ABSTRAK

JUDUL SKRIPSI	**: APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN UNTUK ANAK SD NEGERI 03 LUBUK BEGALUNG BERBASIS ANDROID**
NAMA	**: AZIZAH RAHMA HIDAYAH**
NO.BP	**: 19101152600004**
FAKULTAS	**: ILMU KOMPUTER**
JURUSAN	**: MANAJEMEN INFORMATIKA**
PEMBIMBING	**: FIRDAUS, S.KOM, M.KOM**

Perancangan game edukasi ini betujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game pengenalan tokoh pahlawan indonesia dengan menggunakan adobe animate cc, mengetahui kelayakan game pengenalan tokoh pahlawan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD berbasis android, sebagai media pembelajaran dengan materi dasar pengenalan tokoh pahlawan. Tahapan dalam proses perancangan ini adalah tahap analisis, desain pengembangan, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan prosedur perancangan dan berjalan sesuai, dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukkan pengujian untuk mengetahui kelayakan di lapangan. Dengan adanya game edukasi pengenalan tokoh pahlawan sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis adobe animate cc ini maka diharapkan dapat menarik minat siswa SD dan mempermudah proses pengenalan tokoh pahlawan.

Kata Kunci : Perancangan, Aplikasi, Game Edukasi, Media Pembelajaran