

ABSTRAK¹⁾

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI BENCANA ALAM MENGUNAKAN METODE MDLC “*MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*”

(Studi Kasus Bagi Siswa Sekolah Dasar)²⁾

Oleh

INTAN SOFIATUN NISYA

Game edukasi mengenai bencana alam di Indonesia, sebagai penyediaan sarana pembelajaran agar menumbuhkan minat anak untuk belajar pengetahuan dan upaya tanggap darurat terhadap bencana alam, melalui *game* digital yang membuat anak senang serta mudah memahami materi. Dalam pembuatan *Game* Edukasi Bencana Alam ini mengimplementasikan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*). Berhasil dibuat “*Game* Edukasi Bencana Alam (Studi Kasus Bagi Siswa Sekolah Dasar)” berbasis multimedia sebagai media edukasi bencana alam yang merupakan suplemen atau pelengkap materi terkait bencana alam di Indonesia.

Kata kunci : Indonesia, agar, minat, multimedia