

PENGEMBANGAN GIM EDUKASI PEMBELAJARAN KATA BENDA DAN KATA KERJA BAHASA INGGRIS PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research is to develop an educational game that help elementary school children learn English vocabulary. The materials applied to the game are limited to nouns and verbs with matching card game types. The method used is Game Development Life Cycle (GDLC) with five stages: initiation, pre-production, production, game testing, beta testing, and release. The programming languages used are HTML, CSS, and Javascript. The final result of this research is an educational game "Pintar Kosakata" that can be played on the website. The results of black box testing state that all components run well. From the results of device testing, stated that the minimum width of the required device screen dimensions is 320 pixels. Based on the results of user experience testing, 7 out of 10 respondents stated that they understood the material of English nouns and verbs through the "Pintar Kosakata" educational game learning method.

Kata Kunci: card game, educational game, english, html.

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan gim edukasi yang dapat membantu anak-anak sekolah dasar dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Materi yang diaplikasikan pada gim terbatas di materi kata benda dan kata kerja dengan jenis gim matching card. Metode yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC) dengan lima tahapan: inisiasi, pra-produksi, produksi, uji coba gim, uji coba beta, dan rilis. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, dan Javascript. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu gim edukasi "Pintar Kosakata" yang dapat dimainkan pada situs web. Hasil pengujian black box menyatakan semua komponen berjalan dengan baik. Dari hasil pengujian perangkat, dinyatakan bahwa minimum lebar dimensi layar perangkat yang dibutuhkan yaitu 320 piksel. Berdasarkan hasil pengujian user experience, 7 dari 10 responden menyatakan paham dengan materi kata benda dan kata kerja bahasa Inggris melalui metode pembelajaran gim edukasi "Pintar Kosakata".

Kata Kunci: bahasa inggris, gim edukasi, html, permainan kartu.