

ABSTRAK

GAME EDUKASI PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI TK NEGERI 2 RAMBANG

(Akyela Meiska Zahra, 2026 : 100 Halaman)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Negeri 2 Rambang sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar dan kesulitan anak dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu anak mengenal kosakata Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pengembangan game adalah Game Development Life Cycle (GDLC) yang meliputi tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan rilis. Game edukasi yang dikembangkan diberi nama Little Town English Adventure dengan fitur pengenalan kosakata, audio pengucapan, permainan interaktif, dan sistem penghargaan berupa bintang. Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi game berjalan dengan baik sesuai rancangan. Hasil uji penggunaan game menggunakan metode pre-test dan post-test menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 54,67% dan meningkat menjadi 84,67% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai N-Gain sebesar 66% yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan demikian, game edukasi Little Town English Adventure layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menarik bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Game Edukasi, Kosakata Bahasa Inggris, Android, Anak Usia Dini, GDLC.

ABSTRACT

ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME FOR INTRODUCING ENGLISH VOCABULARY TO EARLY CHILDHOOD LEARNERS AT TK NEGERI 2 RAMBANG

(Akyela Meiska Zahra, 2026: 100 Pages)

This research was motivated by the limited availability of interactive learning media used to introduce English vocabulary to early childhood learners at TK Negeri 2 Rambang, which has resulted in low learning interest and difficulty among children in memorizing English vocabulary. The purpose of this research is to design and develop an Android-based educational game as an engaging and interactive learning medium to help children learn English vocabulary. The method used in developing the game is the Game Development Life Cycle (GDLC), which consists of the stages of initiation, pre-production, production, testing, and release. The educational game developed is named Little Town English Adventure, featuring vocabulary introduction, pronunciation audio, interactive games, and a star-based reward system. The results of Black Box Testing showed that all game functions ran properly according to the design. The results of the usage test, conducted using the pre-test and post-test method, showed an average pre-test score of 54.67%, which increased to 84.67% in the post-test. Based on the analysis, an N-Gain value of 66% was obtained, which falls into the moderate category, indicating that the developed educational game is effective in improving early childhood learners' understanding of English vocabulary. Therefore, the Little Town English Adventure educational game is suitable for use as an interactive and engaging alternative learning medium for early childhood learners.

Keywords: Educational Game, English Vocabulary, Android, Early Childhood, GDLC.