

Fefiana Diny Hermawati. 2023. *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Membantu Kemampuan Listening pada Siswa Kelas XII SMKN 3 BANGKALAN*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* edukasi bahasa Inggris yang menarik dan sesuai dengan materi *news item text*, untuk membantu kemampuan listening siswa SMKN 3 Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan melalui 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan wawancara. Data hasil uji validasi ahli diperoleh sebagai berikut: 1) *Game* edukasi bahasa inggris kompetensi *listening*; 2) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 88,88% dengan kategori rentan “sangat layak”; 3) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli bahasa sebesar 81,82% dengan kategori rentan “layak”; 4) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media sebesar 84,21% dengan kriteria “sangat layak”; 5) Persentase yang diperoleh dari uji pengguna kelompok kecil sebesar 81,84% dengan kategori rentan “layak”; 6) Persentase yang diperoleh dari uji pengguna kelompok besar sebesar 76,84% dengan kategori rentan “layak”. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi bahasa inggris kompetensi *listening* layak digunakan untuk membantu kemampuan *listening* siswa SMKN 3 Bangkalan.

Kata kunci: bahasa inggris, *game* edukasi, *listening*, MDLC.

Fefiana Diny Hermawati. 2023. *Development of English Educational Game to Help Listening Skills for 12th Grade Students of SMKN 3 BANGKALAN*. Undergraduate Thesis, Informatics Education Program, Faculty of Education Sciences, Trunojoyo Madura University.

Supervisor: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The aim of this study is to develop an engaging English educational game that aligns with the news item text material to enhance the listening skills of SMKN 3 Bangkalan students. The research method used is Research and Development (R&D) with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model, consisting of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data collection techniques include questionnaires and interviews. The validation expert results are as follows: 1) The English educational game for listening competence; 2) The percentage obtained from the material expert validation is 88.88% with a category of "highly suitable"; 3) The percentage obtained from the language expert validation is 81.82% with a category of "suitable"; 4) The percentage obtained from the media expert validation is 84.21% with a rating of "highly suitable"; 5) The percentage obtained from small group user testing is 81.84% with a category of "suitable"; 6) The percentage obtained from large group user testing is 76.84% with a category of "suitable". Based on the test results, it can be concluded that the English educational game for listening competence is suitable for enhancing the listening skills of SMKN 3 Bangkalan students.

Keywords: *English, educational game, listening, MDLC.*