

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Sebuah game edukasi etika berbasis android bernama “Nisa dan Nasa” dengan menggunakan metodologi *Game Development Life Cycle Arnold Hendrick’s*. Permainan ini mengajarkan anak untuk membuat keputusan mana yang baik dan mana yang salah, nantinya di akhir permainan dapat memunculkan skor jumlah akhir. Game ini berupa game edukasi interaktif 2D yang akan digunakan pada SDS Telkom Bandung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi Nisa dan Nasa dapat berjalan dengan baik.

Kata kunci: permainan edukasi, pengembangan game, etika

Keyword: game education, game development, ethic