

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin pesat seharusnya memungkinkan dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan manusia, dengan tujuan agar semakin nyaman, berguna dan memudahkan kehidupan manusia. Peranan teknologi tidak hanya dipandang pada kehidupan orang dewasa, namun alangkah baiknya teknologi juga dapat berperan dalam kehidupan anak-anak khususnya bidang pendidikan. Di dunia sekarang ini, bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional. Dalam bidang pendidikan, bahasa Inggris telah diajarkan sejak sekolah dasar. Karena penerapan kurikulum mereka sendiri, beberapa sekolah telah mempersingkat waktu kelas untuk siswa sekolah dasar atau menghilangkan kelas bahasa Inggris. Permasalahan lainnya adalah hanya setengah kelas siswa yang mampu mengucapkan nama binatang dan memahami kosa kata karena waktu kelas yang tidak mencukupi untuk kegiatan belajar mengajar. Para guru percaya bahwa mereka memerlukan cara-cara baru untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi sebuah game edukasi berjudul “Zoo Explore” yang dirancang khusus untuk membantu siswa sekolah dasar mempelajari nama-nama binatang dalam bahasa Inggris. Game ini mengintegrasikan unsur-unsur pendidikan dengan hiburan, menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak.

Kata kunci: kosa kata, edukasi, game

ABSTRACT

The rapid development of technology should allow it to be used in all aspects of human life, with the aim of making it more comfortable, useful and easier for human life. The role of technology is not only seen in adult life, but it would be nice if technology could also play a role in children's lives, especially in the field of education. In today's world, English has become an international language. In the field of education, English has been taught since elementary school. Due to the implementation of their own curriculum, some schools have shortened class time for elementary school students or eliminated English classes. Another problem is that only 55% of students are able to pronounce animal names and understand vocabulary due to insufficient class time for teaching and learning activities. Teachers believe that they need new ways to increase students' interest and understanding. The purpose of this study is to develop and evaluate an educational game called "Zoo Explore" which is specifically designed to help elementary school students learn the names of animals in English. This game integrates educational elements with entertainment, creating an engaging learning experience for children.

Keywords: vocabulary, education, games

