

ABSTRACT

Hamzah. 2025. *Interactive Quiz Game Application Based on Android for English Language Learning*. Study Program of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Universitas PGRI Madiun. Advisors: (I) Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs, (II) Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.

This study aims to develop and evaluate an Android-based Interactive Quiz Game Application as a learning medium for English language subjects targeted at vocational high school (SMK) students. The background of this research is rooted in the low learning interest of students in English, mainly due to the lack of interactive teaching methods. The research adopted the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The application was developed using Construct 3 software as the platform for creating Android applications. The learning material is presented in the form of lessons on passive voice. The feasibility testing, conducted using the System Usability Scale (SUS) method, indicated that the application achieved a usability score of 70, which means it is suitable for use in learning activities. This research shows that the use of an interactive quiz game-based learning medium can enhance students' motivation, engagement, and comprehension.

Keywords: Android application, educational game, MDLC, System Usability Scale

ABSTRAK

Hamzah. 2025. Aplikasi Game Kuis Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran bahasa Inggris. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs (II) Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi *Aplikasi Game Kuis Interaktif Berbasis Android* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Latar belakang penelitian ini berdasarkan pada rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang interaktif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan *software construct 3* sebagai platform pembuatan aplikasi android. Materi yang disajikan dalam bentuk materi tentang *passive voice* (kalimat pasif). Pengujian ini dilakukan melalui uji kelayakan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kegunaan yang cukup dengan nilai skor rata-rata sebesar 70, yang berarti layak digunakan dalam kegiatan belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game kuis interaktif ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: *aplikasi android, game edukasi, mdlc, system usability scale*