

ABSTRAK

Halmiah Ika. 2023. Rancang Bangun Game Edukasi *Puzzle* Susun Kata Untuk Siswa Kelas IV pada SDN 012 Buntu Terpedo (dibimbing oleh Fajar Novriansyah Yasir dan Jumarniati)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi *puzzle* susun kata berbasis *Android* pada siswa kelas IV SDN 012 Buntu Terpedo. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) yang sudah dikembangkan berdasarkan kebutuhan sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Android* yaitu, *Concept* (konsep), *design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan materi), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), *Distribution* (distribusi). Aplikasi dirancang dengan menggunakan *construct 2* dan *Adobe photoshop CS6*. Aplikasi dirancang dan dibangun dengan menggunakan *Audacity* dan *Format factory*. Aplikasi ini menyajikan *game* edukasi susun kata kepada pengguna, yang dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SDN 012 Buntu Terpedo. Hasil pengujian fungsional aplikasi dimana hasil pengujian semua fitur pada menu utama dan fungsi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan data hasil respon siswa nilai akhir yang didapat adalah 3.7 yang berarti untuk penilaian sistem masuk dalam kategori sangat baik.

Kata kunci: Game Edukasi, *Android*, *Research and Development*,