

## INTISARI

Permainan video telah menjadi hiburan utama bagi banyak orang, tetapi juga digunakan untuk pendidikan dan pengembangan keterampilan. Esports telah menjadi fenomena global dengan jutaan penggemar di seluruh dunia. Di Indonesia, pertumbuhan industri game diperkirakan akan terus meningkat setelah pandemi, didorong oleh konektivitas internet yang berkembang pesat. Beberapa mahasiswa telah mengembangkan game edukasi untuk memecahkan masalah sosial, seperti penggunaan listrik yang bijaksana dan pembelajaran aksara Jepang. Sebagai langkah selanjutnya, peneliti bertujuan untuk membuat game edukasi tentang sejarah Provinsi Lampung, menggunakan metode GDLC untuk pengembangan dan pengujian. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pemain pengalaman belajar yang mendalam tentang peninggalan sejarah di daerah tersebut, bukan hanya sekadar hiburan semata. Penelitian ini menghasilkan *game* edukasi yang dibuat dengan Unity dan telah diuji fungsionalitas dan kegunaan menggunakan ISO 25010.

Kata Kunci: Game Edukasi, ISO 25010, GDLC, Unity, Puzzle

## **ABSTRACT**

Video games have become a primary source of entertainment for many, but they are also utilized for education and skill development. Esports has emerged as a global phenomenon with millions of fans worldwide. In Indonesia, the growth of the gaming industry is expected to continue rising post-pandemic, driven by rapidly expanding internet connectivity. Several students have developed educational games to address social issues, such as promoting wise electricity usage and facilitating Japanese language learning. As a next step, researchers aim to create an educational game about the history of Lampung Province, employing the GDLC method for development and testing. The primary objective is to provide players with a deep learning experience about the historical heritage of the region, not just mere entertainment. This research has resulted in an educational game created with Unity and has been tested for functionality and usability using ISO 25010.

Keywords: Educational Game, ISO 25010, GDLC, Unity, Puzzle