

LUTHFI EKO SUPARTONO 17.240.0026

GAME EDUKASI BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI UNTUK KELAS
V SD NEGERI PROYONANGGAN 02 BATANG BERBASIS ANDROID,
Dibawah bimbingan Paminto Agung Christianto, M.Kom.. dan Agus Ilyas, S.kom.,
M.Kom.

123 + Hal / 79 Gambar / 24 Tabel / 28 Pustaka

ABSTRAK

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan konsentrasi penggunaan karena disajikan secara menarik, unik dan menyenangkan dimana terdapat unsur edukasi dan materi pembelajaran didalamnya. Permasalahan dalam pembelajaran SD Negeri Proyonanggan 02 Batang adalah bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari tentang Benda dalam kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan oleh guru dirasa siswa kurang menarik sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan berupa struktur navigasi, flowchart, Lembar Kerja Tampilan (LKT), dan storyboard. Game edukasi organ pernapasan pada manusia ini dirancang menggunakan software construct 2, dengan menggunakan metode pengembangan Multimedia Development life Cycle (MDLC) yang tahapannya terdiri dari tahap Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Dalam pengembangan sistem MDLC concept menggunakan alat bantu yaitu, Struktur navigasi yang menggambarkan urutan dari aplikasi, LKT yang menggambarkan tampilan setiap menu, Flowchart yang menggambarkan secara umum mengenai aliran data masukan (input) ataupun aliran keluaran (output), dan menggunakan alat storyboard yang menggambarkan visualisasi atau serangkaian urutan sketsa. Game edukasi yang dibuat dapat menampilkan game edukasi 2d tentang benda dalam kegiatan ekonomi disertai materi dan keterangannya, dan latihan soal yang dapat membantu siswa dalam belajar. Dalam tahap pengujian digunakan pengujian white box, black box dan User Acceptance Test (UAT). Melalui serangkaian tahapan pengembangan dan pengujian tersebut maka dihasilkan sebuah Game Edukasi benda dalam kegiatan ekonomi Untuk Kelas V SD Negeri Proyonanggan 02 batang Berbasis Android sebagai media alat bantu tambahan belajar dan bermain siswa.

Kata Kunci : Game Edukasi, benda dalam kegiatan ekonomi, Android

LUTHFI EKO SUPARTONO 17.240.0026

OBJECT IN ECONOMIC ACTIVITY GAME FOR CLASS V SD NEGERI PROYONANGGAN 02 BATANG BASED ON ANDROUD, Under guidance of Paminto Agung Christianto, M.Kom.. and Agus Ilyas, S.kom., M.Kom.

123 + Pages / 79 Images / 24 Tables / 28 References

ABSTRACT

Educational games are one type of media that can be used to increase knowledge and concentration of users because they are presented in an interesting, unique and fun way where there are educational elements and learning materials in it. The problem in learning at SD Negeri Proyonanggan 02 Batang is that students have difficulty in learning about objects around them. This is caused by the lack of attention of students in following the ongoing learning. In addition, the material presented by the teacher was felt by the students to be less interesting so that students became bored quickly in participating in the learning. The system development tools used are navigation structures, flowcharts, Display Worksheets (LKT), and storyboards. This educational game of respiratory organs in humans is designed using software construct 2, using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method whose stages consist of the Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution stages. In developing the MDLC concept system, using tools, namely, a navigation structure that describes the sequence of applications, an LKT that describes the appearance of each menu, a Flowchart that describes in general the flow of input (input) or output data (output), and uses a storyboard tool that describes visualization or a series of sketch sequences. Educational games made can display 2d educational games about objects around them with material and descriptions, and practice questions that can help students learn. In the testing phase, white box, black box and User Acceptance Test (UAT) tests are used. Through a series of development and testing stages, an Android-based Educational Game for objects for Class V SD Negeri Proyonanggan 02 was produced as a media for additional learning and playing aids for students.

Keyword : Education Game, object ini economic activity, Android