

ABSTRAK

Game Edukasi Pengenalan Alat Pembangkit Listrik Menggunakan Sensor Smartphone Android (Study Kasus SD Kartika II – 5 Bandar Lampung)

Oleh

M. Ali Ma'sum
13312654

Banyaknya permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sehingga para siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah. Pembelajaran IPA untuk anak-anak Sekolah Dasar diketahui lebih efektif bila dibangun dengan menggunakan benda-benda konkrit sebagai dasar untuk membangun konsep-konsep ilmiah. Adapun beberapa masalah yang ada pada Sekolah Dasar Kartika II-5 Bandar Lampung ialah sedikitnya pengetahuan tentang alat pembangkit listrik, membawa alat praktik sendiri. Maka penting dibuat *game* edukasi pengenalan alat pembangkit listrik menggunakan sensor smartphone agar pengetahuan siswa tentang alat pembangkit listrik semakin meningkat. Metode pengembangan *Game* edukasi yang digunakan dalam laporan ini ialah *Metodologi Development Life Cycle* (MDLC). Pengembangan ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collection, assembly, testing dan distribution*. Tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai media hiburan, pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan tampilan *user friendly* dan memberi pengetahuan yang lebih banyak kepada siswa supaya mengenali alat pembangkit listrik. Dengan adanya tujuan penelitian, *game* ini bisa digunakan sebagai media alternatif pembelajaran guru dalam merubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi *game*, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kata Kunci : *game edukasi, Metode MDLC, IPA*