

ABSTRAK

Judul : Game Edukasi Mengetahui Karakter Pahlawan Dengan Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : SD Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara)

Nama : David Siswanto

Program Studi : Teknik Informatika

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini, khususnya di dunia pendidikan, media pembelajaran yang global saat ini digunakan semestinya harus mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Mengikuti perkembangan teknologi pada saat ini media pembelajaran harus dikreasikan tidak terlalu monoton terutama dalam materi pengenalan karakter pahlawan. Sehingga kreasi baru tersebut diharapkan dapat mumpuni meningkatkan minat belajar pada murid khususnya murid Sekolah Dasar.

Media pembelajaran seperti game edukasi merupakan permainan dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari sesuatu sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna dalam melatih kemampuan dan motivasi belajar. Game edukasi sedikit demi sedikit telah digunakan menjadi alat bantu media pembelajaran di dunia pendidikan yang dapat menjadi tolak ukur untuk menghasilkan metode pembelajaran yang baru dengan bantuan teknologi yang sudah bertumbuh pesat juga. Untuk mempermudah anak dalam mengenal tokoh karakter pahlawan Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta tanah air, dibutuhkan media yang interaktif dan menarik. Game edukasi pengenalan karakter pahlawan untuk anak Sekolah Dasar dengan model game berbasis multimedia. Untuk mengembangkan game edukasi pada penelitian ini menerapkan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)*. MDLC terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan *Unity* serta permainan edukasi yang diharapkan dapat bertujuan agar game lebih menarik dan menantang, sehingga tujuan game menumbuhkan kesadaran terhadap anak-anak dapat tercapai.

Kata Kunci: Pahlawan Indonesia, Game Edukasi, Metode *Multimedia Development Live Cycle*

ABSTRACT

Title : Educational Game Knowing Hero Characters Using Multimedia Development Life Cycle (Case Study of SDN 001 Rorotan).

Name : David Siswanto

Study Program : Teknik Informatika

The development of technology is so rapid today, especially in the world of education, the global learning media currently used should have to keep up with current technological developments. Following technological developments at this time, learning media must be created not too monotonous, especially in hero character recognition material. So that the new creation is expected to be able to increase interest in learning in students, especially elementary school students.

Learning media such as educational games are games in digital form that are designed to assist users in learning something so as to increase user understanding in training their learning abilities and motivation. Educational games have gradually been used as learning media tools in the world of education that can be used as benchmarks for producing new learning methods with the help of technology that has grown rapidly as well. To make it easier for children to recognize Indonesian hero characters and foster a sense of love for the homeland, interactive and interesting media are needed. Educational game character recognition hero for elementary school children with a multimedia-based game model. To develop educational games in this study, the method of developing the Multimedia Development Live Cycle (MDLC) system was applied. The MDLC consists of six stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution.

This research will produce a learning media application using Unity as well as educational games which are expected to aim to make the game more interesting and challenging, so that the goal of the game to raise awareness of children can be achieved.

Keywords: *Indonesian Heroes, Educational Games, Multimedia Development Live Cycle Method.*