

RINGKASAN

Pemanfaatan game pada saat ini sangat pesat, selain menghilangkan stres game merupakan alternatif yang diminati banyak orang. Pemanfaatan game salah satunya dalam bidang pendidikan. Game edukasi dapat diterapkan kepada siswa-siswi sebagai solusi untuk menarik minat dan sekaligus membantu siswa dalam belajar. Gagasan dibuatnya game edukasi “Kuis Bersama, Belajar Sambil Main” ini timbul sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV SDN Dopleng 1 karena kurangnya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar materi pelajaran pada saat di rumah karena siswa kesulitan dalam belajar. Game edukasi “Kuis Bersama, Belajar Sambil Main” adalah suatu game yang dibuat sebagai sarana untuk membantu siswa dalam belajar yang lebih inovatif dan menarik. Dalam pembuatannya game ini menggunakan metode DGBL-id yang menggunakan 5 tahap pengembangan sistem berupa analisis, desain, pengembangan, uji kelayakan, serta implementasi dan evaluasi. Perangkat lunak utama yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Construct 2. Dari hasil testing uji materi melalui kuesioner kepada guru yang mengajar di kelas IV SDN Dopleng satu dihasilkan index 90,83% dengan kategori sangat setuju dengan materi yang ada pada game, serta pada uji beta testing melalui kuesioner kepada siswa dihasilkan rumus index 90,25% dengan kategori sangat setuju.

Kata kunci: Pemanfaatan Game, Kuis, DGBL-id

ABSTRACT

Utilization of the game at this time very rapidly, in addition to eliminating game stress is an attractive alternative for many people. Utilization of games one of them in the field of education. Educational games can be applied to students as a solution to attract interest and simultaneously assist students in learning. The idea of making educational games " Quiz Together, Learn While Playing " arises as a solution to the problems faced by fourth grade students of SDN Doplang 1 due to the lack of interest and interest of students in learning the subject matter at home because students have difficulty in learning. The educational game "Quiz Together, Learn While Playing" is a game created as a means to help students in learning more innovative and interesting. In making this game using DGBL-id method that uses 5 stages of system development in the form of analysis, design, development, quality assurance, and implementation and evaluation. The main software used in the making of this game is Construct 2. From the results of testing the material test through questionnaires to teachers who teach in grade IV SDN Doplang 1 generated index of 90.83% with the category strongly agree with the existing material in the game, as well as on the beta testing test through questionnaires to students generated formulas index 90.25% with the category strongly agree.

Keywords: *Game Utilization, Quis, DGBL-id*