

GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

ABSTRAK

Bahasa adalah komunikasi, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional di era sekarang. Sudah seharusnya pendidikan bahasa Inggris diberikan sejak sekolah dasar, karena mengingat pentingnya bahasa Inggris di era sekarang. Sekolah Dasar Al-Baitul Amin 01 Jember merupakan salah satu sekolah yang memberikan pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 dan 2. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Inggris masih lemah serta rendahnya tingkat kemauan siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi game edukasi kosakata dasar Bahasa Inggris berbasis android yang dapat membantu para siswa dalam mengingat kosakata serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga meningkatkan nilai para siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran di SD Al-Baitul Amien 1 Jember 01 Jember. Game ini dibangun dengan menggunakan software Construct 2 dan pembuatan asset game dilakukan menggunakan aplikasi dari smartphone yaitu Pixellab dan Photo Editor. Pengujian game dilakukan dengan cara dimainkan langsung didepan para siswa. Setelah aplikasi didemokan, game diuji cobakan kepada siswa secara bergantian, kemudian siswa diberikan kuisioner untuk menguji performa game tersebut. Game ini memiliki 4 menu, yaitu Menu "Play", Menu "Info", Menu "About" dan Menu "Exit". Dari hasil pengujian blackbox didapatkan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik, sesuai dengan harapan developer. Dari hasil pengujian dengan menggunakan Skala Likert, rata-rata nilai yang didapatkan yaitu 92,25% dengan kategori "sangat baik" dari validasi ahli materi, 92% dengan kategori "sangat baik" dari validasi ahli media dan juga 86,4% dengan kategori "sangat baik" saat diuji coba oleh para siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Kosakata Bahasa Inggris, Sekolah Dasar

**ENGLISH BASIC VOABULARY EDUATIONAL GAMES AS A
ELEMENTARY SHOOL HILDREN'S LEARNING MEDIA
BCASED ON ANDROID**

ABSTRACT

Language is communion, English has become one of the intenational languages in this era. English education should be given since elementary sHool, beause considering the importance of English in this era. Al-Baitul Amin Elementary SHool 01 Jember is one of the sHools that provides English lessons for grade 1 and 2 students. During the learning ativities, the students' ability to remember English voabulary was still weak and the students' willingness to learn was low. The purpose of this researH is to reate an Android-bCased English voabulary education game appliation that an help students remember voabulary and an inreCase learning motivation and also inreCase students' grades in English subjets. The process of data colletion arried out by the author is by conduting interviews with subjet teaHers at SD Al-Baitul Amien 1 Jember 01 Jember. This game is built using Construct 2 software and the reation of game assets is done using appliations from smartphones, namely Pixellab and Photo Editor. Game testing is done by playing diretly in front of the students. After the appliation is demonstrated, the game is tested on students in turn, then students are given a questionnaire to test the performance of the game. This game has 4 menus, namely the "Play" Menu, "Info" Menu, "About" Menu and "Exit" Menu. From the results of the blackbox test, it was found that the appliation was running well, in aCordance with the developer's expetations. From the test results using the Likert Sale, the average value obtained is 92.25% with the "very good" category from material expert validation, 92% in the "very good" category from media expert validation and also 86.4% with the category "very good" when tested by the students.

Keywords: Educational Games, English Voabulary, Elementary School