

ABSTRACT

This English game is designed to provide a fun and interactive English learning experience. The purpose of this research is to increase children's interest in learning English and improve children's ability to remember vocabulary. This English game application is based on Android and built using Unity software, which is a cross-platform game engine designed to be easy to use. This Android-based English educational game also uses the Fisher Yates Shuffle Algorithm to randomize questions so that no questions appear repeatedly. It is proven that after applying the algorithm the questions in the game do not appear repeatedly. Testing using the blackbox method and pretest posttest. The results of the black box test show that the application has run according to its function. The pretest test results obtained a value of 73 and from the posttest results obtained a value of 84. It can be concluded that this educational game is able to increase students' interest and abilities in English lessons. This application can be a fun and effective alternative to learning English.

Keyword : English, Educational Games, Android, Fisher Yates Shuffle

GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT ANAK PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE

Firda Nur Aisyah

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Yudharta
Pasuruan

ABSTRAK

Game Bahasa Inggris ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat anak dalam belajar Bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat kosakata. Aplikasi Game Bahasa Inggris ini berbasis android dan dibangun menggunakan software *Unity*, yaitu sebuah game engine berbasis cross-platform yang didesain agar mudah digunakan. Pada game edukasi bahasa inggris berbasis android ini juga menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk melakukan pengacakan pada pertanyaan agar tidak ada pertanyaan yang muncul berulang. Terbukti setelah menerapkan algoritma tersebut soal pada game tidak muncul secara berulang. Pengujian menggunakan metode blackbox dan pretest posttest. Hasil dari pengujian blackbox menunjukkan bahwa aplikasi telah berjalan sesuai fungsinya. Pada hasil pengujian pretest di dapat nilai sebesar 73 dan dari hasil posttest di dapat nilai sebesar 84 dapat disimpulkan bahwa game edukasi ini mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam pelajaran bahasa inggris. aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif.

Kata kunci : *Bahasa Inggris, Game Edukasi, Android, Fisher Yates Shuffle*