

**GAME PENGENALAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**



PUBLIKASI ILMIAH

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

MALIK MUHAMMAD

L200180072

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**GAME PENGENALAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BACA ANAK MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MALIK MUHAMMAD
L200180072

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Devi Afrivantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc.

NIK : 1819

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME PENGENALAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BACA ANAK MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

OLEH

MALIK MUHAMMAD

L200180072


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 16 Juli 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Maryam, S.Kom., M.Eng.
(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)



(.....)



(.....)

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK : 881

Ketua
Program Studi Informatika



Dedi Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK : 1305

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 16 Juli 2022

Penulis



Malik Muhammad

L200180072

Abstrak

Membaca adalah kegiatan untuk melihat dan memahami tulisan pada teks tertulis dan membaca adalah kegiatan yang penting untuk proses perkembangan anak. Hanya saja anak-anak lebih suka bermain game dari pada harus membaca buku yang kurang menarik. Sehingga perlu adanya game yang dapat menjadi media belajar bagi anak. Oleh sebab itu dibuatlah game yang memiliki unsur yang disukai anak salah satunya adalah pengenalan hewan dengan permainan yang dilengkapi *audio* dan penjelasan mengenai hewan tersebut. Game dibuat dengan metode waterfall dan di desain dengan use case dan storyboard dan untuk implementasi menggunakan construct 2 yang bisa dimainkan di Android sehingga anak-anak lebih enjoy bermain karena touch screen dan mempermudah anak melihat bacaan yang menarik mengenai pengenalan hewan yang dilengkapi *audio* dan permainannya. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* dan kuesioner SUS. Hasil dari pengujian *black box* menunjukkan semua sistem dalam game dapat berjalan dengan baik dan hasil yang didapatkan dari penilaian responden yaitu 74,375 yang menunjukkan hasil baik dan dapat diterima berdasarkan kategori penilaian SUS.

Kata Kunci: Game, Hewan, Membaca, Anak, Construct 2

Abstract

Reading is an activity to see and understand written text and reading is an important activity for the child's development process. It's just that children prefer to play games rather than having to read less interesting books. So there is a need for games that can be a learning medium for children. Therefore, a game is made that has elements that children like, one of which is the introduction of animals with games that are equipped with *audio* and explanations about the animals. The game is made using the waterfall method and is designed with use cases and storyboards and for implementation using construct 2 which can be played on Android so that children enjoy playing more because of the touch screen and make it easier for children to see interesting reading about animal recognition equipped with *audio* and games. Tests were carried out using the *black box* method and the SUS questionnaire. The results of the *black box* test show that all systems in the game can run well and the results obtained from the respondents' assessment are 74.375 which shows good and acceptable results based on the SUS assessment category.

Keywords: Game, Animal, Reading, Children, Construct 2

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 METODE.....	3
2.1 Analisis Kebutuhan.....	3
2.2 Kebutuhan Fungsional.....	3
2.3 Kebutuhan Non-Fungsional.....	3
2.2 Desain.....	4
2.2.1 Use Case.....	4
2.2.1 Storyboard.....	4
2.3 Implementasi.....	6
2.4 Pengujian.....	6
2.5 Maintance.....	6
BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	7
3.1 Hasil.....	7
3.1.1 Halaman Main Menu.....	7
3.1.2 Halaman Daftar Hewan.....	7
3.1.3 Halaman Mengenal Hewan.....	8
3.1.4 Halaman Permainan.....	9
3.1.5 Halaman Tentang.....	11
3.2 Pengujian.....	12
3.2.1 Pengujian Black box.....	12
3.2.2 Pengujian Usabilitas.....	14
BAB 4 PENUTUP	
4.1 Kesimpulan.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Menunjukkan hasil dari pengujian black box yang telah dilakukan penulis	12
Tabel 2. Hasil Kuesioner	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Waterfall	3
Gambar 2. Use Case	4
Gambar 3. Halaman Menu	4
Gambar 4. Halaman Daftar Hewan	5
Gambar 5. Halaman Mengenal Hewan	5
Gambar 6. Halaman Permainan	5
Gambar 7. Halaman Tentang	6
Gambar 8. Halaman Main Menu	7
Gambar 9. Daftar Hewan	8
Gambar 10. Memilih Mengenal Hewan	8
Gambar 11. Halaman Mengenal Hewan	9
Gambar 12. Halaman Memilih Level Permainan	9
Gambar 13. Tampilan Pemberitahuan Untuk Memulai Game	9
Gambar 14. Permainan Level 1	10
Gambar 15. Permainan Level 2	10
Gambar 16. Halaman Hasil Jawaban	11
Gambar 17. Tampilan Waktu Habis	11
Gambar 18. Tampilan Didiskualifikasi	11
Gambar 19. Halaman Tentang	12
Gambar 20. Grafik Hasil Pengujian Berdasarkan Rentang.	16
Gambar 21. Kategori Penilaian SUS	16