

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN BERBASIS ANDROID

Oleh

Kezya Satria Banureksa 20102252

Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Namun saat ini Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsentul khususnya kelas 4 yang melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia hanya dengan media *audio visual* dan alat peraga. Minimnya pengenalan Pahlawan Indonesia dapat menyebabkan krisis nasionalisme khususnya pada anak usia dini. Pada penelitian ini dibutuhkan suatu strategi yang ditujukan pada anak-anak untuk mendorong rasa cinta tanah air dan patriotisme dengan merancang dan membangun *game* edukasi yang akan digunakan dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi untuk belajar mengenali tokoh pahlawan nasional maka dapat meningkatkan daya tarik belajar yang tinggi berbasis android. Tahapan dalam perancangan *game* edukasi menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *initiation, preproduction, production, testing, beta* dan *release*. Penelitian ini melibatkan 12 responden untuk menguji *game* edukasi menggunakan *blackbox* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai 85,34 % dengan *index* kategori “Sangat Baik” menandakan *game* edukasi ini memiliki fitur yang cukup menarik serta menambah pengetahuan siswa - siswi mengenai Pahlawan Nasional Indonesia dan pengujian *black box* memberikan kontribusi positif.

Kata Kunci: *Android, Game Edukasi, Game Development Life Cycle, Media Pembelajaran, Pahlawan Nasional*