

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : **Membangun Game Edukasi Penyusunan Puzzle Dan
Kuis Pengenalan Hewan**

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada:


Hari : Kamis
Tanggal : 07 April 2022
Waktu : 13.00 s/d 15.00 WITA

Nama : Rahmat Supratman Toma
NIM : 531418001

Penguji Skripsi

Penguji 1	: <u>Sitti Suhada, S.Kom., MT</u> NIP. 197805282003122003	(..... )
Penguji 2	: <u>Rahman Takdir, S.Kom., M.Cs</u> NIP. 197903312012121001	(..... )
Penguji 3	: <u>Alfian Zakaria, S.SI., M.T.</u> NIP. 199005202019031015	(..... )
Penguji 4	: <u>Rampi Yusuf, S.Kom., MT</u> NIP. 198110232006041002	(..... )
Penguji 5	: <u>Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T.</u> NIP. 198602142015042002	(..... )

Menyetujui,
**Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo**


Dr. Ir. Sardi Sahim, M.Pd
NIP. 196807051997021001

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**



**FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Rahmat Supratman Toma
NIM : 531418001
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Penelitian : Membangun Game Edukasi Penyusunan Puzzle Dan Kuis Pengenalan Hewan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Rampi Yusuf, S.Kom., MT

NIP: 198110232006041002

Dosen Pembimbing 2

Nikmasari Pakaya, S.Kom., MT

NIP: 198602142015042002

ABSTRAK

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permasalahan yang ada yaitu penggunaan media pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media poster gambar. Penggunaan media pembelajaran tersebut masih menimbulkan kendala, salah satunya kurangnya ketertarikan anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Sebagian besar anak-anak tidak mengikuti pembelajaran dan sebagiannya lagi hanya memandangi area bermain sehingga mereka tidak lagi fokus pada pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini membahas bagaimana membangun game edukasi pengusunan puzzle hewan agar menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki 6 tahapan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Melalui pembangunan game edukasi ini sebagai media pembelajaran dapat menjadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan ketertarikan pembelajaran terhadap anak usia TK.

Keywords : Game Edukasi, Puzzle, Kuis.

ABSTRACT

Education game development as a learning media can become an alternative for teachers to improve kindergarten learning interest. Education Game is games packaged with mind-stimulating features, including improvement of concentration and problem-solving. The problem lies in learning media that still employs posters, which poses a situation such as children's lack of interest in the taught topic. Most of the children did not adhere to the learning process, while the rest were distracted by the playground, which reduced their focus during the learning process. Hence, this study discussed the development of an educational game of assembling puzzles as an attractive learning medium for children. This study used the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method with six conceptual phases: designing, materials collecting, construction, testing, and distribution.

Keywords : *Educational Games, Puzzle, Quiz*

