

LUDY SAPUTRA, 15.240.0286

GAME EDUKASI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP UNTUK KELAS III SD NEGERI 01 WONOPRINGGO BERBASIS ANDROID, dibawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom. dan Widiyono, S.Kom., M.Kom

123+xx hal/94 gambar/11 tabel/3 lampiran/20 pustaka (2007-2016)

ABSTRAK

Permainan edukatif merupakan suatu permainan yang didalamnya mengandung unsur pembelajaran baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu permainan edukatif sangat cocok dikombinasikan dengan pelajaran-pelajaran disekolah misalnya pelajaran Tematik materi Pdertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Selama ini proses belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 01 Wonopringgo diluar sekolah terbatas pada kegiatan membaca buku dan mengerjakan soal dibuku saja karena hanya media buku yang tersedia untuk siswa belajar. Akibatnya, siswa-siswa yang punya kecenderungan tidak suka membaca buku akhirnya tidak belajar diluar sekolah karena malas. Oleh karena itu diperlukan media lain yang dapat menunjang proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan yaitu dengan dibuatkan game edukasi berbasis teknologi android. Game edukasi ini mengikuti urutan pengembangan sistem MDLC versi Sutopo dan dibuat dengan bantuan software Construct 2, dan CorelDraw X7. Sedangkan metode pengujian yang digunakan menggunakan pengujian Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Setelah melakukan pengujian dan didapat data yang cukup memuaskan maka game edukasi ini sudah dapat digunakan sebagai media alternative belajar bagi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Wonopringgo.

Kata kunci: Game Edukasi, Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Construct 2

LUDY SAPUTRA, 15.240.0286

GAME EDUKASI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP UNTUK KELAS III SD NEGERI 01 WONOPRINGGO BERBASIS ANDROID, dibawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom. dan Widiyono, S.Kom., M.Kom

123+xx pages/94 images/11 tables/3 attachments/20 bibliography (2007-2016)

ABSTRACT

Educational games are games that contain elements of learning either directly or indirectly. Therefore, educational games are very suitable to be combined with school lessons, such as Tematik lessons on the Growth and Development of Living Creatures. So far, the learning process for third grade students of SDN 01 Wonopringgo outside of school is only limited to reading books and doing questions in books because only book media are available for students to study. As a result, students who have a tendency to dislike reading books end up not studying outside of school because they are lazy. Therefore, other media are needed that can support the student learning process to be more fun, namely by making educational games based on Android technology. This educational game follows the sequence of development of the Sutopo version of the MDLC system and was created with the help of Construct 2 software, and CorelDraw X7. While the test methods used are Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT). After testing and obtaining satisfactory data, this educational game can be used as an alternative learning medium for third graders at SDN 01 Wonopringgo.

Keyword : Educational Games, Growth and Development of Living Things, Construct 2.