

ABSTRACT

Computers are not only for the means of information and help complete the work, but also can become an interesting media of entertainment. One of them is the game. At this time, the game became a medium of entertainment in demand by many people. Playing games become one of the favorite entertainment choices when feeling bored. In addition to being an entertainment media, games can also be used to help children's learning. This type of game is called an educational game. The learning process will be more fun by using educational game media, so that children will be more eager to learn. Educational problems, especially in foreign languages such as English is very difficult to learn. Therefore, technology can be utilized as one means to help children in the learning process English that can guide children playing while learning. In this game there are objects that appear. When the object appears there will be a timer that counts down. Users are required to guess the name of the object in English before the specified time is up. When the timer is depleted or the user answered the wrong question then the game is over. This educational game is intended for children of Junior High School. This game is built using Unity 2D. This game was created to increase children's learning interest in English.

Keywords : english educational game, game 2D, Unity 2D

ABSTRAK

Komputer tidak hanya untuk sarana informasi dan membantu menyelesaikan pekerjaan, tetapi juga dapat menjadi suatu media hiburan yang menarik. Salah satunya yaitu *game*. Saat ini *game* merupakan media hiburan yang diminati oleh banyak masyarakat. Bermain *game* menjadi salah satu pilihan hiburan favorit ketika merasa bosan. Selain menjadi media hiburan, *game* juga dapat digunakan untuk membantu pembelajaran anak. *Game* jenis ini disebut dengan *game* edukasi. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan menggunakan media *game* edukasi, sehingga anak akan lebih bersemangat untuk belajar. Permasalahan pendidikan khususnya dalam bahasa asing seperti Bahasa Inggris sangat susah dipelajari. Oleh sebab itu, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat memandu anak-anak bermain sambil belajar. Dalam *game* ini terdapat objek yang muncul. Ketika objek muncul akan ada timer yang menghitung mundur. User diharuskan menebak nama objek tersebut dalam Bahasa Inggris sebelum waktu yang ditentukan habis. Apabila timer yang diberikan habis atau pertanyaan yang dijawab oleh *user* salah maka *game* over. *Game* edukasi ini ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar. *Game* ini dibangun menggunakan Unity 2D. *Game* ini diciptakan untuk meningkatkan minat belajar anak terhadap Bahasa Inggris.

Kata Kunci : *Game* edukasi Bahasa Inggris, *game* 2D, Unity 2D.