

## ABSTRAK

### PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Oleh :

ADITYO EKA PUTRA

14312372

Penggunaan pakaian adat saat ini hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan atau acara adat. Hal ini membuat pakaian adat menjadi semakin sulit untuk dikenal bahkan dilestarikan oleh masyarakat luas terutama untuk anak-anak sekolah dasar. Pengenalan pakaian adat Indonesia dengan *game* diharapkan dapat memudahkan anak dalam mengenal pakaian adat Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, tinjauan pustaka, dokumentasi, dan kuisioner. Sumber data/subjek yaitu anak sekolah dasar berjumlah 20 orang pada SD negeri 1 Rajabasa Raya. Metode pengujian yang dilakukan yaitu menggunakan ISO 9126 aspek *Usability* dan *Functionality*. Aplikasi *game* edukasi pengenalan pakaian adat menggunakan metode *Multimedia Development Life Circle* (MDLC) dan tools yang dipakai yaitu Construct 2 yang dijalankan pada Android.

Hasil pengujian ISO 9126 menggunakan variable *Usability* dan *Functionality*. Untuk persentase secara keseluruhan dari aspek *usability* memperoleh nilai 91,96% sedangkan untuk *functionality* memperoleh nilai 100%. Dari hasil pengolahan data pada uji *usability* dan *functionality* menyatakan bahwa *game* edukasi pakaian adat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar untuk mengenal pakaian adat Indonesia.

**Kata Kunci** : *Android, Game* Edukasi, Pakaian Adat, Construct 2.