

# Studi Literatur: Pemanfaatan Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Game Digital

**HR Ade Chandrawimba<sup>1</sup>, Sheila Nurul Huda<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>, Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UII, Indonesia.

Email: <sup>1</sup>22523003@students.uui.ac.id <sup>2</sup>105230404@uui.ac.id

Email Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>22523003@students.uui.ac.id <sup>2</sup>105230404@uui.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata Kunci:</b> Game edukasi Bahasa Inggris GDLC RPG Pembelajaran Digital Studi literatur</p>	<p>Perkembangan teknologi digital telah mendorong inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan game digital sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan pembelajaran Bahasa Inggris dalam game digital berdasarkan studi literatur dari berbagai penelitian sebelumnya. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data melalui Google Scholar menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan game edukasi Bahasa Inggris, grammar, dan aplikasi pembelajaran berbasis game. Literatur yang dikaji dibatasi pada publikasi tahun 2021–2025. Dari hasil penelusuran diperoleh 30 literatur, kemudian diseleksi berdasarkan relevansi topik, kualitas sumber, dan metodologi penelitian sehingga diperoleh 25 makalah yang sesuai untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa game digital berbasis edukasi mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, keaktifan, serta pemahaman vocabulary dan grammar Bahasa Inggris pada siswa. Metode Game Development Life Cycle (GDLC) banyak digunakan dalam pengembangan game edukasi karena mendukung proses pengembangan yang sistematis dan interaktif. Selain itu, model permainan Role Playing Game (RPG) dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Pemanfaatan game digital juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, game digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan.</p>
<p><b>Keywords:</b> educational games English language GDLC RPG digital learning literature study</p>	<p>The development of digital technology has encouraged innovation in education, one of which is the use of digital games as a medium for learning English. This study aims to examine the utilization of English language learning in digital games based on a literature review of previous studies. The method used in this research is a literature study by collecting data through Google Scholar using keywords related to English educational games, grammar, and game-based learning applications. The reviewed literature was limited to publications from 2021–2025. The initial search resulted in 30 relevant studies, which were then selected based on topic relevance, source quality, and research methodology, resulting in 25 papers suitable for analysis. The findings indicate that educational digital games can improve students' learning interest, motivation, participation, and understanding of English vocabulary and grammar. The Game Development Life Cycle (GDLC) method is widely used in developing educational games because it supports a systematic and interactive development process. In addition, the Role Playing Game (RPG) model is considered effective in creating a more engaging and participatory learning experience. The use of digital games also provides an enjoyable learning environment, making it easier for students to understand English learning materials. Therefore, digital games can serve as an innovative and effective alternative learning medium to support English language learning at various educational levels.</p>

*JuKSIT is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License*



## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, bisnis, dan komunikasi global. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi perkembangan dunia yang semakin terhubung secara global. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu dilakukan secara efektif dan menarik agar siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajarinya.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, kesulitan memahami grammar dan vocabulary, serta penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajari Bahasa Inggris secara mendalam. Hal ini dapat dilihat dari berbagai sendi kehidupan mulai dari sektor rumah tangga hingga sektor pendidikan yang tidak luput dari pesatnya perkembangan teknologi tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi pada sektor pendidikan, beberapa produk dan bahan pembelajaran telah banyak dihasilkan dan menjadi konsumsi sehari-hari bagi para pendidik dan pembelajar dengan berbagai macam versi. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah pemanfaatan *game* digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif [1]. Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Salah satu contoh strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah melalui sarana *game* edukasi. *Game* edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. *Game* edukasi dapat dibuat dalam berbagai bentuk, salah satunya ke dalam bentuk kuis interaktif [2].

Beberapa penelitian menunjukkan *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkatkan keaktifan siswa meningkatkan motivasi belajar serta minat dan berpikir kritis. Selain itu, *game* edukasi juga dapat digunakan oleh siswa dari tingkat paling rendah yaitu di taman kanak-kanak, tingkat menengah, sampai mahasiswa di tingkat universitas. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *game* untuk mengedukasi siswa sekolah dasar dalam menambah minat belajar bahasa inggris, membuat *game* sehingga dapat melakukan pembelajaran dengan lebih menyenangkan, serta membuat *game* sehingga dapat digunakan dan didistribusikan [3]

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan dari berbagai literatur yang membahas pemanfaatan *game* digital berbasis Bahasa Inggris. Proses pengumpulan data ini menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), yang dilakukan melalui tahapan identifikasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan mesin pencarian Google Scholar dengan kata kunci 'Game Edukasi Bahasa Inggris'. Hasil pencarian menghasilkan 16.300 jurnal yang diperoleh dari rentang tahun 2019–2026. Dari hasil pencarian awal tersebut, diperoleh lebih dari 100 artikel yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Setelah proses screening berdasarkan judul dan abstrak, diperoleh 30 artikel yang sesuai dengan fokus kajian. Selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan dengan membaca isi artikel secara menyeluruh sehingga diperoleh 25 artikel yang memenuhi kriteria penelitian. Pada tahap penyaringan jurnal tersebut diseleksi kembali berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Dari proses tersebut diperoleh 25 jurnal yang memenuhi kriteria penelitian mengenai pemanfaatan pembelajaran Bahasa Inggris dalam *game* digital. Adapun 5 jurnal lainnya dikeluarkan karena meskipun membahas *game* edukasi, *game* yang digunakan tidak ditujukan untuk pembelajaran Bahasa Inggris, melainkan hanya sebagai media pengawasan atau untuk tujuan pembelajaran lainnya.

### 2.1 Pertanyaan Penelitian

Perumusan pertanyaan penelitian dilakukan dengan menetapkan poin – poin penting yang akan dikaji dalam literatur. Langkah ini bertujuan untuk memastikan penelitian ini memiliki arah yang jelas dan sistematis dalam melakukan studi literatur tentang pemanfaatan pembelajaran bahasa inggris dalam *game* digital. Beberapa poin – poin penting yang digunakan meliputi bentuk *game* yang diterapkan, jenis *game* digital yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi, serta pengaruh penggunaan *game* digital terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

1. Bentuk *game* digital seperti apa yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
2. Metode pengembangan apa yang paling banyak digunakan dalam pembuatan *game* edukasi Bahasa Inggris?
3. Siapa target pengguna dan materi Bahasa Inggris apa yang paling banyak diterapkan dalam *game* edukasi Bahasa Inggris?

## 2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan literatur terdahulu yang relevan dengan menggunakan kata kunci yang sesuai. Untuk mengetahui bahwa literatur tersebut relevan adalah dengan cara memastikan bahwa literatur yang diperoleh sesuai dengan kriteria literatur yang sedang dicari. Berikut beberapa kriteria literatur yang digunakan dalam proses pemilihan literatur:

1. Artikel ilmiah yang membahas pengembangan, implementasi, maupun evaluasi *game* edukasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, baik pada materi vocabulary, grammar, maupun keterampilan berbahasa lainnya.
2. Literatur yang digunakan berasal dari 10 tahun terakhir
3. Literatur menggunakan Bahasa Indonesia untuk kemudahan aksesibilitas dan pemahaman isi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

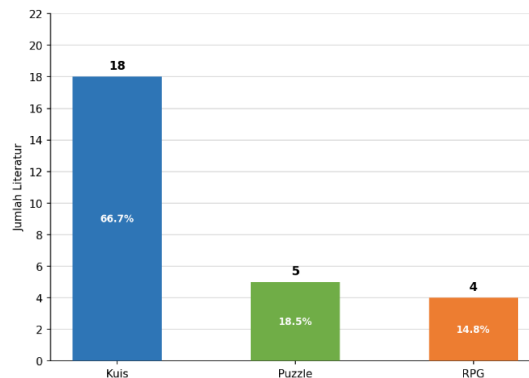
### 3.1 Pertanyaan Penelitian 1:

Bentuk *game* digital seperti apa yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Setiap *game* pasti memiliki bentuk *game* nya tersendiri yang dapat menjadi ciri khas. Dalam konteks *game* edukasi, bentuk *game* perlu diperhatikan karena harus sesuai dengan tujuan edukatif yang ingin dicapai.

**Tabel 1.** Tabel pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *game* yang diterapkan

Bentuk <i>Game</i>	Referensi	Jumlah
<i>Kuis</i>	[1], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [29], [16], [17], [18], [19]	18
<i>Puzzle</i>	[6], [20], [21], [14], [22]	5
RPG	[3], [23], [11], [19], [14], [22]	4



**Gambar 1.** Diagram Jumlah Literatur Berdasarkan Bentuk *Game*

Dari tabel 1 pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *game* yang diterapkan pada literatur yang terkait pemanfaatan pembelajaran bahasa inggris dalam *game* digital, terdapat tiga bentuk *game* yang dapat digunakan dalam *game* pembelajaran bahasa inggris yaitu *game* berbentuk kuis, RPG, dan *puzzle*. *Game* berbentuk kuis menjadi bentuk yang paling banyak digunakan dengan jumlah referensi berjumlah 18 dari 25 literatur atau sebanyak 72%.

*Game* kuis merupakan salah satu *game* yang dapat juga menjadi media pembelajaran dikarenakan *game* ini dibuat tidak hanya untuk hiburan atau kesenangan saja melainkan dapat membantu dalam memahami materi dengan cara yang menarik [32]. Kuis dapat menjadi salah satu bentuk evaluasi untuk menilai sejauh mana seseorang dalam memahami suatu materi yang telah dipelajari dengan cara menyenangkan dan tidak terlalu serius. Oleh karena itu, *game* kuis cocok digunakan dalam *game* edukatif yang memuat materi pembelajaran, karena isi materi tersebut dapat diubah menjadi soal – soal yang menarik untuk dijawab oleh pemain.

Namun, *game* berbentuk kuis juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu hanya menyajikan materi kosakata dasar dan belum menyediakan variasi tingkat kesulitan yang memadai, sehingga dapat menyebabkan pemain cepat merasa bosan ketika mengerjakan soal yang kurang bervariasi. Selain itu, format kuis ini mirip dengan soal yang biasa

ada pada ujian di sekolah sehingga pemain bisa merasa seperti sedang diuji bukan bermain. Hal ini dapat menimbulkan rasa tertekan dan mengurangi kesenangan saat bermain, apalagi jika isi pertanyaan terlalu serius atau terlalu mirip dengan tugas sekolah.

*Game* berbentuk kuis biasanya dimainkan dengan cara memilih satu jawaban yang benar dari beberapa opsi pilihan yang tersedia. Dalam konteks *game* pembelajaran bahasa Inggris, *game* dengan bentuk kuis dapat dimanfaatkan untuk menguji pemahaman anak terhadap kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), pemahaman kalimat, serta penggunaan kata dan struktur bahasa Inggris yang tepat dalam berbagai situasi. Seperti pada literatur [9], di mana pemain diminta menebak arti kata Bahasa Inggris melalui soal pilihan dan gambar dalam batas waktu tertentu. Jika pemain menjawab salah, maka kesempatan bermain akan berkurang. Mekanisme ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir cepat dan lebih fokus saat bermain.



Gambar 2. Game berbentuk Kuis [4]

Selain *game* berbentuk kuis, terdapat pula *game* berbentuk *puzzle* dengan jumlah lima literatur. *Game puzzle* yang dimaksud adalah Teka-Teki Silang (*crossword puzzle*). *Crossword Puzzle* adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Permainan untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat. *Crossword Puzzle* ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan [31]. Seperti pada literatur [21] pemain diminta mengisi teka-teki silang yang menampilkan pertanyaan dari materi pada setiap level nya dalam batas waktu tertentu.



Gambar 3. Game berbentuk *Crossword Puzzle* [21]

Bentuk *game* seperti ini akan membantu pemain untuk mengingat menghafal *vocabulary* atau kosakata dengan cara menyenangkan karena pemain akan menguasai dasar dalam hal berbicara, menulis, dan mendengar dalam bahasa Inggris. Selain itu mereka juga dapat lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan dunia luar dan membuka peluang untuk menguasai bahasa Inggris yang lebih mendalam. *Game* bentuk ini juga dapat mengembangkan kemampuan manusia agar lebih banyak memahami kosakata dan mengasah ketajaman berpikir. Menurut [30] *Crossword Puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif untuk siswa, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa mengurangi esensi proses belajar. Penggunaan permainan dalam bentuk teka-teki silang ini lebih efektif dalam pembelajaran karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan mengurangi kebosanan di kelas.

Meskipun menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, *game crossword puzzle* juga memiliki beberapa kekurangan materi yang disajikan lebih terbatas pada pengenalan dan penguasaan kosakata (*vocabulary*), sehingga belum mencakup aspek pembelajaran bahasa lainnya secara mendalam, seperti tata bahasa (*grammar*), keterampilan berbicara (*speaking*), maupun keterampilan mendengarkan (*listening*). Selain itu, fokus permainan ini lebih banyak pada kemampuan membaca, memahami petunjuk, dan mengingat kosakata, sehingga kurang efektif untuk melatih keterampilan lain seperti pengucapan, pendengaran, atau praktik langsung. Akibatnya, pemain mungkin dapat mengingat istilah atau kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran, tetapi belum tentu memahami makna, konteks, atau penerapannya secara mendalam.

Bentuk *game* yang terakhir adalah *Role Playing Game* (RPG) yang ditemukan pada empat literatur. *Role Playing Game* (RPG) adalah sebuah genre dari gim video dengan pemain mengendalikan karakter fiksi yang berusaha menyelesaikan berbagai misi di dalam sebuah dunia khayalan [23]. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, bentuk *game* ini dapat berupa aktivitas pembelajaran *grammar* ke dalam sebuah *role playing game* yang diharapkan dapat menjadi suatu daya tarik dan dapat memotivasi pengguna untuk dapat bermain sekaligus belajar. Pemain akan diminta menyelesaikan berbagai misi atau tantangan yang mengharuskan mereka menggunakan tata bahasa yang tepat, seperti memilih bentuk kata kerja yang benar, menyusun kalimat sesuai aturan *grammar*, atau melakukan percakapan dengan karakter lain dalam permainan. Setiap keberhasilan menyelesaikan tugas akan memberikan *reward* berupa poin, item, atau kemajuan cerita sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Seperti pada literatur [19] yang terdapat mini *game* dengan bentuk RPG yang digunakan dalam pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Pada permainan ini, pemain diminta mempelajari materi nama-nama hewan dalam bahasa Inggris terlebih dahulu, kemudian menguji pemahamannya melalui kuis dan berbagai tantangan permainan pada setiap level. Pemain harus menjawab pertanyaan, mengenali kosakata berdasarkan gambar maupun audio, serta mengendalikan karakter untuk menyelesaikan misi sesuai instruksi yang diberikan. Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dan dirancang untuk melatih kemampuan kosakata, pemahaman makna, serta pelafalan Bahasa Inggris secara interaktif.

Bentuk *game* seperti ini mendorong pemain untuk mengenal dan mengingat kosakata nama-nama hewan dalam bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan. Melalui kombinasi materi, kuis, dan tantangan pada setiap level, pemain dilatih untuk menghubungkan gambar hewan, nama hewan, serta pelafalannya secara tepat. Adanya fitur audio juga membantu pemain memahami cara pengucapan kosakata dengan benar. Selain itu, penggunaan karakter dan misi dalam permainan dapat meningkatkan motivasi belajar karena pemain harus menyelesaikan berbagai tantangan untuk melanjutkan ke level berikutnya. Dalam hal ini, bentuk *game* petualangan (*adventure game*) cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris karena mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan secara interaktif. Namun, bentuk *game* ini juga memiliki kekurangan. Fokus permainan yang terbagi antara menyelesaikan tantangan dan mempelajari materi dapat membuat pemain lebih memperhatikan aspek permainan dibandingkan materi pembelajaran. Selain itu, jika petunjuk atau instruksi yang diberikan kurang jelas, pemain dapat mengalami kesulitan dalam menyelesaikan misi maupun menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata yang telah dipelajari.



Gambar 4. *Game* berbentuk *role playing game* [3].

Setiap bentuk *game* memiliki karakteristik dan cara yang berbeda dalam menyampaikan materi edukasi. Seperti *game* berbentuk kuis yang digunakan untuk menguji pemahaman dan kemampuan pemain dalam menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari, sedangkan *game* berbentuk *crossword puzzle* berfokus pada kemampuan pemain dalam mengingat, mengenali, dan mencocokkan kosakata dengan petunjuk yang diberikan. Sementara itu, *game* berbentuk *Role Playing Game* (RPG) dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif melalui penyelesaian misi, eksplorasi lingkungan permainan, dan interaksi dengan karakter lain yang mengharuskan pemain menerapkan materi yang telah dipelajari.

Perbedaan karakteristik ini menunjukkan bahwa setiap bentuk *game* memiliki peran masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. *Game* kuis berperan dalam mengevaluasi pemahaman, *crossword puzzle* membantu memperkuat penguasaan kosakata, sedangkan RPG meningkatkan keterlibatan pemain dalam menerapkan pengetahuan melalui pengalaman bermain yang kontekstual. Pemilihan bentuk *game* ini menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi pemain yang akan menggunakan *game* edukasi.

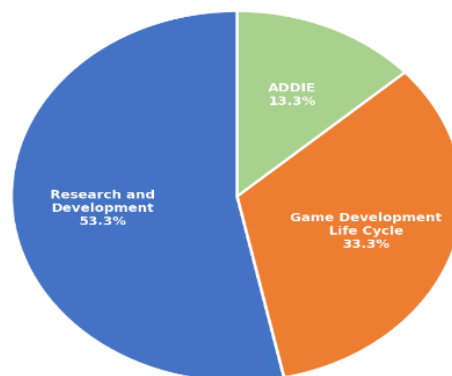
**3.2 Pertanyaan Penelitian 2:** Metode pengembangan apa yang paling banyak digunakan dalam pembuatan *game* edukasi Bahasa Inggris?

Metode adalah serangkaian tahapan, prosedur, atau pendekatan yang digunakan secara sistematis dalam proses pengembangan suatu produk untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berikut daftar metode yang telah diterapkan pada literatur yang ditemukan.

**Tabel 2.** Tabel pengelompokan literatur berdasarkan metode yang diterapkan

Metode	Referensi	Jumlah
<i>Research and Development</i>	[1], [9], [12], [13], [29], [16], [24], [25]	8
<i>Game Development Life Cycle</i>	[7], [10], [12], [15], [17]	5
ADDIE	[14], [22]	2

**Pengelompokan Literatur Berdasarkan Metode Game yang Diterapkan**



**Gambar 5.** Diagram Jumlah berdasarkan metode yang diterapkan

Pada tabel 2 pengelompokan literatur berdasarkan metode yang digunakan menunjukkan bahwa metode paling banyak diterapkan pada penelitian sebelumnya adalah metode *Research and Development* dengan jumlah 8 literatur. Metode *Research and Development* dalam literatur meliputi *need analysis*, *material development*, *expert validation*, *try out*, dan *final product*. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang diadopsi secara luas oleh dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, merancang dan mengembangkan produk sebagai solusi terbaik. Dengan adanya penerapan metode R&D dalam bidang pendidikan berbagai produk dan model pendidikan dapat dikembangkan, seperti model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga kependidikan, dan berbagai inovasi pendidikan lainnya [26].

Penggunaan metode R&D memiliki beberapa kelebihan seperti kemudahan adaptasi dan penerapannya, sehingga metode ini sangat populer digunakan dalam pengembangan berbagai media pembelajaran, bahan ajar, program

pelatihan, serta inovasi pendidikan lainnya. Selain itu, R&D dapat menghasilkan produk yang lebih efektif dan relevan karena dikembangkan berdasarkan data lapangan serta masukan dari pengguna. Fleksibilitasnya juga menjadikan metode ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, bahan ajar, modul pelatihan, kurikulum, dan berbagai inovasi pendidikan lainnya. Namun metode R&D juga memiliki beberapa kekurangan seperti membutuhkan waktu yang relatif lama, biaya yang cukup besar, serta keterlibatan berbagai pihak dalam setiap tahap pengembangannya. Proses validasi dan uji coba yang berulang juga dapat menjadi kendala apabila sumber daya yang tersedia terbatas.

Seperti pada literatur [1], metode R&D menjadi penentu kelayakan penerapan *game* edukasi *grammar* Bahasa Inggris berbasis android. Melalui tahapan pengembangan yang sistematis, metode ini digunakan untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran yang valid dengan mengintegrasikan materi *passive voice*, kuis interaktif, serta misi dan level permainan yang dirancang sesuai tingkat kesulitan peserta didik. Validitas produk dievaluasi melalui proses observasi, wawancara, dan angket sehingga *game* yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Metode kedua yang paling banyak diterapkan adalah metode *Game Development Life Cycle* sebanyak lima literatur. GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah *game* yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase inisialisasi/pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, *beta* dan *realease*. Metode ini bertujuan adalah untuk merancang dan membangun sebuah *game* platform 2D yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna [27].

Seperti pada literatur [11] penggunaan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) memungkinkan pengembangan *game* yang terstruktur, efektif, dan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi pengguna. Selain itu, metode ini dipilih karena memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan *game* edukasi serta mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Dengan tahapan pengembangan yang sistematis, GDLC membantu menghasilkan *game* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memiliki fitur yang berfungsi dengan baik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Namun metode GDLC juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan waktu pengembangan yang relatif lama karena setiap tahapan harus dilalui secara sistematis. Pengembangan *game* dengan metode GDLC memerlukan sumber daya manusia yang kompeten di berbagai bidang. Metode ini juga menuntut tim pengembang untuk melakukan revisi secara berulang pada tahap pengujian. Kondisi tersebut dapat meningkatkan biaya sekaligus memperpanjang durasi pengembangan *game*.

Metode ketiga yang banyak diterapkan pada *game* edukasi Bahasa Inggris yaitu metode ADDIE sebanyak dua literatur. Menurut [28] metode ADDIE dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan produk dan kelayakan produk dengan mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Konsep ini diterapkan untuk mengembangkan kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu dalam merancang produk pembelajaran yang efektif. ADDIE merupakan desain instruksional yang berfokus pada individu, memiliki fase yang langsung dan berjangka panjang, bersifat sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem dalam memahami pengetahuan dan pembelajaran manusia [30].

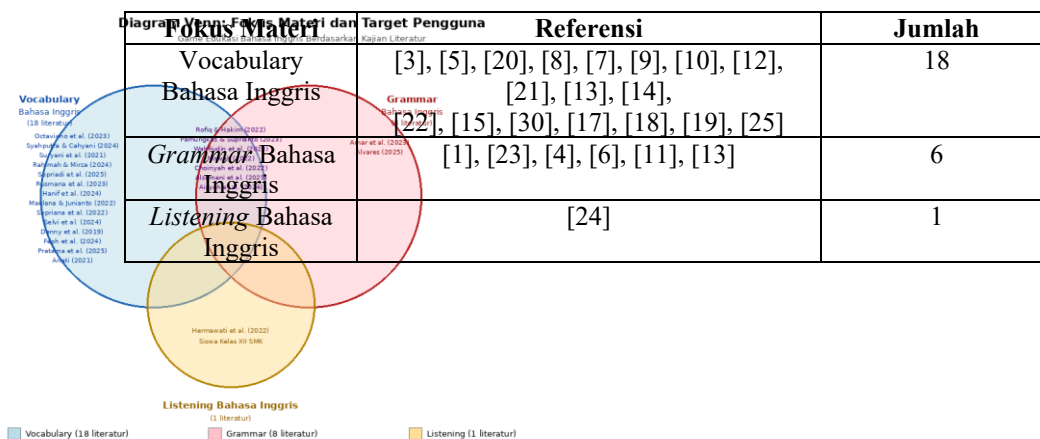
Seperti pada literatur [14], metode ADDIE dipilih karena diperlukan untuk desain instruksional atau pengembangan pelatihan yang digunakan untuk membuat *game* pengajaran bahasa Inggris berbasis Android. Sehingga bisa membuat permainan edukasi yang interaktif dan berguna untuk membantu pembelajaran di saat masa pandemi. Dengan penerapan model ADDIE, proses pengembangan *game* dapat dilakukan secara lebih terarah sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Namun metode ADDIE juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu proses pengembangannya cenderung memerlukan waktu yang relatif lama karena setiap tahap harus diselesaikan secara berurutan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, model ini membutuhkan perencanaan yang matang dan sumber daya yang cukup, baik dari segi waktu, tenaga, maupun biaya. Jika terjadi perubahan kebutuhan atau revisi yang signifikan pada tahap akhir, pengembang sering kali harus kembali ke tahap sebelumnya sehingga dapat memperpanjang proses pengembangan.

**3.3 Pertanyaan Penelitian 3:** Siapa target pengguna dan materi Bahasa Inggris apa yang paling banyak diterapkan dalam *game* edukasi Bahasa Inggris?

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam pengembangan *game* edukasi Bahasa Inggris karena menjadi dasar dalam penyusunan fitur, tantangan, dan aktivitas yang terdapat dalam permainan.

**Tabel 3.** Tabel pengelompokan literatur berdasarkan materi yang diterapkan



**Gambar 6.** Diagram Jumlah berdasarkan materi yang diterapkan

Berdasarkan tabel 3, materi yang paling banyak diterapkan dalam *game* edukasi bahasa Inggris adalah *vocabulary*. *Vocabulary* menjadi fokus utama karena penguasaan kosakata merupakan dasar dalam mempelajari keterampilan berbahasa Inggris lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Melalui penguasaan kosakata yang baik, siswa akan lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris yang lebih kompleks. Seperti yang diungkapkan oleh [20], *game* edukasi berbasis media virtual berupa huruf, gambar, dan animasi dapat meningkatkan minat dan semangat anak dalam belajar kosakata. *Game vocabulary* juga lebih mudah di rancang dalam berbagai bentuk, seperti teka-teki silang, kuis gambar, maupun petualangan RPG, sehingga lebih fleksibel untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Hal ini didukung oleh [12] yang mengembangkan *game* edukasi Bahasa Inggris berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan kosakata menggunakan algoritma Fisher Yates Shuffle, di mana hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa.

Adapun target pengguna utama materi *vocabulary game* edukasi Bahasa Inggris di dominasi oleh siswa Sekolah Dasar, hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran dasar yang berfokus pada pengenalan kosakata dasar seperti nama hewan, buah-buahan, angka, dan benda sekitar. Seperti pada penelitian [19] yang mengembangkan aplikasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa SDN, serta [15] yang merancang *game* edukasi mobile sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SD.

Materi kedua yang paling banyak digunakan adalah *Grammar*. Materi *Grammar* diterapkan karena dalam tata bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang berfungsi untuk membantu siswa memahami struktur kalimat dan penggunaan bahasa yang benar. Penguasaan grammar yang baik akan memudahkan siswa dalam menyusun kalimat, memahami teks, serta berkomunikasi secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian [1], *game* edukasi *grammar* berbasis android mampu mempelajari materi *passive voice* melalui penyajian materi, kuis interaktif, dan level permainan yang menarik. Selain itu, penelitian oleh [23] mengembangkan *game* berbentuk *Role Playing Game* (RPG) yang digunakan sebagai media latihan keterampilan tata Bahasa Inggris sehingga siswa dapat belajar *grammar* melalui aktivitas bermain yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan materi *grammar* dalam *game* edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Melalui berbagai tantangan, kuis, dan misi yang terdapat dalam permainan, siswa dapat memahami aturan tata bahasa secara bertahap. Selain meningkatkan pemahaman tata bahasa, *game* edukasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun target pengguna utama materi *grammar* dalam *game* edukasi Bahasa Inggris didominasi oleh siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini karena pemahaman tata bahasa perlu dikenalkan sejak dini sebagai dasar dalam menyusun kalimat Bahasa Inggris yang benar. Materi *grammar* yang di terapkan umumnya meliputi penyusunan kalimat, penggunaan kata kerja, *parts of speech*, *passive voice*, serta penggunaan tenses sederhana. Seperti pada penelitian [1] yang mengembangkan *game* edukasi *grammar* berbasis Android untuk membantu siswa memahami materi *passive voice* melalui kuis dan tantangan. Selain itu, penelitian [4] merancang *game* edukasi pembelajaran dasar *grammar* Bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian [23] mengembangkan

Role Playing Game (RPG) sebagai media latihan keterampilan tata bahasa Inggris yang memungkinkan siswa belajar grammar melalui penyelesaian misi dan interaksi dalam permainan.

Materi ketiga yang ditemukan adalah Listening Bahasa Inggris. Meskipun jumlahnya paling sedikit dibandingkan materi lainnya, penggunaan listening dalam *game* edukasi tetap memiliki urgensi tersendiri karena listening merupakan salah satu dari tiga keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sering kali kurang mendapat perhatian dalam metode pembelajaran konvensional. Kemampuan mendengarkan yang baik menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami pengucapan, intonasi, serta makna percakapan dalam Bahasa Inggris secara nyata. Tanpa penguasaan keterampilan listening yang memadai, siswa akan kesulitan dalam berkomunikasi secara lisan maupun memahami konteks Bahasa Inggris yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran listening memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik dibandingkan metode konvensional seperti hanya mendengarkan rekaman audio secara pasif. Melalui simulasi permainan yang melibatkan elemen audio interaktif, tantangan mendengarkan, serta umpan balik langsung dalam permainan, siswa dapat melatih kemampuan listening secara aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian [24] yang mengembangkan *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan keterampilan listening siswa Kelas XII SMK, dimana *game* tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami materi listening melalui aktivitas bermain yang interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Dengan mengintegrasikan konten audio ke dalam mekanisme permainan, siswa terdorong untuk berkonsentrasi dan berlatih mendengarkan secara berulang dalam suasana yang menyenangkan.

Adapun target pengguna utama materi listening dalam *game* edukasi Bahasa Inggris pada kajian literatur ini adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya kelas XII. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan listening mulai mendapat perhatian lebih serius pada jenjang pendidikan menengah atas, dimana siswa diharapkan sudah mampu memahami Bahasa Inggris secara lisan sebagai bekal memasuki dunia kerja maupun pendidikan tinggi. Materi listening yang diterapkan dalam *game* edukasi umumnya mencakup pemahaman percakapan sederhana, pengenalan kosakata dalam konteks audio, serta latihan memahami instruksi lisan dalam Bahasa Inggris.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap 25 literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Beberapa simpulan utama diperoleh berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan.

Pertama, jenis *game* yang paling banyak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah *game* berbasis kuis interaktif dan Role Playing Game (RPG). Model RPG dinilai paling efektif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif melalui penyelesaian misi dan interaksi dalam permainan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus belajar.

Kedua, metode pengembangan yang paling dominan digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan 8 penelitian (42%), diikuti oleh Game Development Life Cycle (GDLC) dengan 5 penelitian (26%). Metode R&D dipilih karena mampu menghasilkan produk yang tervalidasi secara akademik, sementara GDLC unggul dalam memberikan alur pengembangan yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan *game* edukas.

Ketiga, materi Bahasa Inggris yang paling banyak diterapkan dalam *game* edukasi adalah Vocabulary dengan 18 penelitian (67%), diikuti Grammar dengan 8 penelitian (termasuk materi tenses), dan Listening dengan 1 penelitian. Target pengguna didominasi oleh siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan materi vocabulary berfokus pada pengenalan kosakata dasar, grammar pada tata bahasa dan tenses, serta listening pada siswa SMK sebagai bekal dunia kerja.

Secara keseluruhan, pemanfaatan *game* digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. *Game* edukasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital untuk mendukung peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa di berbagai jenjang pendidikan.

#### REFERENCES

- [1] A. B. Rofiq and F. N. Hakim, "GAME EDUKASI GRAMMAR BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID DENGAN METODE COMPUTER ASSISTED LEARNING," vol. 2, no. 1, 2022.
- [2] M. L. L. Santoso, A. Kurniawardhani, and S. N. Huda, "Studi Literatur: Pemanfaatan Augmented Reality Dalam *Game* Sejarah," *Technol. J. Ilm.*, vol. 15, no. 4, p. 909, Oct. 2024, doi: 10.31602/tji.v15i4.16649.
- [3] A. N. Octaviano, F. A. Ramadhani, M. Z. Dzulfikar, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi 'Adventure of English' sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilmu Komput. Dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 117–124, Apr. 2024, doi: 10.54082/jiki.101.

- [4] M. R. Pamungkas, "3D EDUCATIONAL GAME 'BASIC ENGLISH GRAMMAR LEARNING' FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ( CASE STUDY OF ANTAWIRYA KRIAN ELEMENTARY SCHOOL)".
- [5] R. R. Syahputra and I. Cahyani, "APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN OBJEK DALAM BAHASA INGGRIS 'ANSWER ME' BERBASIS ANDROID," vol. 3, no. 2, 2024.
- [6] A. A. Niswah, "Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa," *Diglosia J. Kaji. Bhs. Sastra Dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 163–174, Feb. 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i1.309.
- [7] N. Ariati, "Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini," *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 12, no. 1, Jul. 2021, doi: 10.36982/jiig.v12i1.1542.
- [8] S. Rahimah and A. A. Mirza, "INOVASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BERBASIS GAME DAN VISUALISASI: PENDEKATAN INTERAKTIF PADA KELAS BAHASA INGGRIS DI MTS FATHUL JANNAH PALANGKA RAYA".
- [9] A. Supriadi, G. Sutapa, and C. Sada, "Designing Mobile Game 'Tebak Kata Inggris' as the Media of Teaching Vocabulary for Primary School Students: A Development Research for Four Grade Students in SD Integral Luqman Al-Hakim Pontianak," *J. Alwatzikhoebillah Kaji. Islam Pendidik. Ekon. Hum.*, vol. 11, no. 1, pp. 168–184, Jan. 2025, doi: 10.37567/alwatzikhoebillah.v11i1.3219.
- [10] R. A. Rusmana, A. Asriyanik, and I. R. Setiawan, "Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 4, pp. 1402–1412, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3578.
- [11] Y. Wahfiudin, Y. Nurhayati, and N. A. Asikin, "RANCANG BANGUN GAME : 'TENSES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL' MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE".
- [12] F. N. Aisyah, L. Hakim, and A. Zuhriyah, "Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Android-Based English Education Game to Improve Vocabulary Skills Using the Fisher Yates Shuffle Algorithm," 2024.
- [13] A. Alvares, "PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE ANDROID MENGGUNAKAN METODE GAMEFIKASI," vol. 1, no. 1, 2025.
- [14] M. I. Maulana and E. Junianto, "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID," *J. Responsif Ris. Sains Dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–22, Feb. 2022, doi: 10.51977/jti.v4i1.680.
- [15] N. N. Choiriyah, F. N. Putra, and T. A. Mubarak, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar," *Ilk. J. Comput. Sci. Appl. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 93–103, Apr. 2022, doi: 10.28926/ilkomnika.v4i1.433.
- [16] G. A. Putra, L. Efriyanti, and S. Zakir, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Educandy Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas X Di SMKN 1 Guguk," 2024.
- [17] Y. A. B. Raharjo, "Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Metode Kongruensi Linear".
- [18] G. Feoh, K. T. S. Agustia, and I. B. N. K. Amadea, "Analisis Model Kano pada Rancang Bangun Game Belajar Bahasa Inggris Berbasis Android pada Sekolah Dasar," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 35–48, Mar. 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1084.
- [19] R. R. Alzamani, H. Hamdan, and O. Sofian, "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada SDN Kragilan 3," *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 2, pp. 7603–7611, Jul. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i2.1910.
- [20] D. Suryani and S. Winardi, "APLIKASI PERMAINAN EDUKASI ANAK MENGEJA DALAM BAHASA INGGRIS (SPELLING & FUN)," 2021.
- [21] M. Farhan Hanif, S. Andriyanto, and S. Mubarak, "Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosakata Bagi Peserta Tidar," *J. Inov. Teknol. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 215–225, Feb. 2024, doi: 10.33504/jitt.v2i1.193.
- [22] Fadhlanshif Ibrahim Supriana, Ririn Dwi Agustin, and Fajar Darmawan, "Perancangan Ulang Game Edukasi Bahasa Inggris menggunakan Digital Game Based Learning Method," *J. PASUNDAN Inform.*, vol. 2, no. 2, Jul. 2023, doi: 10.23969/pasinformatik.v2i2.9545.
- [23] M. Q. A. Pw, E. M. A. Jonemaro, and M. A. Akbar, "Pengembangan Role-Playing Game sebagai Media Latihan Keterampilan Tata Bahasa Inggris".
- [24] F. D. Hermawati, E. Y. Wijaya, and N. Aini, "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Membantu Kemampuan Listening pada Siswa Kelas XII SMKN 3 Bangkalan," 2022.
- [25] R. D. Pratama, I. Wijaya, and Y. Yunus, "Perancangan Game Edukasi berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMAS Pertiwi 2 Padang Tahun Ajaran 2025/2026," *SENTRI J. Ris. Ilm.*, vol. 4, no. 9, pp. 1987–1998, Sep. 2025, doi: 10.55681/sentri.v4i9.4534.

- [26] A. Fauziah, N. Saadah, A. Aulia, and T. Siregar, “METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (R&D): KONSEP, JENIS, TAHAPAN DAN KEUNTUNGAN,” 2025.
- [27] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, “PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAME GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE )DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE,” *TEKNOKOM*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, Mar. 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- [28] E. Junita and E. B. Simanjuntak, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCATION BERBANTUAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR,” *Prim. Educ. J. J. Ke-SD-An*, vol. 5, no. 2, pp. 864–874, Jul. 2025, doi: 10.36636/primed.v5i2.7254.
- [29] S. Selvi, M. Mukramin, and D. Dasril, “Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pengenalan Nama Buah dan Sayuran Berbasis Android Menggunakan Unity 2D,” *JUTINDA (Jurnal Teknik Informatika Unanda)*, vol. 3, no. 2, pp. 40–45, Dec. 2024.
- [30] C. D. M. Gulo and A. Muhid, “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa: Literatur Review,” *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, vol. 10, no. 1, pp. 11–22, 2024.
- [31] R. I. Setiawan and U. Zuhdi, “Pengaruh Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya,” *JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, vol. 7, no. 1, pp. 2539–2548, 2019.
- [32] A. Ghozali, “Media Pembelajaran Game Kuis Pelajaran Umum Sekolah Dasar Berbasis Mobile,” 2020.