

ABSTRAK

Pancasila merupakan dasar Negara Indonesia, yang mana dijadikan pedoman hidup berbangsa dan bernegara, dimana nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dijadikan dasar dan cara pandang untuk mengatur sikap dan perilaku masyarakat di kehidupan sehari-hari, Agar dapat mengamalkan pancasila harus terlebih dahulu mengenal dan menghafalkan isi dari setiap sila, namun saat ini banyak dari kalangan pelajar yang tidak paham dan gagal dalam menghafalkan isi dari Pancasila termasuk lambang Pancasila, terbukti dari hasil *survey* yang telah dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kota Depok terdapat 70% pelajar di kota Depok tidak mengetahui isi dari dasar-dasar Negara Indonesia, Maka dari itu penulis bertujuan mengembangkan sebuah game edukasi pancasila untuk anak-anak pelajar terkhususnya dikalangan sekolah dasar berbasis *Android*. Dalam proses pengembangan game edukasi ini penulis menggunakan metode GDLC (*Game Development Live Cycle*). Dengan pengujian menggunakan ISO 25010 terdiri dari pengujian aspek *usability*, *funcionality* dan *portability* dengan beberapa sasaran responden terdiri dari 10 responden, kriteria pengujian aspek *usability* mendapatkan persentase 78,5% dengan responden yaitu guru dan murid, kriteria pengujian aspek *funcionality* mendapatkan hasil persentase 96,5% dengan responden yaitu guru dan dosen sedangkan kriteria pengujian aspek *portability* dengan menguji beberapa versi android dan mendapatkan hasil persentase 100% dari ketiga pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa game edukasi pancasila mendapatkan hasil kriteria persentase hasil uji yaitu “Berhasil”.

Kata Kunci: Permainan edukasi, *Game Development Live Cycle*, pancasila, Construct 2