

ABSTRAK

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BAHASA
INGGRIS BERBASIS *GAME* EDUKASI**

(Muhamad Alif Kurniawan, 2025: 256 halaman)

Metode pembelajaran dengan cara konvensional sering membuat siswa merasa bosan, kurang fokus, dan kehilangan minat belajar, terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris tingkat *intermediate*. Dikarenakan siswa dengan tingkat *intermediate* sudah mulai mempelajari materi yang cukup sulit, sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dan tidak aktif di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi digital bertema petualangan bajak laut dengan mengintegrasikan materi yang sesuai dengan siswa tingkat *intermediate*, serta untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* versi Sugiyono yang tahapannya telah dipersingkat menjadi enam tahapan sesuai dengan kebutuhan penelitian, dengan menggabungkan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang bernama *The Greatest Pirates*. Berdasarkan hasil dari tahap pengujian *Black-Box* menunjukkan bahwa, seluruh fitur dan tampilan yang dirancang pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi tersebut sudah sesuai dan berhasil dibuat berdasarkan tahap perancangan. Selain itu, berdasarkan hasil dari pengujian *alpha* yang merupakan tahap validasi desain yang dilakukan ahli media dan ahli materi, mendapatkan hasil persentase 86% dari ahli media yang termasuk dalam kategori sangat layak dan 80% dari ahli materi yang termasuk dalam kategori layak. Sejalan dengan hasil validasi desain, hasil pengujian *beta* yang merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi tersebut yang dilakukan oleh 40 siswa level *intermediate* pada *Gloria English Course* menunjukkan tingkat persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Bahasa Inggris

ABSTRACT
DESIGN OF ENGLISH LANGUAGE LEARNING MEDIA BASED ON
EDUCATIONAL GAMES

(Muhamad Alif Kurniawan, 2025: 256 pages)

Conventional learning methods often make students feel bored, lack focus, and lose interest in learning, especially in intermediate English learning. Because intermediate students have started to learn quite difficult material, it causes students to be unfocused and inactive in class. Therefore, this study aims to design a digital educational game-based learning media with a pirate adventure theme by integrating material that is appropriate for intermediate students, as well as to increase students' interest in learning. The method used in this study is the Sugiyono version of the Research and Development (R&D) research method, the stages of which have been shortened to six stages according to research needs, by combining the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method. The result of this research is educational game-based learning media named The Greatest Pirates. Based on the results of Black-Box testing, all features and displays designed on this educational game-based learning media have been successfully made according to the design stages. In addition, based on the results of alpha testing, which is the design validation stage conducted by media and material experts, it obtained 86% from media experts, categorized as very feasible, and 80% from material experts, categorized as feasible. In line with the design validation results, the results of beta testing, which is a product trial stage conducted to determine user responses to educational game-based learning media conducted by 40 middle-level students at the Gloria English Course, showed a percentage level of 75% which is included in the feasible category.

Keywords: *Learning Media, Educational Game, English Language*