

Perancangan Aplikasi Pengenalan Game Tentang Icon Kota Menggunakan Construct Pada SDN Patra Manggala 2

Harfi Fajrianto¹, Abdul Halim², Rudianto³

^{1,2,3} Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa, Kota Serang - Banten, Indonesia

Email: *¹harfiv85@gmail.com, ²a.halimkom@gmail.com ³rudianto@binabangsa.ac.id

Email Penulis Korespondensi: harfiv85@gmail.com

Article History:

Received Jul 25th, 2025

Revised Aug 11th, 2025

Accepted Aug 30th, 2025

Abstrak

Pembelajaran mengenai ikon-ikon kota di sekolah dasar seringkali kurang menarik karena hanya disampaikan melalui media konvensional seperti buku atau gambar statis, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang memahami materi. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan ikon kota yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dalam tahap desain, digunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) untuk merancang alur interaksi aplikasi, serta dibuat tampilan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menampilkan materi pengenalan ikon kota yang dilengkapi dengan gambar dan kuis interaktif pilihan ganda. Berdasarkan pengujian blackbox, semua tombol dan fitur dalam aplikasi berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Selain itu, uji coba pengguna (user testing) menunjukkan respon positif dari siswa dan guru dengan penilaian aplikasi dalam kategori "baik", sehingga aplikasi ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

Kata Kunci : Aplikasi Interaktif, Game Edukasi, Ikon Kota, MDLC, Media Pembelajaran

Abstract

Learning about city icons in elementary schools is often less interesting because it is only delivered through conventional media such as books or static images, so students tend to quickly get bored and do not understand the material. To overcome this problem, this study aims to develop an interactive learning media application for introducing city icons that can help students learn in a more interesting and understandable way. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In the design stage, UML (Unified Modeling Language) modeling is used to design the application interaction flow, and a simple and user-friendly interface is created. The results show that the application successfully displays material on introducing city icons equipped with images and interactive multiple-choice quizzes. Based on black box testing, all buttons and features in the application function well according to their functions. In addition, user testing showed a positive response from students and teachers with the application rating in the "good" category, making this application effective for use as an alternative learning medium in elementary schools.

Keyword : Interactive Applications, Educational Games, City Icons, MDLC, Learning Media

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan perangkat pintar dan akses internet yang semakin luas. Berbagai sumber belajar kini dapat diakses dengan mudah, mulai dari artikel ilmiah, video pembelajaran, hingga aplikasi interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar siswa [1]. Kemajuan ini tentunya menjadi peluang untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, salah satu contohnya adalah pengenalan icon-icon kota di Indonesia yang dapat memperkaya wawasan siswa tentang keragaman budaya nasional, sehingga dapat memupuk rasa bangga dan kecintaan terhadap tanah air.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SDN Patra Manggala 2, pembelajaran pengenalan ikon kota Indonesia masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media cetak yang kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami makna dari ikon-ikon kota yang dipelajari. Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Seiring dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan, pengembangan media pembelajaran berbasis visual menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung kurang menarik bagi siswa sekolah dasar [2]. Media digital interaktif yang menampilkan ikon-ikon kota Indonesia tidak hanya akan memberikan informasi faktual, tetapi juga menyajikannya dalam bentuk visual yang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa [3]. Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak lagi hanya berpusat pada hafalan, melainkan mendorong pemahaman mendalam terhadap nilai sejarah, budaya, serta identitas lokal yang melekat pada setiap ikon kota. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan karakter generasi digital masa kini, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi [4].

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Julyananda (2022) berhasil merancang media pembelajaran matematika dengan metode MDLC berbasis Construct 2 yang terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa [5]. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Mehang, Rada, dan Sitaniapessy (2023) melalui pengembangan game edukasi pengenalan motif kain tenun Sumba Timur berbasis budaya lokal, yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal [6]. Selaras dengan itu, Syafii dan Haryono (2022) mengembangkan game edukasi Asmaul Husna serta nama-nama Nabi menggunakan metode *eXtreme Programming*, yang terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang edukatif sekaligus menyenangkan bagi anak-anak [7]. Sementara itu, penelitian Harahap et al. (2023) memperkuat bukti efektivitas Construct 2 dengan mengembangkan media pembelajaran informatika berbasis game edukasi bagi siswa SMP, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan adaptif [8]. Sejalan dengan temuan-temuan tersebut Sapitri dan Suriani (2025) menegaskan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa SD secara konsisten, berdasarkan penelitian kuantitatif yang valid dan relevan untuk pendidikan dasar saat ini [9].

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa pemanfaatan Construct 2 dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai tingkat pendidikan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokusnya pada pengenalan ikon kota di Indonesia sebagai materi pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, yang belum banyak diangkat dalam bentuk game edukasi. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan Construct 2 dengan pendekatan desain yang sederhana namun efektif agar dapat dengan mudah digunakan oleh siswa SDN Patra Manggala 2.

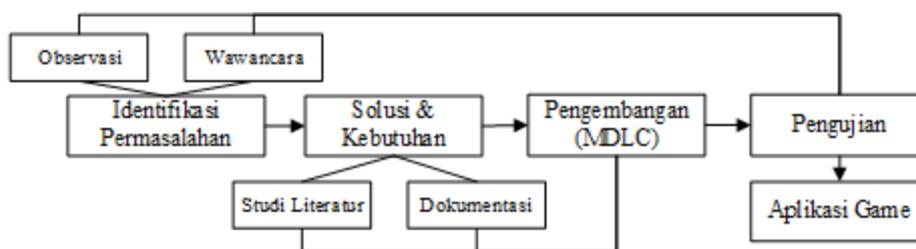
Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi pengenalan ikon kota berbasis game edukasi menggunakan Construct 2 yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa, menumbuhkan minat belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, penelitian ini diharapkan pula tidak hanya membantu siswa memahami sejarah dan ikon kota di Indonesia dengan cara yang interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru memiliki media alternatif yang lebih kreatif dan efektif dalam menyampaikan materi, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mudah diingat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Multimedia *Development Life Cycle (MDLC)* karena sesuai untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital [10]. Model MDLC dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi produk. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan ikon kota Indonesia pada siswa kelas IV SDN Patra Manggala 2, dengan tujuan menghasilkan media digital yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Adapun tahapan penelitian mengacu pada enam langkah utama dalam MDLC, yaitu [11]:

1. Konsep (*Concept*): Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan penentuan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru di SDN Patra Manggala 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual untuk memahami ikon kota Indonesia secara mendalam.
2. Perancangan (*Design*): Perancangan dilakukan dengan menyusun storyboard, struktur navigasi, dan sketsa antarmuka media. Desain dibuat menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.
3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*): Bahan-bahan seperti gambar ikon kota, narasi audio, ilustrasi, serta materi pendukung dikumpulkan dari sumber-sumber terpercaya. Materi ini diseleksi agar relevan dengan konteks budaya Indonesia dan mudah dipahami siswa.
4. Pembuatan Produk (*Assembly*): Pada tahap ini dilakukan pengembangan media menggunakan software Construct 2, sesuai dengan konsep dan desain yang telah dibuat. Fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan visualisasi 2D ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Uji Coba (*Testing*): Uji coba dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox* dan *user test* guna mengevaluasi kelayakan aplikasi, desain, dan fungsionalitas. Selanjutnya, dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IV untuk menguji efektivitas dan keterlibatan siswa terhadap media.
6. Distribusi (*Distribution*): Produk final media pembelajaran interaktif dipublikasikan dalam bentuk aplikasi digital yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Evaluasi tambahan dilakukan untuk memperoleh masukan dalam pengembangan lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuisioner. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk respon guru dan siswa terhadap media, serta kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media [12]. Gambar 1 di bawah ini merupakan ilustrasi dari langkah-langkah penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Langkah Langkah Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan dengan menguraikan tahapan perancangan aplikasi game pengenalan ikon kota. Melalui pembahasan analisis, desain, implementasi, dan pengujian, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa SDN Patra Manggala 2.

3.1 Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan pengguna, serta merancang solusi yang sesuai dengan tujuan penelitian [13]. Analisis ini berfokus pada kondisi pembelajaran di SDN Patra Manggala 2, dan hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik, berbasis visual, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui teknologi digital. Dari hasil pengamatan awal, pembelajaran pengenalan ikon kota Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan buku teks. Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan, kurang tertarik, dan kesulitan memahami informasi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan game edukasi berbasis Construct 2 yang memadukan unsur hiburan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Berikut adalah identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan solusi yang ditawarkan:

Tabel 1. Analisis Permasalahan, Kebutuhan, dan Solusi

Identifikasi Permasalahan	Analisis Kebutuhan	Solusi
Media pembelajaran konvensional (buku teks/gambar statis) kurang menarik bagi siswa SD, sehingga siswa cepat bosan.	Dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang memiliki tampilan visual menarik, animasi, serta elemen multimedia (gambar, teks, suara).	Mengembangkan game edukasi interaktif berbasis Construct 2 dengan desain visual cerah, animasi sederhana, dan audio narasi untuk memperkuat pemahaman materi.

Siswa kurang mengenal ikon-ikon kota Indonesia karena keterbatasan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Minimnya penggunaan teknologi pembelajaran berbasis multimedia di SDN Patra Manggala 2, padahal siswa sudah terbiasa dengan perangkat digital.

Pembelajaran cenderung kurang interaktif, guru dominan menyampaikan materi secara satu arah.

Kurangnya media pembelajaran yang menggabungkan hiburan dengan pendidikan sehingga siswa kurang termotivasi.

Materi pengenalan ikon kota perlu disajikan dengan cara yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.

Diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang ramah pengguna, mudah diakses di perangkat Android, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Dibutuhkan media yang memungkinkan siswa lebih aktif melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran.

Media harus dirancang untuk memadukan unsur hiburan (fun) dengan konten edukasi (education) agar siswa lebih termotivasi belajar.

Menyediakan fitur materi dan quiz interaktif di dalam game, seperti tebak gambar, puzzle, atau susun kata terkait ikon kota Indonesia.

Merancang aplikasi game interaktif berbasis Construct 2 yang dapat diinstal di perangkat Android serta diintegrasikan dengan pembelajaran di kelas.

Game edukasi akan dilengkapi menu utama, materi, quiz interaktif, dan profil yang memberi ruang eksplorasi siswa.

Mengembangkan edutainment game, dengan kombinasi animasi ringan, musik riang, dan tantangan sederhana.

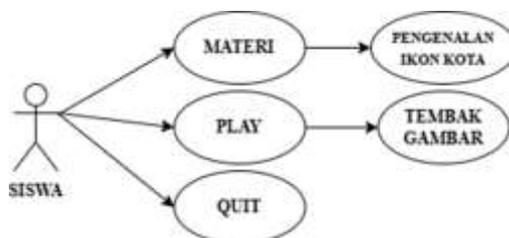
Sumber: Pengolahan Data Penelitian tahun 2025

3.2 Perancangan Aplikasi (*Applications Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat rancangan awal sistem yang akan dibangun, meliputi perancangan alur interaksi, struktur navigasi, serta desain antarmuka aplikasi game edukasi pengenalan ikon-ikon kota. Pada tahap ini, digunakan pendekatan UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan interaksi sistem dengan pengguna [14], serta perancangan tampilan antarmuka yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

a. Use Case Diagram

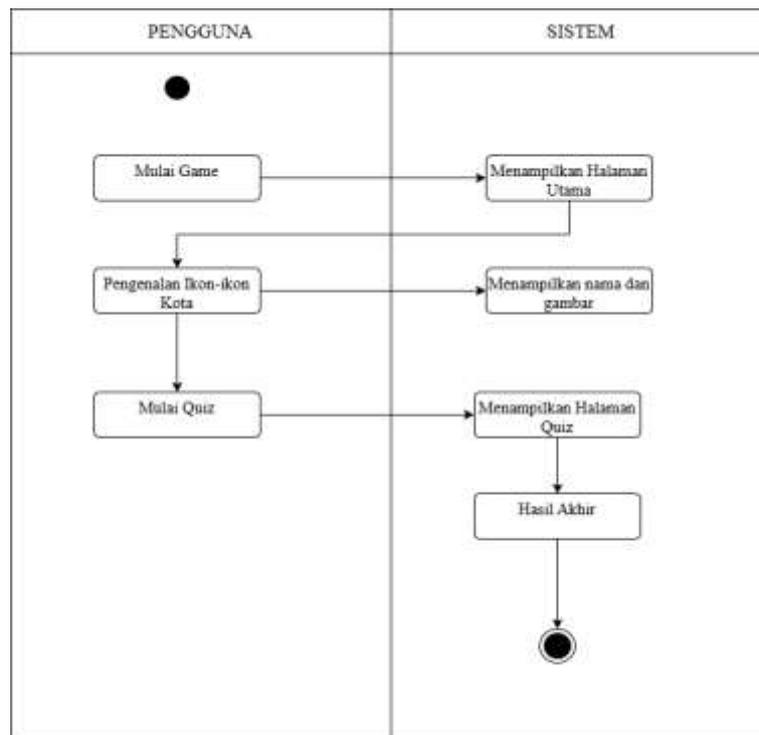
Use Case Diagram menggambarkan hubungan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem [15]. Pada game edukasi pengenalan ikon-ikon kota ini, aktor utama adalah siswa, sedangkan sistem adalah aplikasi game edukasi.



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi

b. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas atau langkah-langkah proses pada aplikasi [16].

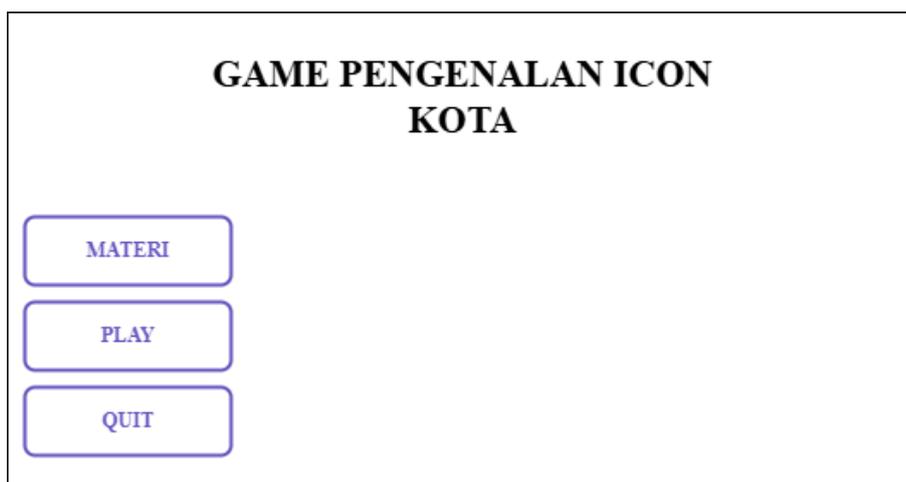


Gambar 3. Activity Diagram Aplikasi

3.3 Perancangan dan Implementasi Aplikasi

Perancangan tampilan (*User Interface Design*) dibuat agar menarik, sederhana, dan mudah digunakan oleh siswa SD[17]. Yang terdiri dari:

- 1) Menu utama yang terdiri dari tiga tombol utama, yaitu Materi, Play, dan Quit. Tombol Materi akan membawa pengguna ke halaman pengenalan ikon kota, tombol Play menuju ke game kuis interaktif, sedangkan tombol Quit digunakan untuk keluar dari aplikasi.

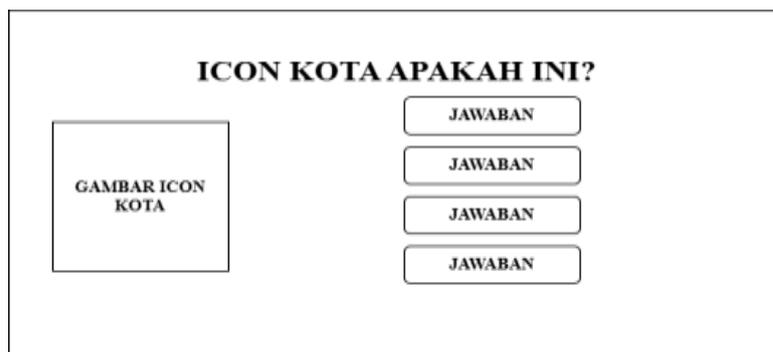


Gambar 4. Rancangan Menu Utama Aplikasi



Gambar 5. Tampilan Layar Menu Utama Aplikasi

- 2) Menu *play game* menyajikan soal pilihan ganda tentang ikon kota, di mana siswa memilih jawaban yang benar, dan sistem otomatis memberikan skor berdasarkan jawaban tersebut.

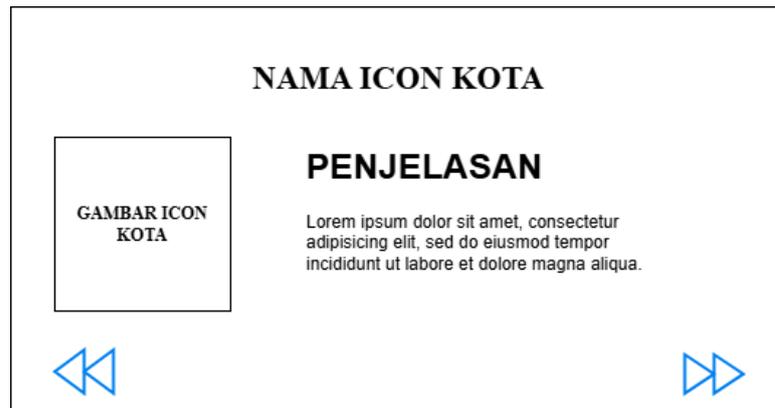


Gambar 6. Rancangan Menu Play



Gambar 7. Tampilan Layar Menu Play Game

- 3) Menu materi berisi informasi mengenai ikon kota, termasuk sejarah, asal-usul, serta deskripsi setiap ikon, yang disajikan dengan gambar dan teks sederhana agar mudah dipahami oleh siswa

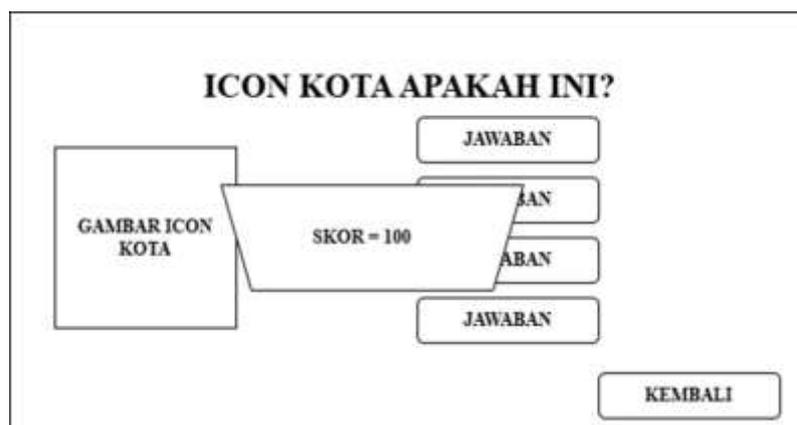


Gambar 8. Rancangan Menu Materi



Gambar 9. Tampilan Layar Menu Materi

- 4) Tampilan Pop-Up Skor Akhir menampilkan hasil skor siswa setelah semua soal berhasil diselesaikan dan dilengkapi dengan tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 10. Rancangan Pop-up Skor Akhir



Gambar 11. Tampilan Layar Pop-up Skor Akhir

3.4 Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilakukan setelah proses pembuatan aplikasi selesai untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berjalan dengan baik tanpa error serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan mengamati apakah setiap fitur berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian ini melibatkan siswa SDN Patra Manggala 2 sebagai pengguna untuk melihat sejauh mana aplikasi dapat digunakan dengan mudah serta mendukung pemahaman materi. Selain itu, pengujian dilakukan pada *User Interface* (UI) untuk memastikan tampilan, tombol, serta navigasi dalam aplikasi dapat berfungsi dengan benar.

a. Pengujian Blackbox

Metode *Blackbox Testing* digunakan untuk menguji fungsi aplikasi tanpa melihat kode program [18]. Fokus pengujian ada pada input (tombol atau interaksi) dan *output* (respon aplikasi). Pengujian dilakukan terhadap setiap tombol utama, navigasi halaman, dan mekanisme kuis, termasuk validasi penilaian skor. Di bawah ini hasil pengujian terhadap aplikasi yang di rancang.

Tabel 2. Hasil Pengujian Tombol Game Aplikasi

Tombol	Fungsi	Hasil
Play	Masuk ke menu game	Berhasil
Materi	Kembali ke halaman materi	Berhasil
Kembali	Kembali ke halaman sebelumnya	Berhasil
Next	Menuju ke halaman selanjutnya	Berhasil
A,B,C,D	Menjawab soal pilihan ganda	Berhasil
Quit	Keluar dari aplikasi	Berhasil

Sumber: Pengolahan Data Penelitian tahun 2025

b. Hasil Pengujian Blackbox

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua tombol dan fitur bekerja sesuai harapan. Berikut rincian skenario pengujian.

Tabel 3. Hasil Pengujian Blackbox

Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menekan tombol Play, Materi, dan Quit	Tombol ditekan	Sistem menampilkan halaman sesuai tombol yang dipilih	Sesuai Harapan
Menekan jawaban benar pada kuis	Menekan jawaban benar	Sistem menambah poin dan melanjutkan ke soal berikut	Sesuai Harapan
Menekan jawaban salah pada kuis	Menekan jawaban salah	Sistem tidak menambah poin dan tetap pada soal tersebut	Sesuai Harapan

Sumber: Pengolahan Data Penelitian tahun 2025

c. Uji Coba Pengguna (User Testing)

Selain pengujian fungsional dengan metode *blackbox testing*, dilakukan pula uji coba pengguna untuk menilai kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, dan tingkat pemahaman materi yang disajikan [19]. Uji coba ini melibatkan sekelompok siswa SDN Patra Manggala 2 yang menjadi target pengguna aplikasi. Pada tahap ini, siswa diminta mencoba seluruh fitur aplikasi, mulai dari membaca materi, memainkan kuis interaktif, hingga melihat skor akhir. Setelah mencoba,

siswa memberikan tanggapan terkait kemudahan navigasi, kejelasan materi, serta tingkat keseruan permainan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi dapat dipahami dengan baik oleh siswa, navigasi berjalan lancar, dan kuis dinilai menarik serta membantu mereka mengingat informasi tentang ikon kota.

Selain itu, guru kelas turut memberikan masukan mengenai kelengkapan materi dan efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran tambahan. Secara keseluruhan, aplikasi dinilai layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan minor seperti penambahan ilustrasi yang lebih berwarna agar lebih menarik perhatian siswa.

Tabel 4. Uji Coba Pengguna (User Testing)

Aspek yang Diuji	Hasil Uji	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	Baik	Siswa dapat menggunakan aplikasi tanpa kesulitan.
Tampilan Antarmuka	Baik	Desain sederhana dan menarik bagi siswa SD.
Pemahaman Materi	Baik	Materi ikon kota mudah dipahami oleh siswa.
Respon Tombol/Interaksi	Berfungsi	Semua tombol (Play, Materi, Quit, dll.) berfungsi dengan baik.
Kualitas Kuis Interaktif	Baik	Soal kuis jelas, skor muncul sesuai jawaban
Kepuasan Pengguna	Baik	Guru dan siswa merasa aplikasi membantu pembelajaran.

Sumber: Pengolahan Data Penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, baik melalui metode *blackbox testing* maupun uji coba pengguna, aplikasi media pembelajaran pengenalan ikon kota dinyatakan berjalan sesuai dengan fungsinya. Seluruh tombol seperti *Play*, *Materi*, *Quit*, *Next*, dan pilihan jawaban kuis berfungsi dengan baik sesuai skenario pengujian. Uji coba pengguna yang melibatkan siswa SDN Patra Manggala 2 juga menunjukkan bahwa aplikasi mudah dipahami, tampilan antarmuka sederhana dan menarik, serta kuis interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Guru kelas memberikan masukan positif terhadap aplikasi ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi media pembelajaran pengenalan ikon kota untuk siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil dirancang dan dibangun sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menyediakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi ini memuat materi pengenalan ikon kota yang disajikan dengan gambar dan teks sederhana sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Dari hasil pengujian *blackbox*, seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai fungsinya, mulai dari tombol navigasi (*Play*, *Materi*, *Quit*, *Next*, *Kembali*) hingga kuis interaktif dengan sistem penilaian otomatis. Pengujian uji coba pengguna (*user testing*) menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa mengalami kesulitan berarti. Tampilan antarmuka dinilai sederhana dan menarik, materi pembelajaran mudah dipahami, serta kuis interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap kualitas aplikasi, dengan penilaian keseluruhan yang termasuk dalam kategori "baik". Dengan demikian, aplikasi media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif sarana pendukung pembelajaran pengenalan ikon kota yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya, kepada dosen pembimbing atas bimbingan serta arahan yang diberikan selama proses penelitian, dan kepada pihak SDN Patra Manggala 2 beserta siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam pengujian aplikasi ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ali, S. D. Fenica, W. Aini, and A. F. Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, Mar. 2025.
- [2] C. D. Rahmani, Adrias, and F. Suciana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. Dan Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 268–278, Mar. 2025, doi: <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>.
- [3] Y. Andriyani, N. Safitri, and Y. Yuniar, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 04, Art. no. 04, Nov. 2024, doi: [10.23969/jp.v9i04.18339](https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339).

- [4] H. Elmi, Ambiyar, Y. Huda, and D. Novaliendry, "The Role of Information and Communication Technology in Interactive Learning," *J. SAINTIKOM J. Sains Manaj. Inform. Dan Komput.*, vol. 23, no. 1, pp. 193–203, Feb. 2024.
- [5] M. A. Julyananda, T. Yulianti, and D. Pasha, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 366–375, Sept. 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2416.
- [6] M. M. Mehag, Y. Rada, and D. A. Sitaniapessy, "Perancangan Game Edukasi 2D Pengenalan Motif Kain Tenun Ikat Sumba Timur Menggunakan Construct 2," *J. Inov.*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, July 2023, doi: 10.58300/inovatif-wira-wacana.v2i1.329.
- [7] A. Syafii and W. Haryono, "Penerapan Extreme Programming Pada Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna, Sifat Allah dan Nama Nabi Menggunakan Construct 2," vol. 3, no. 1, 2022.
- [8] S. N. Harahap, R. Okra, H. A. Musril, and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di SMP 2 Bukit Tinggi," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, Art. no. 3, Nov. 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7248.
- [9] S. Sapitri and A. Suriani, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Pragmatik J. Rumpun Ilmu Bhs. Dan Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 282–292, June 2025, doi: 10.61132/pragmatik.v3i3.1844.
- [10] D. Nurfitrianda, S. Auliana, B. R. S. Permana, A. Rohman, and A. Munawir, "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 1 SDN Saruni 2 Pandeglang Berbasis Construct 2," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, Art. no. 1, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i1.12417.
- [11] S. Purwanti, R. Astuti, J. Jaja, and R. Rakhmayudhi, "Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System," *Bp. Int. Res. Crit. Inst.-J. BIRCI-J.*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2022, doi: 10.33258/birci.v5i1.3856.
- [12] R. Maulana, M. Darip, and B. R. S. Permana, "Rancang Bangun Edufarm Sebagai Media Interaktif Untuk Pembelajaran Secara Daring menggunakan Construct 3," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 3, Art. no. 3, May 2025, doi: 10.36040/jati.v9i3.13386.
- [13] M. Darip, "Desain dan Implementasi Sistem Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web," *INFOTECH J.*, vol. 11, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2025, doi: 10.31949/infotech.v11i1.12976.
- [14] M. Darip and B. R. S. Permana, "Analysis and Design of a Sales Application System for Micro-Scale Grocery Stalls," *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 11–20, May 2024, doi: 10.52435/jaiit.v6i1.536.
- [15] M. Masyhuri and D. Darip, "Analisis Dan Desain Aplikasi Perpustakaan Untuk Transformasi Pembelajaran Di SMK Malnu Menes," *BETRIK*, vol. 16, no. 01, pp. 11–24, June 2025, doi: 10.36050/ag0s0c52.
- [16] M. Darip and S. Auliana, "Optimalisasi Penjualan Dengan Aplikasi Web Berbasis Codeigniter Pada Toko Kelontong," *J. Teknol. Inf. DAN Komun.*, vol. 15, no. 2, pp. 232–244, Sept. 2024, doi: 10.51903/jtikp.v15i2.860.
- [17] K. N. P. Oula, B. R. S. Permana, S. Auliana, and S. Sunardi, "Development of Basic Mathematics Educational Game Based on Construct 3 as an Effective Interactive Learning Solution," *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 6–16, June 2024, doi: 10.35877/jetech2631.
- [18] M. Yansyah, M. Darip, and A. Sapaatullah, "Transformasi Digital Penerimaan Siswa Baru di SDN Ragas I Berbasis Framework Laravel," *J. Ris. Dan Apl. Mhs. Inform. JRAMI*, vol. 6, no. 02, Art. no. 02, Apr. 2025, doi: 10.30998/jrami.v6i02.11176.
- [19] M. Darip and A. Sapaatullah, "Rancang Bangun Aplikasi Perjalanan Dinas Guna Meningkatkan Efisiensi dan Optimalisasi Administrasi," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 19, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2025, doi: 10.33998/mediasisfo.2025.19.1.2033.