

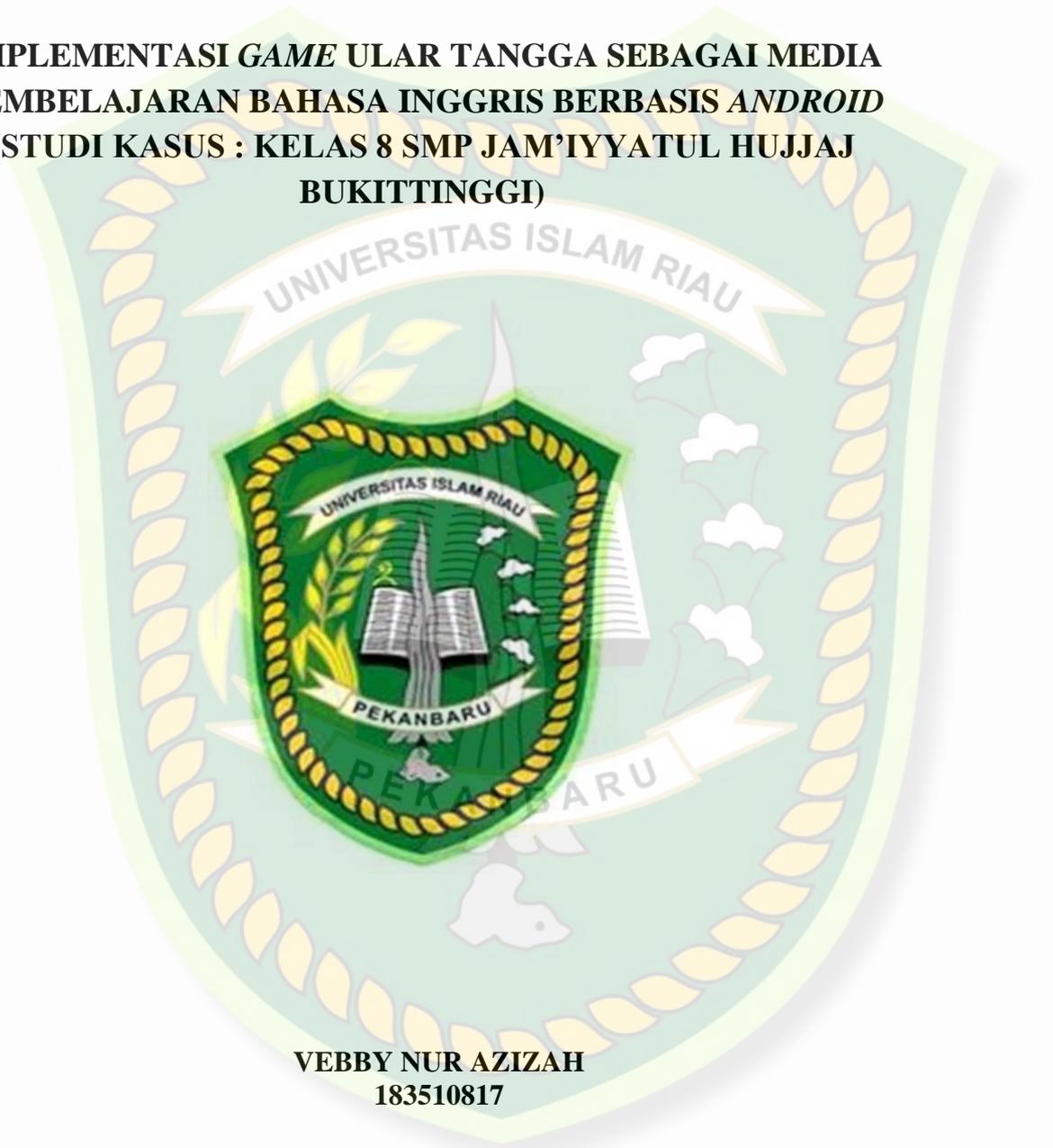
## TUGAS AKHIR

### **IMPLEMENTASI *GAME* ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID* (STUDI KASUS : KELAS 8 SMP JAM'IYYATUL HUJJAJ BUKITTINGGI)**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



**VEBBY NUR AZIZAH  
183510817**

**UNIVERSITAS  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2024  
ISLAM RIAU**



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Vebby Nur Azizah  
NPM : 183510817  
Kelompok Keahlian : Web  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul TA : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus : Kelas 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)

Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam tugas akhir ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria-kriteria dalam metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu tugas akhir ini dinilai layak dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian **Seminar Tugas Akhir.**

Pekanbaru, 13 Maret 2024

Di sahkan oleh :

Penguji I

Octadino Haryadi S.Kom, M.Kom, M.I.P  
NIDN. 1031109201

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

Dr. Apri Siswanto S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1029078701  
1016048502

Penguji II

M. Rizki Fadhilah, S.T., M.Eng  
NIDN. 1016029301

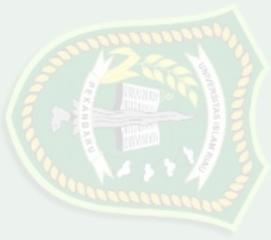
Dosen Pembimbing

Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI  
NIDN. 0314068701

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri dan semua sumber yang tercantum didalamnya baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar sesuai ketentuan. Jika terdapat unsur penipuan atau pemalsuan data maka saya bersedia dicabut gelar yang telah saya peroleh.

Pekanbaru, 21 Maret 2024

VEBBY NUR AZIZAH  
183510817

# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, pertama – tama penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah S.W.T karena berkat dan rahmatnya kepada penulis sehingga proposal tugas akhir yang berjudul “Implementasi *Game* Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android* (Studi Kasus : Kelas 8 Smp Jam’iyyatul Hujjaj Bukittinggi)”, ini dapat selesai tepat pada waktunya. Shalawat dan salam semoga terlimpah curahkan kepada nabi Muhammad S.A.W, kepada keluarganya, sahabatnya serta kepada seluruh umatnya sampai akhir zaman.

Proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat wajib untuk mendapatkan Gelar Sarjana pada Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau. Selama menyusun proposal, penulis mendapatkan beberapa kesulitan oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan proposal tugas akhir ini.

Dan tentunya penulis menyadari proposal tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan saran serta kritik kepada para dosen demi perbaikan pembuatan proposal tugas akhir penulis di masa yang akan datang. Terimakasih.

Pekanbaru, 25 Oktober 2023

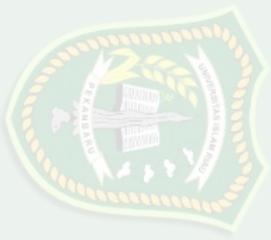
**UNIVERSITAS**  
**ISLAM RIAU**

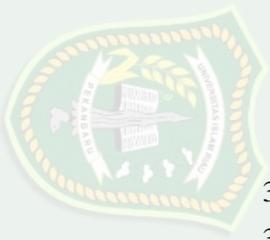
Vebby Nur Azizah



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Ular Tangga .....	9
2.2.2 <i>Game</i> Edukasi .....	9
2.2.3 Bahasa inggris.....	10
2.2.4 <i>Android</i> .....	11
2.2.5 Unity .....	12
2.2.6 C#.....	12
2.2.7 <i>Visual Studio Code</i> .....	12
2.2.8 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	13
2.2.9 <i>Flowchart</i> .....	15
2.2.10 <i>Class diagram</i> .....	16
2.2.11 <i>Use case diagram</i> .....	17
2.2.12 Skala Likert.....	18
BAB III .....	19
METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Gambaran Umum Sistem .....	19
3.2 Metode Incremental .....	19





3.3	<i>Support</i> .....	23
3.4	Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....	24
3.5	Rancangan dan <i>Design</i> Aplikasi .....	25
3.6.1	Deskripsi Aplikasi .....	25
3.6.2	<i>Story Board</i> .....	26
3.6.3	<i>Use Case Diagram</i> Aplikasi .....	29
3.6.4	<i>Class Diagram</i> .....	30
3.6.5	<i>Design</i> Objek .....	32
3.7	Penjelasan Pada Objek <i>Game</i> .....	33
3.7.1	Algoritma Pada Objek Permainan .....	33
3.7	Pengujian <i>Black Box</i> .....	36
BAB IV .....		37
HASIL DAN PEMBAHASAN .....		37
5.1	Analisa Masalah Yang Sedang Berjalan .....	37
5.1.1	Tampilan Pada Menu Utama .....	38
5.1.2	Tampilan UI Pada <i>Gameplay</i> .....	39
5.1.3	Tampilan <i>End Game</i> .....	44
5.2	Pembahasan .....	45
5.2.1	Skenario Pengujian <i>Black Box</i> .....	45
5.3	Implementasi Sistem .....	48
BAB V .....		54
PENUTUP .....		54
5.1	Kesimpulan .....	54
5.2	Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....		56

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU

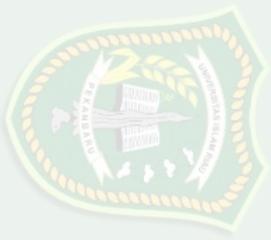
## DAFTAR GAMBAR

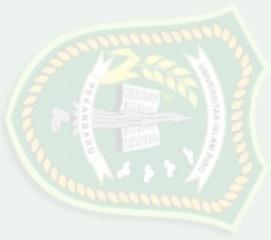
<b>Gambar 2.1</b> <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	14
<b>Gambar 3.1</b> Fase dan proses GDLC .....	20
<b>Gambar 3.2</b> Tampilan Awal Aplikasi.....	26
<b>Gambar 3.3</b> Tampilan Isi <i>Button Play</i> .....	27
<b>Gambar 3.4</b> Memberikan Nama Pemain .....	27
<b>Gambar 3.5</b> Tampilan Pilih Level .....	28
<b>Gambar 3.6</b> Tampilan Materi .....	28
<b>Gambar 3.7</b> Tampilan <i>Gameplay</i> .....	29
<b>Gambar 3.8</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	29
<b>Gambar 3.9</b> <i>Grid</i> .....	33
<b>Gambar 3.10</b> Putar Dadu .....	34
<b>Gambar 3.11</b> Proses Ular Tangga.....	35
<b>Gambar 3.12</b> <i>Quiz Manager</i> .....	36
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Utama .....	38
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Informasi .....	38
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Pilih Jumlah Pemain.....	39
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Nama Pemain .....	39
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Pilih Level .....	39
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Materi .....	40
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan <i>Gameplay</i> .....	40
<b>Gambar 4.8</b> Gambar Papan Permainan.....	41
<b>Gambar 4.9</b> Gambar Dadu dan Pion.....	42
<b>Gambar 4.10</b> Urutan Pemain .....	42
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Kuis .....	43
<b>Gambar 4.12</b> Penjelasan Jawaban Benar.....	43
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan <i>Button Pause</i> .....	44
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan <i>Button Home</i> .....	44
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan <i>End Game</i> .....	45
<b>Gambar 4.16</b> Siswa Memainkan <i>Game</i> Edukasi .....	50

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> <i>Flowchart</i> .....	16
<b>Tabel 2.2</b> <i>Class Diagram</i> .....	17
<b>Tabel 2.3</b> <i>Use Cass Diagram</i> .....	18
<b>Tabel 3.1</b> Rencana Pengujian .....	22
<b>Tabel 3.2</b> Spesifikasi hardware pada Laptop.....	23
<b>Tabel 3.3</b> Spesifikasi Smartphone Android .....	24
<b>Tabel 3.4</b> Gambar Asset 2 Dimensi.....	32
<b>Tabel 4.1</b> Kesimpulan Pengujian Menu Utama.....	46
<b>Tabel 4.2</b> Kesimpulan Pengujian Ketika Game Dimainkan.....	47
<b>Tabel 4.3</b> Kesimpulan Pengujian Game Berakhir .....	48
<b>Tabel 4.4</b> Daftar Responden Siswa .....	49
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Kuisisioner.....	51

**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**





**IMPLEMENTASI GAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS : KELAS 8 SMP JAM'IYYATUL HUJJAJ  
BUKITTINGGI)**

**VEBBY NUR AZIZAH**

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknik

Universitas Islam Riau

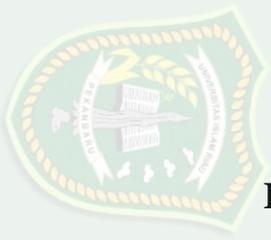
Email : [nurazizahvebby@gmail.com](mailto:nurazizahvebby@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pendidikan yang baik adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan yang akan membawa manfaat besar bagi perkembangan intelektual dan sosial masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat SMP memerlukan pendekatan yang menarik dan berbeda untuk memperkuat keterampilan berbahasa siswa. Keterlibatan aktif dalam proses belajar sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar adalah media permainan. Game Ular Tangga dipilih karena dapat memadukan aspek pendidikan dan hiburan. Dampak yang akan timbul dari implementasi Game Ular Tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris antara lain adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, mengembangkan keterampilan bermain dan belajar secara bersamaan, dan mengevaluasi apakah media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah. Aplikasi ini dibuat dengan software Unity menggunakan metode GDLC (Game Development life cycle). Hasilnya telah sesuai, berdasarkan pengujian UI dengan metode pengujian blackbox, dan menurut perhitungan skala likert nilai indeks yang didapat adalah 79,65%. Dan dapat disimpulkan responden berpendapat "Aplikasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android" berjalan dengan Baik sebagai media untuk proses pembelajaran tense untuk anak kelas 8 SMP.

**Kata kunci** : Bahasa Inggris, Ular Tangga, Media Pembelajaran, Android, Unity 3D

**ISLAM RIAU**



**IMPLEMENTATION OF SNAKES AND LADDERS GAME AS  
AN ANDROID-BASED ENGLISH LEARNING MEDIA (CASE  
STUDY: 8TH GRADE SMP JAM'IYYATUL HUJJAJ  
BUKITTINGGI)**

**VEBBY NUR AZIZAH**

Informatics Engineering Study Program

Faculty of Engineering

Riau Islamic University

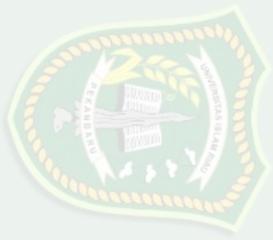
Email : [nurazizahvebby@gmail.com](mailto:nurazizahvebby@gmail.com)

**ABSTRACT**

Good education is an important aspect of development that will bring great benefits to the intellectual and social development of society. Therefore, education needs to adapt to technological developments. English education at the junior high school level requires an interesting and different approach to strengthening students' language skills. Active involvement in the learning process is very important to achieve these goals. One learning media that can make students interested in learning is game media. The Snakes and Ladders game was chosen because it can combine educational and entertainment aspects. The impacts that will arise from implementing the Snakes and Ladders Game as an English learning medium include increasing interest and motivation in learning, increasing students' understanding of the material presented, developing playing and learning skills simultaneously, and evaluating whether technology-based learning media can help improve learning at school. This application was created with Unity software using the GDLC (Game Development Life Cycle) method. The results are appropriate, based on UI testing using the black box testing method, and according to Likert scale calculations the index value obtained is 79.65%. And it can be concluded that respondents are of the opinion that "The Snakes and Ladders Game Application as an Android-based English Language Learning Media" works well as a medium for the tense learning process for grade 8 junior high school students.

**Keywords:** English, Snakes and Ladders, Learning Media, Android, Unity 3D

**ISLAM RIAU**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa.

Pendidikan yang baik akan membawa manfaat besar bagi perkembangan intelektual dan sosial masyarakat. Seiring perubahan zaman, di era digital seperti saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memastikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah mengembangkan kemampuan berbahasa sesuai dengan situasi keseharian peserta didik, menekankan konteks dan kebutuhan berbahasa. Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat SMP memerlukan pendekatan yang menarik dan berbeda untuk memperkuat keterampilan berbahasa siswa. Keterlibatan aktif dalam proses belajar sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris sering menjadi kendala atau masalah untuk mempelajari Bahasa Inggris, yang membuat proses pembelajaran kurang menarik dan materi yang disampaikan tidak di mengerti.

Oleh karena itu pemanfaatan media menjadi sangat penting dalam membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar adalah media permainan. Konsep penelitian ini adalah pembelajaran berbasis permainan, suatu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap pengetahuan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan penggunaan teknologi digital

mendorong siswa untuk terus belajar. Studi telah menunjukkan bahwa ini meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar (Fatma & Dian, 2021).

Media permainan dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang diberikan, dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Priyastuti, 2021). Permainan yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah *Game* Ular Tangga dengan memasukkan beberapa materi pembelajaran Bahasa Inggris, yang membuat pemain ini akan belajar ketika memainkan permainan ini. *Game* Ular Tangga dipilih karena dapat memadukan aspek pendidikan dan hiburan. Dampak yang akan timbul dari implementasi *Game* Ular Tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris antara lain adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, mengembangkan keterampilan bermain dan belajar secara bersamaan, dan mengevaluasi apakah media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian serta membuat sebuah aplikasi *game* yang berjudul “**Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android**” yang akan digunakan pada siswa Kelas 8 SMP Jam’iyyatul Hujjaj Bukittinggi, agar interaksi siswa dengan *game* yang akan dibuat, dapat dievaluasi sejauh mana *game* ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman siswa dan menarik minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, adapun identifikasi masalah dari proposal skripsi ini sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
2. Siswa mengalami kendala dalam memahami Bahasa Inggris karena waktu belajar yang terbatas.
3. *Game* Ular Tangga harus dievaluasi untuk mengetahui apakah efektif atau tidak sebagai alat pembelajaran Bahasa Inggris. Sangat penting untuk memastikan bahwa *game* ini tidak hanya meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Bahasa Inggris.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang di ambil adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi *game* bertema pendidikan dengan meletakkan pertanyaan tentang Bahasa Inggris pada jenis permainan ular tangga. Sehingga dengan aplikasi *game* bertema pendidikan ini dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pelajaran Bahasa Inggris?
2. Apakah dengan menggunakan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan menarik minat siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah?



#### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah *game* yang dapat menarik minat pada pengguna *game* tersebut.
2. Penelitian *game* ini ditunjukkan pada anak kelas 8 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi .
3. *Game* edukasi berbasis *android* ini menyediakan soal-soal yang di ambil dari materi mata pelajaran Bahasa Inggris dengan *game* evaluasi berupa kuis.
4. *Game* hanya dapat dimain kan 2, 3 dan maksimal 4 Orang.
5. Pembuatan aplikasi *game* ini menggunakan Unity.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Membantu meningkatkan semangat dan menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.
2. Menganalisis bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan Bahasa Inggris melalui *game* ular tangga sebagai media pembelajaran.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan aplikasi *game* yang dibuat dapat membantu anak antara lain :

1. Membantu siswa menguasai tense dalam pelajaran Bahasa Inggris dalam

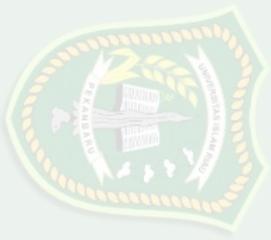


bentuk *game*.

2. Sebagai sarana belajar sekaligus bermain yang efektif, menarik, praktis, dan edukatif.
3. Sebagai media mengasah daya ingat siswa dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris.



**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**



**DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :**

**PERPUSTAKAAN SOEMAN HS**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Permainan bertema pendidikan adalah salah satu jenis permainan yang digunakan untuk memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasikan bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Media permainan ular tangga berdasarkan tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa mendapatkan hasil yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. (Anjelina Wati, 2021).

Salah satu pengaruh dari adanya pendidikan adalah dengan meningkatnya prestasi pada belajar siswa. Dalam proses pembelajaran ada dua unsur yang

dianggap sangat perlu dalam suatu pendidikan yaitu adalah (1) metode dalam mengajar dan (2) media pembelajaran yang digunakan. Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Dengan memilih salah satu metode dalam mengajar tentu sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan, namun masih ada berbagai pendapat lain yang mempengaruhi, misalnya tujuan dalam pembelajaran, berbagai macam tugas yang siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan karakteristik siswa. (Anis & Durinta, 2021).

*Game* Edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung Pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis game (Ramadhan dkk, 2015).

Berdasarkan beberapa contoh penerapan *game* edukasi untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris yang menunjukkan hasil positif dan menilai permasalahan yang dihadapi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur, *game* edukasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang digunakan. Pengembangan *game* edukasi menggunakan model *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang di dalamnya terdapat beberapa fase uji coba (Wahyuni & Andiyoko, 2019).

Penelitian berjudul Penggunaan *Game* edukasi berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris menyatakan bahwa dengan penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* pada pembelajaran bahasa inggris siswa. (Rohmatin,2019).

Penelitian berjudul Rancang Bangun *Game* Edukasi Ular Tangga Kepramukaan Berbasis *Android* menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian



efektivitas *game* menggunakan *pre-test* dan *post-test*, *game* Ular Tangga Kepramukaan mendapat hasil positif untuk menjadi media pembelajaran yang efektif bagi responden dengan rata-rata peningkatan sebesar 24,67 poin dari rata-rata nilai yang didapat pada *pre-test* adalah 66,78 poin dan rata-rata nilai yang didapat pada *post-test* adalah 91,45 poin. ( Iqbaal & Yuni, 2022).

Penelitian dilakukan oleh (Ramadhona et al, 2022) mengenai “*Game* edukasi ”*nihongo kurabu*” belajar bahasa menggunakan unity 2D berbasis *android*” penelitian ini merancang *Game* edukasi sebagai media pembelajaran bahasa jepang menggunakan *platform android* untuk membantu para siswa-siswi di sekolah dan membantuk untuk para masyarakat indonesia yang menyukai budaya bahasa jepang dalam mempelajari bahasa jepang dengan menggunakan metode pembelajaran yang cukup menarik dan aplikasi *Game* edukasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan. Penelitian dalam pengembangan ini menggunakan metode *waterfall*, dalam pembuatan desain *Game* objek 2D menggunakan *software pain tool sai v2* dan *adome photoshop CC 2020*, untuk 10 melanjutkan tahap pengembangan pembuatan *Game* menggunakan *software Unity* dengan menggunakan Bahasa C#. uji coba *Game* ini dilakukan pada anak SMK di Cirebon. Dalam pengembangan *Game* ini akan menghasilkan sebuah *Game* edukasi dalam *platform Android*. Dalam *Game* tersebut terdiri dari pengenalan huruf Hiraga-katakana, bahasa sehari-hari, menyusun kata untuk mengetahui kata arti tersebut dan pengucapan kata. Dalam pembuatan game ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi studi pustaka dan wawancara. Diharapkan aplikasi edukasi *Game* ini dapat mempermudah banyak orang dalam mempelajari bahasa jepang. Hasilnya *game* ini merupakan salah satu solusi yang baik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa jepang di SMK



1 kedawung, dimana siswa-siswi dapat termotivasi belajar bahasa jepang dimanapun dan kapanpun.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan kuno India yang populer di Indonesia. Menurut Melsi, Ular Tangga adalah permainan papan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan serangkaian "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkan kotak lainnya. Dalam permainan ular tangga, dadu menentukan berapa banyak langkah karakter di layar papan permainan. Aturan permainan ini yakni jika pemain berhenti di sebuah kotak di bagian kepala ular, pemain tersebut pergi ke kotak di atas ekor ular tersebut. Sedangkan jika pemain berhenti di kotak di bagian bawah tangga, pemain harus naik ke atas kotak di bagian atas tangga. Pemain yang pertama sampai di kotak *finish* menjadi pemenangnya. Salah satu komponen permainan ular tangga menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi. Jadi, *game* ular tangga merupakan media visual yang berbentuk permainan sehingga berisi gambar di papan permainan seperti ular, tangga, dan gambar lain sesuai tema materi (Iqbaal & Yuni, 2022).

### 2.2.2 Game Edukasi

*Game* sebagai media pembelajaran bukanlah konsep baru, konsep ini muncul seiring muncul berbagai macam *game*, baik *game* tradisional maupun *game* digital. Akibatnya secara spesifik muncul istilah *game* edukasi, yaitu game yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi. *Game* mampu



memancing minat belajar pemainnya, sehingga menghasilkan pengalaman baru seperti perasaan senang yang pada akhirnya materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh pemain *game* (Wandah, 2020).

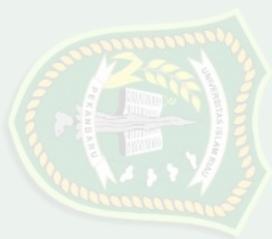
*Game* edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Willyanto Diharjo, 2020). Teknologi *game* berkembang dari waktu ke waktu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran (Erri W. P., 2016).

*Game* edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Jenis dari *game* ini dapat menunjang proses belajar- mengajar yang begitu interaktif dan menyenangkan serta bukan semata mata untuk menghibur, melainkan dengan konsep belajar dan bermain ini dapat meningkatkan pengetahuan dan *game* edukasi ini untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak usia dini (Indah dkk, 2019).

### 2.2.3 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing, yang menjadi mata pelajaran wajib disetiap sekolah. Hal ini terjadi karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, yang dimana sebagai penghubung komunikasi antar kewarganegaraan asing.

Perannya dalam dunia internasional juga sangat penting seperti dalam bidang politik, ekonomi, sosial budaya, pendidikan, dan lain-lain. Elemen utama yang perlu dipelajari dalam bahasa Inggris adalah kosa kata. Dengan menguasai



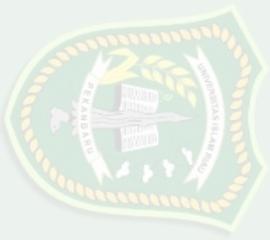
kosakata bahasa Inggris, sudah pasti belajar bahasa Inggris akan jauh lebih mudah dan menyenangkan. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan proses penguasaan kosakata bahasa Inggris. Untuk itu dalam pelatihan ini digunakan media *game* yang dapat memberikan motivasi dan membuat siswa mampu memahami dan menguasai kosa kata bahasa Inggris dengan baik melalui media *game* yang menyenangkan (Widyahening & Sumardiono 2021).

#### 2.2.4 *Android*

Menurut Indah Rohmawati (2019), Teknologi yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi tentang Budaya Nusantara yaitu berbasis *Android*, dimana mengikuti perkembangan teknologi saat ini alat telekomunikasi sudah berbasis *Android*. *Android* merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Beberapa pengertian lain *Android*, yaitu:

- 1) Merupakan *platform* terbuka (*open source*) bagi para pengembang (*programmer*) untuk membuat aplikasi.
- 2) Merupakan sistem operasi yang dibeli *Google Inc.* dari *Android Inc.*
- 3) Bukan bahasa pemrograman, tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau *run time environment* yang disebut DVM (*Dalvik Virtual Machine*) yang telah di optimasi untuk alat/*Device* dengan sistem memori kecil. *Android* tersedia secara *open source* bagi manufaktur perangkat keras untuk memodifikasi sesuai kebutuhan.





### 2.2.5 Unity

Unity adalah *Game Engine* atau *software* yang digunakan untuk membuat *Video Game*. Unity sendiri dikembangkan oleh *Unity Technologies*. “Unity adalah sebuah *Game Engine* yang memungkinkan anda, baik perseorangan maupun tim untuk membuat sebuah *Game* dengan mudah dan cepat”. *Unity game engine* dipilih karena *software* ini sangat mudah digunakan, *interface* sederhana dan mudah dipelajari, serta memberikan grafis yang tinggi *Scripting* pada Unity juga sangat mudah dipelajari dan cukup sederhana (Ash Shidieqy A. , 2021).

### 2.2.6 C#

C# (dibaca *C Sharp*) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dikembangkan oleh *Microsoft* sebagai bagian dari inisiatif kerangka. Bahasa C++ yang telah dipengaruhi oleh aspek-aspek atau fitur bahasa yang terdapat pada bahasa-bahasa pemrograman lainnya. Seperti *Java*, *Delphi*, *Visual Basic*, dan lainnya dengan beberapa penyederhanaan. Dalam pembuatan *Game* di *unity* ini *source code* dibuat melalui C++ untuk membuat program animasi yang dibutuhkan di dalam pembuatan *Game* tersebut.

Bahasa C# adalah sebuah bahasa pemrograman modern yang bersifat *general-purpose*, berorientasi objek, yang dapat digunakan untuk membuat program di atas arsitektur *Microsoft .NET Framework*. Bahasa C# ini memiliki kemiripan dengan bahasa *Java*, *C* dan *C++* (Donny Sanjaya, 2021).

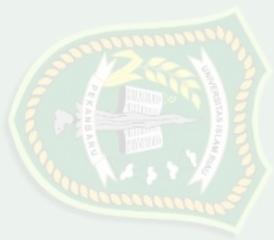
### 2.2.7 Visual Studio Code

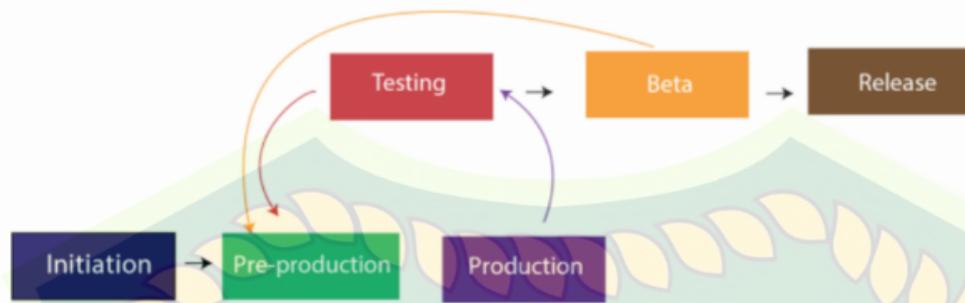
*Visual Studio Code (VS Code)* ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux*, *Mac*, dan *Windows*. Teks editor ini secara

langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dst). Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh *Visual Studio Code*, diantaranya *Intellisense*, *Git Integration*, *Debugging*, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi *Visual Studio Code*. Pembaruan versi *Visual Studio Code* ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan *VS Code* dengan teks editor-teks editor yang lain. Teks editor *VS Code* juga bersifat *open source*, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber dari *VS Code* ini pun dapat dilihat di *link Github*. Hal ini juga yang membuat *VS Code* menjadi favorit para pengembang aplikasi, karena para pengembang aplikasi bisa ikut serta dalam proses pengembangan *VS Code* ke depannya (Permana & Romatlon, 2019).

### 2.2.8 *Game Development Life Cycle (GDLC)*

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. *GDLC* merupakan sebuah metode yang menangani pengembangan *game* dari titik awal hingga paling akhir. Diawali dari tahap pembuatan ide dan konsep mengenai *game* sampai dengan tahap akhir mempublikasikan *game* tersebut, adapun tahapan dari metode *GDLC* sebagai berikut:





**Gambar 2.1** *Game Development Life Cycle (GDLC)*

a. *Initiation* (Inisiasi)

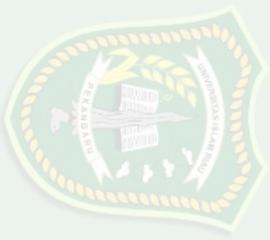
Langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang *game* adalah membuat konsep dasar seperti apa *game* yang dibuat nantinya. Hasil dari *initiation* adalah ide dan konsep *game* yang dirancang.

b. *Pre-production* (Praproduksi)

Praproduksi adalah langkah pertama sebelum produksi, yang dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan desain *game* dan *prototype game*. Setiap elemen desain *game* terdiri dari *characters* (karakter), *gameplay* (peraturan permainan), *control* (kontrol), *features* (Fitur), dan *concept games* (konsep permainan). Setelah desain *game* dibuat selanjutnya pembuatan *prototype*. *Prototype* berfungsi untuk mengevaluasi kualitas dan kriteria setiap komponen *game* agar seperti ide dan konsep dasar yang telah dibuat pada tahap inisiasi.

c. *Production* (Produksi)

Pada proses ini yang dilakukan yaitu menggabungkan *gameplay* (peraturan permainan) dengan *game assets* yang terdiri dari aset suara dan aset gambar yang dilakukan pada tahap praproduksi.



d. *Testing* (Pengujian)

Pengujian yang dimaksud adalah pengujian internal guna menguji kualitas dan efektivitas *game*. *Output* dari pengujian ini adalah laporan bug, permintaan perubahan, dan keputusan pengembangan.

e. *Beta testing* (Pengujian Beta)

Tahapan untuk melakukan pengujian menggunakan pihak ketiga biasanya disebut *beta testing*. Pengujian *beta testing* yang dilakukan yaitu dengan cara menginstal aplikasi *game* pada beberapa *smartphone android* lain untuk menguji fungsionalitas pada *smartphone* tersebut.

f. *Release* (Rilis)

Rilis merupakan tahapan akhir dalam perancangan *game* yang terdapat pada metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Pada tahapan inilah *game* siap dirilis ke publik. Rilis melibatkan bantuan pihak ketiga seperti *Google Play Store* pada *platform android*.

### 2.2.9 *Flowchart*

Menurut (Illah, 2020), *Flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program yang dibuat. *Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

Dalam perancangan *flowchart* sebenarnya tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Hal ini didasari oleh *flowchart* adalah 13 sebuah gambaran dari hasil pemikiran dalam menganalisa suatu permasalahan dalam komputer. Karena setiap analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dan lainnya.



Kendati begitu secara garis besar setiap perancangan *flowchart* selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu *input*, proses dan *output*.

**Tabel 2.1** *Flowchart*

Symbol	Nama	Keterangan
	<b>Terminator</b>	Simbol Untuk Permulaan (Start) Atau Akhir (Stop) Dari Suatu Kegiatan.
	<b>Decision</b>	Simbol Pemilihan Proses Berdasarkan Kondisi Yang Ada
	<b>Processing</b>	Simbol Yang Menunjukkan Pengolahan Yang Dilakukan Oleh Komputer
	<b>Flow Direction</b>	Simbol Yang digunakan untuk menghubungkan antara symbol yang satu dengan lainnya.
	<b>Connector</b>	Simbol Untuk keluar masuk /Penyambungan proses dalam lembar atau halaman yang sama
	<b>Input-Output</b>	Simbol Yang Menyatakan Proses Input Dan Output Tanpa Tergantung Dengan Jenis Peralatannya

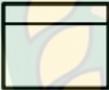
### 2.2.10 *Class diagram*

*Class diagram* merupakan salah satu diagram yang ada pada UML yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* adalah alat perancangan untuk



menggambarkan struktur sistem dengan memodelkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem (Herman et al., 2020).

**Tabel 2.2 Class Diagram**

Symbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendend</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek - objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar - benar dilakukan oleh suatu objek
	<i>Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna ketergantungan antarkelas
	<i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

### 2.2.11 Use case diagram

*Use case diagram* merupakan diagram yang menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. *Use case*



diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif penggunaan sistem. Diagram use case terdiri atas diagram untuk *use case* dan *actor*. *Use case* diagram adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem, pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dikembangkan tersebut menurut sistem pandangan pemakai system (Herman et al., 2020).

**Tabel 2.3** *Use Cass Diagram*

Symbol	Nama	Fungsi
	<b>Aktor</b>	Simbol Yang Menunjukkan Aktor, Pengguna, atau Pembuat Program
	<b>Flow</b>	Simbol Pemilihan Proses Berdasarkan Kondisi Yang Ada
	<b>Use case</b>	Simbol Yang Menunjukkan Abstraksi Antara Sistem dan Aktor

### 2.2.12 Skala Likert

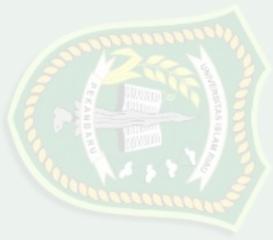
Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. (Viktor dkk, 2019).

Adapun pilihan sikap yang sering kali kita lihat pada kuesioner Skala Likert biasanya mengenai persetujuan seseorang terhadap sebuah pernyataan, mulai dari “Sangat Setuju”, sampai kepada “Sangat Tidak Setuju”, dengan variasi di antara kedua jawaban ekstrim tersebut misalnya



berupa pilihan “Setuju”, “Netral”, dan “Tidak Setuju”. Namun, dalam artikel aslinya, Likert menyiapkan beberapa jenis skala. Bukan hanya dalam bentuk seperti yang disampaikan di atas, namun juga bentuk skala mulai dari yang berbentuk pilihan “Ya” dan “Tidak”, serta pilihan ganda. Terhadap pilihan-pilihan respon tersebut selanjutnya diberikan angka, misalnya 1, 2, 3, 4 dan 5, jika pilihan responnya berjumlah 5 mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju hingga Sangat Tidak Setuju”. (Anom Hery Suasapha, 2020).

**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Gambaran Umum Sistem

Program ini dibuat untuk mengembangkan sebuah aplikasi *game* berbasis *Android* yang mengajarkan Bahasa Inggris dengan menggunakan konsep Ular Tangga.

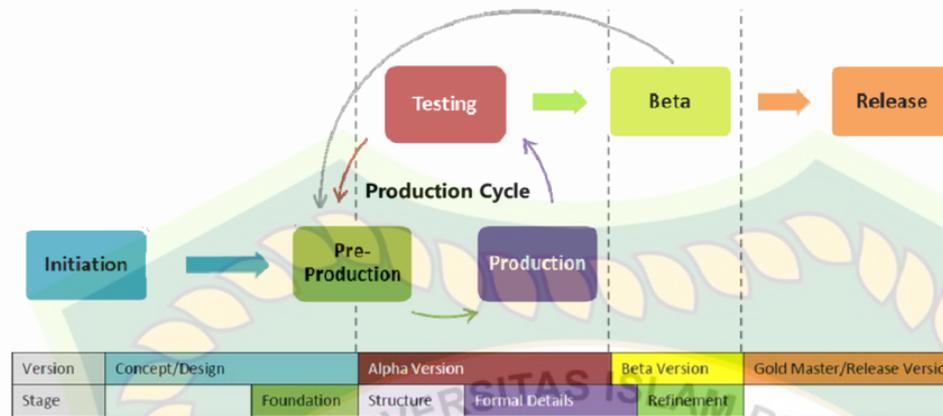
Untuk pembuatan *game* ini menggunakan bahasa pemrograman C# dan *game engine* Unity. Dalam *game* ini, setiap petak yang memiliki rintangan di papan permainan akan memiliki pertanyaan dan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang dihubungkan oleh aplikasi ini, memungkinkan pengguna untuk belajar sambil bermain. Aplikasi akan menawarkan fitur interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan pemantauan kemajuan belajar dengan fokus pada keterlibatan pengguna. Selain itu, tingkat kesulitan pilihan dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman pengguna terhadap Bahasa Inggris.

#### 3.2 Metode Incremental

Metode yang digunakan dalam merancang dan membuat *game* ini adalah dengan pendekatan GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan metode *incremental* yang memiliki tahapan – tahapan dalam pembuatannya. Metode ini dipilih karena pada metode ini akan ada pengembangan secara bertahap hingga aplikasi selesai dibuat. Adapun metodologi yang digunakan pada perancangan dan pembuatan *game* ini adalah seperti gambar dibawah ini :

UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU





**Gambar 3.1** Fase dan proses GDLC

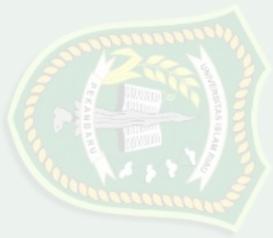
Gambar di atas adalah siklus *incremental* model dalam pembuatan *game*. Siklus ini mencakup beberapa tahapan pembuatan, sebagai berikut :

1. *Initiation* (Inisiasi)

Pada tahap inisiasi, peneliti mengidentifikasi tujuan pengembangan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, dengan memilih target pengguna yaitu Siswa Kelas 8 SMP. Pada pengembangannya peneliti menggunakan aplikasi *Unity* dan menggunakan bahasa pemrograman C#. Dengan memberikan materi Bahasa Inggris melalui *game* yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, di fokuskan pada tense dan kosakata yang di ambil sesuai dengan kurikulum Kelas 8 SMP.

2. *Pre-Production* (Pra-Produksi)

Tahap ini peneliti mulai membuat desain *game* menggunakan aplikasi Canva dan mengumpulkan apa saja yang di perlukan untuk membuat *game* Ular Tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Seperti menentukan alur *game* dan level yang ada, serta mengumpulkan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang nanti akan digunakan dalam tantangan *game*.



### 3. *Production* (Produksi)

Tahapan ini yang dilakukan setelah tahap Pra Produksi, dengan proses pembuatan aset dan *source code*. Pada tahap ini akan fokus untuk mengumpulkan data, merancang desain permainan, pembuatan aset, aset suara, menambahkan *programming* dan pembuatan *source code*.

### 4. *Testing* (Pengujian)

Tahap ini dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengujian fungsi dari aplikasi *Game* Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android* yang telah di buat. Pada tahap ini metode uji yang digunakan adalah *black box testing* untuk melakukan tes apakah fungsi *Game* berjalan secara optimal, apakah terdapat error atau tidak.

### 5. *Beta Testing* (Pengujian Beta)

Pada tahap ini aplikasi *game* ular tangga diinstal langsung pada *smartphone* guru yang mengajar serta beberapa siswa didalam kelas untuk menguji fungsionalitas pada *smartphone*, dan peneliti menggunakan kuisisioner untuk melihat hasil pengujian pada siswa untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan, kesenangan, dan efektivitas *game* Ular Tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berupa pertanyaan terkait dengan kinerja dari aplikasi yang telah dibuat. Data akan dikumpulkan untuk mengetahui bagaimana *game* sebagai media pembelajaran efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu, hasil belajar Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi akan dievaluasi untuk mengetahui apakah dampaknya terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengujian dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti interaksi siswa dengan aplikasi,

persepsi siswa, dan dampaknya terhadap pemahaman dan prestasi belajar. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif *game* Ular Tangga sebagai media pembelajar Bahasa Inggris. Berikut adalah tabel dari daftar pertanyaan yang akan diberikan beserta alternatif jawabannya.

**Tabel 3.1** Rencana Pengujian

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi mudah digunakan?					
2	Apakah materi yang diberikan mudah dipahami?					
3	Apakah aplikasi bekerja dengan baik?					
4	Apakah aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dipahami?					
5	Apakah aplikasi membantu dalam belajar Bahasa Inggris?					
6	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?					
7	Apakah <i>game</i> ini cukup baik dan dapat di jadikan sebagai media pembelajaran?					
8	Tertarikkah anda untuk memainkan aplikasi ini?					
9	Apakah <i>game</i> ini dapat meningkatkan semangat belajar?					
10	Apakah aplikasi ini mengubah cara belajar siswa?					
Total						

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (skor 4)

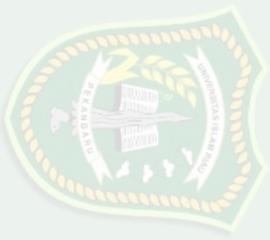
S : Setuju (skor 3)

N : Netral (skor 2)

TS : Tidak Setuju (skor 1)

STS : Sangat Tidak Setuju





## 6. *Release* (Rilis)

Tahapan akhir setelah beta testing, jika aplikasi sudah dirasa memenuhi syarat dan layak digunakan, Aplikasi *Game Ular Tangga* sebagai media pembelajaran sudah bisa di rilis ke pengguna dengan cara membagikan salinan aplikasi kepada pengguna secara langsung, misalnya melalui email, media sosial atau *google drive*.

### 3.3 *Support*

Berikut adalah perangkat yang di butuhkan berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* ini.

#### a. Perangkat Keras (*Hardware*)

##### 1. Spesifikasi Laptop

Berikut merupakan spesifikasi Laptop yang digunakan untuk pembuatan *game*.

**Tabel 3.2** Spesifikasi *hardware* pada Laptop

No	Spesifikasi	Keterangan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>
2	<i>Processor</i>	AMD Ryzen 7 5700U
3	RAM	8.00 GB
4	<i>System Type</i>	<i>64-Bit Operating System</i>

##### 2. Spesifikasi *Smartphone Android*

Berikut merupakan spesifikasi *smartphone* yang digunakan untuk melakukan uji coba pada *game*.

Tabel 3.3 Spesikasi *Smartphone Android*

No	Spesifikasi	Keterangan
1	Sistem Operasi	Android 14, One UI 6.0
2	<i>Processor</i>	EXYNOS 1380
3	RAM	8 GB
4	<i>Memory</i>	256 GB Penyimpanan Internal

b. Perangkat Lunak (*Software*)

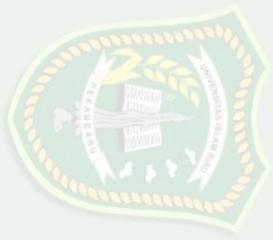
1. Unity
2. *Visual Studio Code*

### 3.4 Analisa Kebutuhan *Software*

Pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang akan digunakan untuk merancang dan membuat *game*. Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan tema dan ide aplikasi, selanjutnya adalah tahap mencari informasi tentang permainan sejenis sebagai referensi dalam pembuatan *game*. Adapun *software* yang digunakan sebagai berikut :

1. Unity

Unity berfungsi sebagai mesin permainan yang memfasilitasi pengembangan *gameplay* interaktif, menyediakan alat untuk desain grafis, animasi, dan integrasi berbagai elemen permainan dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris pada setiap petak permainan. Keduanya diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, terinteraksi, dan dapat diakses melalui perangkat *Android*.



## 2. *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* dapat digunakan untuk menulis dan mengelola kode dengan mudah, memungkinkan pembuatan skrip, manajemen proyek, dan pengeditan kode dalam bahasa pemrograman seperti C#. Pengguna dapat menggunakannya untuk membuat logika permainan, mekanisme dadu, dan pengaturan papan permainan, serta untuk mengintegrasikan dengan *Android Studio* untuk membangun aplikasi *Android*.

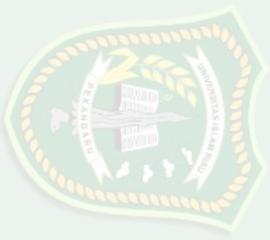
### 3.5 Rancangan dan *Design* Aplikasi

Pada pembuatan aplikasi akan ada beberapa hal yang akan dikerjakan yaitu, deskripsi aplikasi, membuat storyboard, menentukan konten dan fitur aplikasi, pembuatan informasi UML aplikasi, dan desain objek.

#### 3.6.1 Deskripsi Aplikasi

*Game* ini dibuat dengan menggunakan *Unity* dan bahasa pemrograman C#. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa SMP terutama siswa kelas 8, yang terdiri 40 orang dalam 1 kelas. Dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka tentang tiga tense utama bahasa Inggris: *Present Simple Tense*, *Past Simple Tense*, dan *Past Continuous Tense*. Setiap petak di papan permainan Ular Tangga terkait dengan materi pembelajaran dan mencakup kosakata, struktur kalimat, dan situasi yang berkaitan dengan ketiga tense tersebut.

Penjelasan dan pertanyaan dalam *game* berasal dari beberapa *website* yang diambil oleh peneliti, seperti [adjar.grid.id](http://adjar.grid.id), [www.jagoanbahasainggris.com](http://www.jagoanbahasainggris.com), [www.brilio.net](http://www.brilio.net), [www.muttaqin.id](http://www.muttaqin.id), dan [materi.beelajar.com](http://materi.beelajar.com). Untuk memastikan bahwa pemain memahami permainan secara menyeluruh, mereka akan diuji melalui pertanyaan, tugas, atau kuis yang termasuk dalam permainan. Aplikasi ini



dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif yang memungkinkan pelajar SMP untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris mereka dengan cara yang lebih interaktif melalui permainan Ular Tangga yang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan.

### 3.6.2 *Story Board*

*Story Board* merupakan gambaran inti dari aplikasi atau program yang dirangkai untuk selanjutnya disusun menjadi acuan pembuatan program atau aplikasi, (Sarnila sari putri, 2019).

#### 1. Tampilan Awal Aplikasi

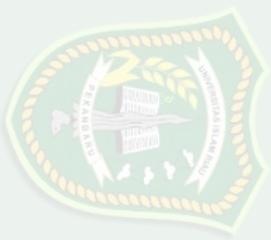
Pada tampilan awal ini adalah tampilan yang muncul ketika aplikasi *game* ini dibuka, yang mana pemain dapat memilih untuk memulai permainan dan melihat informasi tentang aplikasi *game*.



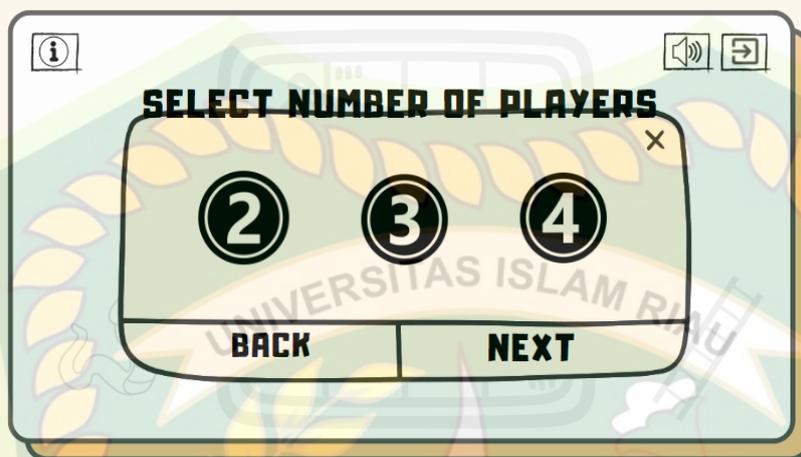
Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi

#### 2. Tampilan Isi *Button Play*

Ketika menu *button play* di klik, maka pemain bisa memilih berapa orang

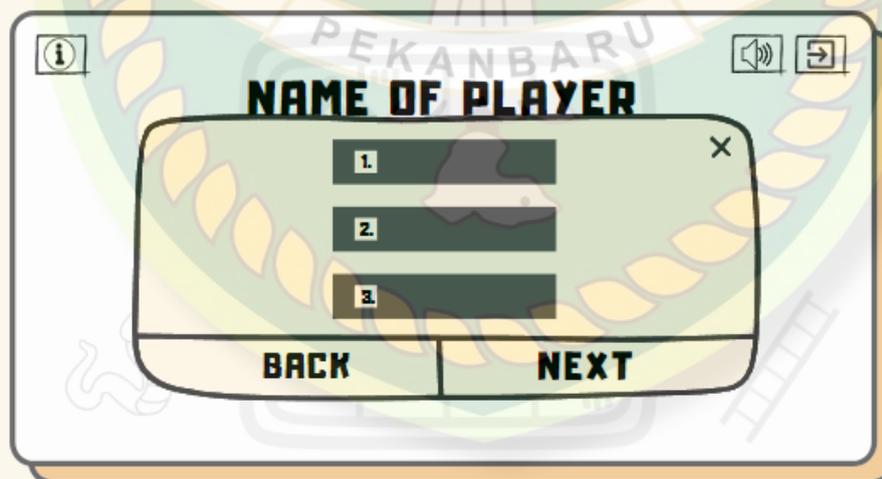


yang akan memainkan *game*.



**Gambar 3.3** Tampilan Isi *Button Play*

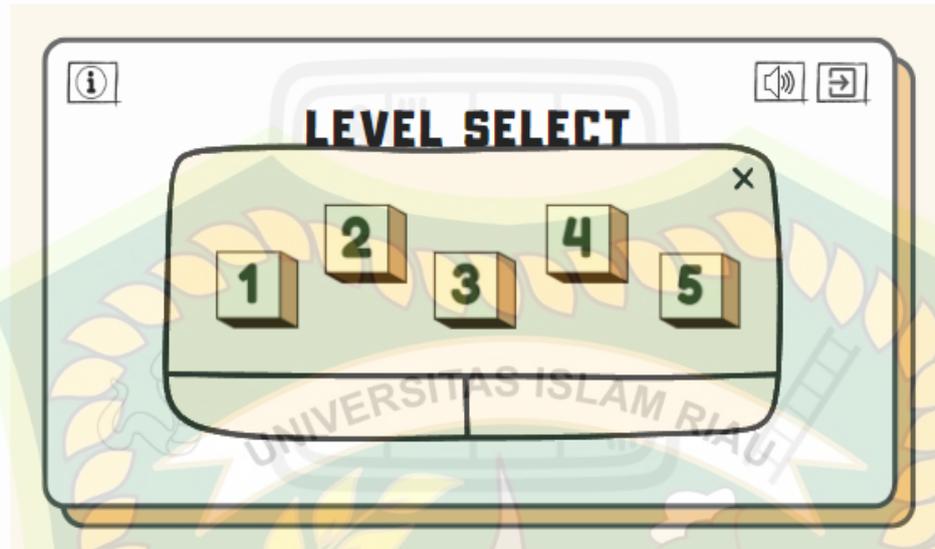
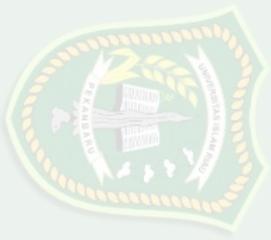
Dan ketika sudah memilih pemain dapat memberikan nama untuk setiap pemain.



**Gambar 3.4** Memberikan Nama Pemain

Lalu pemain dapat memilih level kesulitan *game*, pada setiap level tersedia materi yang akan muncul sebagai soal saat permainan berlangsung.





Gambar 3.5 Tampilan Pilih Level

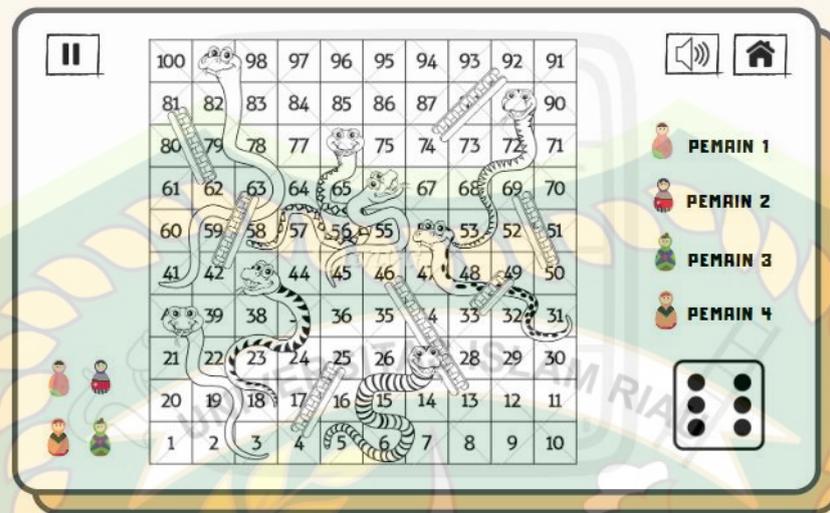


Gambar 3.6 Tampilan Materi

### 3. Tampilan *Gameplay*

Ketika pemain sudah klik “Play”, maka akan langsung masuk kedalam tampilan *Gameplay*. Pemain akan bermain secara bergantian, dan menjawab pertanyaan yang muncul.

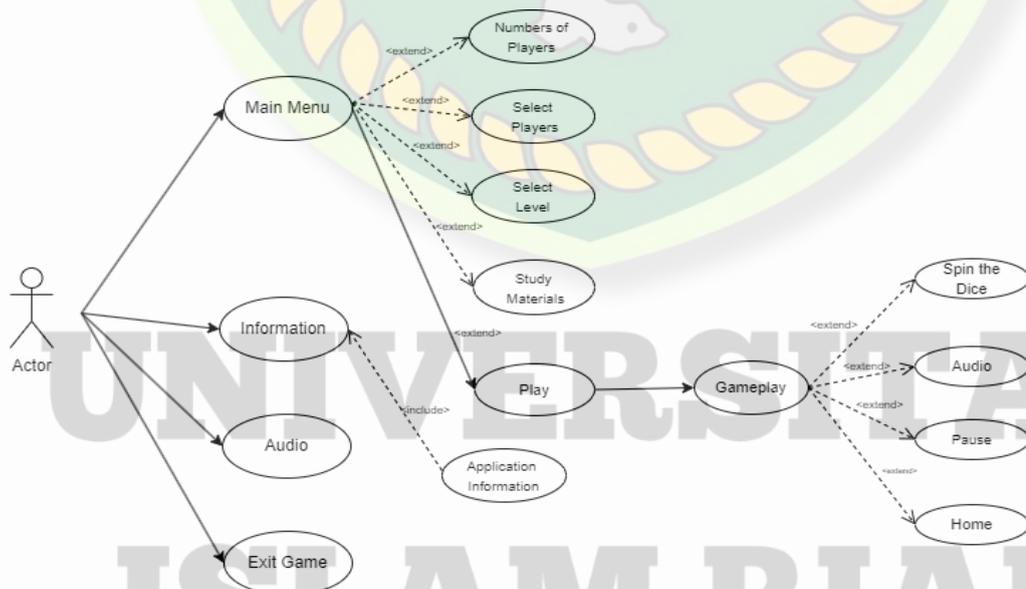
UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU



Gambar 3.7 Tampilan Gameplay

### 3.6.3 Use Case Diagram Aplikasi

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat. Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi aktor kepada game. Pada use case diagram akan menampilkan menu utama dan menu lanjutannya hingga masuk ke dalam gameplay. Berikut merupakan use case diagram menu utama pada aplikasi ini.



Gambar 3.8 Use Case Diagram

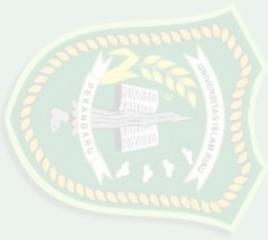


DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



### 3.6.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Adapun class yang terdapat pada aplikasi ini adalah seperti gambar berikut :

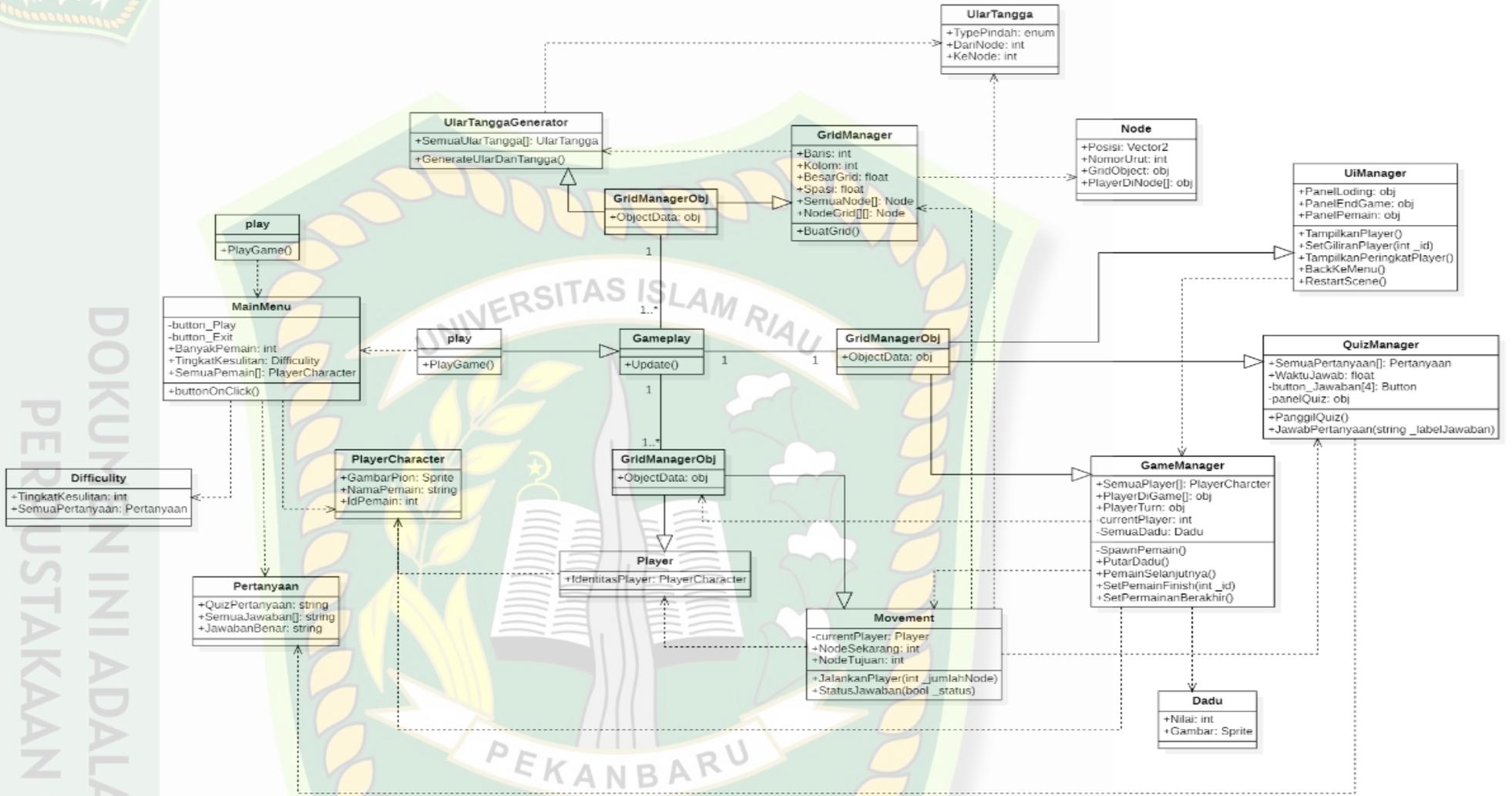


# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

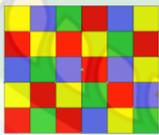
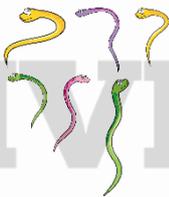


Gambar 3.9 Class Diagram

### 3.6.5 Design Objek

Pada proses design objek, gambar – gambar *asset* yang digunakan untuk tampilan objek permainan ini sebagian di ambil dari *Unity Asset Store* dan beberapa web yang menyediakan *asset* untuk pembuatan *game* yang bernama *flaticon.com* dan *www.pngegg.com*. Berikut beberapa tampilan gambar untuk objek – objek yang ada pada Game :

**Tabel 3.4** Gambar *Asset* 2 Dimensi

No	Nama	Gambar Assets	Keterangan
1	<b>Pion</b>		Tampilan <i>asset</i> 2D pion/kepingan pemain untuk objek <i>player</i> , para pemain akan mengendalikan objek tersebut.
2	<b>Dadu</b>		Tampilan <i>asset</i> 2D untuk objek dadu untuk menghasilkan angka acak yang menentukan berapa langkah pemain dapat bergerak.
3	<b>Papan Permainan</b>		Tampilan <i>asset</i> 2D untuk objek papan yang akan menjadi tempat permainan berlangsung.
4	<b>Ular</b>		Tampilan <i>asset</i> 2D untuk objek ular yang akan menjadi rintangan dalam permainan ular tangga bagi <i>player</i> .
5	<b>Tangga</b>		Tampilan <i>asset</i> 2D untuk objek tangga yang akan membuat <i>player</i> bisa berpindah ke kotak yang lebih tinggi.



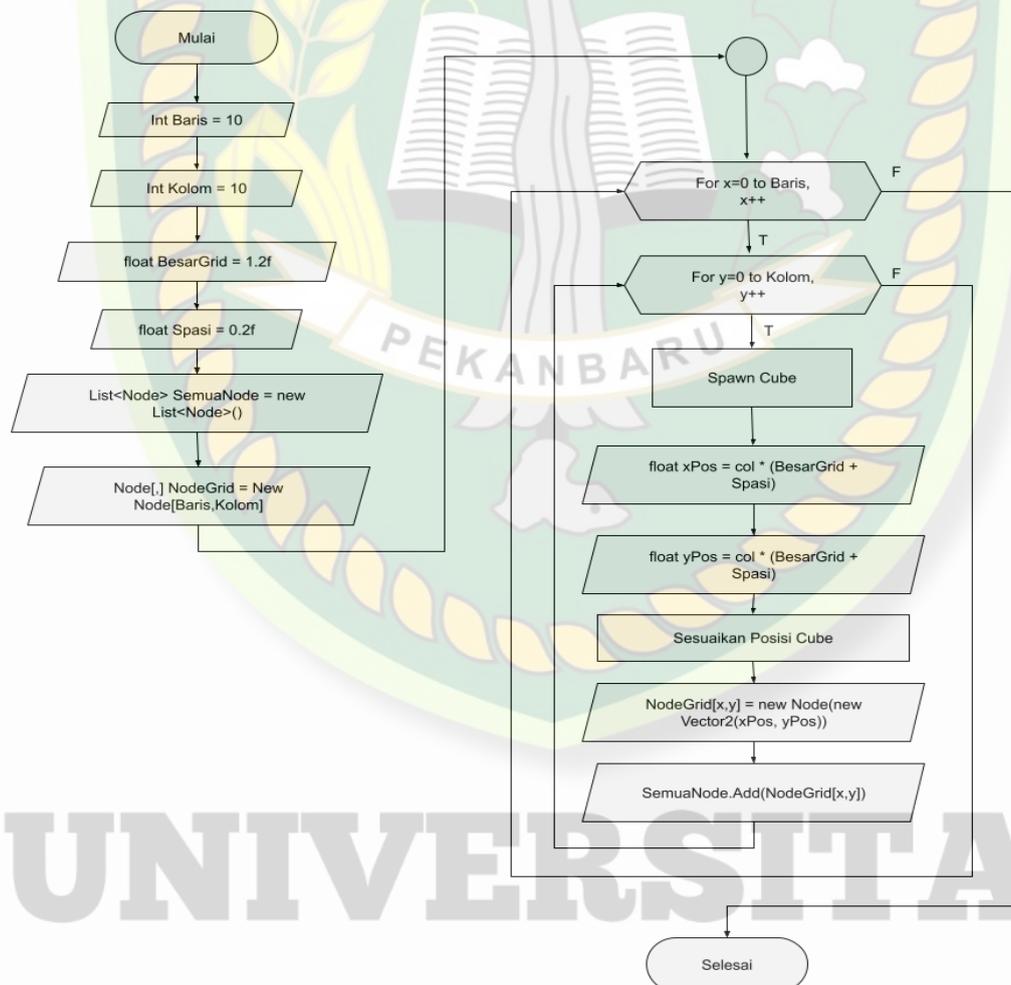
### 3.7 Penjelasan Pada Objek *Game*

#### 3.7.1 Algoritma Pada Objek Permainan

Berikut merupakan beberapa algoritma yang terdapat pada objek – objek permainan :

##### a. *Grid*

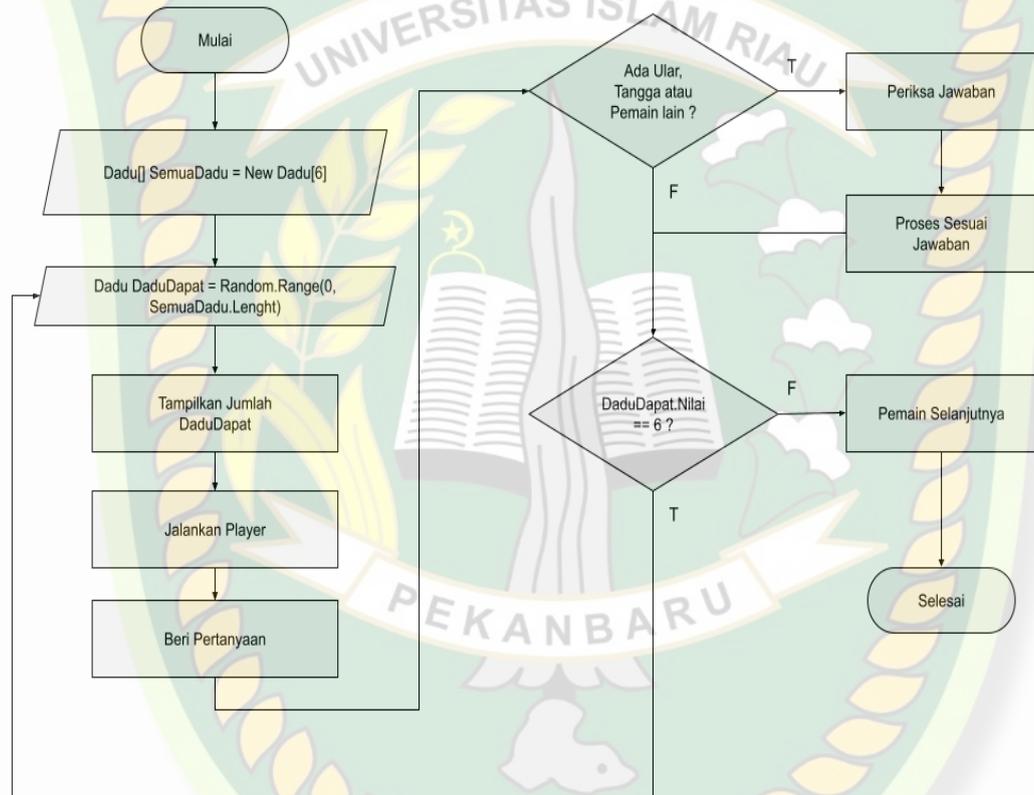
Pembuatan *grid* digunakan untuk menyusun dan menampilkan papan permainan. *grid* ini terdiri dari baris dan kolom, membentuk kotak-kotak yang membentuk lintasan permainan. Berikut algoritma yang ada pada objek *grid*.



Gambar 3.9 Flowchart Grid

### b. Putar Dadu

Putar Dadu ini memiliki tujuan untuk menentukan jumlah langkah yang dapat diambil oleh pemain. Dengan hasil dadu, pemain dapat maju atau mungkin mundur di sepanjang papan permainan. Berikut algoritma yang ada pada objek putar dadu.

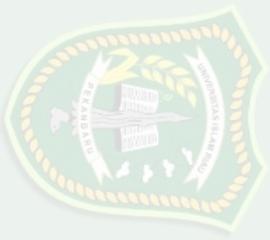


**Gambar 3.10** Flowchart Putar Dadu

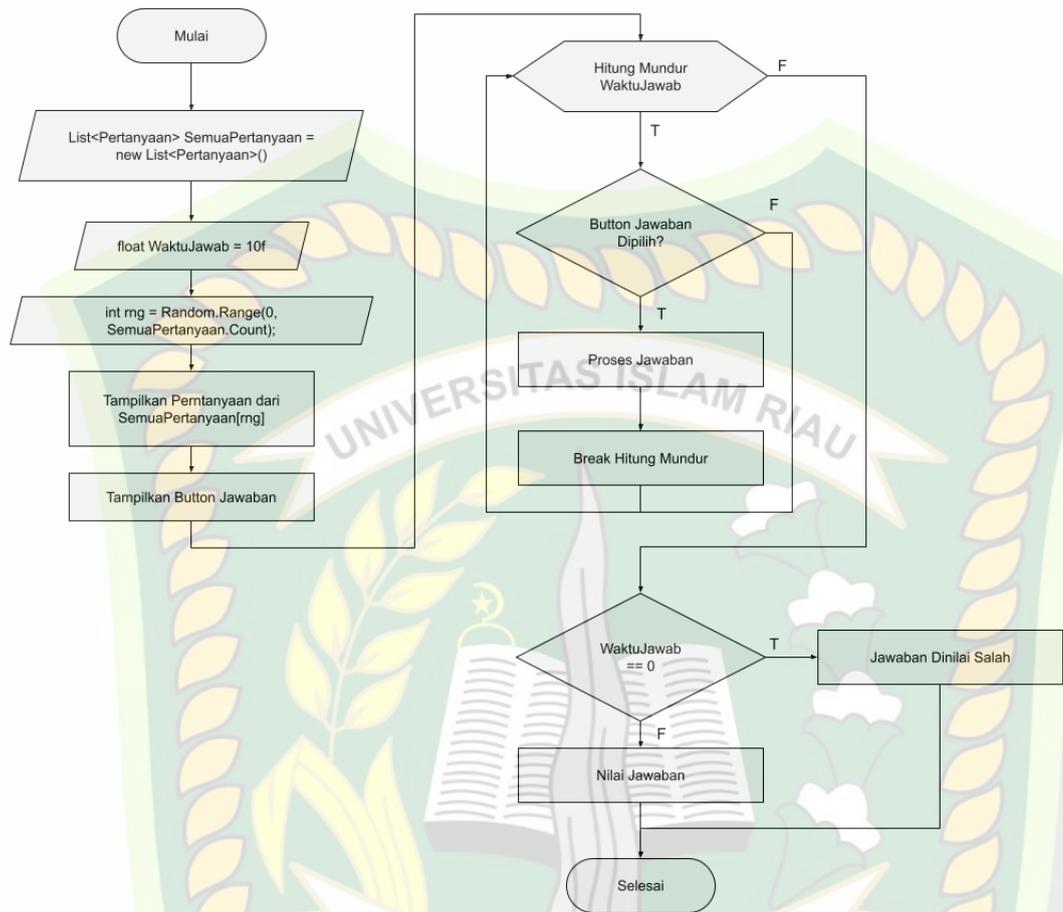
### c. Proses Ular Tangga

Proses Ular Tangga merupakan objek yang akan di kendalikan oleh pemain tersebut. Berikut adalah algoritma yang ada pada objek Proses Ular Tangga.

UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU





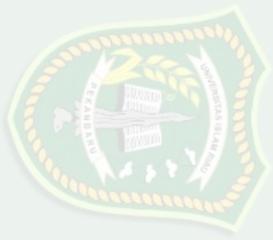


**Gambar 3.12** *Flowchart Quiz Manager*

### 3.7 Pengujian *Black Box*

Black box testing atau dapat disebut juga Behavioral Testing adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik dan optimal atau tidak.

UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Analisa Masalah Yang Sedang Berjalan

Hasil penelitian ini akan mencakup subbab yang membahas antarmuka program secara keseluruhan. Dalam hal ini peneliti membangun permainan papan ular tangga yang di kemas dalam bentuk *Game Android*. Dalam *game* Ular Tangga ini, setiap petak di papan permainan terkait dengan materi dan soal pembelajaran Bahasa Inggris yang khusus dirancang untuk siswa kelas 8.

*Game* ini mencakup topik-topik seperti tense (*Present Simple, Past Simple, dan Past Continuous*), struktur kalimat, dan kosakata yang sesuai dengan kurikulum Kelas 8 SMP. Materi pembelajaran disajikan secara interaktif melalui teks, gambar, dan suara, untuk memperbanyak pengalaman belajar siswa. Target dari *game* ini adalah siswa kelas 8 di SMP Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi, agar dapat memperdalam pemahaman mereka tentang pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan yang menarik, diharapkan *game* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris, serta memudahkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Untuk membuat *game* ini peneliti menggunakan aplikasi pengembangan *game* seperti Unity dan bahasa pemrograman C#. Aplikasi *Game* pada *platform mobile* berbasis *android* ini diberi nama "*Snake & Ladders EnglishUp*".

### 5.1.1 Tampilan Pada Menu Utama

Tampilan awal akan menampilkan Menu Utama saat aplikasi dibuka, Berikut adalah tampilan menu utama :



**Gambar 4.1** Tampilan Utama

Terdapat 4 *Button* yang tersedia pada menu utama : *Informasi* , *Play* , *Sound* , dan *Exit*. *Button play* digunakan untuk masuk ke dalam game atau memulai *game*. *Button informasi* akan memunculkan informasi terkait aplikasi *game*. *Button Sound* digunakan untuk mengaktifkan maupun menonaktifkan suara pada *game*. Dan *Button Exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi *game*.



**Gambar 4.2** Tampilan Informasi

UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :  
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

### 5.1.2 Tampilan UI Pada *Gameplay*

Tampilan pilih jumlah pemain akan muncul ketika pemain klik *button play*, setelah klik *next* pemain dapat memberikan nama dan menukar karakter pion yang akan digunakan, selanjutnya setelah klik *next* akan muncul tampilan pilih level kesulitan permainan ular tangga yang berisi materi dan kesulitan soal yang berbeda.



**Gambar 4.3** Tampilan Pilih Jumlah Pemain



**Gambar 4.4** Tampilan Nama Pemain



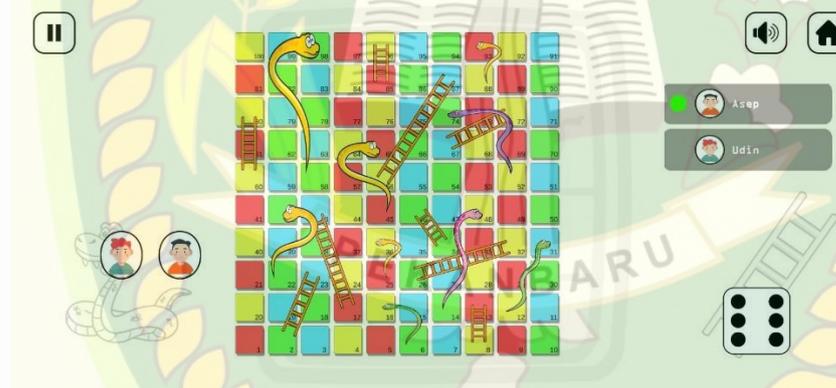
**Gambar 4.5** Tampilan Pilih Level





**Gambar 4.6** Tampilan Materi

Setelah memilih level kesulitan, ketika pemain klik *button play* pada materi maka akan muncul tampilan permainan. Berikut adalah tampilan permainan ketika dimulai :



**Gambar 4.7** Tampilan *Gameplay*

Dalam permainan ular tangga ini, terdapat beberapa tampilan UI (*User Interface*) yang memiliki fungsinya masing-masing, berikut penjelasannya :

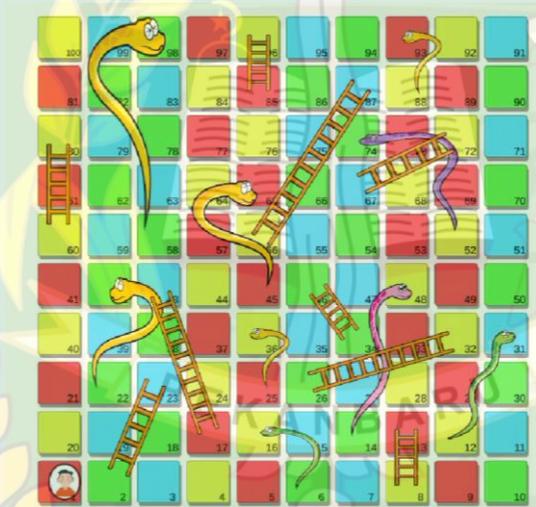
### 1. Tampilan Papan Permainan

Pada tampilan ini ada beberapa icon yang membentuk papan permainan untuk ular tangga, sebagai berikut :

- Kotak-kotak berfungsi untuk membentuk jalur permainan.
- Ular dan tangga yang berfungsi untuk menghubungkan kotak tertentu. Ular mewakili penalti, jika pemain mendapatkan bagian kepala ular

dan tidak bisa menjawab pertanyaan maka pemain akan turun ke posisi yang lebih rendah. Dan tangga mewakili hadiah, jika pemain mendapatkan tangga maka pemain akan naik ke posisi yang lebih tinggi.

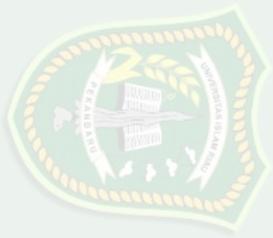
- c. Nomor kotak yang ada pada setiap kotak menandakan urutan kotak.
- d. Pemain, pada papan ini pemain yang sedang bermain di tandai dengan pion. Pemain dapat melihat posisi dan melihat perkembangan sejauh mana posisi pemain berada.



**Gambar 4.8** Gambar Papan Permainan

## 2. *Button* Dadu dan Pion

Dadu berfungsi untuk menentukan langkah yang akan di ambil pemain dalam permainan ular tangga. Ketika pemain melempar dadu atau menekan tombol dadu, dadu akan di acak dan hasil lemparan akan ditampilkan. Dan pemain dapat menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu yang di dapat.





**Gambar 4.9** Gambar Dadu dan Pion

### 3. Tampilan Urutan Pemain

Pada saat memulai permainan, urutan pemain akan di tampilan secara acak. Untuk pemain yang berada di baris pertama adalah pemain yang akan maju pertama dan seterusnya sampai baris terakhir. Lalu titik hijau berfungsi untuk menandakan pemain yang sedang aktif atau sedang bermain.

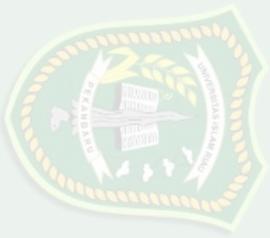


**Gambar 4.10** Urutan Pemain

### 4. Tampilan Kuis

Tampilan kuis berisi pertanyaan pilihan ganda yang terdapat waktu dan nama main. Tampilan Kuis ini akan muncul ketika pemain sudah berhenti pada satu kotak tujuan dalam papan permainan.

**ISLAM RIAU**

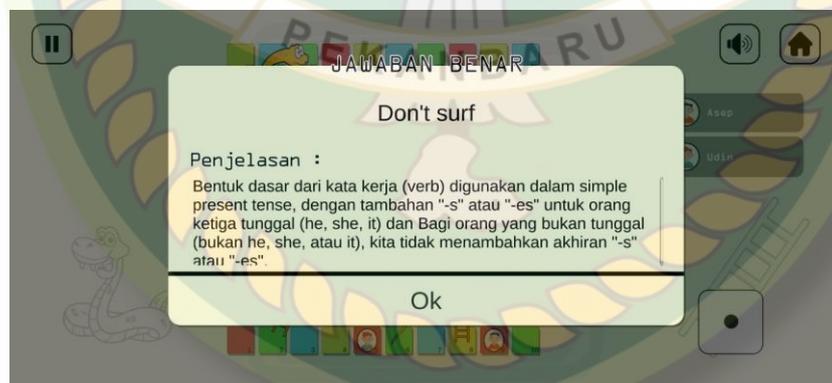




**Gambar 4.11** Tampilan Kuis

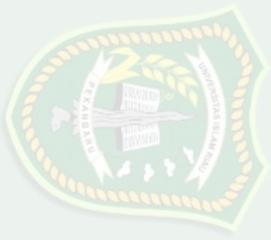
Ada 2 kondisi yang terjadi pada pemain ketika menjawab kuis, sebagai berikut :

1. Jawaban Salah, maka pemain akan mundur satu langkah dan ketika pemain berada di kotak yang terdapat ular pemain akan posisi akan turun. Lalu jawaban benar akan di tampilkan beserta dengan penjelasan. Seperti yang ada pada **Gambar 4.12** :



**Gambar 4.12** Penjelasan Jawaban Benar

2. Jawaban Benar, maka pemain akan tetap berada di kotak tujuan dan ketika pemain berada di kotak yang terdapat tangga, posisi pemain akan naik. Namun jika pemain berada di kotak yang terdapat ular pemain tidak akan mundur dan turun.



### 5. *Button Pause*

Ketika *button pause* diklik, permainan akan dijeda atau diberhentikan sementara dan menampilkan menu untuk melanjutkan permainan. Berikut tampilan *button pause* ketika diklik :



**Gambar 4.13** Tampilan *Button Pause*

### 6. *Button Home*

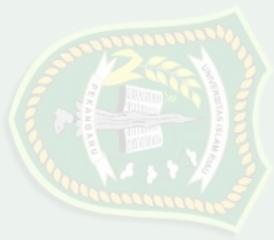
Ketika *button home* diklik, akan muncul tampilan konfirmasi. Apakah pemain akan meninggalkan permainan dan kembali ke tampilan awal atau menu utama. Berikut tampilan *button home* ketika diklik :



**Gambar 4.14** Tampilan *Button Home*

#### 5.1.3 Tampilan *End Game*

Tampilan *end game* akan muncul ketika salah satu pemain berhasil mencapai finish jika permainan hanya di mainkan 2 orang. Untuk jumlah 3 dan 4 orang pemain, permainan akan berakhir pada saat pemain yang belum



mencapai *finish* hanya satu pemain saja. Berikut tampilan *end game* :



**Gambar 4.15** Tampilan *End Game*

## 5.2 Pembahasan

Pada pengujian aplikasi *game* ular tangga menggunakan salah satu metode dalam pengujian sistem yaitu, *blackbox testing*. Pengujian yang didasarkan pada detail *game* seperti tampilan *game* dan fungsi yang terdapat pada *game*. Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak.

### 5.2.1 Skenario Pengujian *Black Box*

Pengujian *blackbox* pada aplikasi dilakukan untuk menguji setiap fungsi tombol yang ada pada aplikasi untuk mengetahui apakah fungsi *button* pada aplikasi sesuai dengan hasil *output* yang diharapkan. Pengujian *Black Box* Aplikasi *Game* Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut :

- Pengujian *Black Box* Pada Menu Utama

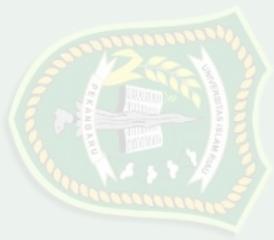
Berdasarkan tampilan awal terdapat 4 *button* yang mempunyai fungsinya masing-masing. Berikut adalah kesimpulan dan hasil dari pengujian tersebut ditampilkan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.1** Kesimpulan Pengujian Menu Utama

No	Komponen Yang Di Uji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	<i>Button</i> pilihan Informasi	Inputan klik pada <i>button</i> informasi	Menampilkan informasi tentang <i>game</i>	√	
2	<i>Button</i> pilihan <i>play</i>	Inputan klik pada <i>button</i> <i>play</i>	Menampilkan tampilan awal permainan	√	
3	<i>Button</i> pilihan <i>sound</i>	Inputan klik pada <i>button</i> <i>sound</i>	Pemain akan menonaktifkan atau mengaktifkan suara dari permainan	√	
4	<i>Button</i> pilihan <i>exit</i>	Inputan klik pada <i>exit</i>	Pemain akan langsung keluar dari permainan	√	

- Pengujian *Black Box* Pada Halaman *Gameplay*

Setelah dilakukan pengujian pada saat *game* dimainkan, didapatkan kesimpulan dan hasil dari pengujiannya adalah sebagai berikut :



Tabel 4.2 Kesimpulan Pengujian Ketika *Game* Dimainkan

No	Komponen Yang Di Uji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	<i>Button</i> Pilih Jumlah Pemain	Inputan Pilih Jumlah Pemain	Permainan akan berjalan sesuai dengan jumlah pemain yang dipilih	√	
2	Tampilan Nama Pemain dan Karakter Pion	Inputan Pemain dan Karakter Pion	Nama dan karakter pion yang muncul pada tampilan permainan sesuai dengan yang di input	√	
3	<i>Button</i> Pilih Level / Kesulitan	Inputan <i>Button</i> Level / Kesulitan	Kesulitan dalam kuis atau pertanyaan yang muncul sesuai dengan level/materi yang di pilih	√	
4	<i>Button Play</i>	Inputan klik <i>button play</i>	Menampilkan tampilan permainan	√	
5	<i>Button</i> Dadu	Inputan klik <i>button</i> dadu	Dadu di acak dan menampilkan nilai yang di dapat	√	



6	<i>Button Pause</i>	Inputan klik pada <i>button home</i>	Menampilkan konfirmasi melanjutkan permainan	√	
7	<i>Button Home</i>	Inputan klik pada <i>button home</i>	Menampilkan konfirmasi kembali ke menu utama	√	

- Pengujian *black box* Pada Bagian *Game* Berakhir

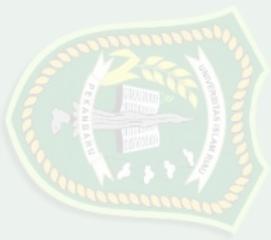
Berdasarkan hasil dari dilakukannya beberapa pengujian. Kesimpulan dan hasil dari pengujian tersebut seperti pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.3** Kesimpulan Pengujian *Game* Berakhir

No	Komponen Yang Di Uji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	<i>Button Main lagi</i>	Inputan klik pada <i>Button Main lagi</i>	Mengulangi kembali permainan	√	
3	<i>Button menu</i>	Inputan klik pada <i>button menu utama</i>	Kembali ke menu utama	√	

### 5.3 Implementasi Sistem

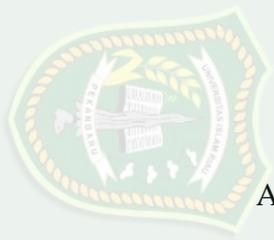
Implementasi sistem adalah pengujian terhadap sistem dengan memberikan kuisioner kepada 40 orang siswa Kelas 8 SMP Jam'iyatul Hujaj Bukittinggi. Tujuan implementasi sistem untuk mengetahui tanggapan dari pengguna tentang



Aplikasi *Game* Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut adalah nama dari 40 orang responden dalam implementasi aplikasi ini :

**Tabel 4.4** Daftar Responden Siswa

No	NISN	Nama	Status
1	0082898359	Arief Rafa Akhdan	Pelajar
2	0086131954	Abdah Aini	Pelajar
3	0092851164	Aditya Rezky	Pelajar
4	0092596963	Ahkam Abrada Syarief	Pelajar
5	0095119860	Ana Tasya Zahra	Pelajar
6	0085364871	Bilal Fathaya Afeston	Pelajar
7	0089821413	Boma Riyanto	Pelajar
8	0094920412	Defano Da Silva	Pelajar
9	0081022878	Danial Muhamad Farraas	Pelajar
10	3071337388	Davyandra Wahyu Oktara	Pelajar
11	0089317346	Farrash Ibnu Khalish	Pelajar
12	0096688839	Fyorentina Ramadhani	Pelajar
13		Fathira Alwi	Pelajar
14	0091554230	Haikal Beniro Soum	Pelajar
15	0085573742	Hafizha Gea Rahmi	Pelajar
16	0095951594	Lathifah Adelline Mewanda	Pelajar
17	3080967955	Ikhwansyah Ramadhanny	Pelajar
18	0091029418	Marvel Irfan Rahman	Pelajar
19		Muhammad Hadziq Alfaruqi	Pelajar
20	0081660985	Muhammad Iqbal Fahrezi	Pelajar
21	0085499041	Muhammad Hasbi Ismail	Pelajar
22	0089620304	Muhammad Nabil Alfarizzi	Pelajar
23	0085051357	Muhammad Rajes Rahjansani	Pelajar
24	0084500688	Muhammad Reza Pahlevi	Pelajar



25	0077309360	Muhammad Sabri Mubarak	Pelajar
26	0086117689	Nabila Maghfirah	Pelajar
27	0082269833	Prayata Rifky Badrika	Pelajar
28	0098736913	Prawira Hadi Yanto	Pelajar
29	0084435880	Qonita Rifa Saliha	Pelajar
30	0099514028	Rahmad Algifari	Pelajar
31	0092288479	Ravi Adzani	Pelajar
32	0108337780	Revi Marisca	Pelajar
33	0104270493	Reyhan Yulindra	Pelajar
34	0094501913	Sitti Khumaira	Pelajar
35	0096573416	Sultan Bagagarsyah	Pelajar
36	0101477305	Syifa Fauzia	Pelajar
37	0086469394	Shena Aprilia	Pelajar
38	0097367550	Wahyuddin lbs	Pelajar
39	0094250845	Zacky Rahmat Ramadhan	Pelajar
40	0092891621	Zuiyyine Dzahiine El Qorica Razaana	Pelajar

Kuisisioner yang diberikan kepada siswa berupa pertanyaan terkait dengan kinerja dari aplikasi yang telah dibuat Setelah siswa belajar dan bermain menggunakan game edukasi dilakukan kegiatan. Berikut adalah lampiran gambar kegiatan dan tabel dari daftar pertanyaan yang diberikan beserta alternatif jawabannya.



**Gambar 4.16** Siswa Memainkan *Game* Edukasi

Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah aplikasi mudah digunakan?	15	18	7	0	0
2	Apakah materi yang diberikan mudah dipahami?	7	23	10	0	0
3	Apakah aplikasi bekerja dengan baik?	13	21	6	0	0
4	Apakah aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik dan mudah di pahami?	4	31	5	0	0
5	Apakah aplikasi membantu dalam belajar Bahasa Inggris?	5	26	6	3	0
6	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?	10	20	10	0	0
7	Apakah <i>game</i> ini cukup baik dan dapat di jadikan sebagai media pembelajaran?	9	27	4	0	0
8	Tertarikah anda untuk memainkan aplikasi ini?	8	13	19	0	0
9	Apakah <i>game</i> ini dapat meningkatkan semangat belajar?	15	18	2	5	0
10	Apakah aplikasi ini mengubah cara belajar siswa?	6	22	10	2	0
Total		92	219	79	10	0

Secara umum hasil dapat dihitung menggunakan rumus skala likert untuk mendapatkan hasil presentase masing-masing tanggapan angket, hitungan persen sebagai berikut :

1. Bobot atau skor likert :
  - a. Sangat Setuju : 5
  - b. Setuju : 4
  - c. Netral : 3



- d. Tidak Setuju : 2
- e. Sangat Tidak Setuju : 1

2. Total skor likert dapat dilihat dari perhitungan di bawah ini :

- a. Sangat Setuju :  $92 \times 5 = 460$
- b. Setuju :  $219 \times 4 = 876$
- c. Netral :  $79 \times 3 = 237$
- d. Tidak Setuju :  $10 \times 2 = 20$
- e. Sangat Tidak Setuju :  $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total Skor} : 460 + 876 + 237 + 20 + 0 = 1593$$

3. Menghitung skor maksimum dan minimum

- a. Skor maksimum :  $400 \times 5 = 2000$
- b. Skor minimum :  $400 \times 1 = 400$

4. Menghitung indeks skor likert

- a. Indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Total Maksimum}) \times 100$
- b. Indeks (%) =  $(1593 / 2000) \times 100 = 79,65 \%$

5. Interval penilaian skor likert

- a. Angka 0% – 19,99% = Sangat Kurang Baik
- b. Angka 20% – 39,99% = Kurang baik
- c. Angka 40% – 59,99% = Cukup
- d. Angka 60% – 79,99% = Baik
- e. Angka 80% – 100% = Sangat Baik

**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Setelah 40 responden memberikan tanggapan, berdasarkan hasil maka nilai indeks yang diperoleh dari perhitungan ini adalah **79,65%**. Dan dapat disimpulkan responden berpendapat “Aplikasi *Game* Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris” berjalan dengan **Baik** sebagai media untuk proses pembelajaran tense untuk anak kelas 8 SMP.

Dan dari hasil pengujian, sebagian besar responden menunjukkan tingkat kepuasan yang lumayan tinggi terhadap aplikasi. Mayoritas siswa menunjukkan minat dalam menggunakan aplikasi ini untuk mempelajari tense Bahasa Inggris sambil bermain. Hasil pengujian melibatkan 40 orang siswa Kelas 8 SMP. Reaksi dari siswa-siswa ini juga sangat positif.

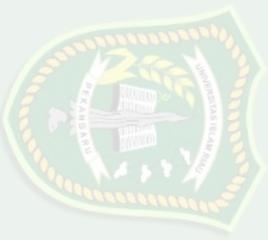


**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang di dapat dari pembuatan aplikasi game ini, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil dari nilai indeks yang diperoleh dari perhitungan ini adalah 79,65%. Dapat disimpulkan, aplikasi berjalan dengan baik pada siswa kelas 8 SMP Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi .
2. Melalui penggunaan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Bahasa Inggris, terutama tense dan kosakata. Karena materi pembelajaran telah disesuaikan dengan permainan dan disajikan secara menarik.
3. Penggunaan teknologi dan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang membuat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

#### 5.2 Saran

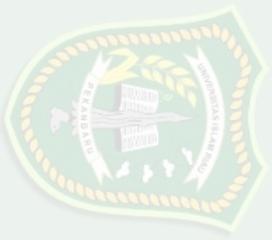
Setelah melakukan evaluasi pada penelitian yang telah dilakukan, saran untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan lebih banyak materi pembelajaran Bahasa Inggris yang beragam dan menarik untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran.
2. Mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan *game* ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris terhadap prestasi belajar siswa dan keterampilan berbahasa siswa.

3. Game dapat dimainkan pada perangkat selain *android* agar dapat dinikmati banyak pengguna *Smartphone* lainnya.



**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**



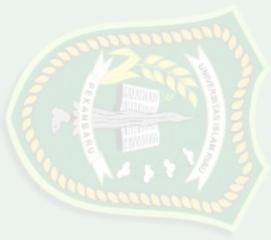
**DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :**

**PERPUSTAKAAN SOEMAN HS**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldin, Ash Shidieqy dkk. (2021). Implementasi Game Puzzle Dan Kartu Interaktif Pengenalan Hewan Dan Makanan Nya Berbasis Augmented Reality. *e- Proceeding of Applied Science : Vol.7(6)*. 3421.
- Cholilah, Illah dkk. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Pembukaan Cabang Roti John Menggunakan Metode WASPAS. *Jurnal CyberTech, Vol. 3(2)*. 334.
- Diharjo, Willyanto dkk. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology, Vol.5(2)*. 25.
- Puspitarini, Erri W. dkk. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol.1(1)*, 46–58.
- Permana, A. Y., & Romatlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 153-167.
- Firmansayah, I. J. E., & Yamasari, Yuni. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga Kepramukaan Berbasis Android. *JINACS : Journal of Informatics and Computer Science, Vol. 3(4)*. 217.
- Herman, Sharippudin, & Irawan. (2020). Perancangan Aplikasi Game Cinta Tanah Air Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika, Vol.2(2)*, 122–136.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif



Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9(1). 96.

Jumalia dkk. (2023). Pengenalan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda Dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 4(2). 80.

Pranatawijaya, H. Viktor dkk. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika* Vol. 5(2). 129.

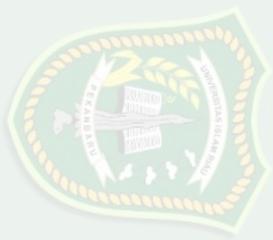
Priyastuti, M. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, Vol. 3(4). 515-526. <https://doi.org/10.37287/jpm.v3i4.776>.

Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, Vol. 3(1). 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>

Rohmawati, Indah dkk. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3d Berbasis Android. *Jurnal SITECH*, Vol.2(2). 174.

Ramadhona, Eka Wisnu dkk. 2022. “Game Edukasi ‘Nihongo Kurabu’ Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android.” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, Vol. 6(1).71.

Ramadhan, Astuti, dan Verano. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis



Android. *Jurnal Informatika Global*, Vol. 6 (1). 27-32

Sanjaya, Doni dkk. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi / Ekspedisi Berbasis Web( Remindsset ). *RABIT : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, Vol. 6 (1). 25-26.

Saputri, Sari Sarnila dan Sudarmilah, Endah. (2019). Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir “Tirta Si Pejuang Banjir”. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, Vol. 1 (1). 12.

Suasapha, Anom Hery. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, Vol. 19(1). 31

Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2019). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High-Performance Computing*, Vol. 1(1). 24–28.

Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2(1). 72.

Wibawanto, Wandah. (2020). Game Edukasi RPG (*Role Playing Game*). LPPM UNNES. Semarang.

Widyahening, C. E. T., & Sumardiono, S. (2021). Penggunaan Media Quizizz dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Kelompok Pemuda di Gereja Bethel Diaspora Karanganyar Jawa Tengah. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3(1). 1-11.

<https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i1.1311>.

Yuniarti, Fatma & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital “Kahoot”



Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi Vol. 1(1)*. 48-49.

Pranatawijaya, H. Viktor dkk. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner *Online*. *Jurnal Sains dan Informatika Vol. 5(2)*. 129.



**UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :  
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**NOMOR : 1211/KPTS/FT-UIR/2023**  
**TENTANG PENGANGKATAN TIM PEMBIMBING PENELITIAN DAN PENYUSUNAN SKRIPSI**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK**

- Membaca** : Surat Ketua Program Studi Teknik Informatika Nomor : 202/TA-TI/FT/2023 tentang persetujuan dan usulan pengangkatan Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi.
- Menimbang** : 1. Bahwa untuk menyelesaikan perkuliahan bagi mahasiswa Fakultas Teknik perlu membuat Skripsi.  
2. Untuk itu perlu ditunjuk Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi yang diangkat dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi  
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia  
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen  
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan  
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan  
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi  
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018  
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** : 1. Mengangkat saudara-saudara yang namanya tersebut dibawah ini sebagai Tim Pembimbing Penelitian & penyusunan Skripsi Mahasiswa Fak. Teknik Program Studi Teknik Informatika.

No	Nama	Pangkat	Jabatan
1.	Panji Rahmat Setiawan, S.Kom, M.M.Si	Asisten Ahli	Pembimbing

2. Mahasiswa yang akan dibimbing :

Nama : Vebby Nur Azizah  
NPM : 183510817  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus : Kelas 8 SMP Jamâ€™iyyatul Hujjaj Bukittinggi)

3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru

Pada Tanggal : 28 Jumadil Awal 1445 H

11 Desember 2023 M

Dekan,



**Prof. Dr. Eng. Ir. Muslim.,ST.,MT.,IPU**

NPK : 1016047901

Tembusan disampaikan :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru.
2. Yth. Sdr. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
3. Arsip

*\*Surat ini ditandatangani secara elektronik*



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2023/2024**

NPM : 183510817  
 Nama Mahasiswa : VEBBY NUR AZIZAH  
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.  
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
 Judul Tugas Akhir : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus : Kelas 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Implementation of Snakes and Ladders Game as an Android-based English Learning Media (Case Study: Grade 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	23 Nov. 23	Letter Kolahang	Apa permasalahan yang dihadapi dan apa dampak yang ditimbulkan	<i>[Signature]</i>
2	08 Des. 23	Bab I	Tambahkan dampak dari permasalahan, batasan, dan tujuan. Perhatikan awal yang dijabarkan.	<i>[Signature]</i>

Pekanbaru,.....  
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



- Catatan :
1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
  2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
  3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
  4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
  5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
  6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UNIVERSITAS ISLAM RIAU



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2023/2024**

NPM : 183510817  
 Nama Mahasiswa : VEBBY NUR AZIZAH  
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.  
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
 Judul Tugas Akhir : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus : Kelas 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Implementation of Snakes and Ladders Game as an Android-based English Learning Media (Case Study: Grade 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
3	07 Des. 2023	Jurnal Penelitian	Setiap jurnal harus ada hasil dari penelitian dan apa kerangka penelitian tsb.	<i>[Signature]</i>
4	20 Des. 2023	Konsep Penelitian	Berikan batasan pada penelitian sebagai media pendamping. Kembangkan level permainan	<i>[Signature]</i>

Pekanbaru,.....  
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UNIVERSITAS ISLAM RIAU



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2023/2024**

NPM : 183510817  
 Nama Mahasiswa : VEBBY NUR AZIZAH  
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.  
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
 Judul Tugas Akhir : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus . Kelas 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Implementation of Snakes and Ladders Game as an Android-based English Learning Media (Case Study: Grade 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
5	18 Jan 2024	Metodologi Penelitian	Lampirkan Bab IV	<i>[Signature]</i>
			Sesuai dengan metodologi yang digunakan	
6	22 Jan 2024	Kec. Seminar Proposal	Kec. Seminar Proposal	<i>[Signature]</i>
7	20 Mar. 2024	Bab IV	Perbaiki, lampirkan hasil dari penelitian serta pengujian yang dilakukan	<i>[Signature]</i>
			Perbaiki Kuesioner	

Pekanbaru,.....  
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTGZNTTEWODE3



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UNIVERSITAS ISLAM RIAU



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2023/2024**

NPM : 183510817  
 Nama Mahasiswa : VEBBY NUR AZIZAH  
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.  
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
 Judul Tugas Akhir : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus . Kelas 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Implementation of Snakes and Ladders Game as an Android-based English Learning Media (Case Study: Grade 8 Smp Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi)  
 Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
8	21 Mar. 2024	Perbaikan Bab 5	Perbaiki Kesimpulan	
9	22 Mar. 2024	Ac. Seminar Hasil	Ac. Seminar Hasil	

**UNIVERSITAS**

Pekanbaru,.....  
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTGZNTTEWODE3



- Catatan :
1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
  2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
  3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
  4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
  5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
  6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## DEKAN FAKULTAS TEKNIK

Menimbang : 1. Bahwa untuk menyelesaikan studi S.1 bagi mahasiswa Fakultas Teknik Univ. Islam Riau dilaksanakan Ujian Skripsi/Komprehensif sebagai tugas akhir. Untuk itu perlu ditetapkan mahasiswa yang telah memenuhi syarat untuk ujian dimaksud serta dosen penguji.  
2. Bahwa penetapan mahasiswa yang memenuhi syarat dan dosen penguji yang bersangkutan perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi  
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia  
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen  
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan  
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan  
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi  
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018  
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

### MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Riau yang tersebut namanya dibawah ini :  
Nama : Vebby Nur Azizah  
NPM : 183510817  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Implementasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus: Kelas 8 SMP Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi).

2. Penguji Skripsi/Komprehensif mahasiswa tersebut terdiri dari :  
1. Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI.. Sebagai Ketua Merangkap Penguji  
2. Octadino Hariyadi, S.Kom., M.Kom Sebagai Anggota Merangkap Penguji  
3. M. Rizki Fadhilah, S.T., M.Eng. Sebagai Anggota Merangkap Penguji

3. Laporan hasil ujian serta berita acara telah sampai kepada Pimpinan Fakultas selambat-lambatnya 1(satu) bulan setelah ujian dilaksanakan.

4. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.

KUTIPAN : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Ditetapkan di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 23 Ramadhan 1445 H  
02 April 2024 M

Dekan,



**Dr. Deddy Purnomo Retno, S.T., M.T.**

NPK : 1005057702

Tembusan disampaikan :

1. Yth. Rektor UIR di Pekanbaru.
2. Yth. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
3. Yth. Pembimbing dan Penguji Skripsi
3. Mahasiswa yang bersangkutan
5. Arsip

*\*Surat ini ditandatangani secara elektronik*



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## FAKULTAS TEKNIK

الجامعة الإسلامية الريوية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284  
Telp. +62 761 674674 Email: fakultas\_teknik@uir.ac.id Website: www.eng.uir.ac.id

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 127/A-UIR/5-T/2024

Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menerangkan bahwa Mahasiswa/i dengan identitas berikut:

Nama : **VEBBY NUR AZIZAH**  
NPM : 183510817  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi TA : IMPLEMENTASI GAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : KELAS 8 SMP JAM'IYYATUL HUJJAJ BUKITTINGGI)

Dinyatakan **Bebas Plagiat**, berdasarkan hasil pengecekan pada Turnitin menunjukkan angka **Similarity Index < 30%** sesuai dengan peraturan Universitas Islam Riau yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

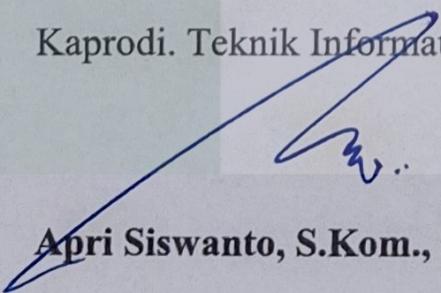
Mengetahui,

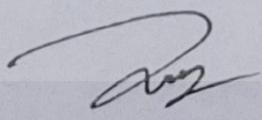
Kaprodi. Teknik Informatika

Pekanbaru, 27 March 2024 M

17 Romadhōn 1445 H

Staff Pemeriksa

  
Apri Siswanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D

  
Khezi Triandini Dafan, S.E