirimu.”

Monkey D Luffy

“Hidup Bukan Soal mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri.”

Hindia



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, saya berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Metode Game Edukasi Bahasa Inggris Pengealan Nama Hewan Untuk Meningkatkan Minat dan Pengetahuan Vocabulary Siswa Sekolah Dasar." Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk mengikuti ujian sarjana komputer program studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, yakni:

1. Terimakasih Bapak Dr. Berlilana M.Kom., M.Si., selaku rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.

3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing sekaligus Kepala Program Studi, yang telah memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pengetahuan, bantuan, dan dorongan mereka selama penulisan skripsi ini;
5. Ibu Ida Sadiyah, S. Pd., selaku Kepala Sekolah Alam Inaratul Islam dan Ibu Tri Seuni , S.Pd.I., selaku Wali Kelas 3A SD Alam Inararul Islam yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian di SD Alam Inaratul Islam tersebut.
6. Keluarga besar saya yang selalu mendoakan saya dan selalu memberikan dukungan serta semangat.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu setelah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah Subhannawata'ala. Aamiin. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi penulis dan secara umum bagi semua pembaca yang membacanya.

Penulis