

SARI

Bagi sebagian besar murid di Sekolah Dasar, mata pelajaran bahasa Inggris bisa jadi merupakan mata pelajaran baru dan sulit. Hal ini dikarenakan kebiasaan berbahasa mereka di rumah yang tidak menggunakan bahasa Inggris.

Game adalah hal yang paling diminati oleh anak-anak yang telah memakai *smartphone*, khususnya *smartphone* berbasis *android*. Menurut penulis, *game* yang mereka unduh tersebut sebagian besar kurang adanya unsur pendidikan dan hanya bersifat hiburan semata. Untuk itu penulis membuat *game* edukasi tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.

Ada beberapa tahapan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi *game* edukasi tersebut antara lain pengumpulan data mengenai contoh kuis dan gambar hewan, analisis kebutuhan *input* dan *output* aplikasi, hingga perancangan perangkat lunak. *Game* edukasi ini berisi petualangan tentang karakter utama yang akan melewati rintangan di dalam labirin dan akan bertemu *checkpoint* berisi kuis tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris yang disertai gambar hewan. Jika jawaban benar maka akan menuju *checkpoint/level* berikutnya dan jika jawaban salah maka permainan berakhir.

Pengujian *Game* Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner kepada responden umum dan anak untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari *game* edukasi tersebut. Dari hasil pengujian menghasilkan kesimpulan bahwa *game* edukasi tersebut dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk mendapatkan kosakata baru dalam bahasa Inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar, khususnya nama-nama hewan.

Kata Kunci:

Bahasa Inggris, *smartphone*, *game* edukasi