

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *GAME PLATFORMER 2D*

Oleh

GEDE DEVA SATVIKA TRESNAWAN, 1705021043

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang diakui sebagai bahasa internasional dan banyak digunakan sebagai bahasa utama dalam produk elektronik. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan bahasa Inggris dibutuhkan untuk dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. *Game* adalah sebuah media permainan digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran di berbagai bidang yang disukai baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. *Platformer* adalah salah satu tema *game* dimana pemain berusaha meraih pijakan yang lebih tinggi atau rendah dan melewati berbagai rintangan untuk sampai ke tujuan. Pembuatan *game* ini menggunakan *game engine* GDevelop 5 bertema *Platformer* dengan aset yang tersedia di internet maupun dibuat dengan aplikasi *edit* gambar seperti Krita. Hasil dari pembuatan *game* ini berupa *game* pembelajaran bahasa Inggris. *Game* ini dimainkan dengan tujuan untuk melewati rintangan dan memahami teks bahasa Inggris untuk mencapai tujuan, dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat membantu proses pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, *Game*.

ENGLISH LEARNING MEDIA FOR CHILDREN ON 2D PLATFORMER BASED GAMES

By

GEDE DEVA SATVIKA TRESNAWAN, 1705021043

Study Program of Informatics Management

Informatic Engineering Department

ABSTRACT

English is a language that is recognized as an international language and is widely used as the main language in electronic products. With the rapid development of technology, education in English language is needed to keep up with technolog developments that are happening. Games are digital media that can be used in learning in various fields that are liked by both children and adults. Platormer is one of the game's themes where players try to reach a higher or lower platform and pass through various obstacles to get to their destination. The development of this game use the GDevelop 5 game engine with platformer theme and assets available on the internet or made with image editing applications such as Krita. The result of making this game is in the form of an English learning game. This game is played with the aim of passing obstacles and understanding English texts to achieve the goal, using games as a medium for learning English is expected to help the learning process of English for children.

Keywords: Learning Media, English Language, *Game*.