

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN GUNUNG BERAPI AKTIF DI INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN SISWA SMP BERBASIS ANDROID**

Oleh :

**EXANDION**

**17312016**

Teknologi di Indonesia saat ini sudah berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan tingginya penggunaan teknologi di kehidupan sehari – hari, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Namun dibalik berkembang nya bidang teknologi tersebut, para guru masih menggunakan sistem pembelajaran dengan metode yang lama, hal itu mempengaruhi kualitas belajar mengajar antara siswa dan guru disekolah ,maka dari itu para guru harus memberikan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa/i lebih bersemangat saat belajar disekolah, maka muncul lah gagasan pembuatan game edukasi yang berdasarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Gunung Berapi Indonesia. Dalam penelitian ini proses pengembangan game edukasi menggunakan metode GDLC ( *Game Development Life Cycle* ) dimana penulis membuat game berbasis android dengan menggunakan Game Engine Construct 2 dan dengan pengujian menggunakan aspek *Usability ISO 9126* mendapat nilai presentase rata – rata.

**Kata Kunci** : Game Edukasi, Gunung Berapi Indonesia, Construct 2, Android

## **ABSTRACT**

### ***Design and Development Of Education Game Application In Android Based Introduction To Volcano Active In Indonesia For Junior High School***

*By :*

***Exandion***

***17312016***

*Technology in Indonesia is currently developing rapidly, this is marked by the high use of technology in everyday life, one of which is in the field of education. However, behind the development of the technological field, teachers still use learning systems with old methods, this affects the quality of teaching and learning between students and teachers at school, therefore teachers must provide more interesting learning media so that students are more enthusiastic when studying. studying at school, the idea emerged to create an educational game based on Social Sciences subjects on Indonesian Volcanoes. In this research, the educational game development process used the GDLC (Game Development Life Cycle) method where the author created an Android-based game using Game Engine Construct 2 and by testing using the ISO 9126 Usability aspect, he got an average percentage score.*

*Keyword : Educational Game, Volcano Indonesia, Construct 2, Android*