

M. Syaiful Ma'arif, 18.240.0058

GAME EDUKASI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD NEGERI 03 PAIT SIWALAN BERBASIS ANDROID, Dibawah bimbingan Bapak Arief Soma D, ST, M.Kom dan Ibu Tri Pudji W, M.Si.

ABSTRAK

Pada SD Negeri 03 Pait Siwalan kegiatan belajar mengajar belum memanfaatkan teknologi berupa game edukasi. Pembelajaran berfokus pada buku paket tematik terpadu, salah satu yang dirasa siswa kesulitan terdapat pada subtema materi ciri-ciri makhluk hidup. Dalam pembelajaran yang berlangsung saat ini metode yang digunakan adalah metode ceramah. Adapun media pembelajaran yang digunakan berupa buku paket. Salah satu solusi media alternatif yang dapat digunakan siswa adalah game edukasi. Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah game edukasi untuk siswa belajar tentang ciri-ciri makhluk hidup. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Game edukasi ciri-ciri makhluk hidup berbasis android dibuat menggunakan software Construct 2 dan dikembangkan dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang memiliki 6 tahapan yaitu concept, design, material collection, assembly, testing, dan distribution. Alat pengembangan sistem yang digunakan adalah Flowchart, LKT (Lembar Kerja Tampilan), Struktur Navigasi, dan GDD (Game Design Document). Pengujian game menggunakan metode GUI (Graphical User Interface) dan UAT (User Acceptance Test). Adapun hasil dari game yang berhasil dibuat memiliki kelebihan yaitu materi yang di paparkan sudah memiliki suara dan animasi sedangkan kekurangan pada game yang dibuat adalah materi yang terdapat hanya berisi enam macam ciri-ciri makhluk hidup yang bersumber dari buku paket tematik.

Kata Kunci : Game Edukasi, Ciri-ciri Makhluk Hidup.

M. Syaiful Ma'arif, 18.240.0058

GAME EDUKASI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI SD NEGERI 03 PAIT SIWALAN BERBASIS ANDROID, Under
the guidance of Mr. Arief Soma D, ST, M.Kom and Ms. Tri Pudji W, M.Si.

ABSTRACT

At SD Negeri 03 Pait Siwalan teaching and learning activities have not using technology in the form of educational games. Book-focused learning integrated thematic package, one of the things that students find difficult is in the the sub-theme of the characteristics of living things. In ongoing learning Currently the method used is the lecture method. As for the media The learning method used is in the form of a package book. One of the media solutions An alternative that can be used by students is educational games. From trouble Therefore, an educational game was made for students to learn about the characteristics of characteristics of living things. The data collection method used is observation and interviews. Educational game for the characteristics of living things based on Android was created using Construct 2 software and developed using the MDLC method (Multimedia Development Life Cycle) which has 6 stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Tool system development used is Flowchart, LKT (Worksheet) Display), Navigation Structure, and GDD (Game Design Document). Test game using GUI (Grapichal User Interface) and UAT (User Acceptance Test). As for the results of the games that were successfully made, The advantage is that the material described already has sound and animation while the weakness in the game made is the material it contains only six kinds of characteristics of living things that come from books thematic packages.

Keywords : Educational Game, Characteristics of living things.