

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Computer Science Program
Computer Science Study Program
School of Computer Science
Skripsi Sarjana Teknik Informatika

APLIKASI GAME EDUKATIF BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY

Axel Zebe 2101658962

ABSTRACT

English is one of the most used languages in the world, whether it's verbally or on the internet. Learning English is a crucial skill for this era. Unfortunately, Indonesian's english proficiency skill isn't very good, they only ranked 74 of 100 countries in English Proficiency Test by EF. The purpose of this research was to help the user improve their english skill by designing an educational english application that focuses on grammar, specifically about articles, present tense, past tense, pronouns and relative pronouns. The analysis method was done by questionnaire and comparative research. Software development was done by doing Waterfall SDLC approach and implemented using Unity. Lastly, the evaluation was done by a questionnaire. The result is 20 participants think that this application is effective in helping the user learn English.

Keywords: *educational game, english, grammar*

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia baik itu secara verbal ataupun di internet. Belajar bahasa Inggris merupakan kemampuan yang penting pada jaman sekarang ini. Namun cukup disayangkan kemampuan bahasa Inggris di Indonesia tidak begitu bagus, terbukti Indonesia hanya mendapat peringkat 74 dari 100 negara yang berpartisipasi pada test kemampuan bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh EF. Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pemain melalui perancangan aplikasi edukatif bahasa Inggris yang berfokus pada materi grammar, lebih tepatnya materi mengenai articles, present tense, past tense, pronouns dan relative pronouns. Metodologi yang digunakan untuk pengambilan data adalah dengan pembagian kuesioner dan perbandingan aplikasi sejenis. Metode pengembangan software dilakukan dengan penerapan SDLC model waterfall dan diimplementasikan menggunakan Unity. Evaluasi software dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Hasilnya adalah sebanyak 20 responden menganggap bahwa aplikasi ini efektif dalam membantu pengguna mempelajari bahasa Inggris.

Kata Kunci: *game edukasi, bahasa Inggris, grammar*