



## APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN OBJEK DALAM BAHASA INGGRIS “ANSWER ME” BERBASIS ANDROID

Renanda Rizqi Syahputra <sup>1)</sup>, Ida Cahyani <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Teknik Informatika, STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara

Email : renandarizqis8@gmail.com<sup>1)</sup>, ida@stb.ac.id<sup>1)</sup>

Diterima : 30 Mei 2024 ; Disetujui : 27 Juli 2024 ; Dipublikasikan : 31 Juli 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi sebuah aplikasi game edukasi berbasis Android tentang pengenalan objek dalam bahasa Inggris. Aplikasi ini dirancang untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran anak dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris dengan cara yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Metode waterfall digunakan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi, dengan fokus pada perencanaan tata letak, pemilihan objek yang relevan, dan penyusunan letak tampilan yang menarik bagi pengguna. Sebelum game dibuat, dilakukan analisis kebutuhan hardware dan software, kemudian dilakukan desain diagram menggunakan *use case*, *activity*, *sequence*, antarmuka. Animasi dan suara ditambahkan pada objek untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan teknologi pemrograman Android dan dievaluasi dengan menguji keefektifan dan kemudahan penggunaannya.

**Kata Kunci** : game edukasi, pembelajaran, bahasa inggris, android.

### ABSTRACT

*This research aims to develop and evaluate an Android-based educational game application about object recognition in English. The application is designed to help and facilitate the learning process for children in learning English vocabulary in an effective, interactive, and enjoyable way. The waterfall method is used to design and develop the application, with a focus on layout planning, selection of relevant objects, and the arrangement of the display layout to be attractive to users. Before the game is created, an analysis of hardware and software requirements is carried out, followed by the design of diagrams using use cases, activities, sequences, and interfaces. Animations and sounds are added to the objects to increase user interaction and engagement. The application is developed using Android programming technology and evaluated by testing its effectiveness and ease of use.*

**Keywords** : educational games, learning, english, android.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangannya teknologi menjadi semakin cepat di dalam semua bidang tanpa terkucuali di bidang pendidikan. Di sekolah dasar, anak-anak berada dalam tahap ingin tahu. Anak menghadapi era digital di masa sekarang ini. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, bahkan di sekolah dasar. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran tersendiri dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran melalui aplikasi game edukasi berbasis android. Pada pembelajaran pengenalan warna di sekolah, para siswa diajarkan untuk mengidentifikasi warna primer dengan warna buku atau benda di sekitar sekolah. Dalam hal ini banyak anak yang bosan dengan pembelajaran dan materi yang disajikan. Anak juga cenderung bermain dengan teman lain dan mengabaikan materi. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya minat dan perhatian anak untuk belajar secara terus menerus. Selain itu, materi yang disajikan tidak dapat terserap dengan baik karena media yang digunakan guru kurang menarik. Saat belajar di Android, anak-anak secara alami tertarik dan lebih mudah menyerap proses pembelajaran [1].

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi yang sangat penting. Salah satu bahasa yang digunakan saat ini sebagai bahasa internasional adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran wajib pada sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Tentu saja, anak-anak pada usia sekolah dasar juga diajarkan kemampuan dan keterampilan dalam bahasa Inggris dasar, termasuk pengenalan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan mereka [2]. Namun, pada umumnya anak-anak masih kesulitan dalam menjalankan proses pembelajar bahasa Inggris karena terlalu sulit dan tidak menyenangkan. Pemilihan lingkungan belajar bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan hasil mendapatkan hasil yang maksimal. Di era digital saat ini, penggunaan aplikasi mobile semakin marak, termasuk aplikasi game edukasi [3]. Game edukasi berbasis android merupakan salah satu jenis aplikasi yang sangat populer dan banyak digunakan terutama dalam

dunia pendidikan. Salah satu jenis software game edukasi yang dapat memberikan manfaat signifikan adalah aplikasi pengenalan objek berbahasa Inggris. Aplikasi ini membantu pengguna, terutama anak-anak, untuk mempelajari dan mengenali objek dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif [4].

Pada aplikasi game edukasi pengenalan objek berbahasa Inggris, pengguna menjumpai berbagai objek yang dapat dilihat pada gambar. Setelah itu, pengguna akan diminta untuk mengidentifikasi objek tersebut dengan menyebutkan nama objek tersebut dalam bahasa Inggris. Aplikasi ini juga sering dilengkapi dengan fitur audio yang membantu pengguna mempelajari dan memahami cara mengucapkan kata-kata bahasa Inggris dengan benar [5].

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa pembelajaran dengan menggunakan android sebagai media pembelajaran dapat menunjang proses pendidikan. Game edukasi lebih baik dari pada metode pembelajaran tradisional dalam banyak hal. Salah satu keuntungan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat, yang memungkinkan anak-anak mempertahankan mata pelajarannya lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional [6].

Aplikasi Game Edukas Edukasi Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris *Answer Me* dibuat untuk memecahkan masalah yang ada agar dapat mendapatkan pengetahuan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Game edukasi ini dapat dijadikan sebagai sarana edukasi yang dapat menggantikan model pembelajaran tradisional anak [7]. Berdasarkan pengamatan lingkungan seperti keluarga, kerabat, tetangga dan sekitarnya, ketika mendengar tangisan anaknya, orang tua saat ini lebih memilih untuk memberikan ponsel kepada anak dan membiarkan anaknya untuk bermain gadget dan menonton video, salah satunya YouTube. Sementara orang tua bekerja, anak akan lepas dari pengawasan orang tua sehingga menyebabkan dampak negative pada anak yaitu, anak menjadi malas untuk belajar dan lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain gadget [8]. Untuk mengatasi hal

tersebut game edukasi bisa menjadi solusinya. Perlu adanya permainan edukatif yang dapat memberikan minat belajar pada anak. Permainan ini tidak hanya sekedar bermain hingga menjadi ketagihan, karena tujuan dari permainan ini adalah untuk mendidik anak-anak agar lebih tertarik dalam proses belajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan game edukasi sebagai sarana pembelajaran.

Dari uraian di atas pada jurnal ini, Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris akan dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Kotlin di Android Studio. Dengan menggunakan android studio pengguna akan dapat dengan mudah membuat, mengedit serta melakukan testing aplikasi hanya dengan satu tools android studio saja. Android Studio memiliki sistem operasi yang gratis, sehingga memudahkan pengguna agar mengembangkan aplikasi. Dengan android yang support dengan banyak versi mulai dari Oreo, Jelly Bean, Kitkat memudahkan pengguna untuk membuat berbagai macam aplikasi. Bahkan anda dapat membuat aplikasi dengan drag and drop pada laman kerja anda karena android memiliki emulator yang fleksibel. Android studio dapat memudahkan bagi para pembuat aplikasi atau programmer yang ingin membuat aplikasi dengan cepat. Dengan menggunakan aplikasi game pembelajaran pengenalan objek bahasa Inggris, pengguna diharapkan dapat memperluas kosa kata bahasa Inggris mereka dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara umum. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memudahkan belajar anak dengan mengenal benda sehari-hari dalam bahasa Inggris.

**2. METODE**

Penelitian penulisan jurnal ini diawali dengan melakukan beberapa analisis kebutuhan sistem dan penelitian pada calon pengguna aplikasi, metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, dengan menggunakan metode waterfall. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi dan kuisisioner kepada calon pengguna aplikasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Dari data yang didapatkan kemudian diambil kesimpulan untuk menerapkan kebutuhan apa saja agar sistem aplikasi dapat berjalan sesuai

dengan baik. Metode tersebut diuraikan melalui langkah-langkah berikut ini:

**2.1. Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan informasi dalam pembuatan aplikasi ini dengan menggunakan teknik observasi. Berikut hasil dari observasi yang telah dilakukan.

**Tabel 1. Hasil Observasi**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah game edukasi Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris ini dapat menjadi salah satu game yang dapat bermanfaat bagi para pengguna?	✓	
2	Apakah game edukasi di dalam proses pembelajaran itu penting bagi masa depan?	✓	
3	Apakah game edukasi hanya bisa dimainkan oleh ibu ibu saja?		✓
4	Apakah dengan adanya game edukasi Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris ini mampu membuat pengguna dapat efektif dalam belajar?	✓	
5	Apakah game edukasi Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris ini dapat meningkatkan kreativitas bagi si pengguna?	✓	

**2.2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan informasi dengan melakukan teknik kuesioner untuk mengetahui kebutuhan pengguna, dan minat bagi para calon pengguna aplikasi. Berikut hasil rekaman kuisisioner yang telah dilakukan:

**Tabel 2. Hasil Rekaman Kuisisioner**

Apakah anda sering bermain game?		Apakah anda menyukai pembelajaran melalui game?	
Ya	75%	Ya	50%
Tidak	15%	Tidak	10%
Mungkin	10%	Mungkin	40%
Menurut anda, apakah game edukasi dengan mengombinasikan bahasa Inggris sebagai cara pengenalan objek		Apakah anda setuju jika aplikasi ini dibuat dan dikembangkan dengan tujuan pembelajaran aplikasi edukasi game online?	

akan bermanfaat?	
Ya	40%
Tidak	35%
Mungkin	25%

Ya	70%
Tidak	15%
Mungkin	15%

Apakah anda menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan game sebagai pemandu dalam belajar?	
Ya	50%
Tidak	10%
Mungkin	40%

Apakah anda senang bermain game sambil belajar?	
Ya	50%
Tidak	10%
Mungkin	40%

### 2.3. Perancangan Aplikasi

Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Menurut Roger S. Pressman, metode tersebut yang memiliki fase – fase yaitu:

- Komunikasi (Communication)** Pada tahapan ini metode yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan kuesioner kepada 35 orang untuk mengetahui kebutuhan pengguna, serta berkonsultasi kepada dosen pembimbing
- Perencanaan (Planning)** adalah fase perencanaan menggunakan UML (Unified Modelling Language) untuk merancang alur dari sistem aplikasi game edukasi *Answer Me*.
- Pemodelan (Modeling)** yaitu dalam pembuatan desain UI/UX pada aplikasi ini menggunakan software Balsamiq.
- Pembangunan (Construction)** yaitu menggunakan bahasa pemrograman kotlin dengan software Android Studio dengan spesifikasinya sebagai berikut:
  - Microsoft® Windows® 64-bit 8/10/11
  - Arsitektur CPU x86\_64; Intel Core generasi ke-2 atau yang lebih baru, atau CPU AMD dengan dukungan untuk [Windows Hypervisor](#)
  - RAM 8 GB atau lebih
  - Ruang disk minimum yang tersedia 8 GB (IDE + Android SDK + Android Emulator)
  - Resolusi layar minimum 1280 x 800
- Penyebaran (Deployment);** Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran anak tentang pengenalan objek berupa warna dan benda yang ada

di lingkungan rumah dalam bahasa Inggris.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Alur pembuatan dan tampilan dari *game* edukasi, yang terdiri dari alur pembuatan melalui 3 diagram yaitu, *use case*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* yang meliputi beberapa tahapan diantaranya:

#### 3.1. Analisa Kebutuhan

Beberapa faktor kebutuhan akan perancangan aplikasi game Pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan objek adalah sebagai berikut:

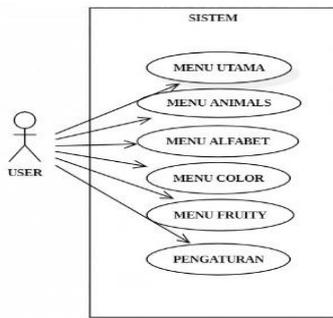
- Belajar bahasa Inggris melalui media buku memiliki kekurangan karena sifat dari kertas yang rentan rusak serta warna yang mudah memudar.
- Kendala belajar bahasa Inggris dengan hanya mengandalkan tulisan atau dalam bentuk teks akan kurang menarik minat siswa. Mereka akan lebih terbantu untuk belajar Bahasa Inggris dengan adanya bantuan visualisasi objek yang dilengkapi dengan audio atau suara sehingga lebih jelas pengucapannya.
- Efisiensi waktu dan tempat apabila pembelajaran dengan menggunakan game berbasis android yang melalui smartphone yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun.

#### 3.2. Desain Dan Pembuatan Perancangan

Pada tahap perancangan pembuatan aplikasi dilakukan dengan membuat Unified Modelling Language (UML) yang meliputi:

##### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* pada game edukasi yang akan dibuat menggambarkan interaksi antara user dengan sistem game edukasi digambarkan pada gambar 3.2.1. Diagram tersebut memiliki 1 aktor yaitu *User* dan enam *Use Case*. Perancangan dibuat dengan menggunakan *Use Case Diagram* bertujuan untuk menentukan alur berjalannya aplikasi game edukasi agar dapat digunakan sesuai dengan alur yang dituju.



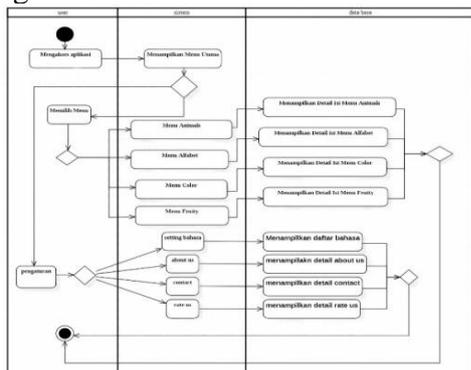
Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Game Edukasi Answer Me

## 2. Activity Diagram

Activity Diagram yang dibuat menggambarkan aliran kerja game edukasi Pengenalan Objek dalam Bahasa Inggris. Pada gambar 3.2.2 dijelaskan bahwa User dapat memilih menu-menu yang sudah tersedia di aplikasi game edukasi tersebut diantaranya:

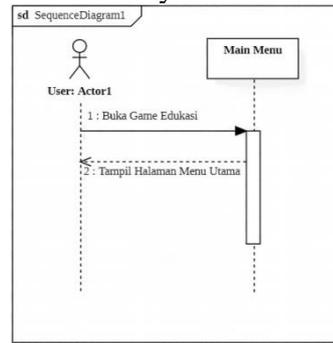
- a. Activity Diagram Menu *Splash Screen*.
- b. Activity Diagram Menu *Utama*.
- c. Activity Diagram Menu *Animals*.
- d. Activity Diagram Menu *Alphabet*.
- e. Activity Diagram Menu *Color*.
- f. Activity Diagram Menu *Fruit*.
- g. Activity Diagram Menu *Pengaturan*.
- h. Activity Diagram Menu *Setting Bahasa*.
- i. Activity Diagram Menu *About Us*.
- j. Activity Diagram Menu *Contact*.
- k. Activity Diagram Menu *Rate Us*.

Activity Diagram aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut:

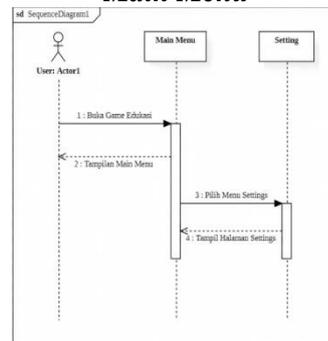


Gambar 2. Activity Diagram Aplikasi Game Edukasi Answer Me

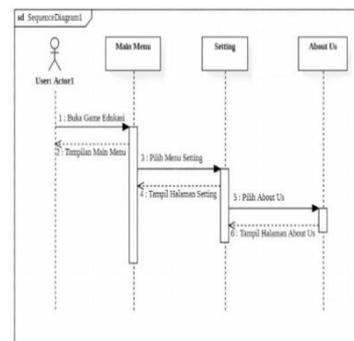
Main Menu, Setting, About Us, Contact Us, Bahasa, Menu Animals, menu Alphabet, Menu Color, dan Menu Fruity.



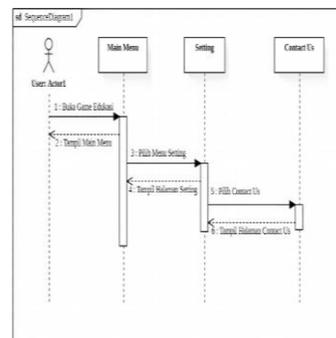
Gambar 3. Sequence Diagram Main Menu



Gambar 4 Sequence Diagram Setting



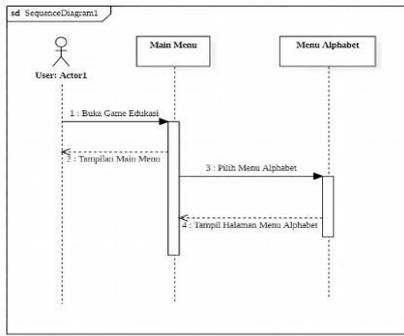
Gambar 5. Sequence Diagram About Us Main Menu



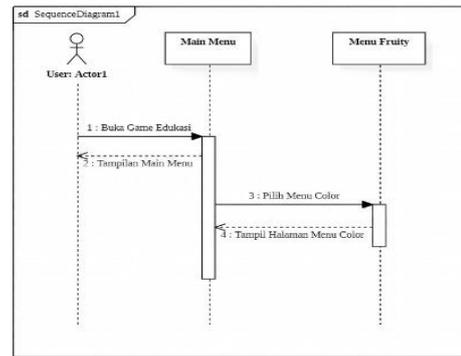
Gambar 6. Sequence Diagram Contact Us Main Menu

## 3. Sequence Diagram

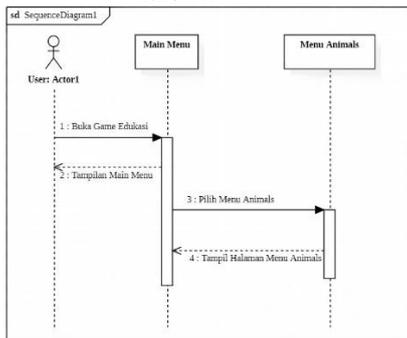
Dalam perancangan sistem ini dibuat 8 Sequence Diagram, yaitu Sequence Diagram



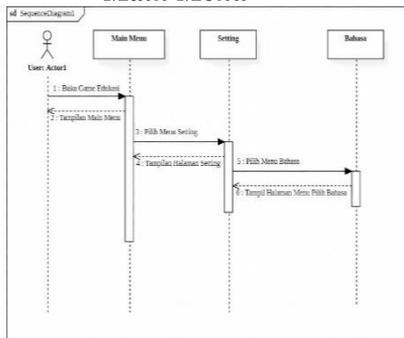
**Gambar 7. Sequence Diagram Bahasa Main Menu**



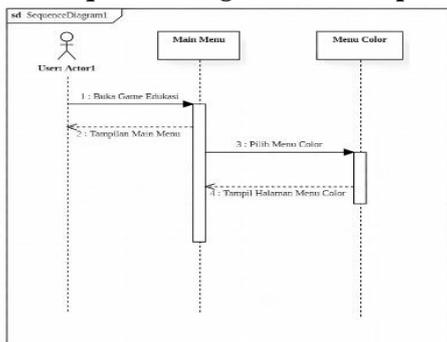
**Gambar 11. Sequence Diagram Menu Fruit**



**Gambar 8. Sequence Diagram Menu Animals Main Menu**



**Gambar 9. Sequence Diagram Menu Alphabet**



**Gambar 10. Sequence Diagram Menu Color**

#### 4. Perancangan Interface

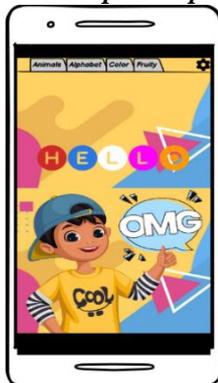
Tahap Perancangan interface aplikasi game edukasi *Answer Me* digambarkan sebagai berikut:

- Desain Splash Screen:** User dihadapkan dengan tampilan awal pada saat aplikasi game edukasi dibuka. Kemudian diteruskan dengan tampilan menu utama, dimana user dapat memilih proses belajar pada menu utama tersebut.
- Desain Main Menu:** User dihadapkan dengan tampilan menu awal pada aplikasi game edukasi. Di dalam menu utama, User dapat memilih proses belajar dimana pada menu tersebut berisi tentang berbagai macam jenis pembelajaran mulai dari Animals, Alphabet, Color, dan Fruity.
- Desain Menu Setting:** Pada menu Pengaturan terdapat beberapa tampilan pilihan menu antara lain, Bahasa, Contact, Rate Us, serta detail tentang aplikasi game edukasi *Answer Me*.
- Desain Sub Menu Animals:** User dapat memulai pembelajaran dengan berbagai macam jenis Animals yang ada pada tampilan menu tersebut.
- Desain Tampilan Menu Animals:** Tampilan beberapa macam soal dalam bentuk *Animals*.
- Desain Sub Menu Alphabet:** User dapat memulai pembelajaran dengan berbagai macam jenis Alphabet yang ada pada tampilan menu tersebut.
- Desain Tampilan Menu Alphabet :** Tampilan beberapa macam soal dalam bentuk Alphabet.
- Desain Sub Menu Color:** User dapat memulai pembelajaran dengan berbagai macam jenis Color yang ada pada tampilan menu tersebut.

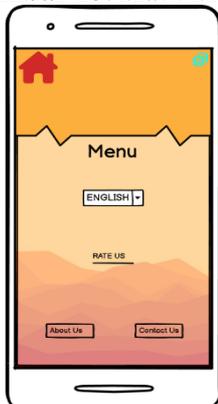
- i. Desain Tampilan Menu Color: Tampilan beberapa macam soal dalam bentuk Color.
  - j. Desain Sub Menu Fruity: User dapat memulai pembelajaran dengan berbagai macam jenis Fruity yang ada pada tampilan menu tersebut.
  - k. Desain Tampilan Menu Fruity: Tampilan beberapa macam soal dalam bentuk Color.
  - l. Desain Sub Menu About Us: bagian ini berisi deskripsi singkat tentang aplikasi game edukasi Answer Me.
  - m. Desain Sub Menu Contact Us: Pada menu Rate Us, User dapat memberikan rating nilai aplikasi game edukasi Answer Me.
- Tampilan interface tiap desain menu ditampilkan pada gambar berikut:



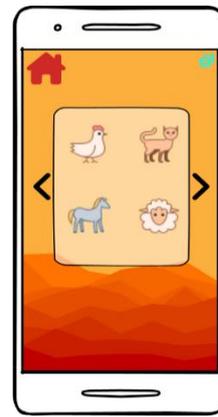
Gambar 12. Tampilan Splash Screen



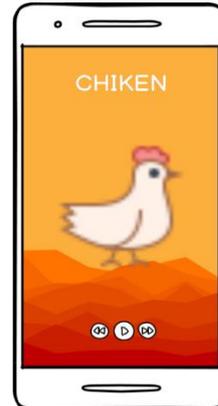
Gambar 13. Main Menu



Gambar 14. Menu Setting



Gambar 15. Sub Menu Animals



Gambar 16. Menu Animals



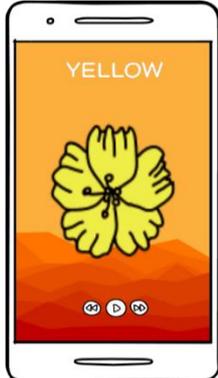
Gambar 17 Sub Menu Alphabet



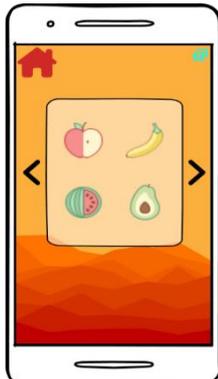
Gambar 18 Menu Alphabet



Gambar 19. Sub Menu Color



Gambar 20. Menu Color



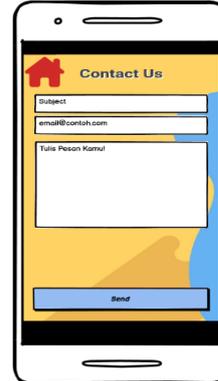
Gambar 21. Sub Menu Fruity



Gambar 22. Menu Fruity



Gambar 23. Menu About Us



Gambar 24. Main Menu Contact Us

## 5. Pengujian (Testing)

Setelah selesai menyelesaikan tahap pembuatan sebelumnya, dilanjutkan dengan tahap pengujian yang melibatkan langsung calo pengguna akhir dari aplikasi ini.

### 5.1. Alpha Test

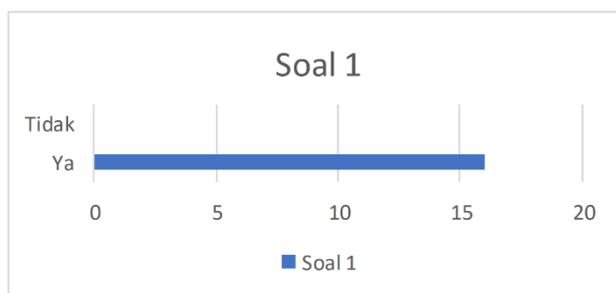
Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian apakah tombol-tombol dan tampilan aplikasi sudah berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan atau tidak.

### 5.2. Beta Test

Tahap ini memberikan soal kuisiner kepada 15 responden dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut

**Tabel 3. Pertanyaan Pertama Kuisiner Mengenai Aplikasi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah aplikasi belajar ini mudah digunakan?	100%	-

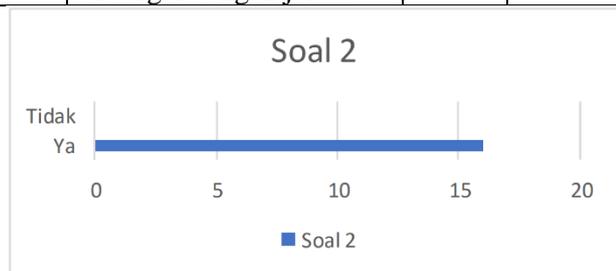


**Gambar 25. Grafik pertanyaan pertama kuisiонер**

Pada tabel 3 dan gambar 25, dapat dilihat pertanyaan pertama dalam kuisiонер yang diberikan kepada responden beserta hasilnya. Dari 16 responden, 100% menjawab ya bahwa aplikasi ini mudah digunakan.

**Tabel 4 Pertanyaan Kedua Kuisiонер Mengenai Aplikasi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah tulisan, gambar, dan suara pada aplikasi ini dapat dilihat dan didengar dengan jelas?	100%	-

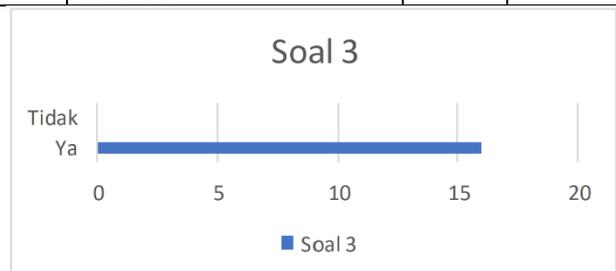


**Gambar 26. Grafik pertanyaan kedua kuisiонер**

Pada tabel 4 dan gambar 26 dapat dilihat pertanyaan kedua dalam kuisiонер yang diberikan kepada responden beserta hasilnya. Dari 16 responden, 100% menjawab ya.

**Tabel 5 Pertanyaan Ketiga Kuisiонер Mengenai Aplikasi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah aplikasi pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik?	100%	-

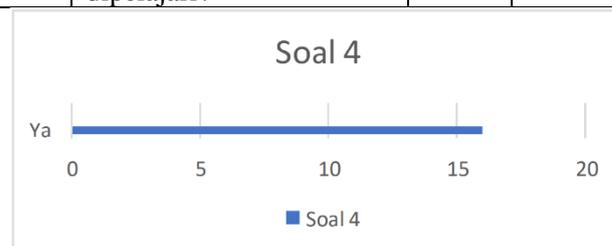


**Gambar 27 Grafik pertanyaan ketiga kuisiонер**

Pada tabel 5 dan gambar 27 dapat dilihat pertanyaan ketiga dalam kuisiонер yang diberikan kepada responden beserta hasilnya. Dari 16 responden, semuanya menjawab ya 100% bahwa materi dalam aplikasi pembelajaran ini mudah di pelajari.

**Tabel 6 Pertanyaan Keempat Kuisiонер Mengenai Aplikasi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah materi yang ada pada aplikasi pembelajaran ini mudah dipelajari?	100%	-

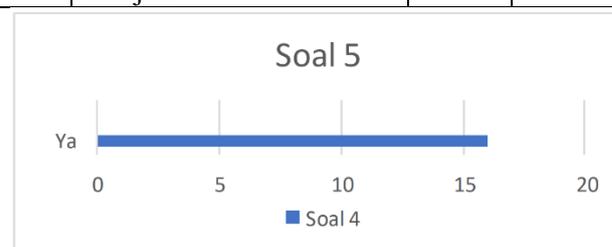


**Gambar 28. Grafik pertanyaan keempat kuisiонер**

Pada tabel 6 dan gambar 28 dapat dilihat pertanyaan keempat dalam kuisiонер yang diberikan kepada responden beserta hasilnya. Dari 16 responden, 100% menjawab ya bahwa aplikasi pembelajaran ini mudah untuk di pelajari.

**Tabel 7 Pertanyaan Kelima Kuisiонер Mengenai Aplikasi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah aplikasi pembelajaran ini menambah minat untuk belajar?	100%	-



**Gambar 29. Grafik pertanyaan kelima kuisiонер**

Pada tabel 7 dan gambar 29, responden menjawab 100% ya bahwa aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 1 ini menambah minat belajar mereka.

**Tabel 8 Pertanyaan Pertama Kuisiner  
Pertanyaan Tahap II**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Mari berlatih hal baru, amati gambar di bawah ini. Jawablah gambar tersebut dengan benar! 	100%	-



**Gambar 30. Grafik pertanyaan ke satu tahap II**

Pada tabel 8 dan gambar 30, responden menjawab 100% benar, setelah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif ini.

#### 4. PENUTUP

##### 4.1. Kesimpulan

Kesimpulannya, aplikasi game edukasi pengenalan objek dalam bahasa Inggris ini merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak untuk mempelajari kosa kata dalam bahasa Inggris. Penggunaan teknologi dan interaksi yang menyenangkan pada aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna pada proses pembelajaran. Penulis berharap, aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak.

#### 4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan *game* Edukasi yang menggunakan metode pengenalan objek dalam Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan *game* edukasi pengenalan objek dalam Bahasa Inggris menggunakan grafik 3 dimensi, agar gambar dan tata letak lebih menarik.
3. Penggunaan *game* edukasi sebaiknya didamping oleh guru atau orang tua.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ariati, N. (2021). Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 12(1), 23–28. <https://doi.org/10.36982/jiig.v12i1.1542>
- [2]. Bellaniar Ismiati, M., Hermawan, L., & Widiastuti R., P. (2020). Aplikasi Pembelajaran English Grammar Berbasis Game Android. *Jurnal Transformatika*, 17(2), 177. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v17i2.1703>
- [3]. Damayanti, A., Hidayat, W., & Yunarso, E. W. (2017). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 4 SD (Studi Kasus: SDN Cimahi Mandiri 2). *E-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1216–1224.
- [4]. M.Yamin. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82–97.
- [5]. Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- [6]. Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>
- [7]. Solikah, B., Susilo, G., Kartika, I. S.,

Program, ), Informatika, S. T., Stmik Bina, ), Magelang, P., Raden, J., & No, S. (2016). Membangun Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Berbasis Multimedia. *Jurnal TRANSFORMASI*, 12(1), 1–7.

[8]. Sukanto, P. sokibi, & Ady Widjaja. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Sdit Sabilul Qur'an Cendikia. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 83–94. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.440>