

INTISARI

Kurangnya pengetahuan siswa SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan pada materi majas, sehingga siswa kesulitan untuk memahami penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Negeri Agung belum menggunakan media alat bantu, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, hanya mengulas dari buku cetak sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu penulis mengusulkan sebuah *game* edukasi penggunaan majas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajaran bahasa Indonesia yang tentunya menarik dalam bentuk *game* berbasis *android*, dengan menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan *software construct 2*. Pengujian sistem menggunakan pengujian ISO 25010 dengan dua aspek pengujian yaitu aspek *Functional* dan *Usability*. Hasil pengujian yang didapat dari aspek *Functional* sebesar 95,55%, dan aspek *Usability* sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem ini telah sukses dibuat karena memenuhi kriteria persentase hasil uji. Berdasarkan hasil pengujian nilai dari pembuatan *game* edukasi ini sudah masuk ke kategori layak, karena dengan hasil nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 54,62%, kemudian hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sesudah menggunakan *game* adalah 77,44%, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ini layak karena adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, dimana nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai target nilai KKM sekolah pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu 7.0.

Kata Kunci: *Game*, Edukasi, Majas, *Game Development Life Cycle*, ISO 25010

ABSTRACT

The lack of knowledge of students at SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan regarding figure of speech material, makes it difficult for students to understand the use of figures of speech in Indonesian language subjects. Apart from that, the learning process at SMP Negeri 3 Negeri Agung does not use assistive media, the learning media used is still monotonous, only reviews from printed books so that alternative learning media are needed that are more interesting. Therefore, the author proposes an educational game using figures of speech in Indonesian language subjects, as an alternative learning media that can facilitate Indonesian language learning which is certainly interesting in the form of an Android-based game, using the Game Development Life Cycle (GDLC) development method and software construct 2 System testing uses ISO 25010 testing with two testing aspects, namely Functional and Usability aspects. The test results obtained from the Functional aspect were 95.55%, and the Usability aspect was 95%. These results indicate that this system has been successfully created because it meets the criteria for the percentage of test results. Based on the test results, the value of making this educational game has entered the feasible category, because the results of the average student value obtained from calculating the value before using the game are 54.62%, then the average student value obtained from calculating the value after using games is 77.44%, so it can be concluded that this educational game is feasible because there is an increase in the average score of students, where the average score obtained has reached the school's KKM score target in Indonesian language lessons, namely 7.0.

Keywords: *Game, Education, Figure of Speech, Game Development Life Cycle, ISO 25010*