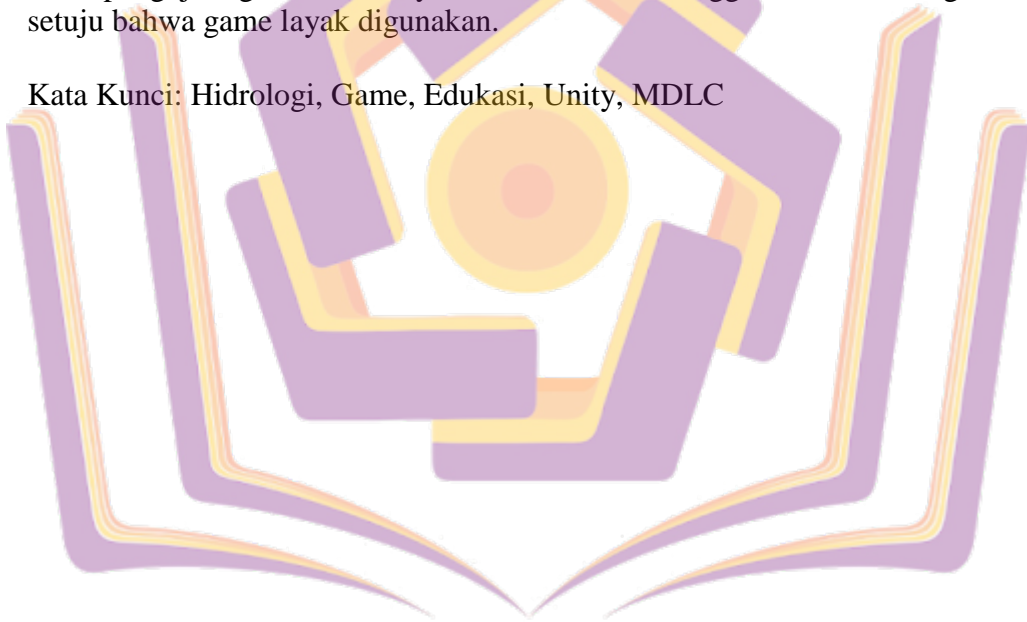


RINGKASAN

Hidrologi atau siklus hidrologi merupakan salah satu materi ilmu pengetahuan alam yang ada di kompetensi dasar Kurikulum 2013 pada kelas lima (V), penyampaian materi siklus hidrologi cukup sulit dikarenakan proses siklus hidrologi tidak bisa diamati secara langsung dan kurangnya media untuk mengamati proses terjadinya hujan. Atas dasar inilah penelitian ini dibuat untuk dapat menjadikan media game edukasi sebagai media siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tahapan siklus hidrologi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Game ini dibuat menggunakan Unity dan dikembangkan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memiliki beberapa tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, dan pengujian. Hasil pengujian game ini menyatakan 98,56 % sehingga termasuk kategori sangat setuju bahwa game layak digunakan.

Kata Kunci: Hidrologi, Game, Edukasi, Unity, MDLC



ABSTRACT

Hydrology or hydrological cycle is one of the natural science material that is in the basic competencies of Curriculum 2013 in class five (V), the delivery of hydrological cycle material is quite difficult because the process of the hydrological cycle cannot be directly observed and the lack of media to observe the process of rain. On this basis this research was made to be able to make educational game media as student media to improve student understanding of the stages of the hydrological cycle. Data collection methods used were observation, interview, literature study and documentation. This game was made using Unity and developed with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has several stages, namely conceptualization, design, material collection, manufacturing, and testing. The test results of this game stated 98.56% so that it is included in the category of strongly agree that the game is appropriate to use.

Keywords: Hydrology, Games, Education, Unity, MDLC.

