

ABSTRAK

Teknologi di Indonesia saat ini sudah berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan tingginya penggunaan teknologi di kehidupan sehari – hari, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Namun dibalik berkembang nya bidang teknologi tersebut, para guru masih menggunakan sistem pembelajaran dengan metode yang lama, hal itu mempengaruhi kualitas belajar mengajar antara siswa dan guru disekolah, maka dari itu para guru harus memberikan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa/i lebih bersemangat saat belajar disekolah, maka muncul lah gagasan pembuatan game edukasi yang berdasarkan mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sejarah islam di Indonesia. Dalam penelitian ini proses pengembangan game edukasi menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dimana penulis membuat game berbasis android dengan menggunakan Game Engine Construct 2 dan dengan pengujian menggunakan aspek *Usability ISO 9126* mendapat nilai presentase rata – rata.

Kata Kunci : Game Edukasi, Sejarah Islam Di Indonesia, Construct 2, Android

ABSTRACT

Technology in Indonesia is currently growing rapidly, this is characterized by the high use of technology in everyday life, one of which is in the field of Education. But behind the development of the field of technology, teachers still use the learning system with the old method, it affects the quality of teaching and learning between students and students teachers in schools, therefore teachers must provide more interesting learning media so that students are more enthusiastic when studying at school, so the idea of making educational games based on Islamic Religious Education subjects on Islamic history material in Indonesia emerged. In this study the educational game development process uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method where the author makes an android-based game using Game Engine Construct 2 and by testing using Usability aspects ISO 9126 gets an average percentage value.

Keywords : *Educational Game, History of Islam in Indonesia, Construct 2, Android*