
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI MATERI RUKUN SHOLAT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *WATERFALL*

(Rezi Winda Saputri, 2023, 55 Halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi pada mata pelajaran PAI dengan materi rukun sholat. Game ini dibuat sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di SD Negeri 07 Pedamaran. Aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif tu alat bantu media pembelajaran bagi siswa. Metode yang digunakan dalam merancang dan membangun aplikasi menggunakan metode waterfall, terdiri dari lima tahap yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian aplikasi, bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Fitur kuis yang terdapat pada aplikasi pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan untuk evaluasi belajar siswa.

Kata kunci: Game Edukasi, Rukun Sholat, Metode Waterfall, Blackbox testing

DESIGN AND CONSTRUCTION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON EDUCATIONAL GAMES FOR RUKUN PRAYER MATERIAL
USING THE WATERFALL METHOD

(Rezi Winda Saputri, 2023, 55 Halaman)

ABSTRACT

This study aims to design and build game-based interactive learning media in PAI subjects with pillars of prayer material. This game was created as a learning medium for elementary school students at SD Negeri 07 Pedamaran. This educational game-based learning media application can be used as an alternative to learning media aids for students. The method used in designing and building applications using the waterfall method, consists of five stages, namely needs analysis, design, implementation, testing, and maintenance. Based on the results of application implementation and testing, that the application can run properly according to the required specifications, and can be used as a student learning medium. Quiz features contained in learning applications can be used as material for evaluating student learning.

Keywords: Educational Games, Pillars of Prayer, Waterfall Method, Blackbox testing