

ABDUL JAMIL, 19.240.0174

**MEMBANGUN GAME EDUKASI PADA POKOK BAHASAN HARMONI
DALAM EKOSISTEM UNTUK KELAS 5 DI SD NEGERI 03 TAMAN
KABUPATEN PEMALANG**

dibawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, M.Kom. dan Wachid Darmawan.,
M.Kom.

92 + xcii halaman / 54 gambar / 11 tabel / 25 daftar Pustaka.

ABSTRAK

Proses edukasi pengenalan yang berlangsung saat ini terhadap kelompok siswa yang belajar di SD Negeri 03 taman Pemalang adalah melalui sosialisasi secara langsung dengan Bapak Dimiyati, S.Pd., Selaku Guru Kelas 5 DI SD Negeri 03 taman. Kekurangan dari proses sosialisasi ini adalah kelompok siswa hanya memperoleh materi saat melakukan kunjungan dan tidak ada bahan ajar mandiri sehingga materi yang di sosialisasikan mudah lupa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut di buatlah game edukasi pada pokok bahasan harmoni dalam ekosistem untuk kelas 5 di sd negeri 03 taman kabupaten pemalang. yang dibangun dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang memiliki tahapan Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution). Sistem dirancang dengan menggunakan Flowchart, Lembar Kerja Tampilan (LKT), dan Storyboard. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Construct 2. Sistem diuji dengan menggunakan metode Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Hasil dari aplikasi ini adalah Game edukasi pada pokok bahasan harmoni dalam ekosistem Berbasis Multimedia yang berisikan materi yang ada di LKS. Sistem yang dibangun dapat menjadi media bantu bahan ajar mandiri untuk mempermudah proses pengenalan ekosistem ke kelompok siswa. Dalam aplikasi ini masih sederhana dan hanya bisa digunakan pada android, sehingga perlu dikembangkan dan disempurnakan agar bisa dipakai diberbagai sistem operasi seperti IOS dan Desktop.

Kata Kunci : Game, Game Edukasi, Ekosistem

ABDUL JAMIL, 19.240.0174

**MEMBANGUN GAME EDUKASI PADA POKOK BAHASAN HARMONI
DALAM EKOSISTEM UNTUK KELAS 5 DI SD NEGERI 03 TAMAN
KABUPATEN PEMALANG**

, under the guidance Ichwan Kurniawan, M.Kom. and Wachid Darmawan.,
M.Kom.

92 + xcii pages / 54 images/ 11 tables / 25 libraries

ABSTRACT

The current introductory educational process for the group of students studying at SD Negeri 03 Taman Pemalang is through direct socialization with Mr. Dimiyati, S.Pd., as a Class 5 Teacher at SD Negeri 03 Taman. The disadvantage of this socialization process is that student groups only receive material during visits and there are no independent teaching materials so that the material being socialized is easily forgotten. To overcome this problem, an educational game was created on the subject of harmony in ecosystems for class 5 at SD Negeri 03 Taman Pemalang Regency. which was built using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which has the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. The system is designed using Flowcharts, Display Worksheets (LKT), and Storyboards. This application was made using Construct 2 software. The system was tested using the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) methods. The result of this application is an educational game on the subject of harmony in a multimedia-based ecosystem which contains the material in the LKS. The system built can be a supporting medium for independent teaching materials to facilitate the process of introducing ecosystems to groups of students. This application is still simple and can only be used on Android, so it needs to be developed and refined so that it can be used on various operating systems such as iOS and Desktop.

Key Word : Game, Educational Games, Ecosystem

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat, Karunia dan Hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“MEMBANGUN GAME EDUKASI PADA POKOK BAHASAN HARMONI DALAM EKOSISTEM UNTUK KELAS 5 DI SD NEGERI 03 TAMAN KABUPATEN PEMALANG”** ini.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat dari STMIK Widya Pratama Pekalongan, dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika Jenjang Strata Satu (S1) Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Skripsi ini. Khususnya kepada :

1. Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom, selaku Ketua STMIK Widya Pratama Pekalongan.
2. Much.Rifqi Maulana, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Pratama Pekalongan.
3. Ichwan Kurniawan, M.Kom., selaku pembimbing I dan Wachid Darmawan, M.Kom., selaku pembimbing II, yang telah memberikan petunjuk, saran, dan dorongan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Kepada Orang Tua, Keluarga, dan Teman-taman yang telah memberikan kasih sayang, doa, semangat disaat suka maupu duka, serta dukungan yang tiada hentinya.

Penulis menyadari, dalam pembuatan Skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran yang membangun guna penyempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Pekalongan, 13 Juni 2024



ABDUL JAMIL