

RINGKASAN

Teknologi game kini telah berkembang pesat sejalan dengan teknologi informasi dan telah menjadi salah satu hal yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Permainan edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Dengan banyaknya penggunaan sistem operasi Android di Indonesia memungkinkan untuk membuat aplikasi-aplikasi Android dan juga permainan berbasis Android yang menarik. Meluasnya kemajuan bidang game tersebut serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi. Perlu ada variasi pembelajaran selain menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan media game edukasi. Tujuan penelitian ini adalah game edukasi untuk mata pelajaran matematika kelas 3 SD sebagai media alternatif pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk perancangan game yang digunakan adalah GDLC (Game Development Life Cycle) yang meliputi tahapan Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta, Release. Hasil penelitian berupa sebuah permainan 2D berjudul Save the Cat yang berjenis platformer yang berbasis Android. Penilaian permainan disimpulkan berdasarkan pendapat responden menggunakan kuesioner penelitian. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari pengujian game sebesar 91,68% sehingga game ini sudah dapat dijadikan untuk alternatif pembelajaran. Edukasi yang terdapat pada game Save the Cat hanya untuk kelas 3 SD, maka perlu pengembangan selanjutnya seperti pengembangan materi pelajaran matematika untuk tingkatan kelas yang lain.

Kata Kunci : Mobile Game, Game Edukasi, Genre Platformer, GDLC.

ABSTRACT

Game technology has now developed rapidly with information technology and has become one of the things that exist in everyday life. Educational games are very interesting to develop. By using the android operating system in Indonesia in order to make interesting Android applications and Android-based games. Widespread progress in the field of those games and also a lot of information in the world of education is increasingly widespread and also allows the use of more advanced and varied media. There is no need for learning using conventional methods, namely using educational media games. The purpose of this study was an educational game for grade 3 elementary school mathematics as an alternative learning medium. The research data was collected using interview methods, literature study, and documentation. The method used for game designers is GDLC (Game Development Life Cycle) which includes Initiation, Pre Production, Production, Testing, Beta, Release. The results of the research are a 2D game entitled Save the Cat which is a platformer based on Android. Game assessment was agreed upon based on respondents using a research questionnaire. The average score obtained from financial games is 91.68%, so that games can be used for alternative learning. The education available in the Save the Cat game is only for 3rd grade elementary school, so further development is needed such as subject matter for other classes.

Keywords : Mobile Game, Educational Game, Genre Platformer, GDLC.