

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA RENANG BERBASIS ANDROID DENGAN METODE MDLC

Oleh
Masido Sidauruk
NIM 20102261

Manfaat teknologi informasi pada bahan ajar untuk murid dinilai sangat membantu untuk memberikan materi pembelajaran khususnya pembelajaran di bidang olahraga renang. Renang merupakan olahraga yang diminati oleh banyak kalangan, dimulai dari yang usia dini hingga lanjut usia. *Game* edukasi menjadi salah satu media yang menjadi solusi untuk meningkatkan minatnya pembelajaran siswa atau murid renang, khususnya untuk Kelompok Umur (KU) 3 dan 4. KU 3 terdiri dari anak usia 11-12 tahun dan KU 4 terdiri dari anak dengan usia 10 tahun kebawah, yang masih butuh diberi arahan karena asyik sendiri dan dengan teman-temannya. Penelitian ini bertujuan sebagai sarana dalam memberikan pengetahuan dan juga menghibur para murid agar bisa lebih berkonsentrasi, dan juga memberikan kesan yang menarik pada saat kegiatan belajar mengajar antara murid dan pelatih. Rancang bangun *game* edukasi pada penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan 6 tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribusi*. Pengujian ini menggunakan blackbox dimana untuk memastikan permainan berfungsi dengan baik dan memberikan kesan yang menarik. Dengan audiens utama adalah Kelompok Umur (KU) 3 dan 4, tingkat penerimaan aplikasi telah ditetapkan sebesar 77%.

Kata Kunci: Renang, *Game* Edukasi, Kelompok Umur, *Multimedia Development Life Cycle*