

# **APLIKASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER**

**Muhammad Jaya Saputra<sup>1</sup>, Andie<sup>2</sup>, Rusdina<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Sistem Informasi, 57201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 19710112

<sup>2</sup> Sistem Informasi, 57201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1107048503

<sup>3</sup> Sistem Informasi, 57201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1105029001

Email:info.saput@gmail.com/HP.085651923925

## **ABSTRAK**

Aplikasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris berbasis Android menggunakanFlutter adalah suatu inovasi pendidikan yang menggabungkan pembelajaran bahasa Inggris dengan elemen permainan, memanfaatkan teknologi terbaru untuk pengalaman belajar yang interaktif dengan tujuan membantu pengguna memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bahasa Inggris melalui metode yang lebih menarik. Dalam aplikasi ini Menawarkan beragam fitur, termasuk modul pembelajaran, kuis, dan permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris bagi pengguna, dan modul pembelajaran dalam aplikasi mencakup tata bahasa, kosakata, percakapan sehari-hari, budaya Inggris dan dilengkapi dengan materi pembelajaran yang lengkap, termasuk teks, gambar, dan suara. Aplikasi ini juga menawarkan kuis dan permainan interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman pengguna sehingga hasil dari kuis dan permainan ini dapat membantu pengguna melacak perkembangan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, Aplikasi ini efektif untuk belajar bahasa Inggris dan memadukan teknologi canggih dengan metode pembelajaran yang menarik, sehingga memperoleh kemampuan bahasa Inggris yang kuat.

**Kata Kunci : Aplikasi, Game Edukasi, Belajar, Bahasa Inggris, Flutter**

## **ABSTRACT**

*Android-based English Learning Educational Game Application using Flutter is an educational innovation that combines English learning with game elements, utilizing the latest technology for an interactive learning experience with the aim of helping users gain a better understanding of English through more interesting methods. This application offers a variety of features, including learning modules, quizzes and interactive games designed to improve understanding of English for users, and the learning modules in the application cover grammar, vocabulary, daily conversation, English culture and are equipped with learning materials that complete, including text, images and sound. This application also offers quizzes and interactive games designed to test user understanding so that the results of these quizzes and games can help users track their progress in learning English. Thus, this App is effective for learning English and combines advanced technology with interesting learning methods, thereby gaining strong English language skills.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Leyton, B. (2008). *ESSENTIALS OF GAME*.
- Novaliendry, D. (2013). APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & PENDIDIKAN*.
- Maiyana, E. (2018). PEMANFAATAN ANDROID. *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA*.
- Hendriawan, M., Budiman, T., Yasin, V., & Rini, S. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE DI PT.PUTRA SUMBER ABADIMENGGUNAKAN FLUTTER. *Journal of Information System, Informatics and Computing*.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4*.
- Mahardika, T. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU.
- Permatasari, D., & Prehanto, R. (t.thn.). APLIKASI UNTUK MENGEVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SMA NEGERI KESAMBEN JOMBANG. *Aplikasi Untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar*.
- Kusuma, D. (2018). INTEGRASI BAHASA INGGRIS DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Efisiensi – Kajian Ilmu Administrasi*, 44.
- Ahmadi, F., & Rokhman, N. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*.
- Krisnawan, A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*.