

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF AN EDUCATIONAL GAME INTRODUCING NATIONAL HEROES ANDROID-BASED FOR CLASS 8 JUNIOR STUDENTS BY USING RANDOM SHUFFLE ALGORITHM

By:

KOMANG TIRTE

Implementation of an Android-based educational game that aims to introduce national heroes to grade 8 students, especially at Secondary Junior School 1 Jati Agung. Judging from their habits, students more often used a smartphone instead of reading books, especially about history National hero. The game was designed to be more interactive and interesting, to increase students' understanding of the characters' history that contributed to the history of the nation. Game development methods included designing content that was relevant to the curriculum, user-friendly interface, and game features that support good learning effectiveness. The evaluation results showed that the implementation of Android-based educational games. This research was successfully attracted student interest, increased engagement, and effectively affect students understanding of the history of national heroes. Thus, the use of technology such as educational games is a possible and an effective approach to improving learning history among 8th grade students.

Keywords: Educational Games, National Heroes, History, Shuffle Algorithm Random.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMP KELAS 8 MENGUNAKAN ALGORITMA SHUFFLE RANDOM

Oleh :

Komang Tirte

1911010040

Implementasi game edukasi berbasis android yang bertujuan untuk memperkenalkan pahlawan nasional kepada siswa kelas 8 khususnya di Sekolah Menengah Pertama 1 Jati Agung. Dilihat dari kebiasaan siswa yang lebih menggunakan smartphone dari pada membaca buku terutama tentang sejarah pahlawan nasional. Game ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang tokoh-tokoh bersejarah yang berkontribusi dalam sejarah bangsa. Metode pengembangan game mencakup perancangan konten yang relevan dengan kurikulum, antarmuka yang ramah pengguna, dan fitur-fitur permainan yang mendukung pembelajaran yang efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi game edukasi berbasis android ini berhasil menarik minat siswa, meningkatkan tingkat keterlibatan, dan secara positif mempengaruhi pemahaman mereka terhadap sejarah pahlawan nasional. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam bentuk game edukasi dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran sejarah di kalangan siswa kelas 8.

Kata kunci : Game Edukasi, Pahlawan Nasional, Sejarah, *Algoritma Shuffle Random.*