

**GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV  
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*  
(Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri 2 Brobot)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Fariz Dwi Arkhansa Nur Rohman  
19SA3068**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2023**

**GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV  
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*  
(Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri 2 Brobot)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Fariz Dwi Arkhansa Nur Rohman  
19SA3068**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2023**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### **GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV MENGUNAKAN *UNITY ENGINE***

(Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri 2 Brobot)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fariz Dwi Arkhansa Nur Rohman**  
**19SA3068**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 11 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Yuli Purwati, M.Kom.**  
**NIDN. 0617078701**

**Agung Prasetyo, M.Kom.**  
**NIDN. 0412037602**

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

Tanggal 16 Agustus 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Dekan,**

**Kaprodi Teknologi Informasi**

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

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

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV  
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE***

(Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri 2 Brobot)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fariz Dwi Arkhansa Nur Rohman**

**19SA3068**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 16 Agustus 2023

**Andi Dwi Riyanto, M. Kom.**  
**NIDN. 0620018601**

**Suliswaningsih, M.Kom.**  
**NIDN. 0602088501**

**Agung Prasetyo, M.Kom.**  
**NIDN. 0412037602**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 16 Agustus 2023

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 : Fariz Dwi Arkhansa Nur Rohman  
NIM : 19SA3068  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *Game* Edukasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas IV Menggunakan *Unity Engine*

Dosen Pembimbing 1 : Yuli Purwati,M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Agung Prasetyo,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, 11 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

**Fariz Dwi Arkhansa N.**  
NIM. 19SA3068

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Serta shalawat kepada Nabi Muhammad SAW Atas takdir dan kuasamu serta kasih sayang-Mu telah memberikan Kesehatan. Pada kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta serta keluarga yang telah membimbing dan mendidik saya serta memberi kasih sayang dan material yang tidak terhitung ini sebagai penunjang saya dalam proses perkuliahan dari awal sampai selesainya penulisan skripsi.
2. Orang terkasih yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa-doa dalam perjalanan penulisan skripsi ini.
3. Teman teman kost Sindoro 30A beserta penghuninya Alfian, Dinar, Gagas, Safli, Enggo, Oktaviano, Herlambang yang telah memberikan dukungan, menghibur serta memberikan fasilitas kos sehingga dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini.
4. Teman teman TI19B yang sudah menjadi teman perjuangan dalam perkuliahan sampai ditahap selesainya skripsi.

## HALAMAN MOTTO

*“Hidup itu banyak gagalnya daripada berhasilnya. Tapi anda cukup sekali berhasil untuk membuktikan semua kegagalanmu tidak sia-sia”*

-Sabrang Mowo Damar Panuluh





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu tahapan penting dalam menyelesaikan pendidikan sarjana di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidaklah mungkin terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan motivasi serta inspirasi selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
4. Yuli Purwati, M.Kom. dan Agung Prsaetyo, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan kesabaran yang diberikan selama penulisan skripsi.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang sudah berkenan memberikan dan pengembangan ilmu pengetahuan selama masa studi.



6. Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Brobot, Guru dan Siswa-siswi yang sudah memberikan luang waktu untuk penelitian hingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih dalam bidang Ilmu Komputer. Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis terbuka dan sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif guna perbaikan di masa depan.

Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut di bidang Ilmu Komputer.

Penulis,