

ABSTRAK
RANCANG BANGUN GAME INTERAKTIF BAHASA INGGRIS
PADA SD MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG

(Ahmad Fikry Pratama, 2026 : 69 Halaman)

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat mobile dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah melalui pengembangan game edukasi berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game interaktif bahasa Inggris berbasis Android serta mengimplementasikan mekanisme gameplay interaktif berupa *drag rotation*, *drag and drop*, dan *click selection*. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan rilis. Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, sedangkan pengujian efektivitas dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap 20 siswa kelas IV C SD Muhammadiyah 3 Palembang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dan fungsi aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selain itu, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 71,35 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,65. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, game interaktif bahasa Inggris berbasis Android yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi bahasa Inggris.

Kata kunci: Game Interaktif, Bahasa Inggris, Android, GDLC, *Paired Sample t-Test*.

ABSTRAK
DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN ENGLISH INTERACTIVE
GAME AT SD MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG

(Ahmad Fikry Pratama, 2026 : 69 Pages)

English is one of the subjects taught at the elementary school level. Along with the development of technology, mobile devices can be utilized as learning media to support a more interactive and engaging learning process. One form of technology utilization is through the development of Android-based educational games. This study aims to design and develop an Android-based English interactive game and implement interactive gameplay mechanisms, namely drag rotation, drag and drop, and click selection. The application was developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which consists of the initiation, pre-production, production, testing, and release stages. Functional testing was conducted using the Black Box Testing method, while effectiveness testing was carried out through pre-test and post-test involving 20 students of class IV C at SD Muhammadiyah 3 Palembang. The results showed that all features and functions of the application operated properly according to the designed specifications. In addition, the average pre-test score was 71.35, while the average post-test score was 89.65. The result of the Paired Sample t-Test showed a significance value (p-value) of less than 0.001, which is lower than 0.05, indicating that the research hypothesis was accepted. Therefore, the Android-based English interactive game developed in this study was proven effective in improving students' understanding and learning outcomes in English subjects.

Keywords: Interactive Game, English Language, Android, GDLC, Paired Sample t-Test.