

**PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *UNITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TK KARTIKA III-26 CILACAP**

Skripsi



Disusun oleh

Ade Agung Prabowo

22SA31A003

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

2026

**PERANCANGAN GAME EDUKASI BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TK KARTIKA III-26 CILACAP**

Skripsi

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



Disusun oleh

Ade Agung Prabowo

22SA31A003

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANCANGAN GAME EDUKASI BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TK KARTIKA III-26 CILACAP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Agung Prabowo

22SA31A003

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 21 Juli 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Teknologi Informasi

Prof. 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

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TK KARTIKA III-26 CILACAP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Agung Prabowo

22SA31A003

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 21 Juli 2026

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Akto Hariawan, S.Kom., M.Si.
NIDN. 0617108501

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

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 21 Juli 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ade Agung Prabowo
NIM : 22SA31A003
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : PERANCANGAN GAME EDUKASI
BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK TK KARTIKA III-26
CILACAP

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, 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, 17 Juni 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Ade Agung Prabowo
NIM. 22SA31A003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan nikmatnya yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa yang tiada henti, dukungan moral maupun material, serta selalu memberikan motivasi untuk menguatkan penulis dalam menjalani setiap proses tahapan penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mempersembahkan skripsi ini kepada Bapak dosen pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga selama proses penelitian berlangsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tidak lupa skripsi ini juga penulis persembahkan kepada seluruh rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

HALAMAN MOTTO

“Jika tidak ada jalan yang terbentang didepan, maka ciptakanlah jalan itu sendiri
melalui keteguhan hati” – Wang Lin (Xian Ni)

“Meski jalan didepan penuh ketidakpastian, keteguhan hati akan selalu menuntun
pada akhir yang terang” – Zhang Xiaofan (Zhu Xian)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *UNITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK TK KARTIKA III-26 CILACAP” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama penulis menempuh Pendidikan.

3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi sekaligus Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Argiyan Dwi Pritima, S.Kom., M.MSI. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Akto Hariawan, S.Kom., M.Si. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat selama penulis menempuh Pendidikan.
7. Kepala sekolah dan guru TK Kartika III-26 Cilacap yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta membantu kelancaran proses pengumpulan data.
8. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral maupun material, dan semangat yang tiada henti selama penulis menempuh Pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Saudara Fary Syahraihan dan Wahyu Widyanto selaku rekan penulis yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

10. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Purwokerto, 22 Juli 2026

Penulis

