

## ABSTRAK

### RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME* EDUKASI UNTUK MEMBANTU ANAK USIA 10 – 12 BELAJAR *GRAMMAR* BAHASA INGGRIS

Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan sebagai bahasa pergaulan Internasional. Dalam keadaan ini, bahasa Inggris telah menjadi bahasa dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu kesulitan dari bahasa Inggris adalah *grammar* dari bahasa Inggris itu sendiri. Salah satu media yang dapat digunakan dalam masalah ini adalah dengan *game*. *Game* edukasi adalah jenis *game* yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu pembelajaran akan suatu hal. Dalam laporan ini, penulis akan menggunakan elemen pendukung *game* edukasi yang digabungkan dengan elemen dasar perancangan *game* untuk mengembangkan *game* edukasi *grammar* bahasa Inggris untuk anak usia 10 – 12. Untuk penentuan jenis permainan, dilakukan perbandingan *game* edukasi *grammar* yang sudah ada dengan permainan bertipe *puzzle* yang digemari anak – anak. Dengan mengimplentasikan 5 elemen dasar desain permainan pada desain permainan ini maka permainan ini memiliki tujuan permainan yang jelas, mekanisme permainan drag n drop, aturan permainan yang jelas, alur cerita dan soal yang mengadaptasi cerita anak – anak serta memiliki tampilan permainan yang mudah dipahami. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa *game* edukasi ini mudah digunakan, memenuhi tujuan pembuatan dan sangat menarik menurut responden.

Kata Kunci: *game* edukasi, bahasa Inggris, *grammar*, desain permainan