

ABSTRAK

Nama : Rizki Hidayat
NPM : 140 2018 014
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Pembangunan Aplikasi Gim Labirin Untuk Belajar Bahasa Inggris Berbasis Android

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang ada di dunia. Sebanyak 1,452 miliar orang menggunakan Bahasa Inggris sebagai komunikasi, tetapi di Indonesia masih banyak yang belum bisa berbahasa Inggris atau paling tidak mengerti sebagian dari Bahasa Inggris. Berdasarkan data dari English First (EF), Indonesia menempati urutan 80 dari 112 negara di dunia dan menempati urutan 14 dari 24 di Asia (tidak termasuk Timur Tengah) yang menguasai Bahasa Inggris. Berdasarkan kuesioner minat dan motivasi belajar Bahasa Inggris yang telah diisi sebanyak 30 responden. Disimpulkan bahwa mereka memiliki kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris dan memiliki ketertarikan. Maka tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi yang menarik untuk belajar Bahasa Inggris yang bisa digunakan dimanapun hanya dengan menggunakan handphone. Memberikan inovasi berupa gim untuk memunculkan minat belajar Bahasa Inggris. Gim tersebut diberi nama LABIR.ING yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dalam belajar Bahasa Inggris. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Hasil pengujian beta pada penelitian ini mendapatkan rata-rata dari setiap pertanyaan adalah 85.35% yang berarti sangat baik.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Gim Labirin, Media Pembelajaran.