

LAPORAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME PLATFORMER UNTUK EDUKASI BAHASA
INGGRIS



Bimanda C.H

18.N2.0014

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2025

LAPORAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME PLATFORMER UNTUK EDUKASI BAHASA
INGGRIS

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer



Bimanda C.H
18.N2.0014

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2025

ABSTRAK

Kegiatan yang sering kita lakukan dalam kegiatan sehari-hari adalah bahasa[1]. Bahasa adalah kegiatan berkomunikasi seperti pesan yang menyampaikan bentuk ekspresi kita baik melalui sebuah kalimat ataupun bicara untuk kegiatan sehari-hari. Kegiatan Bahasa sangat penting karena dengan adanya bahasa, kita dapat mengetahui berbagai hal yang kita ketahui.

Salah satu Bahasa yang paling umum adalah Bahasa Inggris . Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang sering digunakan dalam banyak negara[2]. Banyaknya negara memperluas menggunakan Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris lebih mudah dipahami dibandingkan Bahasa lain. Karena factor itulah menjadikan Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang umum digunakan di dunia, sehingga jadilah pembelajaran bahasa Inggris.

Sayangnya pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia kurang diminati karena beragam masalah seperti kurangnya motivasi maupun kurangnya sumber daya dan sarana yang menarik.

“Dimensional Shortcut” adalah game yang didesain untuk memperkenalkan rumus kalimat dasar dengan gameplay yang sederhana tetapi menarik dan bisa diminati untuk mengisi waktu luang saat santai. Metode penelitian yang akan digunakan untuk membuat game “Dimensional Shortcut” adalah metode waterfall, yang akan melibatkan banyak percobaan dalam pengembangan game “Dimensional Shortcut” dengan menggunakan construct 2 sebagai game engine utama dalam proses pengembangan game.

hasil percobaan akan mengungkapkan seberapa besar efektivitas sebuah game dalam memperkenalkan beragam rumus kalimat dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan beragam rumus kalimat dasar seperti *present tense*, *past tense* dan *future tense*.

Kata kunci:

pelajaran bahasa Inggris, pengenalan kalimat dasar, pengembangan game.