

ABSTRAK

**PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN
NASIONAL WANITA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK
SEKOLAH DASAR DENGAN METODE ADDIE**

Oleh

Asha Sembiring

18102259

Banyak yang belum mengetahui bahwa pahlawan di Indonesia tidak hanya laki-laki saja tetapi wanita juga ikut serta berjuang dan berperan sebagai pahlawan di Indonesia, pahlawan wanita juga sangat berjasa bagi Nusa dan Bangsa. Perkembangan teknologi kini semakin maju contohnya handphone yang dimiliki setiap kalangan seperti anak-anak, remaja hingga orang tua. *Handphone* juga dapat digunakan sebagai media hiburan semacam permainan yang mampu meningkatkan minat belajar anak yang cenderung menyukai gambar animasi dan dapat meningkatkan pengetahuan, sehingga belajar tidak terlalu jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi yang dapat mengenalkan pahlawan wanita nasional dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) metode pengembangan ini memiliki fokus atau penekanan pada iterasi dan refleksi, sehingga perbaikan secara terus menerus dapat dilakukan yang berfokus dari umpan balik. Teknik pengujian *software* yang tertuju pada spesifikasi fungsional dan *usability testing* skala likert menggunakan sepuluh pertanyaan menggunakan kuisisioner. Pengujian *blackbox* dapat memperoleh hasil bahwa fungsionalitas *game* ini berhasil. Pengujian kuisisioner skala likert dapat menghasilkan data yang berhasil *game* ini dapat menjadi media pembelajaran. Hasil dari penelitian yakni menjelaskan bahwa P1 memiliki presentase tertinggi dengan skor 120 yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96% siswa tertarik dengan *game* Srikandi, sedangkan nilai presentase terendah terdapat pada P2 dengan skor 106 yang menghasilkan nilai rata-rata 85%. *Game* edukasi pengenalan pahlawan wanita dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan pahlawan wanita nasional kepada anak-anak dan pelajar.

Kata Kunci : ADDIE, Adobe Animate CC, Blackbox, Game Edukasi, Pahlawan Wanita, Usability Testing, Skala Likert