

**GAME EDUKASI TEBAK KATA LITERASI PADA SISWA  
SEKOLAH DASAR FASE A KELAS 1 STUDI KASUS PADA SDN 15  
SEMENDE DARAT LAUT**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**PEBY TAMARA**

**2035027**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS BATURAJA**

**2023**

**GAME EDUKASI TEBAK KATA LITERASI PADA SISWA  
SEKOLAH DASAR FASE A KELAS 1 STUDI KASUS PADA SDN 15  
SEMENDE DARAT LAUT**

**SKRIPSI**

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**SARJANA KOMPUTER**



Disusun oleh

**PEBY TAMARA**

**2035027**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS BATURAJA**

**2023**



**UNIVERSITAS BATURAJA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Naskah skripsi yang berjudul "*Game* Edukasi Tebak Kata Literasi Pada Siswa Sekolah Dasar *Fase A* Kelas 1 Studi Kasus SDN 15 Semende Darat Laut." disusun oleh :

Nama : Peby Tamara  
Npm : 2035027  
Fakultas : Teknik Dan Komputer  
Program Studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Baturaja, 24 November 2023

Pembimbing I

M. Nang Al Kodri, M.Kom

NIDN.0231128301

Pembimbing II

Jum Dapiokta, ST., M.Kom

NIDN.0204078501



UNIVERSITAS BATURAJA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

HALAMAN PENGESAHAN

“Game Edukasi Tebak Kata Literasi Pada Siswa Sekolah Dasar *Fase A* Kelas 1  
Studi Kasus Pada SDN 15 Semende Darat Laut.”

SKRIPSI

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji  
Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer pada  
Universitas Baturaja pada hari Sabtu 2 Desember 2023

Tim Penguji :

1. M. Nang Alkodri, M.Kom  
Ketua Tim

2. Jum Dapiokta, ST., M.Kom  
Sekertaris

3. Pujianto, S.Kom., M.Cs  
Penguji I

4. Destiarini, M.Kom  
Penguji II

Tanda Tangan

Mengetahui,

Dean FTK

Desromi, S.T, M.T  
DN. 0206127101



Kaprodi Informatika

Destiarini, M.Kom  
NIDN. 0223127901



UNIVERSITAS BATURAJA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

---

**PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul : “*Game* Edukasi Tebak Kata Literasi Pada Siswa Sekolah Dasar *Fase A* Kelas 1 Studi Kasus SDN 15 Semende Darat Laut”. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini benar adalah buatan saya sendiri tidak dibuatkan oleh orang lain ataupun hasil plagiat dari skripsi orang lain yang dilindungi hak ciptanya secara konstitusional.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari ternyata skripsi saya dengan judul tersebut, tidak benar atau terbukti hasil plagiat dari karya orang lain maka, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku ataupun saya bersedia untuk di anulir/dibatalkan segala hak atas gelar sarjana saya.

Baturaja, 24 November 2023

Mahasiswa yang bertandatangan

METER  
TEMPEL  
98BAIX158452519

Peby Tamara

NPM. 2035027

## **HALAMAN MOTTO**

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”**

**(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5)**

**“Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, perluas hati. Sadari  
kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap proses  
dalam hidup, berpetualanglah.”**

**(Ayu Estiningtyas)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia- Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya skripsi ini untuk ku persembahkan kepada:

1. Keluarga besar ku yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
2. Ibu ku tercinta (Marlenawati) yang telah memberikan dukungan, doa, cinta, kasih sayang, semangat dan pengorbanan yang telah diberikan.
3. Ayah ku tercinta (alm. Ade Chandra) meskipun ayah telah tiada tapi dihati kecil anakmu ini ayah akan selalu ada.
4. Kakak ku tersayang (Yolanda Sari) yang telah memberikan dukungan, doa, serta dukungan material selama menempuh pendidikan perguruan tinggi. Terimakasih kakak engkau telah berjuang demi adik-adik mu.
5. Adik – adik ku tersayang (Geska Agus Tia dan Adinda Mafaza) yang telah memberikan ku semangat untuk terus tersenyum.
6. Kepada kucing peliharaan ku (Kexil) yang selalu menemani dan menghibur dikala putus asa.
7. Teman satu atap ku (Ariyansi) yang selalu berjuang bersama dalam suka maupun duka.
8. Sahabat seperjuanga ku Aton Siti Entertainment.
9. Teman seperjuangan angkatan 2020 dan Almamaterku.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi syukur kami panjatkan kepada Allah yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karuniaNya yang tak terhingga sehingga saya bisa berkesempatan menimba ilmu hingga jenjang perguruan tinggi. Berkat rahmatnya pula memungkinkan saya untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Permainan Game Edukasi Tebak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 Studi Kasus SDN 15 SDL”.

Proposal skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S-1) Jurusan Informatika Fakultas Teknik dan Komputer di Universitas Baturaja.

Dalam penulisan proposal skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari pihak instansi baik secara penulisan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ir.Hj. Lindawati. MZ., M.T selaku rektor universitas baturaja
2. H. Ferry Desromi, S.T., M.T selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Baturaja
3. Destriarini, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja
4. M.Nang Alkodri M.Kom selaku pembimbing satu
5. Jum Dapiokta. ST., M.Kom selaku pembimbing ke dua
6. Kedua orang tua dan saudaraku yang telah mensupport dan memotivasi selama penulis menjalani studi dan doa restu untuk keberhasilan ini
7. Rekan-rekan seperjuangan dalam satu almamater

Baturaja, 1 September 2023

Peby Tamara



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>HALAMAN <i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Peneitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Permainan ( <i>Game</i> ).....	7
2.2 <i>Game</i> Edukasi.....	9
2.3 Media pembelajaran .....	10
2.4 Literasi.....	12
2.5 Adobe Animate.....	14
2.6 Android.....	17
2.7 <i>Flowchart</i> .....	22

2.8 UML ( <i>Unified modeling language</i> ).....	23
2.9 Penelitian Terdahulu.....	25
2.10 Metode Analisis.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	29
3.3 Alat dan Bahan Penelitian.....	30
3.4 Metode Pengembangan Sistem .....	31
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Implementasi hasil .....	44
4.2 Pengujian ( <i>testing</i> ) .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Nomor</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Simbol <i>Flowchart</i> dan keterangan	21
2.2	Simbol <i>activity</i> diagram dan keterangan	22
3.1	Activity diagram tebak kata	34
3.2	Activity diagram pengenalan huruf	35
3.3	Activity diagram keluar	36
3.4	Daftar pertanyaan pengujian <i>black box testing</i>	41
3.5	Pertanyaan di ajukan kepada responden	43
4.1	Hasil pengujian <i>Black Box Testing</i>	58
4.2	Daftar pertanyaan	59
4.3	Nilai Bobot Indikator	60
4.4	Indikator Kategori	60
4.5	Hasil <i>User Acceptance Test</i>	62

## DAFTAR GAMBAR

<b>Nomor</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Tampilan Utama Adobe Animate	15
2.2	Tahapan metode <i>waterfall</i>	27
3.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan	33
3.2	Tampilan halaman utama	37
3.3	Tampilan halaman permainan tebak kata	38
3.4	Tampilan halaman level 1	38
3.5	Tampilan halaman pengenalan huruf	39
3.6	Tampilan pilihan huruf	40
3.7	Tampilan menu keluar	40
4.1	Halaman utama	45
4.2	Halaman permainan tebak kata	46
4.3	Halaman level 1	48
4.4	Halaman pengenalan huruf	50
4.5	Halaman pilihan huruf	55
4.6	Halaman menu keluar	56