

DEVELOPING ANDROID ENGLISH GAME-BASED LEARNING MEDIA FOR 6TH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

BY:

I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami

(1912021048)

English Language Education Program

ABSTRACT

This research aims to develop an Android English game as a learning media for 6th grade students. The development of this game used Design and Development (D&D) and the ADDIE model by Richey & Klein (2007). There are five stages to developing a game: the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were English teacher and 6th grade students at SD Negeri 1 Astina. Some instruments are used to gather the data, namely observation sheets, interview guides, expert validation sheets, and user questionnaire. At the analysis stage the researcher conducted observations, interviews, and syllabus analysis. Based on the analysis results, there are 3 relevant topics to be developed into games: *Holiday*, *Narrative Text*, and *Fable*. The game's final product is in the form of an application that can be played on Android. Expert validation was carried out to find out the quality of the games that have been developed. The result of the expert showed that Android English games for 6th grade students were very valid. In addition, the game was implemented using one English teacher and five students in 6th grade. After carrying out the implementation, the user gave an evaluation by using a questionnaire. Evaluation results from teachers and students stated that games are appropriate for use as learning media.

Keywords: education, technology, learning media, elementary school students, games

DEVELOPING ANDROID ENGLISH GAME-BASED LEARNING MEDIA FOR 6TH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

OLEH:

I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami

(1912021048)

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan game *Android* Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 6. Pengembangan game ini mengacu pada *Design and Development (D&D)* dan *ADDIE* model oleh Richey & Klein (2007). Terdapat lima tahapan untuk mengembangkan game yaitu, tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Inggris dan siswa kelas 6 di SD Negeri 1 Astina. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, panduan wawancara, lembaran validasi ahli, dan kuesioner untuk pengguna. Pada tahapan analisis peneliti melakukan observasi, wawancara, dan analisis silabus. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 3 topik yang relevan untuk dikembangkan ke dalam game yaitu *Holiday*, *Narrative Text*, dan *Fable*. Produk final yang dihasilkan adalah dalam bentuk aplikasi yang bisa dimainkan pada *Android*. Untuk mengetahui kualitas game yang telah dikembangkan, penilaian para ahli dilakukan. Dari hasil penilaian para ahli, menunjukkan bahwa game *Android* Bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 sangat valid. Selain itu, implementasi game dilakukan dengan menggunakan satu orang guru bahasa Inggris dan lima orang siswa kelas 6. Setelah melakukan implementasi, pengguna memberikan evaluasi dengan mengisi kuesioner. Hasil evaluasi dari guru dan siswa menyatakan bahwa game layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Keywords: pendidikan, teknologi, media pembelajaran, siswa sekolah dasar, game