INTISARI

Pada skripsi ini dibangun sebuah permainan pembelajaran untuk siswa 3 SD, yaitu sebuah game shooter dimana pemain akan menembak objek balon untuk diledakkan. Akan tetapi, sejumlah objek tersebut akan mengajak pemain untuk menjawab sebuah pertanyaan untuk mendapatkan nilai tambahan jika menjawab dengan benar.

Implementasi membangun game edukasi ini menggunakan pustaka GTGE yang digunakan untuk mendevelop game dalam bahasa pemrograman java. Selain menggunakan bahasa pemrograman, pembangunan dan perancangan model pembelajaran ini menggunakan UML.

Hasil penelitian adalah aplikasi permainan pembelajaran yang dapat dimainkan oleh satu orang.

Kata kunci : game, pustaka GTGE, game shooter