

Malstone Mystery: Permainan Misteri Teka-teki Bahasa Inggris

Fillah Amanda Sulton¹, Muhammad Ali Zulfikar², Amin Nur Azziz³, Muhammad Shulhan Khairy^{4,*}

¹ Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang, Malang, 65141 Indonesia, email: 2141760001@students.polinema.ac.id

² Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang, Malang, 65141 Indonesia, email: 2141720088@students.polinema.ac.id

³ Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang, Malang, 65141 Indonesia, email: 2141760061@students.polinema.ac.id

⁴ Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang, Malang, 65141 Indonesia, email: khairy@polinema.ac.id

*Corresponding Author

INTISARI — Kemampuan Bahasa Inggris di era modern menjadi alat komunikasi global yang penting, khususnya dalam konteks akademik. Dalam upaya meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris untuk mahasiswa, pendekatan konvensional sering kali membutuhkan sebuah inovasi. Penelitian ini berfokus pada pendekatan pengembangan aplikasi permainan edukasi sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris bagi mahasiswa. Penelitian ini mengadopsi metode *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) untuk merancang dan mengembangkan permainan Malstone Mystery. Permainan ini bertujuan untuk mengintegrasikan konsep pembelajaran Bahasa Inggris dengan mekanik jalan cerita misteri yang menantang dan interaktif. Permainan ini melatih kemampuan tata bahasa dan *listening* Bahasa Inggris. Malstone Mystery memiliki mekanik yang mampu menarik minat mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Data pengujian dikumpulkan melalui tes keterampilan Bahasa Inggris dan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Malstone Mystery memiliki fitur yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, efektif dalam memanfaatkan waktu dan sumber daya untuk pembelajaran Bahasa Inggris, serta memiliki pengalaman pengguna yang positif. Permainan ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan mahasiswa. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan permainan pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil Pengujian UEQ menunjukkan pengalaman pengguna saat memainkan permainan Malstone Mystery memiliki pengalaman permainan yang positif. Dengan adanya fitur pembelajaran yang menarik dan tantangan yang disajikan serta menggunakan pendekatan permainan yang interaktif, permainan Malstone Mystery dapat menjadi solusi untuk mahasiswa yang ingin meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris.

KATA KUNCI — Bahasa Inggris, Permainan Edukasi, Teka-Teki, Gamifikasi, Pembelajaran Interaktif.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan Bahasa Inggris memiliki peran yang penting pada era globalisasi saat ini. Seiring dengan era globalisasi yang semakin meningkat dengan negara-negara di seluruh dunia, kehidupan di era globalisasi memberikan peluang dan kesempatan untuk menjalin kerja sama di dalam bidang apapun. Era globalisasi menuntut individu untuk mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris telah berkembang menjadi medium komunikasi universal dalam berinteraksi internasional [1]. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat dua komponen utama yaitu pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skills*). Komponen pengetahuan terdiri atas tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*vocabulary*), ejaan (*spelling*), dan pelafalan (*pronunciation*). Sedangkan komponen keterampilan adalah keterampilan berbahasa seperti berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), mendengarkan (*listening*), dan menulis (*writing*) [2]. Memahami dan menguasai sebuah kosakata adalah elemen dasar, namun pembelajaran kosakata dalam bahasa bukan hanya mengenai menghafal kata-kata, tetapi juga proses dalam memahami penggunaan, makna, serta nuansa suatu komunikasi [3]. Individu yang sedang mempelajari bahasa asing sering menemukan kesulitan saat melakukan strategi pembelajaran kosa kata. Namun menurut Ghazal dalam [4], meskipun mempelajari kosa kata memiliki tantangan bagi pelajar bahasa, pelajar dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran kosa kata untuk mengatasi tantangan tersebut. Terdapat beberapa strategi dalam pembelajaran kosa kata yang dapat digunakan; (1) kartu cepat kosa kata (*flash cards*); (2) metode kata kunci (*keyword*); (3) menebak kosa kata melalui suatu konteks; (4) mempelajari bagian kata; dan (5) repetisi pembelajaran [5]. Para peneliti juga telah mengusulkan dua metode dalam pembelajaran kosa kata dalam bahasa asing. Metode pertama ialah pembelajaran secara eksplisit dengan

memberikan perhatian sepenuhnya pada kata yang dipelajari. Metode kedua adalah pembelajaran secara insidental yang melibatkan pengenalan kata-kata baru sebagai bagian dari kegiatan belajar bahasa seperti membaca atau mendengarkan [4]. Karena kemampuan Bahasa Inggris telah menjadi bahasa komunikasi secara global, pendekatan tersebut memiliki peran yang penting. Seiring dengan adanya globalisasi, dunia menjadi semakin terhubung dan mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran penting untuk distribusi pengetahuan yang lebih aktual dan mendukung pengalaman pembelajaran. Salah satu integrasi teknologi dalam dunia pendidikan ialah pengembangan sistem *e-learning*. Meskipun sistem tersebut meningkatkan aksesibilitas dan fleksibel dalam pembelajaran, namun seringkali sistem tersebut memiliki konten yang monoton [6]. Hasil observasi terhadap aplikasi yang tersedia di *Google Play Store* menunjukkan bahwa aplikasi edukasi memiliki peringkat yang lebih rendah dibandingkan aplikasi permainan. Menurut laporan Statista pada tahun 2021 [7], waktu yang dihabiskan pemain permainan bervariasi. Data menunjukkan distribusi waktu bermain yang mencakup rentang dari 1 hingga lebih dari 20 jam setiap minggunya sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1 mengilustrasikan distribusi waktu yang dihabiskan pemain *video games* di Indonesia dalam rentang mingguan. Tabel tersebut merefleksikan dinamika perilaku pemain *video games* di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi permainan telah menjadi teknologi yang semakin populer digunakan oleh para pengembang dan peneliti untuk mencapai suatu tujuan selain hanya sebagai media hiburan. Salah satu topik yang diangkat oleh para peneliti ialah integrasi permainan dengan pendidikan [6].

TABEL I
DISTRIBUSI WAKTU BERMAIN VIDEO GAME PER MINGGU DI INDONESIA

Rentang Waktu Bermain (per minggu)	Persentase Pemain (%)
4 hingga 7 jam	17.4
7 hingga 12 jam	15.8
1 hingga 2 jam	15.4
2 hingga 4 jam	14.2
Lebih dari 20 jam	13.8

Salah satu cara untuk memanfaatkan permainan yang dapat digunakan ialah menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh sebab itu, penggunaan permainan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi solusi bagi pelajar. *Malstone Mystery*, sebuah permainan misteri teka-teki Bahasa Inggris interaktif merupakan inovasi pengembangan aplikasi permainan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam permainan ini, pemain akan mencari kata-kata tersembunyi untuk menyelesaikan teka-teki jalan cerita yang didasarkan pada pemahaman Bahasa Inggris. Adapun penelitian ini berfokus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan untuk memotivasi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris.

II. METODE PELAKSANAAN

Desain penelitian permainan *Malstone Mystery* menggunakan metode *Design and Development Research* (DDR). DDR adalah studi mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan suatu produk dan alat [8]. Model pengembangan *Malstone Mystery* adalah mengadopsi metode *Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Berikut adalah pemaparan tahapan ADDIE dalam penelitian ini.

A. Analyze

Tahap analisis merupakan fase awal yang melibatkan pemahaman konteks dan kebutuhan pengembangan. Proses ini mencakup penilaian secara empiris mengenai target demografi, preferensi belajar, dan variabel lain yang mempengaruhi proses desain dan pengembangan aplikasi permainan. Dalam tahap analisis, data kebutuhan diperoleh melalui studi literatur dan observasi. Informasi yang didapatkan menjadi landasan dasar untuk memahami preferensi permainan dan pengalaman dari calon pengguna. Selanjutnya, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pembelajaran Bahasa Inggris seperti kosakata (*vocabulary*) dan pemahaman pendengaran (*listening*). Pemahaman tentang elemen pembelajaran ini menjadi dasar untuk perancangan mekanik permainan. Proses analisis juga mencakup penyusunan *framework* permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Elemen pembelajaran Bahasa Inggris seperti *vocabulary* dan *listening* dipadukan ke dalam perancangan misi serta tantangan level permainan *Malstone Mystery*.

B. Design

Tahap kedua adalah tahap desain, tahapan ini berfokus pada perencanaan dan pembuatan kerangka permainan berdasarkan penerapan *Games Design Document* (GDD) yang mencakup informasi permainan, mekanisme permainan, karakter,

penyusunan cerita, perencanaan konten, dan visual permainan. Tahap pertama dalam proses desain permainan adalah tahap ideasi dengan melakukan analisis terhadap ide dan inspirasi dasar yang akan menjadi landasan serta batasan permainan. Aspek utama dari tahap ini meliputi tema permainan, *genre*, dan mekanisme inti permainan. Melalui proses ini, permainan *Malstone Mystery* memiliki tujuan yaitu meningkatkan kemampuan *vocabulary* dan *listening* pemain yang mampu menggabungkan elemen misteri teka-teki Bahasa Inggris. *Genre* permainan *Malstone Mystery* yaitu *Role-Playing Games* (RPG) yang dipadukan dengan elemen teka-teki. Permainan *Malstone Mystery* juga melakukan pendekatan *Top-Down Games View* untuk memberikan perspektif yang lebih optimal dan kesan misteri dalam eksplorasi permainan. Jalan cerita permainan memiliki peran utama dalam menggabungkan elemen misteri teka-teki dengan kemampuan Bahasa Inggris supaya tujuan edukasi dan hiburan tercapai. Permainan ini menceritakan seorang tokoh utama bernama Rachel, seorang siswi sekolah menengah atas *Malstone School* yang mengungkapkan hilangnya sahabat baiknya bernama Diana. Rachel akan mengungkap rahasia yang tersembunyi di sekolah tersebut untuk mencari Diana dengan konsep mekanik permainan teka-teki yang menegangkan. Setiap teka-teki yang dipecahkan akan berhubungan dengan kemampuan Bahasa Inggris untuk menguji kemampuan *vocabulary*, *listening*, dan melengkapi paragraf tak lengkap (*completing paragraph*) yang memiliki kesinambungan dengan jalan cerita permainan. Setiap level permainan akan memberikan petunjuk baru untuk Rachel dalam pencarian Diana. Selanjutnya tahap desain pengembangan mekanisme permainan melibatkan penjelasan misi dan mekanik permainan. Mekanik permainan *Malstone Mystery* memiliki tahapan yang terdiri dari,

1) NAVIGASI MENU

Pemain akan memulai permainan dengan memilih berbagai pilihan fase dari Permainan *Malstone Mystery*. Setiap fase mewakili lingkungan yang berbeda dalam permainan. Pemain akan memilih salah satu fase dari menu pemilihan fase, setelah itu pemain akan dihadapi dengan menu pemilihan level. Selanjutnya pemain akan memilih level untuk memulai permainan

2) MEKANIK DASAR PERMAINAN

Pada tahap awal setiap level, pemain akan diberikan sejumlah kosakata yang tersebar di berbagai lokasi dalam peta permainan. Setelah itu pemain dapat mengendalikan karakter dengan menggunakan tombol *joystick*. Informasi mengenai misi yang sedang dijalankan pemain terdapat di pojok kiri atas layar. Informasi misi akan ditandai dengan warna putih apabila misi belum selesai dan akan berubah menjadi warna hijau apabila misi selesai dilakukan. Setelah itu di sebelah kanan misi terdapat indikator nyawa karakter pemain, di pojok kanan bawah layar terdapat dua tombol yang akan aktif apabila pemain mendekati sebuah radio (tombol “mendengarkan”) atau pemain mendekati pintu keluar (tombol “buka kunci”). Pada pojok kanan atas layar terdapat tombol untuk memberhentikan permainan sementara, mengatur musik, atau keluar dari level permainan.

3) MEKANIK MISI DAN TANTANGAN PERMAINAN

Pada tahap awal permainan, pemain akan memasuki level sesuai dengan tema lingkungan fase pilihan pemain. Misi permainan adalah pemain akan mencari radio yang tersebar di beberapa titik lingkungan permainan. Radio tersebut akan memancarkan suara yang mengandung *vocabulary* dalam Bahasa Inggris. Pemain akan mendengarkan dan mengingat kata

yang didengarkan tersebut, setelah mendapatkan kata dari radio pemain akan mencari *vocabulary* yang ditandai dengan sebuah gulungan kertas. Pemain harus mencari dan mendapatkan gulungan kertas tersebut sesuai yang ia dengarkan dari radio. Pemain akan diberi kecohhan kesalahan *vocabulary* yang mirip, apabila pemain mendapatkan *vocabulary* yang tidak tepat maka nyawa akan berkurang. Selama bermain, pemain juga akan menghadapi tantangan melewati satpam yang menjaga area *vocabulary*. Pemain harus mencari jalan yang tepat untuk melewati satpam supaya tidak ditangkap. Apabila pemain terkena satpam, nyawa pemain akan berkurang satu. Setelah pemain menyelesaikan seluruh misi dan *vocabulary*, pemain akan mencari sebuah pintu keluar yang ditandai dengan cahaya putih. Namun, pintu keluar tersebut terkunci dan akan terbuka jika pemain berhasil melengkapi paragraf tak lengkap sesuai yang ia dapatkan selama bermain. Kalimat tersebut akan dilengkapi dengan *vocabulary* yang didapatkan. Proses tersebut mendorong pemain untuk memahami dan mampu mengaplikasikan pemahaman kosakata yang telah dipelajari, paragraf yang disusun akan menjadi jalan cerita baru untuk level berikutnya. Setelah pemain berhasil menyelesaikan suatu level, pemain akan mendapatkan potongan puzzle sebagai penghargaan. Namun, apabila pemain berhasil menyelesaikan seluruh level dalam suatu fase permainan, pemain akan mendapatkan potongan puzzle yang lengkap untuk menjadi petunjuk dari bagian jalan cerita permainan. Potongan puzzle ini menghubungkan antar fase yang berbeda dan memberikan alur cerita yang lebih lengkap. Gambar 1 menunjukkan ilustrasi antarmuka permainan.



Gambar 1. Tampilan Antarmuka Permainan

C. Develop

Tahapan ketiga adalah tahap pengembangan yang mencakup implementasi dan integrasi elemen yang telah dirancang di tahap desain permainan. Hal ini melibatkan proses pemrograman, pengembangan grafis visual, pembuatan konten pembelajaran, dan pengujian permainan. Proses pengembangan aplikasi permainan menggunakan platform Unity. Aspek-aspek mekanik yang telah didesain akan diintegrasikan di dalam struktur permainan. Sementara itu untuk visual permainan Malstone Mystery menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Corel Draw sebagai penyusun elemen visual. Proses ini dilakukan untuk desain objek permainan, tampilan antarmuka permainan, dan lingkungan permainan. Tahap visualisasi permainan termasuk dalam pembuatan *concept art* permainan Malstone Mystery. Setelah itu pengembangan konten Bahasa Inggris yang diintegrasikan dengan misi permainan mencakup daftar kata kunci untuk puzzle setiap level.

D. Implementation

Tahapan implementasi melibatkan implementasi permainan ke target pengguna yaitu mahasiswa. Pada tahap implementasi dilakukan pelaksanaan uji coba awal kepada mahasiswa. Proses pengujian dilakukan untuk evaluasi efektivitas, kualitas, dan

pengalaman permainan yang didapatkan pemain. Tahap ini mencakup pengujian *pre-test* dan *post-test* serta penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dilakukan setelah pelaksanaan uji coba permainan. Pengujian dimulai dengan melakukan *pre-test* di mana sekelompok mahasiswa akan mengerjakan tes awal terkait pemahaman dan pendengaran kosakata serta penyusunan paragraf tak lengkap dalam Bahasa Inggris. Setelah itu responden menguji coba permainan Malstone Mystery untuk evaluasi aspek mekanik permainan, visual, serta fungsionalitas permainan. Setelah melakukan pengujian permainan, responden akan mengerjakan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan Bahasa Inggris yang diperoleh oleh responden. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* akan menggambarkan dampak permainan terhadap kemampuan Bahasa Inggris responden. Responden juga diminta untuk mengisi UEQ yang dirancang untuk mengukur pengalaman permainan dari aspek kepuasan, efisiensi, dan interaktivitas permainan. Seluruh data yang dikumpulkan dari pengujian akan dianalisis untuk mendapatkan wawasan mengenai efektivitas permainan serta mendapatkan informasi kepuasan pemain selama bermain permainan.

E. Evaluation

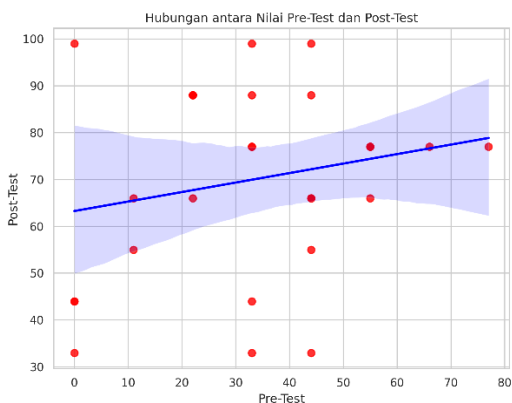
Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai efektivitas dan efisiensi aplikasi permainan Malstone Mystery dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi melibatkan pengujian *pre-test* dan *post-test*, *user experience questionnaire* (UEQ), serta uji coba permainan. Hasil dari tahap ini digunakan untuk perbaikan permainan serta mendukung proses pengembangan pembelajaran melalui permainan yang berkelanjutan.

III. HASIL DAN DISKUSI

Pengujian permainan Malstone Mystery dilakukan dengan menggunakan dua metode eksperimen. Eksperimen ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris pemain yang khususnya *vocabulary*, *listening*, dan pemahaman paragraf. Pengujian permainan meliputi dua jenis tes, yaitu pengujian *pre-test* dan *post-test*, serta pengisian kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) oleh responden.

1) HASIL PENGUJIAN PRE-TEST DAN POST-TEST

Pre-test dan *Post-test* berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang disajikan dalam permainan Malstone Mystery, seperti pemahaman kosakata, *listening*, dan pemahaman dalam membuat kalimat tak utuh Bahasa Inggris. Jumlah responden yang diuji dalam pengujian ini adalah 30 mahasiswa D4 Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang yang telah mengambil mata kuliah Bahasa Inggris 1. Responden dipilih secara acak dari populasi mahasiswa yang telah memenuhi kriteria tersebut. Aturan pengujian *pre-test*, bermain, dan *post-test* adalah sebagai berikut: Pertama, responden akan mengerjakan *pre-test* selama 15 menit di ruangan laboratorium. *Pre-test* berisikan 10 soal essay tentang kosakata Bahasa Inggris, 5 soal *listening*, dan 3 soal penyusunan paragraf tak lengkap dalam Bahasa Inggris. Kedua, responden akan memainkan permainan Malstone Mystery selama 20 menit di gawai yang telah disiapkan. Responden akan menyelesaikan dua level dan semua misi yang ada di dalam permainan. Ketiga, responden mengerjakan *post-test* selama 15 menit di ruang laboratorium komputer. Pengujian *post-test* berisi soal yang sama namun dengan urutan yang berbeda.

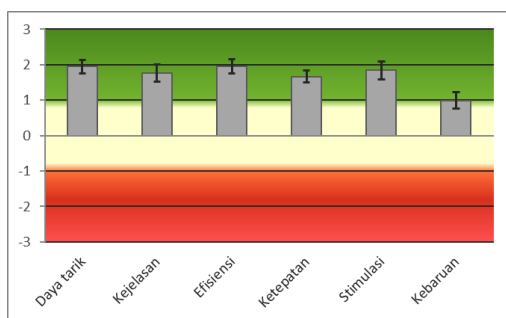


Gambar 2. Hubungan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Grafik pengujian *pre-test* dan *post-test* terlihat dalam Gambar 2. Grafik tersebut menunjukkan nilai rata-rata responden pada pengujian *pre-test* dan *post-test* untuk setiap materi yang telah diuji. Dari grafik tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata responden pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test* untuk setiap materi yang diuji. Korelasi antar nilai *pre-test* dan *post-test* sekitar 0,205 yang mengindikasikan korelasi positif dalam permainan Malstone Mystery. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman Bahasa Inggris responden setelah memainkan permainan Malstone Mystery.

2) Hasil Pengujian UEQ

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat ukur yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna saat menggunakan produk. UEQ terdiri dari enam aspek yang dapat diukur, yaitu aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. *Attractiveness* mengukur seberapa menarik produk tersebut bagi pengguna. *Perspicuity* mengukur seberapa mudah produk tersebut dipahami oleh pengguna. *Efficiency* mengukur seberapa baik produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. *Dependability* mengukur bagaimana produk dapat diandalkan. *Stimulation* mengukur tingkat ketertarikan dan tantangan produk bagi pengguna. *Novelty* mengukur inovatif dan kreatifitas produk tersebut. Pengujian UEQ dilakukan untuk menguji efektivitas pengalaman permainan Malstone Mystery bagi pemainnya. Hasil pengujian UEQ sesuai pada Gambar 3. Gambar tersebut menunjukkan rata-rata 6 aspek UEQ permainan Malstone Mystery



Gambar 3. Hasil Pengujian UEQ

Analisis skala UEQ menunjukkan variasi dalam beberapa aspek dimensi terkait pengalaman bermain permainan Malstone Mystery. Berdasarkan skala daya tarik, rata-rata pemain memberikan nilai sebesar 1,944 dengan variasi yang rendah (0,75). Hal tersebut mengindikasikan bahwa permainan

Malstone Mystery mampu menarik minat pemainnya. Pada aspek kejelasan, rata-rata nilai adalah 1,759 dengan variasi sedang (1,26). Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan dianggap cukup jelas oleh pemain, meskipun terdapat variasi dalam persepsi. Dalam aspek efisiensi, rata-rata nilainya adalah 1,949 dengan variasi rendah (0,86). Rata-rata tersebut menunjukkan permainan berhasil memberikan pengalaman bermain yang efisien yang mana pemain merasa waktu yang dihabiskan terbilang produktif. Ketepatan permainan dinilai dengan rata-rata penilaiannya yaitu 1,667 dan variasi rendah (0,67). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan berhasil menyajikan konten dan elemen yang sesuai dengan tujuan pemain. Pada dimensi stimulasi, nilai rata-rata yang diberikan yaitu 1,842 dengan variasi yang cukup tinggi (1,43). Hal ini mengindikasikan adanya sebuah variasi dalam persepsi pemain terkait tingkat yang diberikan oleh permainan. Terakhir, dalam dimensi kebaruan permainan, rata-rata nilai yang diberikan yaitu 0,988 dengan variasi yang tinggi (1,18). Dalam keseluruhan analisis, permainan Malstone Mystery menerima tanggapan yang cukup positif dari pemain. Meskipun terdapat variasi, permainan ini berhasil menarik minat pemain dan memberikan pengalaman bermain yang jelas serta memberikan wawasan yang baru terhadap pengalaman pemainnya.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi permainan Malstone Mystery sebagai permainan misteri teka-teki yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan penelitian ini, ditemukan beberapa temuan yaitu, permainan Malstone Mystery mampu meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris para pemain dengan nilai korelasi peningkatan sebesar 0,205. Kedua, permainan Malstone Mystery juga dinilai cukup jelas dengan nilai rata-rata sebesar 1,759 dan efisien dengan nilai rata-rata 1,949. Pemain merasa waktu yang dihabiskan dalam permainan tersebut terbilang produktif. Kebaruan permainan dinilai dengan rata-rata 0,988, menunjukkan variasi dalam persepsi pemain terkait tingkat kebaruan yang diberikan oleh permainan. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Malstone Mystery memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris para pemain. Penilaian positif dari pemain terhadap aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan permainan memberikan indikasi bahwa permainan ini berhasil memberikan pengalaman bermain yang positif. Namun, variasi dalam persepsi pemain terhadap tingkat stimulasi dan kebaruan permainan menunjukkan adanya ruang untuk pengembangan dan peningkatan lebih lanjut. Permainan Malstone Mystery dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris. Namun, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk memperbaiki dan memperkaya pengalaman pengguna dengan memperhatikan aspek-aspek yang masih bisa ditingkatkan berdasarkan temuan penelitian ini.

REFERENSI

[1] A. D. Prastiwi and K. R. Hayati, "Efektivitas Game Android Sebagai Media Pengajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris di Kalangan Mahasiswa Teknik Perkapalan," *UPN Veteran Jawa Timur*, vol. 16, no. 2, 2021.
 [2] J. A. Visakha, "Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif

- Bahasa Inggris,” *Inference: Journal of English Language Teaching*, vol. 2, no. 1, pp. 68–79, Mar. 2019.
- [3] L. Thamrin, “Penguasaan Kosakata Berbahasa Mandarin Terhadap Capaian Standar HSK Level 4,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 6, pp. 7992–8001, Dec. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i6.4130.
- [4] R. Holidazia and R. S. Rodliyah, “Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris,” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 111–120, May 2020, doi: 10.17509/jpp.v20i1.24562.
- [5] A. R. Behbahani, “Vocabulary Learning Strategies: What Language Teachers Must Help Students to Learn,” *TESOL Newsletter*. University of Jyväskylä, Finland, p. 1, 2015.
- [6] A. A. Yunanto, Y. R. Prayogi, Z. F. Akbar, D. Herumurti, and S. Rochimah, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris Berbasis Permainan,” *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, vol. 6, no. 1, pp. 737–744, Nov. 2020, [Online]. Available: <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/550>
- [7] C. M. Annur, “Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu,” <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu>, Nov. 22, 2021.
- [8] J. Zhang, “The Construction of College English Online Learning Community under ADDIE Model,” *English language teaching*, vol. 13, no. 7, pp. 46–51, 2020.