

# **RANCANG BANGUN *GAME* UNTUK KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI SD *HOLY FAITHFUL OBEDIENT* DEPOK MENGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

**Jozka Roihutan Siregar**

Program Studi S-1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

## **ABSTRAK**

Bagi anak-anak, pendidikan adalah hal yang penting. Di Indonesia, dalam melaksanakan pendidikan dilakukan oleh lembaga yang bernama sekolah. Di sekolah, anak-anak akan mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dibimbing oleh guru. Dalam mendidik murid-muridnya, guru memiliki alat bantu seperti alat tulis, papan tulis, buku pelajaran dan lainnya. Dewasa ini perkembangan teknologi begitu pesat mengharuskan manusia untuk beradaptasi. Media hiburan yang disenangi oleh anak-anak seperti *handphone* dan komputer digunakan juga untuk media pembelajaran. Maka itu, saya ingin melakukan penelitian untuk mengembangkan aplikasi *game* yang bernama *GamingInClass* yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar. Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis adalah SD *Holy Faithful Obedient* Depok. *Game GamingInClass* dikembangkan dengan metode *Game Development Life Cycle* menggunakan *game engine Unity*. *Game* tersebut merupakan sebuah *quiz game* yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menguji kemampuan siswa-siswinya mengenai materi yang dipelajari. Dalam proses penelitian, sebelum merancang *game* penulis mewawancarai dari guru-guru mengenai *quiz game* seperti apa yang cocok untuk siswa-siswi di tingkat sekolah dasar kelas satu sampai tiga. Setelah *game* bisa dimainkan, peneliti meminta penilaian dari guru-guru mengenai *game* yang telah dirancang oleh penulis. Guru-guru puas dengan *game* yang telah dirancang oleh penulis dan memberi masukan terhadap *game GamingInClass*.

**Kata kunci:** Sekolah, Guru, *Game*, *Unity*

**GAME DESIGN FOR TEACHING AND LEARNING ACTIVITIES  
AT HOLY FAITHFUL OBEDIENT DEPOK ELEMENTARY  
SCHOOL USING THE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE  
METHOD**

**Jozka Roihutan Siregar**

*Bachelor of Informatics Program, Faculty of Computer Science*

*Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta*

**ABSTRACT**

*Education is an important thing for children. In Indonesia, school is the institution that carries out education. In school, students will be mentored by teachers. When the teacher teaches, they have tools such as stationery, writing board, books and many more. At this time rapid technological advances causes human to adapt to its speed. Entertainment media such as handphone, computer that children enjoy can be used for educational media. Therefore, I want to some research for developing a game called GamingInClass that can be used by teachers as a means of teaching and learning activities. The location for this research was Holy Faithful Obedient Elementary School in Depok. GamingInClass is developed using Game Development Life Cycle method and Unity game engine. The game is a quiz game that the teacher used to test the ability of their students. The author interviewed the teachers regarding what kind of quiz game is suitable for students in elementary school grades one to three. After the game is finished developing state, the researcher asked for an assessment from the teachers regarding GamingInClass. The teachers are satisfied with the game that has been designed by the author and provide feedback on the GamingInClass game.*

**Keywords: School, Teacher, Game, Unity**