

ABSTRAK

Febrina Anggraini, 10121476

PEMBUATAN *GAME* PETA BUTA INDONESIA MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2 UNTUK SISWA KELAS V SD (STUDI KASUS: SDN
PEKAYON 10 PAGI)

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi
Informasi. Universitas Gunadarma. 2025.

Kata kunci: Construct 2, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Peta, Siswa

(xii + 73 + Lampiran)

Dalam mempelajari wilayah Indonesia, masih banyak siswa kelas V SDN Pekayon 10 Pagi yang belum sepenuhnya menguasai peta Indonesia dengan baik dikarenakan media pembelajaran yang terbatas pada peta dinding Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat *game* Peta Buta Indonesia menggunakan Construct 2 dan menerapkannya sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas V di SDN Pekayon 10 Pagi. Metode yang digunakan yaitu MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Hasil *black box testing* dan uji coba perangkat menunjukkan bahwa *game* Peta Buta Indonesia dapat berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,98% (kategori "Sangat Setuju"), menunjukkan bahwa *game* Peta Buta Indonesia berhasil menjadi media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengenal nama-nama pulau, provinsi, dan ibu kota provinsi di Indonesia. Hal ini juga didukung oleh tanggapan positif dari guru kelas V di SDN Pekayon 10 Pagi bahwa *game* ini berhasil menjadi media pembelajaran yang menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Game* Peta Buta Indonesia telah didistribusikan dan dapat diakses melalui <https://febrinafbr.itch.io/peta-buta-indonesia>.

Daftar Pustaka (2003 – 2024)