

## ABSTRAK

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dengan menerapkan metode pendekatan permainan yang menggabungkan konsep permainan dan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* tersebut memuat gambar dan kosakata yang digunakan untuk membantu dan mengingat dalam menambah kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan merancang dan mengembangkan aplikasi *game flashcard* berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Unity* sebagai *game engine* dan menerapkan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk sistem pengacakan kartu *flashcard*. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Hasil pengujian aplikasi menggunakan metode *blackbox* yang menunjukkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Validasi oleh para ahli menunjukkan tingkat validitas sebesar 91,10% untuk aspek media dan 96,92% untuk aspek materi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi telah menerima validasi yang positif dari para ahli dalam bidang media dan materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil *User Acceptance Testing* (UAT) menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 86%,. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game flashcard* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Kata Kunci: *Android, unity game engine, fisher-yates shuffle, MDLC, User Acceptance Test (UAT)*.

## **ABSTRACT**

*Introduction of English vocabulary in early childhood by applying a game approach method that combines the concept of games and learning using flashcard media. The flashcard contains pictures and vocabulary used to help and remember in adding English vocabulary. This study aims to utilize Information and Communication Technology by designing and developing Android-based flashcard game applications as interactive and interesting learning media. This application was developed using Unity as the game engine and implements the Fisher-Yates Shuffle algorithm for the flashcard randomization system. The development method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of 6 stages namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The results of application testing using the blackbox method indicate that the application is running as expected. Validation by experts shows a validity level of 91.10% for the media aspect and 96.92% for the material aspect. This shows that the application has received positive validation from experts in the field of media and learning materials. Furthermore, the results of User Acceptance Testing (UAT) show an overall percentage of 86%. Thus, it can be concluded that flashcard game applications are very appropriate to be used as interesting and fun learning media for early childhood.*

*Keywords: Android, unity game engine, fisher-yates shuffle, MDLC, User Acceptance Test (UAT).*