

AULIA OCHASANDY, 18.240.0025

GAME EDUKASI BAHASA INDONESIA PADA MATERI RAMBU LALU LINTAS DI SD NEGERI 01 REMBUN BERBASIS ANDROID, di bawah bimbingan Eko Budi Susanto, M.Kom dan Ari Putra Wibowo, M.Kom

ABSTRAK

Sekolah Dasar Negeri 01 Rembun merupakan sekolah dasar yang terdapat mata pelajaran bahasa indonesia, dalam mata pelajaran bahasa indonesia tersebut terdapat materi yang mempelajari rambu lalu lintas. Proses pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia pada materi rambu lalu lintas di SD Negeri 01 Rembun masih menggunakan media buku paket dan juga belum memiliki alat peraga yang dapat menjelaskan materi tersebut kepada siswa, sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi tersebut. Game Edukasi Bahasa Indonesia Pada Materi Rambu Lalu Lintas di SD Negeri 01 Rembun Berbasis Android dibuat sebagai media alternatif untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi rambu lalu lintas. Tahap perancangan dengan menggunakan metode pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC), metode pengujiannya menggunakan metode Grapichal User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Setelah melakukan serangkaian pengumpulan data, pengembangan sistem, dan pengujian sistem maka dihasilkan suatu media alternatif pembelajaran yaitu game edukasi Bahasa Indonesia pada materi rambu lalu lintas yang menarik dan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi tersebut.

Kata Kunci : Game Edukasi, Rambu Lalu Lintas.

AULIA OCHASANDY, 18.240.0025

GAME EDUKASI BAHASA INDONESIA PADA MATERI RAMBU LALU LINTAS DI SD NEGERI 01 REMBUN BERBASIS ANDROID, under the guidance of Eko Budi Susanto, M.Kom and Ari Putra Wibowo, M.Kom

ABSTRACT

State Elementary School 01 Rembun is an elementary school that contains Indonesian language subjects, in the Indonesian language subjects there are materials that study traffic signs. The process of learning Indonesian subjects on traffic sign material at SD Negeri 01 Rembun still uses package book media and also does not have teaching aids that can explain the material to students, so students have difficulty learning and understanding the material. The Indonesian Language Educational Game on Traffic Signs at SD Negeri 01 Rembun based on Android was created as an alternative media to make it easier for students to learn and understand traffic sign material. The design stage uses the Game Development Life Cycle (GDLC) development method, the test method uses the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) methods. After carrying out a series of data collection, system development, and system testing, an alternative learning media is produced, namely an Indonesian language educational game on interesting traffic sign material and can make it easier for students to learn and understand the material.

Keywords : Educational Game, Traffic Signs.