ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN KATA KERJA AKTIF DAN PASIF MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*

Design And Build Active And Passive Verb Recognition Educational Game Applications Using Construct 2

Oleh:
MUJIYANTO
18312095

Kurangnya minat belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Ratu dan SD Negeri 3 Banjar Ratu yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang monoton dan membosankan sehingga pemahaman dan nilai siswa masih ada yang dibawah standar terhadap pembelajaran yang disampaikan, termasuk tentang kata kerja aktif dan pasif Bahasa Indonesia. Maka, tujuan dari penelitian ini untuk membangun sebuah aplikasi *game* edukasi pengenalan kata kerja aktif dan pasif yang diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga pemahaman dan nilai siswa akan meningkat.

Pengembangan *game* edukasi ini menggunakan metode pengembangan *Game* Development Life Cycle dan metode pengujian *Black box testing*. Dari hasil pengujian *Alpha* semua aspek pengujian dinyatakan berhasil, dalam pengujian *Beta* mendapatkan rata-rata persentase dari Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banjar Ratu sebesar 93,28% , Guru SD Negeri 3 Banjar Ratu sebesar 94% dan Kepala Sekolah SD Negeri 3 Banjar Ratu sebesar 94 %, Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Ratu sebesar 96.83%, Guru SD Negeri 2 Tanjung Ratu sebesar 83% dan Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tanjung Ratu sebesar 100%. Dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa responden Sangat Setuju dan menerima *game* ini. Selain itu dalam pengujian *Pre test* dan *Post test* didapatkan hasil rata-rata nilai *Post test* di SD Negeri 3 Banjar Ratu sebesar 82.35 dengan *range* 15.59 lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan hasil pengujian di SD Negeri 2 Tanjung Ratu didapatkan rata-rata nilai *Post test* sebesar 76.11 dengan *range* 10.00 lebih baik dari sebelumnya.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Game Development Life Cycle, Black Box Testing,* Bahasa Indonesia , Kata Kerja Aktif dan Pasif.