ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Adanya *game* edukasi bahasa Inggris ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengerti bahasa Inggris,baik dalam arti kata ataupun kalimat, dan menghilangkan rasa jenuh serta dapat memberikan semangat dalam belajar. *Game* edukasi ini sangat berguna dibidang pendidikan khususnya bahasa Inggris. Penulis memilih anak SD kelas 4,5 dan 6 sebagai sampel *game*, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak SD, mengingat anak-anak lebih suka bermain ketimbang belajar.

Penyusunan skripsi ini menggunakan perancangan metode *prototype* karena model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Alat bantu yang digunakan untuk menganalis penyusun menggunakan metode orieontasi objek, sedangkan aplikasi yang digunakan menggunakan NeatBeans dan Wireless toolkit sebagai simulator.

Penerapan *game* edukasi bahasa Inggris ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Jadi disaat anak memainkan *game* ini anak tidak bosan, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kata Kunci : *Game*, Edukasi dan Bahasa Inggris.