

ABSTRAK

Game Edukasi Pengenalan Waktu Berbasis Desktop (Studi Kasus. SD Negeri 2 Harapan Jaya)

Oleh:
Arma Satria Gufta
18312016

Penelitian ini dilakukan dalam upaya mencerdaskan dan memperluas pemahaman siswa – siswi di SD Negeri 2 Harapan Jaya. Diketahui kurangnya pembelajaran dari media buku, kurangnya menghafal dan tidak mengetahui mengenai materi mengenal jam dan waktu.

Dengan menyelesaikan masalah tersebut penulis dibuat dengan menggunakan Construst 2 aplikasi ini dapat memberikan solusi dalam menghasilkan game edukasi pengenalan jam dan waktu berbasis desktop agar pembelajaran lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Metode yang digunakan yaitu GDLC (*Game Development Life Cycle*) merupakan suatu rangkaian tahapan dari rancangan hingga menggambaran suatu game yang terdiri dari beberapa tahapan. GDLC dengan beberapa tahapan *Initiation, Pre-Production, Production, Beta, dan Release* dimana hasil pengujian menggunakan *ISO 25010* pada empat aspek yaitu *Usability, Efficiency, Portability, dan Functionality*. *ISO 25010* sangat diperlukan dalam menguji sebuah game yang digunakan dalam pembelajaran serta game dibuat akan diujikan ke SD Negeri 2 Harapan Jaya.

Game ini dimainkan melalui desktop dengan hasil pengujian yaitu menggunakan dimana hasil dari pengujian menggunakan *ISO 25010* pada empat aspek digunakan yaitu aspek *Usability Efficiency Portability dan Functionality*. Hasil pengujian aspek *Functionality* Guru, siswa dapat disimpulkan hasil responden dengan jumlah rata-rata 98% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil pengujian aspek *Efficiency* Guru, Siswa dapat disimpulkan hasil responden dengan jumlah rata-rata 90% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil pengujian aspek *Usability* Guru, Siswa, Dosen dapat disimpulkan hasil responden dengan jumlah rata-rata 95% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil pengujian aspek *Portability* Guru, siswa dapat disimpulkan hasil responden dengan jumlah rata-rata 90% dengan kriteria "Sangat Baik".

Kata kunci: Game Edukasi, Pengenalan Waktu, GDLC, ISO 2510