

INTISARI

Pekembangan teknologi saat ini semakin pesat. pemanfaatan game atau permainan sangat menunjang siswa dalam proses belajar dikelas. Pada saat materi mengenal negara-negara di ASEAN siswa akan lebih cenderung bosan karena pengenalan peta negara, ibu kota dan kenampakan alam hanya terdapat dibuku saja perlu adanya media pembelajara yang harus digunakan oleh guru agar siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah agar mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi pengenalan negara-negara ASEAN. Game edukasi ini dikembangkan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Oleh karena itu, dibuatlah suatu game edukasi pengenalan negara-negara di ASEAN yang sesuai dengan kurikulum 2013. Dari hasil suvei kepada 30 responden, didapatkan nilai rata – rata 92,19% sehingga masuk kedalam kategori Sangat Setuju terhadap Game “Edukasi Pengenalan Negara Negara ASEAN untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android” untuk diterapkan sebagai media belajar alternative.

Kata Kunci : game edukasi, Negara ASEAN, Android, MDLC

ABSTRACT

Today's technological developments are booming. Game or game use is particularly helpful in the learning process. At a time when materials are familiar with the countries of asean students will be more likely to get bored because the state map introduction, the capital and naturalness are only in the books, the need for a learning medium to be used by teachers so that students do not get bored quickly. The purpose of research is to make teachers easier in delivery of materials and easier students to study asean's introduction materials. The educational game was developed using multimedia development life cycle, as the result of the MDLC method (multimedia development life cycle), a introduction to countries in the asean program that matches the 2013 curriculum. The survey of 30 respondents scored an average of 92,19%, thereby falls into a category strongly in favor of the "educational introduction to asean state for siosswa middle school vii for android based" to be adopted as an alternative medium.

Keywords: educational games, asean state, android, MDLC

