

GILANG ADI PANGESTU, 19.240.0148

GAME PEMBELAJARAN PERJUANGAN MELAWAN PENAJAJAHAN DAN PERGERAKAN NASIONAL BERBASIS ANDROID

Dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, M.kom dan Wachid Darmawan, M.kom

115 halaman / 64 gambar /20 tabel / 5 lampiran / 15 pustaka (2010 - 2017).

ABSTRAK

SD Negeri 01 Sambong merupakan salah satu SD negeri di Desa sambong Batang. Aplikasi game pembelajaran perjuangan melawan penjajahan dan pergerakan nasional yang berbasis Android di SD Negeri 01 Sambong dijadikan sebagai alternatif cara pembelajaran baru untuk mengajarkan sejarah indonesia di era kemerdekaan, Aplikasi game pembelajaran perjuangan melawan penjajahan dan pergerakan nasional berbasis Android dibangun menggunakan Construct 2, dan Corel Draw x7 dengan metode pengembangan sistem multimedia menurut Widyani yang terdiri dari Inisialisasi, Pra Produksi, Produksi, dan Pengujian (Alpha dan Beta). Setelah dilakukan 5 tahapan maka selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode Alpha test dan Beta test, hasil pengujian Alpha semua fungsi – fungsi tombol dan komponen lainnya yang ada pada layar tampilan Aplikasi bekerja dengan baik. Hasil uji Beta Aplikasi Aplikasi game pembelajaran perjuangan melawan penjajahan dan pergerakan nasional berbasis Android sudah layak dijadikan sebagai alternatif cara pembelajaran sejarah Indonesia di era kemerdekaan di SD Negeri 01 Sambong. Setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian tersebut maka dihasilkan Aplikasi Aplikasi game pembelajaran perjuangan melawan penjajahan dan pergerakan nasional berbasis Android di SD Negeri 01 Sambong yang dapat membantu pembelajaran sejarah Indonesia Desa Sambong Batang.

GILANG ADI PANGESTU, 19.240.0148

GAME PEMBELAJARAN PERJUANGAN MELAWAN PENAJAJAHAN DAN PERGERAKAN NASIONAL BERBASIS ANDROID

Dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, M.kom dan Wachid Darmawan, M.kom

115 pages / 64 images / 20 tables / 5 attachments / 15 libraries (2010 - 2017).

ABSTRACT

SD Negeri 01 Sambong is one of the public elementary schools in Sambong Batang Village. Game application for learning the struggle against colonialism and the national movement based on Android at SD Negeri 01 Sambong is used as an alternative new way of learning to teach Indonesian history in the era of independence. Game applications for learning the struggle against colonialism and the Android-based national movement are built using Construct 2, and Corel Draw x7 with the multimedia system development method according to Widyani which consists of Initialization, Pre-Production, Production, and Testing (Alpha and Beta). After the 5 stages were carried out, testing was carried out using the Alpha test and Beta test methods, the results of the Alpha testing of all button functions and other components on the application display screen worked well. The results of the Application Beta test The Android-based learning game application for the struggle against colonialism and the national movement is appropriate as an alternative way of learning Indonesian history in the era of independence at SD Negeri 01 Sambong. After going through the development and testing stages, an Android-based learning game application was produced for the struggle against colonialism and the national movement at SD Negeri 01 Sambong which can help learn Indonesian history in Sambong Batang Village.