

## **Abstrak**

**Nurbayu Sidik Kurniawan (12143693), Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2***

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, seperti sudah mendarah daging didalam diri manusia di era ini. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi sangat di butuhkan oleh manusia, dalam beberapa aspek sudah mengubah pola kehidupan manusia. Namun dibalik kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif bagi anak – anak pada era ini yang lebih asik bermain dengan *smartphone* ketimbang belajar, dalam hal ini penulis mengangkat sebuah tema untuk pembuatan *aplikasi game* berbasis *android* yang memadukan 2 unsur yaitu unsur permainan dan unsur pembelajaran yang nantinya tidak membuat anak – anak cepat merasakan bosan saat mengoperasikan aplikasi tersebut. Nantinya aplikasi ini dibuat menggunakan *Game Engine Construct 2*, kemudian untuk data yang dikumpulkan oleh penulis menggunakan metode observasi yaitu dengan mengambil data – data dari buku paket mata pelajaran ipa dan ips sekolah dasar. Adapun judul dari aplikasi game ini ialah “*Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Ilmu Pengetahuan Sosial*” yang nantinya diharapkan dapat menunjang pembelajaran dirumah dibawah bimbingan orang tua dan juga menjadi sebuah media belajar yang interaktif bagi anak.

**Kata Kunci : Aplikasi Game Edukasi, Pembelajaran Interaktif, IPA dan IPS**

## **Abstract**

***Nurbayu Sidik Kurniawan (12143693), Application of Educational Game of Natural Science and Social Sciences Based Android Using Construct 2***

*Along with advances in information and communication technology today, as already embedded in the human self in this era. Undoubtedly progress in the field of information and communication technology is needed by humans, in some aspects have changed the pattern of human life. But behind the advancement of information and communication technology there is a negative impact for children in this era who are more cool to play with smartphones, learning in this case the author raised the theme of making android game based applications that change the two elements of the game elements and learning elements will not be a child Quick Feel bored while app is on. Later this application is made by using Game Engine Build 2, then for data collected by the author using the method of observation is to retrieve data from the ipa textbooks and ips of primary school. The title of this game application is "Game Education Application of Natural Sciences and Social Science" which is expected to support home study under the guidance of parents and also become interactive learning media for children.*

***Keywords: Educational Game Application, Interactive Learning, Science and Social Studies***