

# Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Mengenal Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* Untuk Anak Sekolah Dasar

Wahyu Bagus Abriyanto<sup>1</sup>, Ign. Wiseto Prasetyo Agung<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: <sup>1</sup>wahyubagusaa@gmail.com, <sup>2</sup>wiseto.agung@ars.ac.id

## Abstrak

Indonesia adalah negara yang kaya akan sejarah serta budayanya, setelah berabad-abad Indonesia telah dihuni oleh berbagai suku yang berbeda dan membentuk keragaman yang kaya akan budaya. Dan Indonesia memiliki banyak sejarah dan cerita tokoh pahlawan yang begitu melekat akan kemerdekaan Indonesia serta perjuangan para pahlawan yang melawan penjajah sampai dibacakannya proklamasi kemerdekaan Indonesia oleh Ir. Soekarno namun sekarang kita dihadapkan pada persoalan rendahnya minat generasi muda terhadap pengetahuan sejarah, pengenalan pahlawan Indonesia sudah diterapkan pada dunia pendidikan disekolah dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang dimana pengenalan tokoh pahlawan cenderung dengan media pembelajaran membaca buku dan melihat gambar tokoh di dalam buku. Dimana sejarah pengenalan tokoh pahlawan Indonesia sering kali dianggap membosankan dan tidak menarik. Dari permasalahan tersebut penulis tertarik merancang dan membuat sebuah *game* edukasi "Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia" berbasis *android* dengan menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Tujuan membuat *game* dan mengenalkan tokoh pahlawan proklamator secara media interaktif kepada anak didik Sekolah Dasar, agar dapat meningkatkan minat ketertarikan anak dalam mengenal tokoh pahlawan proklamator berupa *game* edukasi. Dan mempublikasikan aplikasi *game* edukasi di *google play store* agar semua siswa di Indonesia dapat belajar dan menggunakan *game* edukasi "Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia". Hasil uji coba white box pada *game* "Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator" semua berjalan dengan lancar dengan semestinya, mulai dari fungsi tombol hingga tampilan pada aplikasi, dan *flowchart* yang dihasilkan dari pengujian program sudah mengikuti alur pengujian yang sudah sesuai.

**Kata kunci**—*Game* Edukasi, Susun Kata, MDLC

## Abstract

*Indonesia is a country rich in history as well as culture, after centuries Indonesia has been inhabited by various different tribes and formed a rich diversity of cultures. And Indonesia has many histories and stories of heroes who are so attached to Indonesian independence and the struggle of heroes who fought against colonizers until the proclamation of Indonesian independence was read by Ir. Soekarno but now we are faced with the problem of low interest of the younger generation in historical knowledge, the introduction of Indonesian heroes has been applied to the world of education in elementary schools in Social Science subjects, Where the introduction of heroes tends to be with learning media to read books and see pictures of characters in books. Where the history of the introduction of Indonesian heroes is often considered boring and uninteresting. From these problems, the author is interested in designing and making an educational game "Susun Kata Pahlawan Proklamator Indonesia" based on Android using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research method. The purpose of making games and introducing proclamation hero characters in interactive media to elementary school students, in order to increase children's interest in getting to know proclamation heroes in the form of educational games. And publish an educational game application on the google play store so that all students in Indonesia can learn and use the educational game "Susun Kata*

*Pahlawan Proklamator Indonesia". The results of the white box test in the game "Arrange Proclamation Hero Characters" all went smoothly properly, from the function of the buttons to the display in the application, and the flowcharts generated from program testing have followed the appropriate test flow.*

**Keywords**—Game Education, Arrange Words, MDLC

---

**Corresponding Author:**

**Ign. Wiseto Prasetyo Agung**

Email: wiseto.agung@ars.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan sejarah dan budaya, selama berabad-abad Indonesia telah dihuni oleh berbagai suku yang berbeda, dan membentuk keragaman budaya yang luar biasa [1]. Dan Indonesia memiliki banyak cerita sejarah dan cerita pahlawan kemerdekaan Indonesia serta perjuangan pahlawan nasional melawan penjajah sampai dibacakannya proklamasi kemerdekaan Indonesia oleh Ir. Soekarno [2]. Namun, sekarang kita dihadapkan pada persoalan rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah. Sejarah sering kali dianggap sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik. Adanya perkembangan zaman yang begitu pesat, sehingga sejarah seperti ini dilupakan. Banyak yang berpikiran sejarah identik dengan belajar masa lalu. Pasalnya sejarah berperan penting dalam pendidikan generasi milenial [3]. Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini adalah guru gagal memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. [4].

Pengenalan Pahlawan Indonesia sudah diterapkan pada dunia Pendidikan salah satunya pembelajaran di Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada bidang ilmu sejarah [5]. Media pembelajaran yang diterapkan oleh Guru masih menganut model pembelajaran tradisional, yaitu guru lebih banyak membaca buku teks tentang sejarah kemerdekaan Indonesia, dan siswa hanya bisa mendengarkan dan mencatat, namun tidak bisa berbuat apa-apa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar pada saat proses pembelajaran, dan siswa akan segera merasa bosan, bosan, dan malas belajar [4]. Pengenalan pahlawan Indonesia yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknik pembelajaran interaktif berupa permainan edukatif [6]. Metode pembelajaran ini dirancang untuk menambah pengetahuan, fokus, memecahkan masalah, dan akan lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar untuk belajar dan bermain. Oleh karena itu, *game* edukasi berpotensi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Pendidikan serta membantu menambah wawasan generasi muda yang lebih baik [7].

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *game* edukasi, mengenai Tokoh Pahlawan Indonesia bahwasannya pada gempuran era globalisasi ini dengan mudahnya budaya-budaya asing yang masuk ke tanah air yang dapat mempengaruhi terhadap minat serta ketertarikan anak-anak untuk mempelajari tokoh-tokoh terdahulu di Indonesia, sehingga rendahnya rasa Nasionalis terhadap diri siswa. pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih berkesan dan menarik agar meningkatkan minat belajar siswa, menggali dan mengembangkan potensi dasar pengetahuannya, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta berpengaruh pada pengetahuan atau hasil belajarnya [8].

## 2. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC adalah metode yang digunakan Sutopo dengan memodifikasi metode dari Luther [9], suatu pendekatan atau metodologi yang digunakan untuk mengembangkan proyek *multimedia*, seperti aplikasi, presentasi, atau konten interaktif lainnya [10]. Pada metode ini

terdapat enam tahap yaitu konsep (Concept), perancangan (Design), pengumpulan bahan (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing), dan distribusi (Distribution) [4].

### 2.1. Langkah Penelitian

Berikut ini adalah langkah penelitian dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penulisan penelitian ini.

#### 1. Studi Lapangan

Studi Lapangan langkah penelitian yang dilakukan ini dengan cara mengumpulkan data dan mendapatkan informasi secara langsung di SDN Sukahaji 02. Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai, dan mengumpulkan data secara langsung

#### 2. Wawancara I

Wawancara pertama dilakukan untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran IPS peserta didik kelas VI di SDN Sukahaji 02 khususnya mengenai tokoh pahlawan proklamator Indonesia serta untuk mengetahui hal apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 3. Pengolahan Data

Pengolahan data ini dilakukan untuk menganalisa hasil penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara kepada narasumber, kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan dan perancangan *game* edukasi yang akan dikembangkan.

#### 4. Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem, penulis melakukan pengembangan sistem *game* yang melibatkan konsep *game* edukasi, proses desain untuk tampilan *game* edukasi, pengumpulan bahan, dan kebutuhan *software* yang dibutuhkan untuk mengembangkan *game* edukasi yang akan dibuat dan dirancang.

#### 5. Pengujian/ Analisis

Pengujian/ analisis ini dilakukan secara bertahap untuk menguji hasil dengan cara white box testing. Tujuan utama dari white box testing adalah untuk memastikan bahwa semua jalur dan logika program telah diuji dengan baik dan berfungsi dengan semestinya. Kemudian pengujian kedua dilakukan pengujian yang diterapkan secara langsung di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sukahaji 02 tujuannya untuk menguji secara langsung *game* edukasi terhadap siswa didik dengan menampilkan *game* edukasi di kelas VI SDN Sukahaji 02 guna mengetahui tanggapan dan minat anak terhadap *game* edukasi ini.

#### 6. Wawancara

Tujuan dari wawancara kedua ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon guru kelas VI SDN Sukahaji 02 terhadap *game* edukasi yang telah dikembangkan yaitu *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia”, Apakah *game* edukasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa peserta didik dan menjadi alternatif untuk media pembelajaran interaktif.

#### 7. Kuisisioner

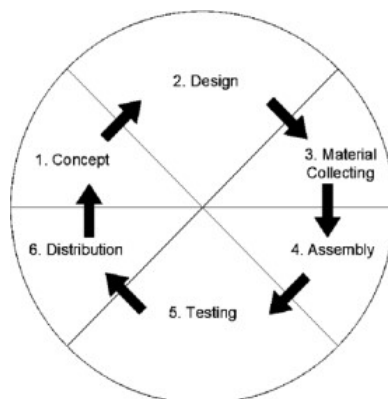
Kuisisioner ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana minat peserta didik terhadap *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” yang peneliti buat dan terhadap materi pembelajaran mengenai tokoh pahlawan proklamator Indonesia di kelas VI.

#### 8. Distribusi

Distribusi *game* edukasi ini merujuk pada proses menyebarkan *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” kepada pengguna gawai berbasis *android* melalui platform *google play store*, agar semua siswa di seluruh Indonesia dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran *game* edukasi ini.

## 2.2. Metode MDLC

*Multimedia Development Life Cycle* adalah suatu pendekatan atau metodologi yang digunakan untuk mengembangkan proyek *multimedia*, seperti aplikasi, presentasi, atau konten interaktif lainnya. Pada metode ini terdapat enam tahap yaitu konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*) digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode MDLC

### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam metode *Multimedia Development Life Cycle*. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan maksud dan tujuan dari pembuatan *game* edukasi. Serta target pengguna aplikasi, keperluan dan konsep pada *game* edukasi yang akan dirancang, seperti tampilan dan tujuan pada aplikasi ini.

### 2. Perancangan (*Design*)

Setelah konsep dibuat kemudian perancangan dan tahap pembuatan *scene* aplikasi, tampilan aplikasi, bahan dan keperluan yang dibutuhkan untuk aplikasi. Untuk membuat tampilan ilustrasi tiap *scene* peneliti menggunakan *storyboard* dengan menambahkan semua objek yang dibutuhkan pada tiap *scene*.

### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Dari hasil konsep dan perancangan yang telah disesuaikan dan dibuat, selanjutnya mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk dibuatnya aplikasi, seperti gambar tokoh pahlawan, biografi tokoh pahlawan, gambar, video, asset aplikasi yang diperlukan, animasi, dan audio untuk mengisi suara didalam aplikasi.

### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Dalam tahap ini aplikasi kemudian dirancang dengan menggabungkan seluruh objek dan bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan. Pembuatan *game* edukasi ini dimulai dengan tahap perancangan terlebih dahulu seperti membuat *storyboard* dan struktur navigasi tampilan di dalam aplikasi, Dengan menggunakan software construct 3.

### 5. Pengujian (*Testing*)

Setelah program aplikasi selesai dirancang dan di buat selanjutnya melakukan tahap pengujian, tahap pengujian ini dilakukan dengan menggunakan dua cara yaitu dengan pengujian alpha dan pengujian beta. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat kemampuan teknologi software yang digunakan. Alpha testing memastikan kualitas kelayakan program aplikasi yang dilakukan oleh bagian internal atau platform media seperti *playstore*. Beta testing aplikasi yang diuji sudah

berupa aplikasi yang hampir jadi, karena merupakan pengujian tahap akhir kepada pengguna atau siswa didik.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan *multimedia* interaktif. Setelah suatu aplikasi dinyatakan layak digunakan, barulah dapat didistribusikan. Dimana aplikasi disimpan pada media penyimpanan seperti perangkat mobile. Fase ini bisa disebut dengan fase evaluasi dimana aplikasi atau perangkat lunak yang sudah dibuat dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

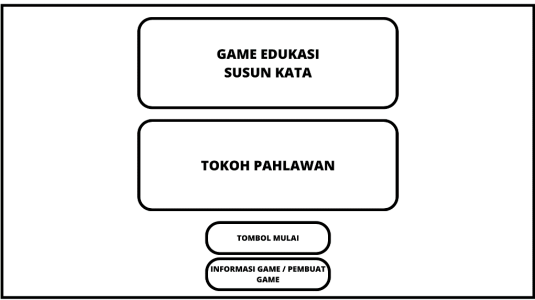

3.1. Konsep (*Concept*)

Tahap ini merupakan konsep awal tujuan serta target pengguna aplikasi.

- a. Menentukan tujuan dari aplikasi *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia.”
- b. Mengidentifikasi dan menentukan target pengguna aplikasi *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia.”
- c. Mendeskripsikan dan menjelaskan konsep aplikasi *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” yang akan dikembangkan.

3.2. Perancangan (*Design*)

Tabel 1. Perancangan Game

Scene	Keterangan
	<p>Tampilan Ketika pertama kali <i>game</i> dijalankan, maka akan tampil, tampilan awal menu <i>game</i>.</p>
	<p>Tampilan Ketika tombol <i>play/</i> mulai di tekan maka akan tampil <i>scene</i> tampilan <i>game</i> edukasi susun kata.</p>

	<p>Scene tampilan setelah susun kata berhasil diselesaikan maka akan tampil <i>game</i> berhasil.</p>
	<p>Saat waktu habis dan <i>game</i> tidak berhasil di selesaikan, maka akan menampilkan <i>pop up game</i> kalah.</p>
	<p>Setelah semua <i>level game</i> terselesaikan, maka akan tampil <i>scene game</i> selesai dengan menampilkan video pembacaan teks proklamasi.</p>

### 3.3 Material Collecting

Pengumpulan material adalah proses mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *game* ini. Bahan-bahan tersebut meliputi gambar audio video, *game* yang dibuat menggunakan perangkat lunak terkait dengan *file-file* tersebut.

Tabel 2. *Material Collecting*

Nama	Keterangan
<b>Font</b>	<i>Font</i> yang digunakan adalah <i>font</i> yang tersedia secara gratis di aplikasi <i>canva</i> dengan <i>font</i> yang bernama <i>Gulfs Display Semi Condensed</i> .

<b>Music Backsound</b>	<i>Music background</i> atau suara dilatar belakang saya memperoleh dari <i>Youtube Free Music</i> dengan url videonya di <a href="https://youtube.com/playlist?list=PLwJjxqYuirClioGYyODon5UYie96yqHTU&amp;si=dEtn_IU9NKQavJ0">https://youtube.com/playlist?list=PLwJjxqYuirClioGYyODon5UYie96yqHTU&amp;si=dEtn_IU9NKQavJ0</a> dan untuk <i>music background</i> yang kedua diambil dari <i>youtube</i> dengan alamat link <a href="https://youtu.be/uyyLot4PLXM?si=i7lRdMfboRsBc4iJ">https://youtu.be/uyyLot4PLXM?si=i7lRdMfboRsBc4iJ</a>
<b>Sound Effect</b>	<i>Sound effect</i> pada <i>game</i> edukasi Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia diperoleh dari Alamat link <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/game/">https://mixkit.co/free-sound-effects/game/</a> dan beberapa diperoleh dari Alamat link <a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a>
<b>Gambar latar belakang</b>	Gambar latar belakang diambil dari salah satu penyedia gambar yaitu di <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>
<b>Asset asset dan icon</b>	Asset asset dan <i>icon</i> pada <i>game</i> edukasi Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator, original buatan saya sendiri dengan dibantu menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk membuat asset dan <i>icon</i> yang dibutuhkan.
<b>Video</b>	Video arsip pembacaan teks proklamasi oleh Ir. Soekarno diperoleh di Alamat url <i>youtube</i> <a href="https://youtu.be/6ETqk1s6XS8?si=Fpm-sqFeCj4jrwNw">https://youtu.be/6ETqk1s6XS8?si=Fpm-sqFeCj4jrwNw</a>

### 3.4. Assembly

#### A. Tampilan Main Menu

Pada halaman *main menu* terdapat 2 tombol yaitu tombol (*Start, About*).



Gambar 2. Tampilan Main Menu Game

B. Tampilan *About* /Tampilan Informasi

Halaman informasi ini menampilkan biodata atau pengembang *game* edukasi dengan ditampilkan logo universitas, nama, nim, prodi, dan judul *game* edukasi.



Gambar 3. Tampilan Informasi *Game*

C. Tampilan Bermain *Game* Susun Kata

Pada halaman ini menampilkan tampilan bermain *game* susun kata dimana pemain/*user* harus meyusun kata acak untuk melanjutkan ke tahap level berikutnya, di bagian kiri terdapat tokoh pahlawan proklamator Indonesia sebagai clue untuk menyelesaikan *game* tersebut.



Gambar 4. Tampilan Bermain *Game* Edukasi Susun Kata

D. Tampilan *Game* berhasil

Halaman ini menampilkan *game* berhasil diselesaikan dimana kata-kata acak di atas telah berhasil di susun dengan sesuai, setelah selesai menyusun kata dengan benar, maka halaman ini menampilkan penjelasan tokoh biografi dari tokoh pahlawan tersebut. Dan terdapat 3 tombol fungsi, dimana tombol kembali digunakan untuk kembali ke tampilan *main menu*, dan tombol ulang untuk mengulangi level *game* tersebut, dan tombol lanjut untuk melanjutkan ke level berikutnya.





Gambar 5. Tampilan *Game* Berhasil dan Menampilkan Penjelasan Biografi Pahlawan

E. Tampilan *Game* Kalah

Disini adalah tampilan *game* kalah apabila waktu yang sudah di tentukan telah habis dan *game* tidak berhasil di selesaikan, maka akan muncul tampilan *game* kalah, dimana terdapat 2 tombol, tombol kembali untuk kembali ke halaman menu awal atau *main menu* dan tombol mengulangi level yang sedang di mainkan.



Gambar 6. Tampilan *Game* Kalah

F. Tampilan *Game* Selesai

Halaman ini adalah tampilan *game* berhasil di selesaikan dengan menyelesaikan semua level, halaman ini menampilkan arsip atau video pembacaan teks proklamasi, yang di bacakan oleh Ir. Soekarno Presiden pertama Republik Indonesia.

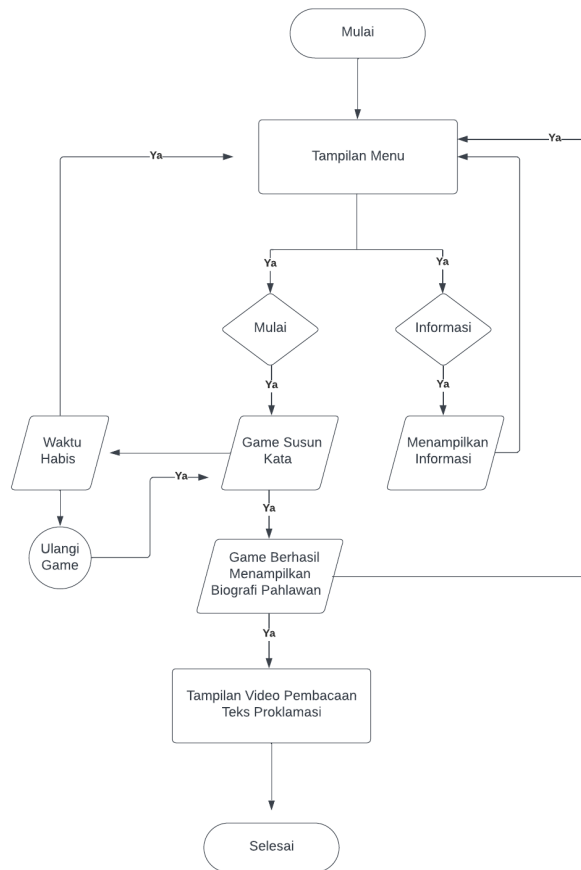


Gambar 7. Tampilan *Game* Selesai/ Video Pembacaan Teks Proklamasi

3.5. Pengujian

A. Flowchart

Dalam pengujian ini dilakukan secara bertahap, yaitu pengujian white box, dan pengujian beta kuisisioner berikut adalah hasil gambar *flowchart* dari pengujian white box yang sudah mengikuti alur pengujian program yang sesuai dijalankan



Gambar 8. Flowchart White Box

Kompleksitas siklomatis dari *flowchart game* dapat diperoleh dengan rumus

$$V(G) = (E - N) + 2$$

$V(G)$  = Kompleksitas *Game*

E = Jumlah ditentukan oleh arah panah

N = Jumlah grafik alir ditentukan oleh bentuk lingkaran

Sehingga didapatkan:

$$V(G) = (14 - 11) + 2 = 5$$

$$V(G) = 5$$

Data yang di dapatkan dari jalur *game* "Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia" yaitu:

1-2-3-4-5-6-7

1-2-3-4-10-11-4

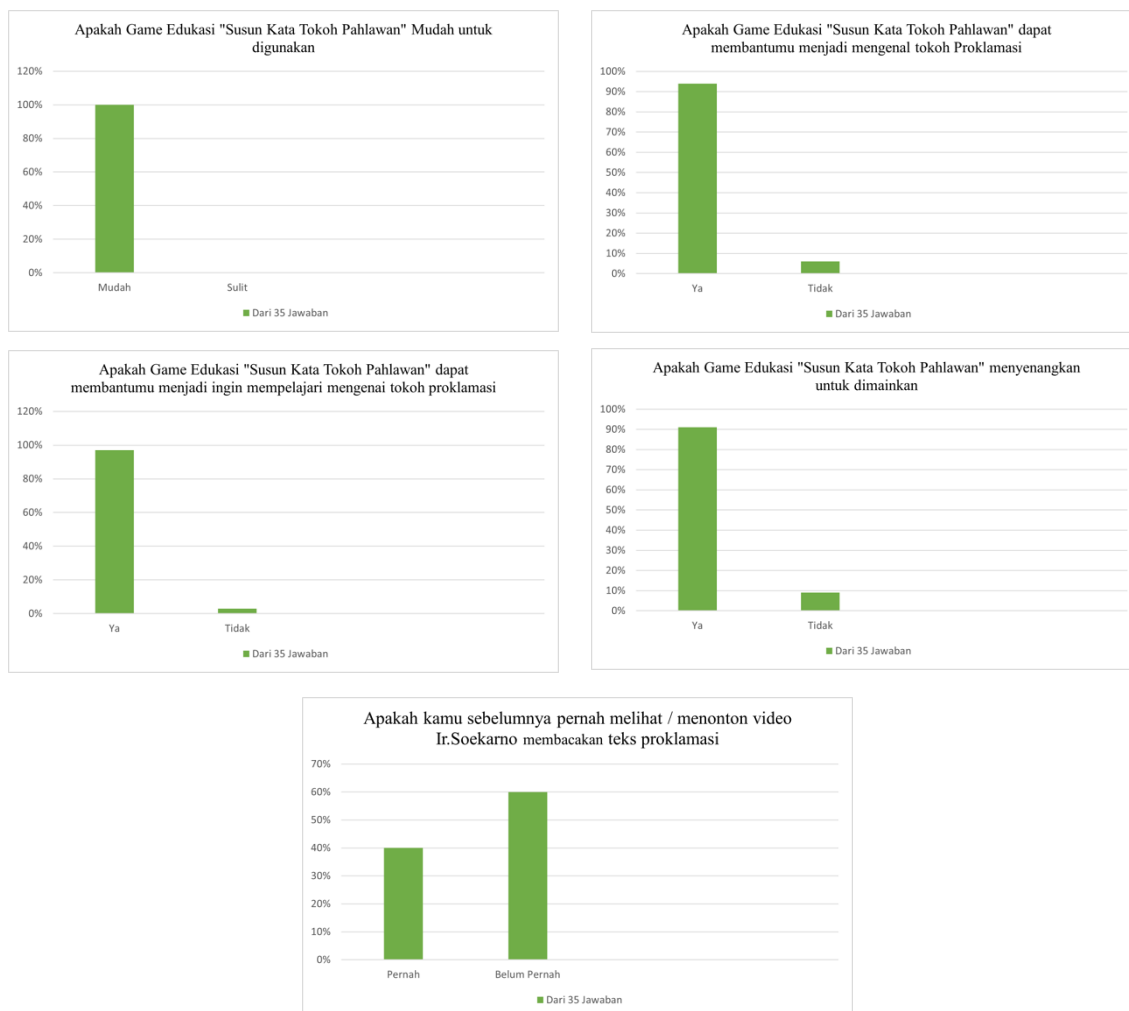
1-2-3-4-10-2

1-2-8-9-2

1-2-3-4-5-2

### 3.6. Kuisisioner

Berikut adalah hasil kuisisioner yang penliti berikan terhadap 35 siswa didik kelas VI SDN Sukahaji 02. Bagaimana minat peserta didik terhadap game edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” yang peneliti buat dan terhadap materi pembelajaran mengenai tokoh pahlawan Proklamator Indonesia di kelas VI



Hasil dari seluruh jawaban kuisisioner yang telah peneliti berikan terhadap 35 orang responden yaitu peserta didik kelas VI SDN Sukahaji 02 bahwa *game* edukasi “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” dapat menarik peserta didik untuk mengenal tokoh pahlawan Proklamator Indonesia sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu dengan ditampilkannya cuplikan pembacaan teks proklamasi yang telah dibacakan oleh Ir. Soekarno ketika hari kemerdekaan Indonesia, maka peserta didik yang belum pernah melihat cuplikan video tersebut dapat menambahkan pengetahuannya.

### 3.7. Distribusi

Mempublikasikan atau menerbitkan *Game* Edukasi Susun Kata Tokoh Pahlawan di platform *Play Store*, aplikasi ini sudah ditinjau secara menyeluruh oleh *Google Play Store* agar dapat rilis, proses peninjauan dapat berlangsung hingga tujuh hari atau lebih lama dalam situasi tertentu. Maksud dan tujuan *game* edukasi ini di publikasikan karena masih minimnya *game* susun kata pengenalan Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia di *Google Play Store*, dan agar semua siswa di Indonesia dapat menggunakan *game* tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan demikian, hasil penelitian yang dilakukan mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi *game* edukasi mengenal tokoh pahlawan Proklamator Indonesia berbasis *android*, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi *game* “Susun Kata Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia” dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, membantu siswa kelas VI SDN 02 Sukahaji untuk meningkatkan minat belajar dan meningkatkan pengetahuan dalam mengenal tokoh pahlawan Proklamator Indonesia.
2. Pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* berupa *game* edukasi yang telah publish di platform *Google Play Store*, yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa sekolah dasar di Indonesia.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rizki Tri Prasetyo yang telah memberi dukungan bimbingan terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasyim *et al.*, *Integrasi Kebangsaan Berbasis Kearifan Lokal*, Merdeka Kreasi Group. 2022. Accessed: Jul. 27, 2023. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi\\_Kebangsaan\\_Berbasis\\_Kearifan\\_L/hlPJEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Integrasi+Kebangsaan+Berbasis+Kearifan+Lokal&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi_Kebangsaan_Berbasis_Kearifan_L/hlPJEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Integrasi+Kebangsaan+Berbasis+Kearifan+Lokal&printsec=frontcover)
- [2] A. Hardiansyah and P. Mauliana, “Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy,” vol. 2, no. 2, 2021, Accessed: Jun. 25, 2023. [Online]. Available: <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/480>
- [3] D. R. Firdaus, “PENTINGNYA SEJARAH BAGI GENERASI MUDA,” *Pentingnya Sejarah Bagi Generasi Muda*, Apr. 2021, Accessed: Jul. 27, 2023. [Online]. Available: <https://osf.io/z8fgv>
- [4] L. Dias, J. Enstein, G. A. Manu, U. Citra Bangsa, P. Nusa, and T. Timur, “PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, no. 4, pp. 2621–1467, 2021, Accessed: Jun. 25, 2023. [Online]. Available: <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/233>
- [5] D. Fermana, N. L. Anggraeini, A. Sudrajat, and R. R. Wulandari, “Game Edukasi Mengenal Sejarah Pancasila Berbasis Mobile,” *TEDC*, vol. 16, no. 1, Jan. 2022.
- [6] A. Hardiansyah and P. Mauliani, “Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy,” *eProsiding Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, Dec. 2021.
- [7] A. A. Rismayadi and R. Simarmata, “Rancang Bangun Game Spice Farming Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Berbasis Android (Studi Kasus: SD Negeri 037155 Bongkaras),” *eProsiding Teknik Informatika*, vol. 3, no. 2, Nov. 2022.
- [8] K. S. Adnyana and G. N. A. Yudaparmita, “Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 61, Mar. 2023, doi: 10.55115/edukasi.v4i1.3023.
- [9] P. R. Shalih and I. Irfansyah, “Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 2, pp. 83–92, Dec. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i2.26690.

- [10] E. Anthony and Eryc, "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran English for Tourism di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC," *Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran English for Tourism di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC*, 2022, Accessed: Aug. 25, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/7097>