

RINGKASAN

Perancangan dan Implementasi Game Edukasi Interaktif Senang Belajar Dalam Pengenalan Buah dan Hewan Untuk Siswa SD Kelas 1, Raihan Muhammad Iqbal, NIM E31230409, Tahun 2026, Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Lukie Perdanasari, S.Kom., M.T. (Dosen Pembimbing).

Pendidikan dasar merupakan fondasi awal bagi tumbuh kembang siswa. Namun minat belajar yang rendah serta kurangnya media pembelajaran interaktif menjadi tantangan dalam proses pembelajaran di Tingkat sekolah dasar khususnya siswa sekolah dasar kelas 1. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplentasikan game edukasi interaktif berbasis android *Senang belajar* guna membantu siswa sekolah dasar kelas 1 dalam mengenal manfaat buah dan habitat hewan secara menyenangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC)

yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: inisiasi (perumusan ide), pra-produksi (perancangan desain dan alur permainan), produksi (pengembangan aplikasi dan aset game), pengujian alpha dan beta (uji fungsi dan pengalaman pengguna), serta tahap rilis. Game dikembangkan menggunakan Unity 2D dan ditargetkan untuk pengguna usia 6–8 tahun (Kelas 1 SD) sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Fitur-fitur yang tersedia meliputi: tebak suara hewan, puzzle buah dan hewan, tebak bayangan buah, serta informasi tentang manfaat buah dan habitat hewan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi game edukasi yang layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran tambahan, yang mendukung pendekatan belajar yang menyenangkan dan sesuai perkembangan siswa usia dini.