

## **ABSTRAK**

### **GAME EDUKASI MENGENAL BUDAYA INDONESIA PADA ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

**Oleh**

**ALMAS BAGUS SAPUTRA**

Arti kata *Game* dalam bahasa Inggris yaitu permainan atau pertandingan. Dengan teknologi modern yang meningkat ini, banyak *game* yang bermunculan, Bermain *game* yang berkelanjutan tanpa memahami waktu bisa menghambat tumbuh kembang anak serta membuat anak menjadi candu akan *game*. *Game* ini dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak – anak mudah menerima pembelajaran. Salah satunya yaitu game edukasi mengenal budaya Indonesia. Anak-anak harus diajarkan pembekalan ilmu budaya Indonesia mulai sejak dini. Game Edukasi Menenal Budaya Indonesia pada Anak Sekolah Dasar ini dirancang dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) serta dibuat dengan *software* Smart Apps Creator sebagai salah satu *software* yang mudah dioperasikan dalam membuat aplikasi menarik tanpa kode pemrograman dan format kompetibel seperti HTML5, .exe dan .apk. *Game* ini mampu memberikan pembelajaran yang baik untuk anak – anak dan membantu mempermudah tenaga pengajar atau pun orang tua dalam proses memberikan pelajaran kepada anak sehingga mudah dipahami dan menarik minat belajar anak serta dapat mengajarkan anak akan pemanfaatan teknologi yang benar.

Kata Kunci: Game, Anak Sekolah Dasar, Edukasi, Budaya Indonesia, GDLC, Smart Apps Creator.

## **ABSTRACT**

### **EDUCATIONAL GAME TO RECOGNIZE INDONESIAN CULTURE IN ANDROID-BASED ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN**

**By**

**ALMAS BAGUS SAPUTRA**

The meaning of the word Game in English is a game or match. With this increasing modern technology, many games have sprung up, playing games continuously without understanding the time can hinder the growth and development of children and make children addicted to games. This game is made to support learning so that the learning situation becomes more fun and children easily accept learning. One of them is an educational game about Indonesian culture. Children must be taught the knowledge of Indonesian culture from an early age. This Educational Game about Indonesian Culture for Elementary School Children is designed using the GDLC (Game Development Life Cycle) method and made with Smart Apps Creator software as one of the software that is easy to operate in making interesting applications without programming code and compatible formats such as HTML5, .exe and .apk. This game is able to provide good learning for children and help make it easier for teachers or parents in the process of providing lessons to children so that it is easy to understand and attracts children's learning interests and can teach children the correct use of technology.

**Keywords:** Game, Elementary School Children, Education, Indonesian Culture, GDLC, Smart Apps Creator.