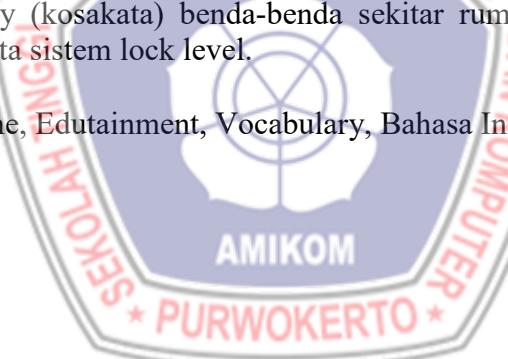


RINGKASAN

Berdasarkan kebijakan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, bahasa Inggris merupakan pembelajaran muatan lokal, sehingga perlu adanya pembiasaan bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari belajar kosakata yang sering digunakan dalam sehari-hari, misalnya yang berhubungan dengan anggota tubuh, hewan, benda-benda sekitar dan lainnya. Namun siswa cenderung sulit untuk meningkatkan vocabulary (kosakata) bahasa Inggris karena sulit untuk menghafal dan jarang menggunakannya dalam keseharian. Masalah lain yang timbul adalah karena siswa sulit mengikuti pembelajaran bahasa Inggris sehingga mereka cenderung asik bermain.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis edutainment dinilai sangat relevan untuk menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut. Realisasi pembelajaran vocabulary dalam materi bahasa Inggris dapat dituangkan pada salah satu bagian dari media edutainment berupa game. Dengan menggunakan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam metode pengembangannya, game ini menghasilkan media edukasi yang bernuansa menghibur. Materi game berisi vocabulary (kosakata) benda-benda sekitar rumah dan tantangan berupa timer, nyawa serta sistem lock level.

Kata kunci: Game, Edutainment, Vocabulary, Bahasa Inggris



ABSTRACT

Based on the policy of the Decree of the Minister of Education and Culture, Learning English is local content, so the need for habituation for students to use English. English language learning starts from learning vocabulary that is often used in everyday life, eg in relation to members of the body, animals, objects around and others. However, students tend to be difficult to improve vocabulary (kosakata) English because it is difficult to memorize and rarely used in everyday life. Another problem that arises is that students learning English is difficult to follow so that they tend to be cool to play.

Edutainment-based learning media utilization is considered very relevant to be one of the solutions of the problem. Realization of learning vocabulary in English language materials can be contained in one part of the media in the form of edutainment games. By using MDLC (Multimedia Development Life Cycle) in method development, this game generates nuanced entertaining educational media. Matter game contains vocabulary (vocabulary) objects around the house and the challenge of the timer, lives and lock system level.

Keywords: Game, edutainment, Vocabulary, English.

