

Rancang Bangun *Game* Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”

Tematik 7 Kelas 5 SD Berbasis *Android*

Anjas Gifratul Majid¹⁾, Lutfi Ali Muharom²⁾, Yeni Dwi Rahayu³⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Jember
email: majidanjas@gmail.com

² Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
email: lutfi.muharom@unmuhjember.ac.id

³ Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
email: yenidwiraahayu_2@unmuhjember.ac.id

ABSTRAK

Dampak dari pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat siswa jenuh. Hal serupa dialami oleh siswa kelas 5 SD di SDN Kalisat 01 yang merasa jenuh melakukan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Tematik 7). Aplikasi *game* edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” merupakan aplikasi yang dapat dimainkan pada *smartphone android* sebagai media pembelajaran siswa dalam mengenal tokoh kebangsaan dan hal lainnya sebelum era kemerdekaan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan aplikasi permainan yang layak bagi siswa kelas 5 SD berdasarkan aspek *functionality*, *usability*, *efficiency*, dan *portability* (ISO 9126). Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Subjek penelitian yang digunakan adalah guru kelas 5 dan siswa kelas 5C SDN Kalisat 01. Berdasarkan prosedur pengujian kelayakan perangkat lunak ISO 9126, total persentase kelayakan perangkat lunak pada pengujian alfa sebesar 89,68%. Pada pengujian beta, total hasil pengujian alpha dan pengujian beta yaitu sebesar 89,72% (sangat layak). Hasil tersebut menjadikan *Game* Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” masuk ke dalam kategori (sangat layak) berdasarkan acuan *Linear Sequential*.

Kata Kunci: *Game* edukasi, ISO 9126, Tematik 7 Kelas 5 SD, Ilmu Pengetahuan Sosial.

***Design And Build Educational Game "Peristiwa Kebangsaan Masa
Penjajahan" Theme 7 Class 5 Sd Based On Android***

Anjas Gifratul Majid¹⁾, Lutfi Ali Muharom²⁾, Yeni Dwi Rahayu³⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Jember
email: majidanjas@gmail.com

² Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
email: lutfi.muharom@unmuhjember.ac.id

³ Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
email: yenidwiraahayu_2@unmuhjember.ac.id

ABSTRACT

The impact of online school learning makes the students feeling bored. Similar problem happened with 5th grade elementary school in SDN Kalisat 1 who feeling bored within teaching and learning process particularly in social subject. Educational game app " Colonial Era" is an application that can be used for Android as an instructional media to recognize the national figure before independence day. This research aim to generate a Worthy application game for fiveth students in elementary school based on functionality, usability, and efficiency (ISO 9126). This study used Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Research subject of this study are the 5th teacher and the students of SDN Kalisat 01. Based on the procedure of feasibility software test ISO 9126, create the total percentage of software eligibility on the alpha calibration is 89,68%. In beta total results of alpha testing and beta testing are 89.72% (worthy). These results make the Educational Game "National Events of the Colonial Period" into the (very eligible) category based on the Linear Squential Reference.

Keywords: *Education game, ISO 9126, Tematic 7 Class 5 Primary School, Social science.*