

ADHILLA SALSABILA, 19.240.0120

GAME EDUKASI TEMATIK MUATAN IPA TEMA 8 “BUMIKU” UNTUK KELAS VI SD MUHAMMADIYAH PAESAN KEDUNGWUNI, di bawah bimbingan Much. Rifqi Maulana, M.Kom dan Nur Ika Royanti, M.Kom.

169+xvi halaman / 150 gambar / 13 tabel / 3 lampiran / 24 pustaka (2005 – 2022).

ABSTRAK

SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni merupakan salah satu jenjang Sekolah Dasar yang terletak di Jalan Kenanga No. 04 Paesan, Kedungwuni Barat, Kecamatan Kedungwuni, Kabupaten Pekalongan. Proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni masih bersifat konvensional yang masih memiliki kelemahan, yaitu siswa banyak yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media buku yang memaparkan contoh gambar terkadang terlihat kurang jelas dan buram. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi Game Edukasi Tematik Muatan IPA Tema 8 “Bumiku” Untuk Kelas VI SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni. Game edukasi ini dibuat dengan menggunakan software Construct 2 yang berbasis Android. Game edukasi ini dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang memudahkan guru dalam memvisualisasikan materi Tematik Muatan IPA Tema 8 “Bumiku” dengan menggunakan video animasi. Game edukasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana belajar sekaligus bermain, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Game edukasi ini dikembangkan dengan menggunakan metodologi pengembangan multimedia MDLC (Multimedia Development Life Cycle) menurut Sutopo, yang memiliki 6 tahapan yaitu, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Pengujian game edukasi ini menggunakan metode pengujian GUI dan UAT. Berdasarkan hasil pengujian UAT yang dilakukan oleh perwakilan guru dan 28 siswa-siswi kelas VI, maka dihasilkan Game Edukasi Tematik Muatan IPA Tema 8 “Bumiku” Untuk Kelas VI SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni sebagai sarana belajar mengajar yang mudah dipahami.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Tematik Muatan IPA, Tema 8 “Bumiku”

ADHILLA SALSABILA, 19.240.0120

GAME EDUKASI TEMATIK MUATAN IPA TEMA 8 “BUMIKU” UNTUK KELAS VI SD MUHAMMADIYAH PAESAN KEDUNGWUNI, di bawah bimbingan Much. Rifqi Maulana, M.Kom dan Nur Ika Royanti, M.Kom.

169+xvi halaman / 150 gambar / 13 tabel / 3 lampiran / 24 pustaka (2005 – 2022).

ABSTRACT

SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni is one of the elementary school levels which is located at Jalan Kenanga No. 04 Paesan, West Kedungwuni, Kedungwuni District, Pekalongan Regency. The learning process at Muhammadiyah Paesan Kedungwuni Elementary School is still conventional which still has weaknesses, namely many students do not pay attention to the material delivered by the teacher. In addition, the use of book media that presents examples of images sometimes looks unclear and blurry. Therefore, a Thematic Educational Game application with Science Content Theme 8 "My Earth" was made for Class VI SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni. This educational game is made using the Android-based Construct 2 software. This educational game is used as a learning tool that makes it easier for teachers to visualize the Thematic Content of Natural Sciences Theme 8 "My Earth" using animated videos. This educational game can also be used as a means of learning as well as playing, so as to create a more enjoyable learning atmosphere. This educational game was developed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) multimedia development methodology according to Sutopo, which has 6 stages namely, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Testing this educational game uses the GUI and UAT testing methods. Based on the results of the UAT test conducted by teacher representatives and 28 grade VI students, a Thematic Educational Game for Science Content Theme 8 "My Earth" for Class VI SD Muhammadiyah Paesan Kedungwuni was produced as an easy-to-understand teaching and learning tool.

Keywords : Educational Game, Science Content Thematic, Theme 8 “My Earth”