

ABSTRAK

Game Edukasi Bahasa Inggris Menggunakan Unity Berbasis Android *Application of English Education Game Using Unity Based on Android*

Oleh
Nur Luthfiyah
14312454

Bahasa merupakan kata yang digunakan untuk menghubungkan bagian ujaran. Bahasa yang biasa digunakan untuk berkomunikasi secara global yakni menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris sendiri sudah diterapkan ketika berada di jenjang sekolah dasar hingga di bangku kuliah. Sudah bukan hal yang asing lagi bahwa tata bahasa Inggris atau yang biasa disebut *grammar* telah menjadi bagian yang paling sulit dalam mempelajari bahasa Inggris. Untuk memahami *grammar* diharuskan mengetahui *tenses*. *Tenses* adalah kata kerja yang menunjukkan waktu kejadian yang dilakukan, umumnya yang dikenal meliputi masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan studi literatur, wawancara dan kuisioner. Tahap pengembangan yang digunakan peneliti yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dan untuk *tools* yang dipakai yakni *Unity* yang dijalankan pada sistem operasi Android. Metode pengujian aplikasi menggunakan ISO 9126 dengan 4 aspek, yakni *usability*, *functionality*, *portability*, dan *efficiency*.

Hasil pengujian aplikasi *game* edukasi bahasa Inggris dari pengujian ISO 9126 yaitu pada aspek *usability* nilai keseluruhan sebesar 86% yang berarti aspek *usability* aplikasi ini sangat layak. Untuk aspek *functionality* menunjukkan aplikasi dapat melakukan 100% fungsinya dengan benar. Dan aspek *portability* dapat di-instal pada beberapa *device* dengan sistem operasi Android versi *Lollipop*, *Nougat* dan *Oreo*. Serta aspek *efficiency* dengan Testdroid menunjukkan tidak mengalami kekurangan *memory* yang menyebabkan terjadinya mengakibatkan aplikasi berhenti dengan, penggunaan CPU maksimum 49% pada saat awal menjalankan aplikasi, rata-rata penggunaan CPU berada di angka 9%.

Kata Kunci : *Tenses*, MDLC , *Unity*, ISO 9126.