

ABSTRAK

SMP Telkom Bandung merupakan salah satu sekolah menengah pertama di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom yang berlokasi di Kota Bandung. Berbagai metode telah diterapkan oleh tenaga pendidik untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Sunda, seperti penggunaan buku ajar dan latihan soal. Diperlukan perancangan konten multimedia yang menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Sunda melalui permainan edukatif berbasis arcade di SMP Telkom Bandung. Tugas akhir ini merancang konten multimedia tersebut dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman kosakata bahasa Sunda. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup tahap Initialization, Blueprint Design, Assets Preparation, Product Development, serta Testing & Validation. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aspek visual memperoleh penilaian tinggi dengan rata-rata 84–86%, mencerminkan keterbacaan dan estetika yang baik. Aspek audio memperoleh nilai sekitar 73%, menandakan perlunya peningkatan kualitas rekaman dan harmonisasi suara. Dengan demikian, gim edukasi ini berhasil memenuhi tujuan penelitian sebagai media interaktif yang mendukung pembelajaran kosakata bahasa Sunda, dengan rekomendasi peningkatan pada kualitas audio dan variasi visual di masa mendatang.

Kata kunci: bahasa Sunda, konten multimedia, gim edukasi, pixel art, User Acceptance Testing