

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SD BERBASIS MACROMEDIA FLASH

WAHYU PRATAMA (10530904)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Perancangan game edukasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan macromedia flash, mengetahui kelayakan game pengenalan nama hewan dengan bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD berbasis macromedia flash, sebagai media pembelajaran dengan materi dasar pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris.

Tahapan dalam proses perancangan ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan prosedur perancangan dan berjalan sesuai, dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakan di lapangan.

Dengan adanya game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis macromedia flash ini, maka diharapkan dapat menarik minat siswa SD dan mempermudah proses pembelajaran di sekolah. Sehingga diharapkan bisa mendongkrak hasil atau nilai para siswa.

Kata Kunci

Perancangan, Game edukasi, Media Pembelajaran