

CHIKA DWI UTAMI, 18.240.0140

GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH WAYANG UNTUK SISWA
KELAS 3 DI MI ISLAMİYAH PETARUKAN, di bawah bimbingan Paminto
Agung Christianto, M.Kom dan Agus Ilyas, M.kom.

113 + xvi halaman/ 78 gambar/20 tabel/26 daftar pustaka (2004-2021)

ABSTRAK

MI Islamiyah (MI) merupakan madrasah ibtidaiyah yang terletak di Jl. Raden Saleh No.73, Petarukan, Kec. Petarukan, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di MI Islamiyah Petarukan Jawa selama masa pandemi covid-19. Pada metode pembelajaran daring ini mengalami kendala saat menyampaikan materi mengenai tokoh wayang pandawa yang dirasa sulit dipahami dan juga anak muda sekarang sudah mulai melupakan kesenian khas Indonesia, dimana khususnya pada seni pewayangan . Sehingga diperlukan game edukasi tokoh wayang pandawa dengan mengemas materi berdasarkan inovasi perkembangan teknologi , dengan game edukasi dapat membantu guru dalam mengajar dan materi tokoh wayang dapat dipahami oleh siswa dengan senang dan secara mudah. Manfaat game edukasi ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi tokoh wayang pandawa dan sebagai alat bantu belajar siswa.Sistem ini menggunakan metode pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle). Dalam proses pengembangan sistem ini menggunakan aplikasi Construct 2, RPG Maker MV, Construct 2, Photoshop, CorelDraw2020. Flowchart sebagai alur kerja sistem , storyboard sebagai gambaran alur kerja sistem, Lembar Kerja Tampilan untuk merancang tampilan input dan output. Kemudian metode pengujian sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu Graphical User Interfaces(GUI) dan User Acceptance Test. Hasil penelitian ini yaitu terwujudnya game edukasi pengenalan tokoh wayang pandawa pada siswa kelas 3 Di MI Islamiyah Petarukan Sistem ini dapat digunakan pada smartphone android.

Kata kunci : Game Edukasi, Wayang Pandawa, Android.

CHIKA DWI UTAMI, 18.240.0140

GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH WAYANG UNTUK SISWA
KELAS 3 DI MI ISLAMİYAH PETARUKAN, under the guidance of Paminto
Agung Christianto, M.Kom dan Agus Ilyas, M.kom.

113+xv pages/78 images/20 tabels/26 bibliography (2004-2021)

ABSTRACT

MI Islamiyah (MI) is a madrasah Ibtidaiyah located on Jl. Raden Saleh No.73, Petarukan, Kec. Petarukan, Pemalang Regency, Central Java. Based on data collection through observations and interviews at MI Islamiyah Petarukan Java during the covid-19 pandemic. In this online learning method, there are problems when delivering material about the pandawa puppet characters which are difficult to understand and also young people now have started to forget the typical Indonesian arts, especially in the art of wayang. So we need educational games for the Pandawa puppet characters by packaging material based on technological development innovations, with educational games can help teachers in teaching and the material for puppet characters can be understood by students with pleasure and easily. The benefits of this educational game make it easier for teachers to deliver material for wayang pandawa characters and as a learning aid for students. This system uses the GDLC (Game Development Life Cycle) development method. In the process of developing this system using the Construct 2 application, RPG Maker MV, Construct 2, Photoshop, CorelDraw2020. Flowcharts as system workflows, storyboards as system workflow descriptions, Display Worksheets to design input and output views. Then the system testing method used in the development of this application is Graphical User Interfaces (GUI) and User Acceptance Test. The results of this study are the realization of an educational game introducing the Pandawa puppet character in grade 3 students at MI Islamiyah Petarukan. This system can be used on Android smartphones.

Keywords :Game Education, Wayang Pandawa, Android.