

## ABSTRAK

### **Aditya Gregg. 2020. Pengembangan *Game* Edukasi “Mari Bersiap Hadapi Bencana” Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Construct 2***

Kesiapan masyarakat Indonesia terhadap bencana alam sangat minim. Hal ini bisa dilihat dari minimnya pemahaman masyarakat tentang bencana alam dan tindakan apa yang harus dilakukan saat terjadi bencana alam. Kondisi tersebut tidak boleh dibiarkan terus menerus terjadi tanpa adanya suatu upaya terencana dan tepat guna. Jadi diperlukan media bagi masyarakat yang memuat informasi mengenai kesiapsiagaan terhadap bencana alam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi yang layak dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media. *Game* edukasi mari bersiap hadapi bencana dirancang untuk menanamkan nilai kesiapsiagaan terhadap bencana alam.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Four D* (4-D) yang merupakan singkatan dari *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Uji kelayakan produk dilakukan melalui ahli materi dan validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 10 orang siswa SMA di kota Padang. Alat pengumpulan data berupa angket, dokumentasi dan format penilaian.

Proses pengembangan *game* edukasi terdiri dari empat tahapan, tahap pertama adalah pendefinisian yang mencakup analisis kebutuhan yang mengacu pada fenomena yang terlihat dalam masyarakat yaitu masyarakat yang kurang tanggap dalam menghadapi bencana alam dan masyarakat yang gemar bermain *game*, dan analisis konten berisi tindakan yang harus dilakukan sebelum, sesaat, dan sesudah terjadinya bencana gempa bumi. Tahap kedua adalah perancangan *game* edukasi sesuai dengan hasil yang telah didapatkan dari analisis kebutuhan dan analisis konten, perancangan berupa *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ketiga adalah pengembangan *game* edukasi sesuai dengan rancangan yang telah didapat pada tahap perancangan. Tahap keempat adalah penyebaran *game* edukasi yang telah dikembangkan, disebarkan melalui *link google drive* agar bisa menjangkau pengguna secara luas. Hasil uji kelayakan produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi disimpulkan bahwa materi *game* edukasi berada pada kategori “Sangat Sesuai”, untuk aspek media disimpulkan bahwa media *game* edukasi berada pada kategori “Sangat Layak” yang dilihat dari karakter, kelengkapan program, dan fitur tambahan. Angket praktikalitas yang disebarkan kepada siswa SMA menyimpulkan bahwa *game* edukasi “Sangat Praktis”.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Game Edukasi, Bencana Alam, Construct 2*