

ABSTRAK

Albert Ferento. 2016. **IMPLEMENTASI CORONA GAME ENGINE UNTUK GAME EDUKASI “GALAXY OF SCIENCE” BERBASIS ANDROID**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT.

Kata Kunci : Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, *Game* Edukasi, Game Engine, Corona SDK, Android.

Teknologi yang berkembang saat ini mendorong proses pembelajaran untuk lebih menarik dan interaktif. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada jenjang Sekolah Dasar kelas enam yang melingkupi materi pelajaran serta memerlukan media atau sarana belajar yang tidak sekedar membantu siswa dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, dengan media diharapkan memberikan nilai tambah dalam proses belajar siswa. Salah satu media belajar Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa adalah *game* edukasi yang dibangun dengan memperhatikan cakupan kebutuhan materi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas enam Sekolah Dasar. Pada tahap perancangan *game* edukasi “Galaxy of Science” ini, sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan memperhatikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selanjutnya pada tahapan proses membangun *game* edukasi “Galaxy of Science” berbasis Android digunakan *engine* Corona SDK untuk memberikan kualitas visual yang menarik agar mampu meningkatkan minat siswa kelas enam Sekolah Dasar untuk belajar. Pertimbangan dipilihnya *game* edukasi berbasis Android karena hampir semua kalangan menggunakannya untuk beraktivitas, baik untuk melakukan pekerjaan, keperluan pendidikan ataupun sebagai sarana hiburan. Akhirnya pada pembangunan *game* edukasi “Galaxy of Science” berbasis Android ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam kapanpun dan di manapun.