

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “GRAMMAR SPACE SHOOTER”
UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
SISWA SMP BERBASIS ANDROID**

Muhammad Nizar Masykur

H1D018038

ABSTRAK

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting di era globalisasi ini. Namun, banyak siswa di Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan metode yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan *game* edukasi berbasis Android. Penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu inisiasi, pra-produksi, produksi, testing, beta, dan distribusi atau perilisian. *Game* edukasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# dan *game engine* Unity. Terdapat 3 menu utama dalam *game* ini yaitu menu *Play*, *Quiz* dan *Setting*. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *game* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Hasil dari pengujian UAT menunjukkan angka 84,16%, yang berada dalam kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: C#, *Game* Edukasi, Unity.

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE EDUCATIONAL GAME
"GRAMMAR SPACE SHOOTER" TO SUPPORT THE ENGLISH
LEARNING PROCESS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
BASED ON ANDROID**

Muhammad Nizar Masykur

H1D018038

ABSTRACT

English has become an essential international language in this era of globalization. However, many students in Indonesia still face difficulties in learning it. Therefore, creative and enjoyable methods are needed to enhance students' English proficiency. One approach that can be applied is the development of an educational game based on Android. This research also employs the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which consists of six stages: initiation, pre-production, production, testing, beta, and distribution or release. This educational game is designed using the C# programming language and the Unity game engine. The game features three main menus: Play, Quiz, and Settings. The results of testing in this study indicate that the game is suitable for use as a learning medium for students. The User Acceptance Testing (UAT) results show a score of 84.16%, which falls into the "Very Good" category.

Keywords: C#, Educational Game, Unity.