

## ABSTRAK

### **RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN BENDERA DUNIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA/SISWI (STUDI KASUS : SDN 1 KEMBANG JAJAR, MESUJI)**

*Game Design And Build Educational Recognition Of The World Flag As A  
Learning Media For Students  
(Case Study: SDN 1 KEMBANG JAJAR, MESUJI)*

Disusun Oleh :

**Afriadi  
18312114**

Penelitian ini dilakukan dalam upaya mencerdaskan dan memperluas pemahaman anak-anak di SDN 1 Kembang Jajar, Mesuji. Karena seperti yang diketahui kurangnya minat membaca, menghafal dan ketidaktahuan mengenai materi bendera didunia.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka akan dibuat aplikasi dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) pembuatan aplikasi/*game* untuk mempelajari mengenal bendera didunia Dengan beberapa tahapan yaitu pembuatan *Initiation Pre-Production Production Beta Release*. Dimana hasil dari pengujian menggunakan ISO 25010 pada dua aspek yaitu aspek *functionality*, *usability* dan *portability*. ISO 25010 sangat diperlukan dalam menguji kelayakan sebuah *game* yang akan digunakan dalam pembelajaran serta setelah *game* dibuat akan diujikan ke SDN 1 Kembang Jajar, Mesuji.

*Game* ini dimainkan di *smartphone/android* dengan hasil pengujian yaitu menggunakan Dimana hasil dari pengujian menggunakan ISO 25010 pada tiga aspek yang digunakan yaitu aspek *functionality*, *usability* dan *portability*. Hasil pengujian *game* yaitu pada aspek *functionality* untuk melihat fungsi-fungsi tampilan aplikasinya apakah berfungsi sebagai mana mestinya atau tidak mendapatkan persentase yaitu 100%. Hasil pengujian aspek *usability* kepada 23 responden membuktikan bahwa aplikasi mendapatkan kriteria hasil uji “Berhasil” dengan persentase 88.16%. Hasil pengujian aspek *portability* pada berbagai platform seperti *handphone* (*Android* versi 5 dan 8) dan *desktop (windows 10)*, menunjukkan bahwa aplikasi dapat di platform dan berjalan dengan baik sehingga mendapatkan kriteria hasil uji “Berhasil” dengan persentase 100%.

Kata kunci : **Game, Edukasi, GDLC, ISO 25010**