

# Implementasi Unity 2d Dalam Pembuatan Game Berbasis Android Untuk Anak Sd

Oleh:

Aga Dandi Prasetio,  
Mochamad Alfian Rosid  
Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2023

# Pendahuluan

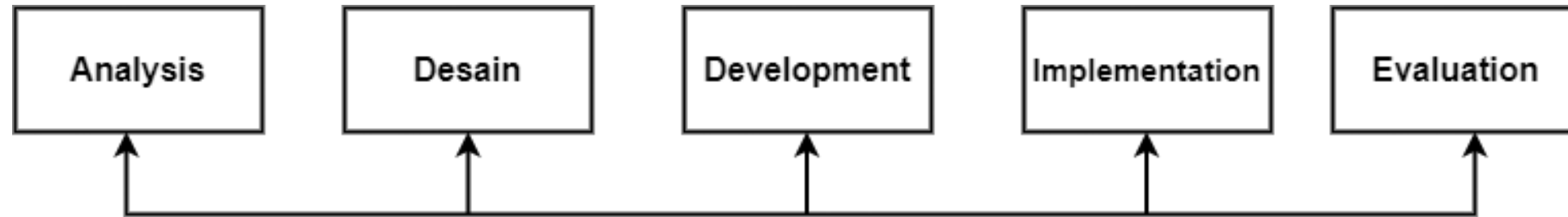
- memasuki era globalisasi baru yang lebih cepat dari yang diperkirakan. tidak hanya berdampak pada aspek makro ekonomi dan politik tetapi juga merambah aspek sosial budaya masyarakatnya. Maka kini seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin canggih, muncullah media baru (new media) untuk mencari informasi
- Salah satu bentuk dari media baru yang ada saat ini adalah Smartphone. tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Jadi, smartphone juga bisa menjadi media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seperti; Fotografer, Video grafer, Ilustrator, atau Bermain Game
- Di era modern saat ini game tidak hanya sebagai wahana permainan dan hiburan, game juga dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar. Belajar sambil bermain ternyata salah satu cara yang tepat untuk memberikan pelajaran kepada anak-anak agar tidak merasa jenuh saat belajar

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

**“ Bagaimana penerapan Unity 2D dalam Pembuatan Game Berbasis Android Untuk Anak SD? ”**

# Metode

## Metode ADDIE



### *Analysis*

*Analysis* adalah proses mendefinisikan masalah yang akan dijadikan sebuah penelitian dengan melakukan berbagai uji coba seperti, Identifikasi masalah , dan Solusi masalah .

### *Desain*

*Desain* adalah proses membuat *blue print* yang didapatkan setelah melakukan tahapan *Analisis*, pada tahapan ini berupa rancangan dari program yang dibuat.

### *Development*

*Development* adalah proses mewujudkan *blue print* yang telah dirancang sebelumnya menjadi sebuah produk aplikasi agar dapat digunakan oleh subjek uji .

### *Implementation*

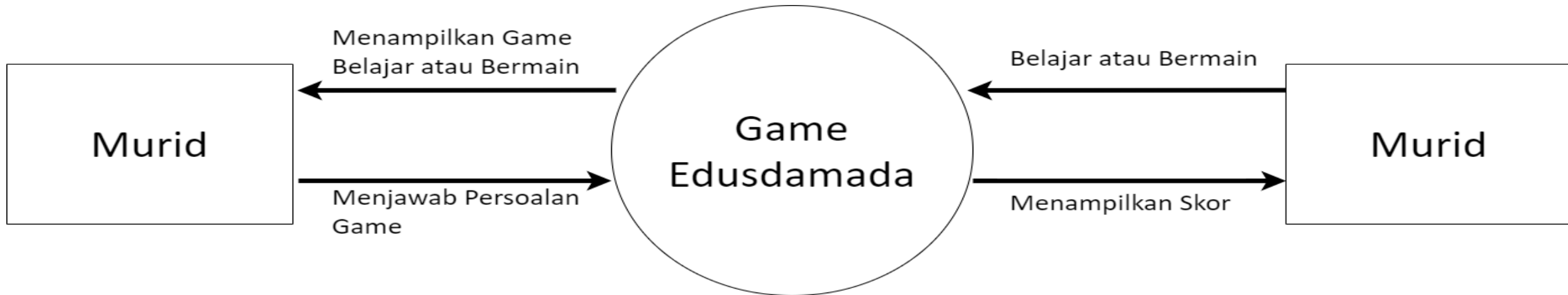
*Implementation* adalah proses menerapkan produk atau aplikasi yang telah dibuat kepada masyarakat atau subjek uji yang bertujuan untuk menguji produk atau aplikasi yang telah dibuat.

### *Evaluation*

*Evaluation* adalah proses melakukan *review* dari hasil uji yang diperoleh dari uji coba lapangan yang kemudian akan diolah dan dijadikan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif untuk menguji kelayakan produk yang telah dibuat.

# Metode

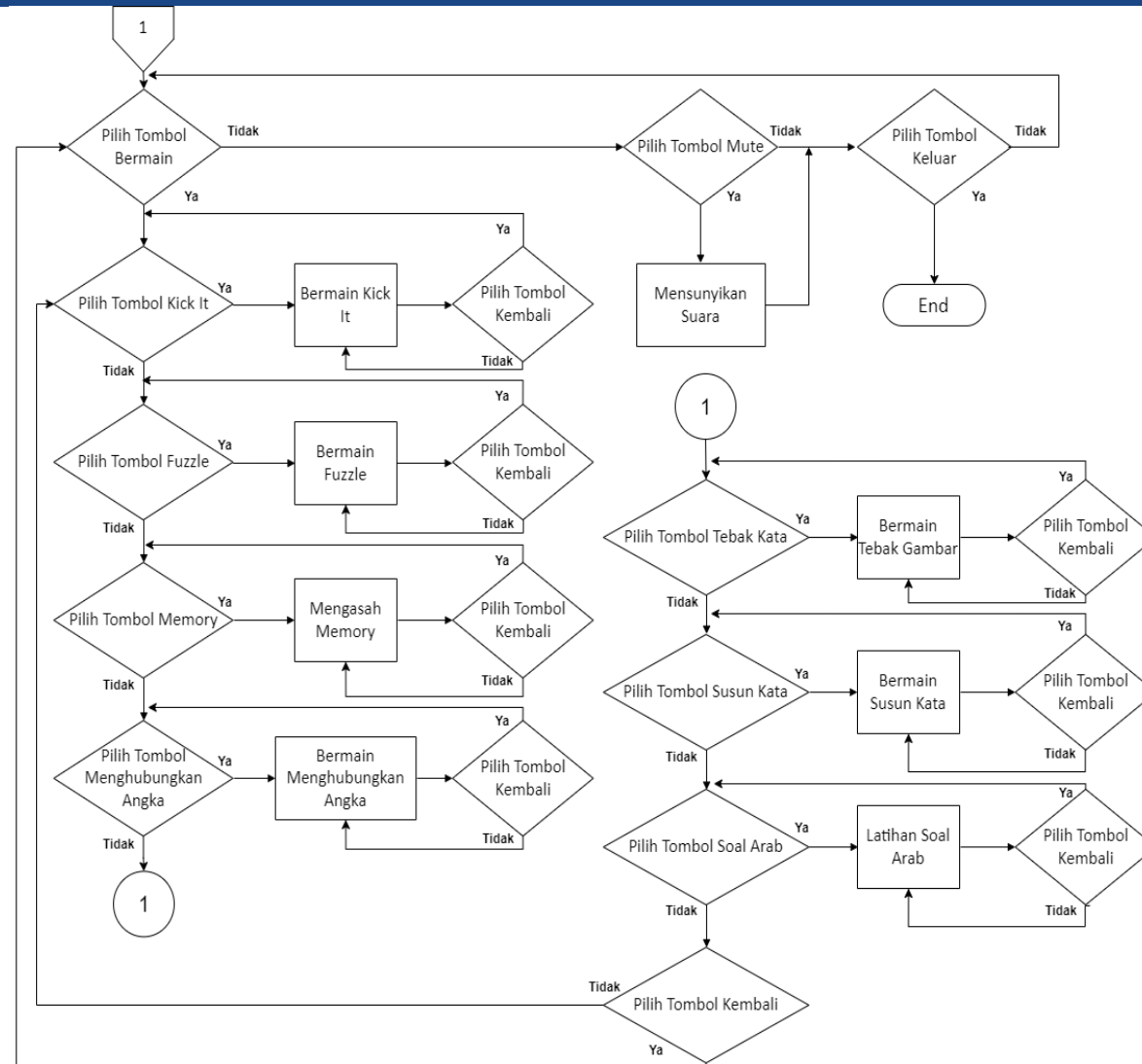
## Diagram Konteks





# Metode

## Flowchart



# Hasil

Tampilan Home



# Hasil

Tampilan Belajar



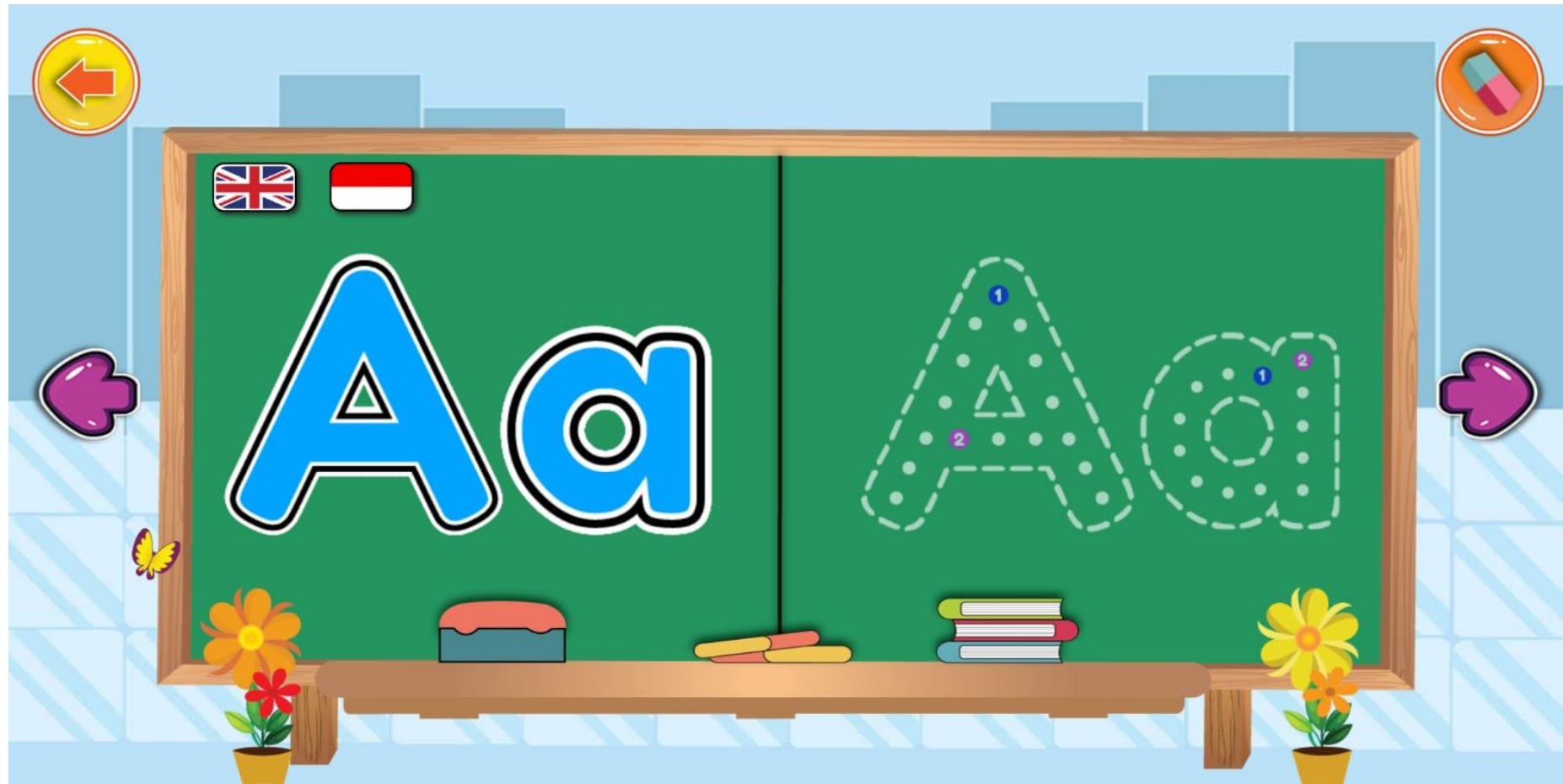
# Hasil

Tampilan Bermain



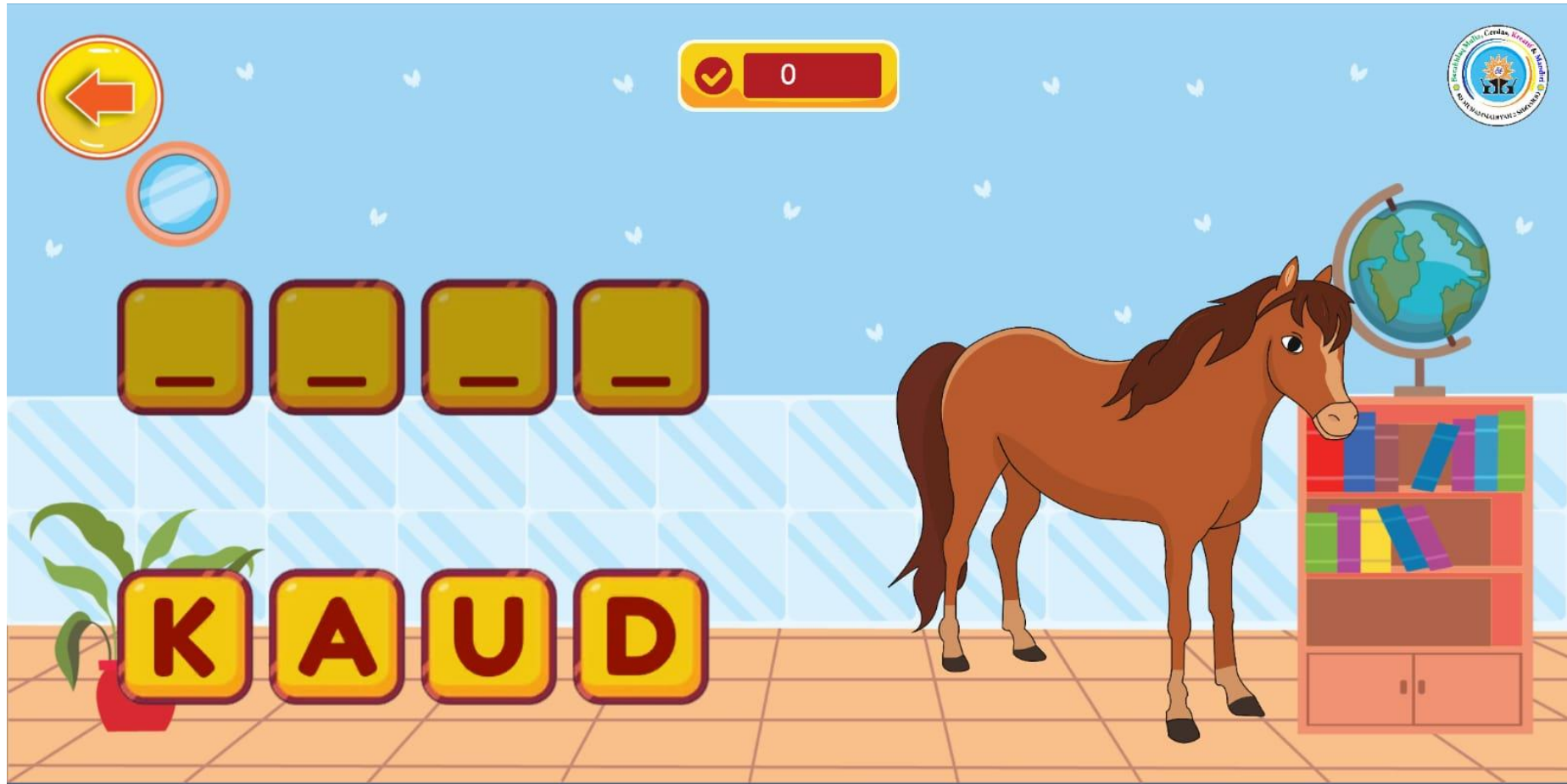
# Hasil

Tampilan Game Belajar



# Hasil

Tampilan Game  
Bermain

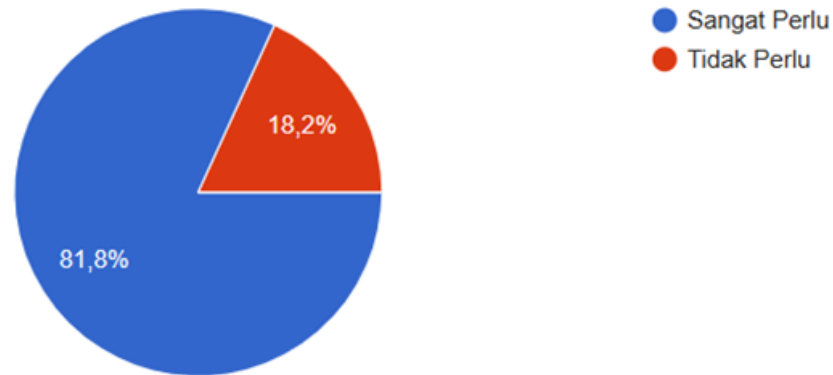


# Manfaat Penelitian

Apakah diperlukan Metode pembelajaran dengan game ?

Salin

32 jawaban



- Dari pengumpulan data hasil kuisisioner telah dibagikan penguji kepada anak sekolah dasar berumur 7 tahun, didapat beberapa gemar bermain games sekaligus Belajar, yaitu sebanyak 81,8%. sesudah didapat juga sebesar 45,5% menyatakan bahwa games ini menyenangkan untuk dimainkan. Walaupun gamesnya masih terdapat banyak kurangnya dari segi grafis maupun fitur dan efek yang didalamnya, dan semoga games ini kedepan bisa dibangun menjadi jauh lebih baik lagi.

# Referensi

- [1] N. Jurnal, P. Lucky, and T. Irawan, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI UNTUK PENGENALAN DASAR LOGIKA ALGORITMA BERBASIS MOBILE."
- [2] R. Widyastuti and L. S. Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 22, no. 1, 2020, doi: 10.31294/p.v22i1.7084.
- [3] R. Windawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [4] H. Sutrisno, "Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika," *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 2, 2020, doi: 10.26811/didaktika.v4i2.134.
- [5] R. Prabowo, M. J. Afroni, and O. Melfazen, "Aplikasi Game Edukasi Android Mengenal Bahasa Inggris 'Kids ABC' untuk Murid Tingkat Sekolah Dasar," *JTE (Jurnal Tek. Elektro Unisma)*, vol. 13, no. 1, 2021.
- [6] I. I. Purnomo, "APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [7] R. P. Zaini, Oktriza Melfazen, and Mohammad Jasa Afroni, "Game Edukasi Android PENGEMBANGAN APLIKASI SISWA SD TERHADAP BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI 'KIDS ABC,'" *J. Inform. Polinema*, vol. 7, no. 4, 2021, doi: 10.33795/jip.v7i4.536.
- [8] F. Hidayat and M. Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, 2021, doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- [9] C. Taurusta, Y. Findawati, and C. Cahyaning Astuti, "Penerapan Peran Karakter dan Poin Pada Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Game RPG (Role Playing Game) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Mahasiswa Informatika," *Fountain Informatics J.*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.21111/fij.v7i1.4715.
- [10] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, "GAME EDUKASI RPG MATEMATIKA," *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.

