

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA NEGARA DALAM BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR

INTISARI

NPM: 1231015
Caven

Bahasa Inggris merupakan bahasa secara resmi diakui di organisasi internasional. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan bahasa yang resmi digunakan di beberapa negara seperti Amerika Serikat, Inggris, Singapura, dan lainnya. Bahasa Inggris juga menjadi salah satu bahasa asing yang dipelajari di dunia. Kebanyakan orang belajar Bahasa Inggris karena ingin berkomunikasi lebih baik dalam bahasa Inggris.

Metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan *game* edukasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Tahapan pada metode ini adalah analisa, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah *game* edukasi berbasis Android yang bertujuan sebagai media pengenalan nama-nama negara dalam bahasa Inggris. Hasil perancangan dan pengujian *game* edukasi bahasa Inggris '*Tap it to the World*' yang dirancang menggunakan Game Maker Studio ini diharapkan dapat dikembangkan lagi sehingga aplikasi ini akan menjadi lebih baik.

Kata kunci: *game*, edukasi, Android, bahasa Inggris, *Waterfall*, Game Maker Studio