

INTISARI

Game atau permainan merupakan sebuah aktifitas atau kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan pikiran. Seiring perkembangan zaman, game dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebagai media pembelajaran dalam membantu proses belajar mengajar. Di SD Negeri 1 Purbadana pemanfaatan teknologi khususnya multimedia dalam pembelajaran kurang optimal hal ini dibuktikan dengan tidak adanya metode pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik lebih cepat merasa bosan dan cenderung pasif terhadap materi yang diberikan guru. Tujuan dari pembuatan game “my food” sebagai media pembelajaran IPAS khususnya materi tentang ekosistem adalah sebagai salah satu media belajar yang menarik dan dapat meningkatkan minat serta konsentrasi siswa di tingkat sekolah dasar. Game “my food” ini dibuat menggunakan Adobe Animate 2020 yang menghasilkan sebuah game sebagai alat bantu belajar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MLDC). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah game dalam bentuk .apk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata hasil pengujian beta diperoleh sebesar 96,45%.

Kata kunci: *Game*, Media Pembelajaran, IPAS

ABSTRACT

A game is an activity or activities carried out to refresh the mind. As time goes by, games can be used in the world of education, one of which is as a learning medium to help the teaching and learning process. At SD Negeri 1 Purbadana, the use of technology, especially multimedia, in learning is less than optimal, this is proven by the absence of interactive learning methods so that students feel bored more quickly and tend to be passive towards the material provided by the teacher. The aim of making the game "my food" as a social science learning medium, especially material about ecosystems, is as an interesting learning medium that can increase students' interest and concentration at elementary school level. This "my food" game was created using Adobe Animate 2020 which produces a game as a learning aid. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MLDC) system development method. The result of this research is a game in .apk form that can be used as a learning medium with an average beta test result of 96.45%.

Keywords: Games, Learning Media, Science

