

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN INDUSTRI  
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika  
Tugas Akhir Sarjana Komputer  
Semester Ganjil Tahun 2022

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN METODE  
SCORING SYSTEM SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGENAI  
PAHLAWAN KEMERDEKAAN INDONESIA**

**DIMAS AZRIAL AKBAR**

**18.01.53.0103**

***Abstrak***

Game edukasi merupakan software game yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Dengan game edukasi akan lebih mudah memberikan pengetahuan dan pemahaman khususnya untuk anak-anak. Pada saat ini sebagian besar anak-anak lebih mengenal influencer sosial media dibandingkan dengan tokoh-tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia. Padahal pengetahuan dan pemahaman mengenai sejarah diperlukan untuk menghindari pemikiran yang ekstrimisme dan radikal pada anak ke depannya.

Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah game edukasi untuk anak – anak sekolah dasar mengenai pahlawan kemerdekaan Indonesia. Game edukasi ini nantinya akan berguna untuk mengukur tingkat pengetahuan anak – anak sekolah dasar mengenai pahlawan kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *scoring system* yang digunakan untuk menentukan skor dan kategori penilaian mengenai pengetahuan anak – anak sekolah dasar terhadap pahlawan kemerdekaan Indonesia. Pada penelitian ini terdapat 3 kategori penilaian, yaitu Kurang Baik, Baik, dan Sangat Baik. Hasil dari penelitian ini yaitu game edukasi bergenre *side scrolling* dan *quiz* bertemakan pahlawan kemerdekaan Indonesia yang berguna untuk mengedukasi anak – anak sekolah dasar sekaligus untuk mengukur tingkat pengetahuan anak – anak sekolah dasar mengenai pahlawan kemerdekaan Indonesia.

**Kata kunci** : game edukasi, *scoring system*, pahlawan kemerdekaan

## ***Abstract***

Educational games are game software that contains games that educate and teach with digital media. With educational games, it will be easier to provide knowledge and understanding, especially for children. At this time, most children are more familiar with social media influencers than Indonesian independence heroes. Whereas knowledge and understanding of history is needed to avoid extremism and radical thinking in children in the future.

From these problems, an educational game was made for elementary school children about the heroes of Indonesian independence. This educational game will later be useful for measuring the level of knowledge of elementary school children about the heroes of Indonesian independence. Therefore, in this study, the researcher used a scoring system method that was used to determine scores and categories of assessment regarding the knowledge of elementary school children towards the heroes of Indonesian independence. In this study there are 3 categories of assessment, namely Less Good, Good, and Very Good. The results of this study are side scrolling educational games and quizzes with the theme of Indonesian independence heroes which are useful for educating elementary school children as well as measuring the level of knowledge of elementary school children about Indonesian independence heroes.

**Keywords** : educational game, scoring system, independence hero

Pembimbing



(Budi Hartono, S.Kom, M.Kom)  
NIDN 0608057401