

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi berbasis web bernama “Vocab Lounge” yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC), penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pengembangan konten, implementasi, pengujian, optimasi dan peluncuran. Sebuah studi kasus dilakukan di SD Negeri 3 Karangnanas dimana disana ditemukan masalah bagaimana mempertahankan minat belajar siswa dan meningkatkan kosakata Bahasa Inggris mereka karena masih sedikit yang bisa menyebutkan dan mengetahui tentang beberapa kosakata benda ruang tamu dalam Bahasa Inggris. Dimana game tersebut diuji oleh siswa dan guru untuk mendapatkan masukan mengenai efektivitas dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Vocab Lounge” mampu meningkatkan pemahaman, serta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kosakata Bahasa Inggris mereka. Dengan antarmuka yang interaktif dan adaptif, game ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menggarisbawahi potensi besar pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berkualitas.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis permainan, GDLC (Game Development Life Cycle), Pendidikan Bahasa Inggris, permainan edukatif, siswa sekolah dasar.

## **ABSTRACT**

*The research aims to develop a web-based game called “vocab Lounge”, specifically designed to improve English vocabulary skills among elementary school student. Utilizing the Game Development Life Cycle (GDLC) approach, the study includes stages of planning, content development, implementation, testing, optimization, and launch. A case study was conducted at SD Negeri 3 Karangnanas, where issues were identified regarding maintaining student engagement and improving their English vocabulary, particularly their understanding of living room object vocabulary. The game was tested by students and teachers to gather feedback on its significantly enhanced student’s vocabulary comprehension and demonstrated substantial improvements in their English proficiency. With an interactive an adaptive interface, the game provides a fun and effective learning experience. This study highlights the vast potential of game-based learning in English education and offers practical guidelines for developing high-quality educational games.*

*Keywords: Game-based learning, GDLC (Game Development Life Cycle), English education, Education games, Elementary school students*