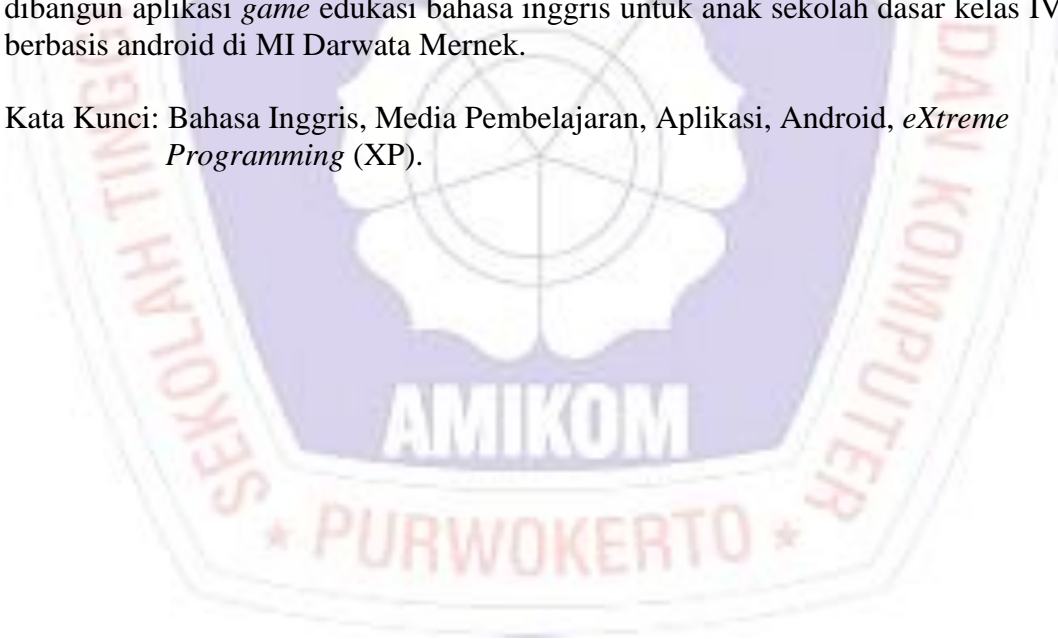


RINGKASAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa universal atau bahasa internasional merupakan bahasa yang sangat berpengaruh dan penting di era globalisasi seperti saat ini, namun kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Khusus di kelas IV (empat) MI Darwata Mernek dari hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris karena bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan termasuk dalam pelajaran muatan lokal yang mana alokasi waktu pembelajaran yaitu hanya 1 (satu) jam pelajaran, sehingga waktu belajar di kelas dirasa sangat kurang dan dari data angket yang penulis bagikan dari jumlah 31 peserta didik atau siswa, hanya 2 siswa yang mahir atau bisa berbahasa Inggris. Metode pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional dan dirasakan oleh siswa metode pembelajaran selama ini membosankan. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi Bahasa Inggris untuk meningkatkan minat belajar dan sebagai media pendukung pembelajaran yang menyenangkan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *eXtreme Programming* (XP) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, perancangan, penulisan kode program, dan pengujian. Hasil dari penelitian ini yaitu telah berhasil dibangun aplikasi *game* edukasi bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar kelas IV berbasis android di MI Darwata Mernek.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Aplikasi, Android, *eXtreme Programming* (XP).



ABSTRACT

English as a universal language or international language is a language that is very influential and important in the current era of globalization, but the English language skill of the Indonesian people are still relative low especially in class IV (four) MI Darwata Mernek. From the results of interview with English teacher, because English is a difficult lesson and is included in local content lessons where the allocation of learning time is only 1 (one) lesson hour, so the time to study in class is very lacking and questionnaire data that the authors shared from a total of 31 students, only 2 students who were proficient or can speak English. The learning method so far is still conventional and is felt by students as the boring method. The purpose of this study is to design and build an English education game application to increase interest in learning and as a support media for fun learning. In this study, the author uses the eXtreme Programming (XP) system development method which consists of four stages, planning, designing, writing program code, and testing. The results of this study are that it has been successfully built an English education game application for fourth-grade elementary school students based on Android at MI Darwata Mernek.

Keywords: English, Media Learning, Applications, Android, eXtreme Programming (XP).

