

ABSTRAK

PEMBUATAN APLIKASI GAME EDUKASI BOLA BESAR DI SEKOLAH DASAR SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

(STUDI KASUS: SDN 2 GUNUNG TERANG)

*Creating A Big Ball Educational Game Application in Primary Schools as An
Interactive Learning Means*

Oleh:
UMAR WIRA HADI KUSUMA
18312221

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi yang mendukung pembelajaran olahraga bola besar di SD N 2 Gunung Terang dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. *GDLC* digunakan untuk mengelola dan mengarahkan proses pengembangan *game* secara sistematis dan terstruktur, mulai dari fase perencanaan, desain, pengembangan, hingga pengujian dan peluncuran. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan pendidikan dan desain *game* yang disesuaikan dengan kurikulum olahraga bola besar. Proses pengembangan melibatkan pembuatan konten, desain antarmuka, dan implementasi mekanika permainan yang interaktif. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas *game* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terkait olahraga bola besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan olahraga dan menawarkan pendekatan praktis untuk pengembangan *game* edukasi berbasis *GDLC*.

Kata kunci: *Game* edukasi, pembelajaran olahraga, bola besar, *Game Development Life Cycle (GDLC)*, SD N 2 Gunung Terang, pengembangan *game*.