

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH- TOKOH DALAM CERITA MAHABHARATA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PASRAMAN SARASWATI)

Oleh

I Made Dwi Payana

2111010041

Mdwipa52@gmail.com

Mahabharata merupakan salah satu epos besar yang sarat akan nilai-nilai moral, etika, dan filosofi kehidupan. Namun, metode pembelajaran konvensional yang digunakan untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam kisah Mahabharata kepada generasi muda, khususnya di Pasraman Saraswati, dinilai kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah game edukasi berbasis Android sebagai media interaktif dalam pengenalan tokoh-tokoh Mahabharata. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Game yang dibangun menyajikan informasi singkat mengenai karakter-karakter Mahabharata, dilanjutkan dengan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi pemahaman.

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, yang menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam game, termasuk tombol navigasi, tampilan kuis, serta logika penilaian skor, telah berjalan sesuai fungsinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Mahabharata. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung pelestarian budaya melalui teknologi digital.

Kata Kunci: Game Edukasi, Mahabharata, Android, MDLC, Black Box Testing, Interaktif.

ABSTRACT

DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME FOR INTRODUCING CHARACTERS IN THE *MAHABHARATA* STORY (CASE STUDY: *PASRAMAN SARASWATI*)

BY:

I MADE DWI PAYANA

2111010041

E-mail: Mdwipa52@gmail.com

The *Mahabharata* is one of the great epics rich in moral values, ethics, and philosophical insights. However, conventional learning methods used to introduce the characters of the *Mahabharata* to younger generations, particularly at *Pasraman Saraswati*, are considered less engaging and not aligned with current technological developments. This study aims to design and develop an Android-based educational game as an interactive medium for learning about the characters in the *Mahabharata*. The software development method employed was the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consisted of six stages: concept, design, material collection, development, testing, and distribution. The game presented concise information about selected *Mahabharata* characters, followed by interactive quizzes as a means of evaluating users' understanding. System testing was conducted using the Black Box Testing method, which showed that all game features, including navigation buttons, quiz displays, and scoring logic, functioned properly. The findings indicated that the developed educational game successfully increases students' interest and comprehension regarding the *Mahabharata* characters. Furthermore, the application serves as an innovative learning alternative that supports cultural preservation through digital technology.

Keywords: Educational Game, Mahabharata, Android, MDLC, Black Box Testing, Interactive Media

