

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN BERBASIS ANDROID**

(STUDI KASUS: SD NEGERI 19 KRUI)

**Oleh:  
Yoga Pratama  
20312008**

Kurangnya pemahaman mengenai tokoh pahlawan nasional di kalangan anak-anak, terdapat permasalahan dalam apresiasi terhadap jasa pahlawan bangsa. Meskipun pelajaran sejarah sering dianggap membosankan, pengetahuan yang luas mengenai sejarah dan pahlawan nasional sangat penting untuk menghargai perjuangan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi untuk mengenalkan tokoh pahlawan nasional kepada siswa Sekolah Dasar Negeri 19 Krui dengan tujuan meningkatkan minat belajar mereka. Metode yang digunakan dalam pengembangan game ini adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ini mendapat penilaian kualitas kelayakan "Sangat Baik" berdasarkan uji ISO 25010 dengan melibatkan 22 responden. Evaluasi *Functionality* dan *Usability* dari dosen, guru, dan siswa menunjukkan bahwa game ini berbasis Android, mudah digunakan, dan dipahami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah game edukasi inovatif yang khusus dirancang untuk anak-anak kelas 4 SD di SDN 19 Krui. Game ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan memahami lebih baik tentang para pahlawan nasional secara menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Pahlawan; Edukasi; Game; Sejarah; Android.