

**MEDIA PEMBELAJARAN
PERUBAHAN WUJUD PADA ZAT**

Oleh

Gusti Ngurah Mahayasa, NIM 1905021003

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis 2D merupakan salah satu media belajar yang memiliki keunggulan yakni lebih menarik dan lebih bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran perubahan wujud zat berbasis 2D ini memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pengertian setiap zat dan perubahan wujud dari setiap zat serta siswa dapat melatih kemampuan dengan menyelesaikan soal yang disediakan di akhir media belajar ini. Dalam mengembangkan aplikasi ini pengembang menggunakan metoda penelitian *waterfall*, metode ini memiliki tahapan pengembangan yakni pertama dimulai dengan tahap analisi kebutuhan pengguna, kemudian tahap rancangan aplikasi, dilanjutkan dengan tahapan implementasi rancangan, kemudian dilanjutkan dengan tahap testing dan terakhir tahap pemeliharaan. Kekurangan metode ini adalah setiap kegiatan tidak bisa di lanjutkan tanpa kegiatan sebelumnya selesai di laksanakan. Dalam proses pengembangan pengguna menggunakan aplikasi – aplikasi pendukung yakni unity, photoshop dan balsamiq mockup untuk merancang design aplikasi.

Kata kunci: Media pembelajaran, perubahan wujud zat, *unity*, animasi 2D.

**MEDIA PEMBELAJARAN
PERUBAHAN WUJUD PADA ZAT**

Oleh

Gusti Ngurah Mahayasa, NIM 1905021003

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRACT

2D-based learning media is a learning media that has the advantage of being more interesting and able to attract students' attention, so that students do not get bored when carrying out learning activities. This 2D-based learning media for changes in the state of substances provides students with an understanding of the meaning of each substance and changes in the state of each substance and students can practice their abilities by solving the questions provided at the end of this learning media. In developing this application the developer used the waterfall research method, this method has development stages, namely first starting with the user needs analysis stage, then the application design stage, followed by the design implementation stage, then continuing with the testing stage and finally the maintenance stage. The disadvantage of this method is that each activity cannot be continued without the previous activity being completed. In the development process, users use supporting applications, namely Unity, Photoshop and Balsamiq Mockup to design the application design.

Keywords: Learning media, changes in state of matter, unity, 2D animation.