

ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar di SMP Maitreyawira di Kota Batam bergantung pada aplikasi Online saat ini, pengaruh *Covid-19* memaksa seluruh Tenaga Pendidik dan Peserta Didik untuk masuk ke dunia teknologi untuk dapat melanjutkan proses belajar mengajar. dikarenakan fasilitas yang terbatas, metode pembelajaran yang digunakan juga ikut terbatas, akibatnya metode pembelajaran terasa monoton (berulang-ulang) yang menjadikan peserta didik terasa bosan dan akhirnya menurunkan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik menggunakan Game Edukasi berbasis Android dan menguji kelayakan dari Game tersebut. Proses pembuatan Game Edukasi ini menggunakan Game Engine *Unity 2D* untuk pengembangannya, *Firebase* sebagai penyimpanan database *user/pengguna*, dan *Adobe Illustrator* untuk pembuatan desain dalam Game Edukasi. Metode analisis dan pengumpulan data menggunakan Metode Kuantitatif Teknik *Survey* yaitu Kuesioner dan Wawancara. Hasil pengujian kuesioner Game Edukasi menunjukkan bahwa game mampu untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan hasil penjumlahan nilai akhir dari penilaian presentase adalah 78,89%, dan hasil kesimpulan dari wawancara oleh tenaga pendidik yaitu game Edukasi “Layak” untuk menjadi metode pembelajaran terutama di Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 SMP Maitreyawira di Kota Batam.

Kata Kunci: *Unity, Firebase, Adobe Illustrator, Game Edukasi*

ABSTRACT

Teaching and learning activities at Maitreyawira Junior High School in Batam depend on current online applications, the influence of Covid-19 forces all Educators and Students to enter the world of technology to be able to continue the teaching and learning process. Due to limited facilities, the learning methods used are also limited, as a result, the learning method feels monotonous (repeatedly) which makes students feel bored and ultimately lowers students' learning enthusiasm. This study aims to develop a learning method that can increase students' enthusiasm for learning using Android-based educational games and test the feasibility of the game. The process of making this Educational Game uses Game Engine Unity 2D for its development, Firebase as a user database storage, and Adobe Illustrator for design creation in Educational Games. Methods of analysis and data collection using Quantitative Survey Techniques Method, namely Questionnaires and Interviews. The test results of the Educational Game questionnaire show that the game is able to increase students' learning enthusiasm with the sum of the final score from the percentage assessment is 78.89%, and the conclusion from interviews by educators is the "Decent" Educational game to be a learning method, especially in learning Indonesian 7th grade of Maitreyawira Junior High School in Batam.

Keywords: *Unity, Firebase, Adobe Illustrator, Educational Game*