

## **ABSTRACK**

Tokoh Pahlawan Nasional menjadi salah satu pengetahuan yang sulit dihafalkan karena nama dan waktu terjadinya moment perjuangan yang dilakukan pahlawan sangatlah banyak dan beragam, untuk saat ini pengenalan tokoh pahlawan masih menggunakan media cetak dan terkesan monoton sehingga kurang mengasyikan untuk dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu mengenalkan anak kepada pahlawan nasional pada jaman perjuangan dahulu dengan cara yang mudah dan menyenangkan bagi anak-anak khususnya pelajar, yaitu dengan media game edukasi yang dapat dipergunakan pada perangkat desktop maupun mobile. Permainan ini ditampilkan dalam bentuk visual 2D yang dibuat menggunakan game engine Construct 2 dengan menggunakan metode R&D dan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pada permainan ini memiliki beberapa menu utama antara lain menu permainan, menu pengenalan pahlawan, dan menu cara bermain. Sehingga dalam permainan tersebut selain memiliki sifat yang mendidik juga terdapat sifat yang menghibur. Dengan aplikasi permainan edukatif ini, selain mudah digunakan dalam proses belajar anak, juga dapat mempengaruhi kualitas belajar anak tentang pengenalan tokoh pahlawan, terbukti dengan adanya kenaikan nilai yang signifikan diantara pembelajaran menggunakan media konvensional dengan media aplikasi ini.

Kata Kunci : Construct 2, Edukasi, Android, Pahlawan, Permainan

## **ABSTRACT**

National hero figures to be one of difficult memorized knowledge because of the name and time of the hero moment is so many and diverse, for today the introduction of the hero still use the print media and monotonous so it is less fun to learn. Therefore, this study aims to help introduce people to a national hero in the era of the old struggle in a way that is easy and fun for people especially students, that is with education game media can be used on desktop and mobile devices. These games are shown in the form of a 2D visual created using the game engine Construct 2 using R&D method and MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model. In this game has several main menu include game menu, learn menu, help menu and information menu. Thus, in the game in addition to having properties that are also educating the entertaining nature. With this educative game application, besides being easy to use in people's learning process, it can also affect the quality of people's learning about the introduction of hero character, as evidenced by the significant increase of value between learning using conventional media with this application media

Keywords : Construct 2, Education, Android, Heroes, Game