

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk rnenghasilkan Game Edukasi Seni dan Budaya Nusantara yang dibuat menggunakan *software Role Playing Game (RPG) Maker MV*. *Game* ini berisi materi seni dan budaya dimana *game* ini digunakan sebagai media dalam mengenal dan mempelajari seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang menggunakan tahapan pengosepan, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Tahap pengonsepan mencakup menentukan tujuan pembuatan apliakasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut. Tahap *desain* secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk *program*. Tahap pengumpulan bahan yakni mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Tahap pembuatan dimana semua objek atau bahan multimedia mulai di kombinasikan. Tahap pengujian adalah untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak dari pembuatan dan pengujian dengan menggunakan ISO 9126. Tahap distribusi sebagai media evaluasi dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik. Tahap revisi dilakukan dengan memperbaiki *game* sesuai dengan saran para ahli. Tahap uji coba dilakukan dengan penerapan langsung terhadap *user* (siswa sekolah dasar). Setelah melalui beberapa tahapan di atas maka terciptalah *game* edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar berbasis *android*.

Hasil analisis data menunjukkan tingkat kelayakan oleh ahli media sebesar 100%, dan siswa sebagai pengguna sebesar 81.6%. Demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar termasuk dalam kategori sebagai media pembelajaran alternatif.

*Kata kunci : game edukasi, seni dan budaya nusantara, RPG Maker MV, Media pembelajaran.*