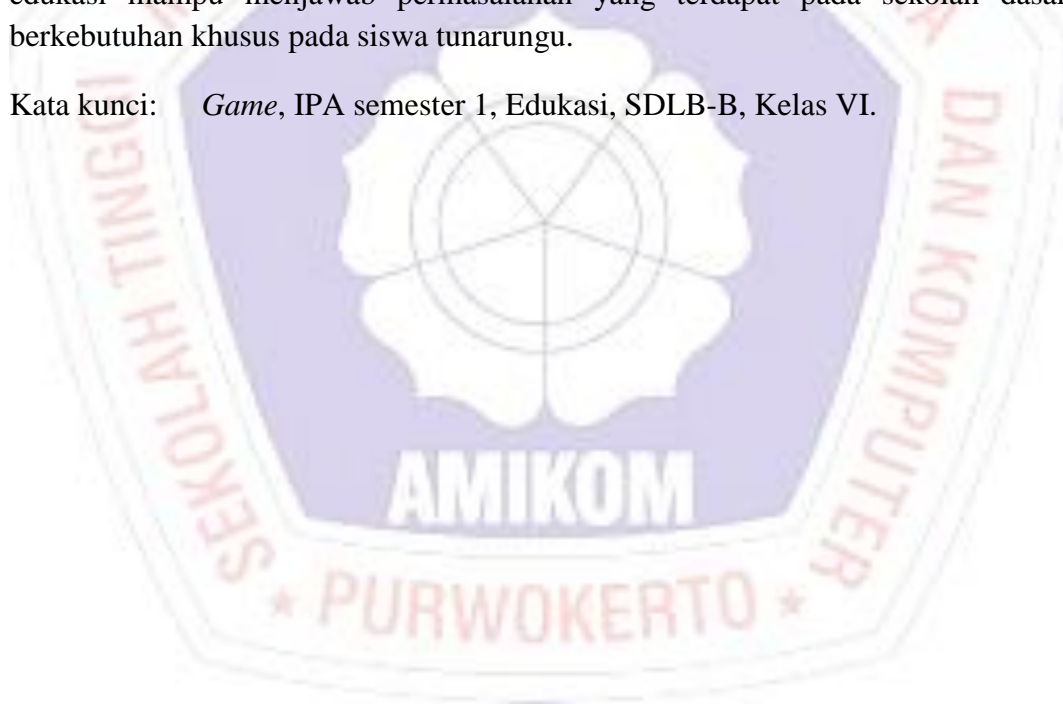


## ABSTRAK

Perkembangan teknologi dewasa ini sangat mempengaruhi pada penggunaan perangkat komputer diberbagai bidang. Komputer yang awalnya hanya digunakan oleh para pebisnis, kini telah digunakan secara luas diberbagai bidang, instansi pemerintah dan swasta, perusahaan industri dan jasa serta semua sektor yang ada saat ini telah menggunakan komputer sebagai alat penunjang pemrosesan data dan informasi. Atas dasar inilah penelitian ini dibuat untuk dapat menjadikan media digital sebagai penunjang sekaligus alternatif belajar bagi anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan metode studi dokumentasi. Aplikasi yang dibuat dikembangkan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki beberapa tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, dan pengujian. Hasil pengujian metode pembelajaran secara digital dengan *game* edukasi mampu menjawab permasalahan yang terdapat pada sekolah dasar berkebutuhan khusus pada siswa tunarungu.

Kata kunci: *Game*, IPA semester 1, Edukasi, SDLB-B, Kelas VI.



## **ABSTRACT**

*The development of technology today is very influential on the use of computer equipment in various fields. Computers originally only used by business people, now widely used in various fields, government agencies and private, industrial and service companies and all sectors that exist today have been using computers as a tool to support data processing and information. On the basis of this research is made to be able to make digital media as a supporter as well as alternative learning for children. Methods of data collection used were observation, interview and documentation study method. Applications created developed by Multimedia Development Life Cycle method (MDLC) which has several stages of concept, design, material collection, manufacture, and testing. The results of testing methods of learning in digital with educational games able to answer the problems contained in the elementary school with special needs in students with hearing impairment.*

*Keyword : Game, Science semester 1, Education, SDLB-B, Grade VI.*

