

**PERANCANGAN GAME EDUKASI REMINDER ANTHEM
UNTUK PENGENALAN LAGU NASIONAL
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) Pada Prodi Teknik Informatika



**OLEH:
CHRISTA WITTA PUTRA SANTOSO
19.1.03.02.0229**

**FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

CHRISTA WITTA PUTRA SANTOSO

NPM: 19.1.03.02.0229

Judul:

**PERANCANGAN GAME EDUKASI REMINDER ANTHEM
UNTUK PENGENALAN LAGU NASIONAL
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal : 12 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Julian Sahertian, S.Pd., M.T

NIDN. 0707079001

Resty Wulanningrum, M.Kom

NIDN. 0719068702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

CHRISTA WITTA PUTRA SANTOSO

NPM: 19.1.03.02.0229

Judul :

**PERANCANGAN GAME EDUKASI REMINDER ANTHEM
UNTUK PENGENALAN LAGU NASIONAL
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 20 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Julian Sahertian, S.Pd., M.T _____
2. Penguji I : Patmi kasih, M.Kom _____
3. Penguji II : Made Ayu Dusea Widyadara, M.Kom _____

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Suryo Widodo, M.Pd

NIP. 19640202 199103 1 002

HALAMAN PERNYATAAN
PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Christa Witta Putra Santoso
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 8 Desember 1999
NPM : 19.1.03.02.0229
Fak/Jur./Prodi : Fakultas Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa semua yang ditulis dalam naskah skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak dari hasil karya orang lain, kecuali dasar teori yang saya cuplik dari referensi maupun dari bagian jurnal yang tercantum pada daftar pustaka sebagai referensi saya dalam menulis serta melengkapi karya tulis ini. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,

CHRISTA WITTA PUTRA SANTOSO
NPM. 19.1.03.02.0229

MOTTO

Dan apa saja yang kamu minta dalam doa dengan penuh kepercayaan, kamu akan menerimanya."

(Matius 21 : 22)

Serahkanlah perbuatanmu kepada TUHAN, maka terlaksanalah segala rencanamu.

(Amsal 16 : 3)

Kupersembahkan karya ini untuk keluarga dan seluruh umat yang telah kebersamai saya berproses.

ABSTRAK

Christa Witta Putra Santoso– Perancangan Game Edukasi *Reminder Anthem*
Untuk Pengenalan Lagu Nasional Bagi Siswa Sekolah Dasar

Kata kunci : Game, Edukasi, Lagu Nasional

Menurut hasil pengamatan dan hasil penelitian lagu-lagu nasional sudah jarang diperdengarkan dan lebih beralih pada lagu-lagu umum seperti pop, dangdut dan lain sebagainya. Selain itu hal yang populer di akhir-akhir ini dan banyak diperbincangkan serta dimainkan adalah game, oleh karena itu banyak orang berlomba-lomba membuat game yang bermanfaat dan bersifat edukatif. Tetapi banyak anak sekarang yang menggunakan game tidak untuk media belajar melainkan hanya bermain saja. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pembelajaran menjadi sebuah media bahan ajar yang memudahkan guru dan siswa khususnya di bagian pelestarian lagu-lagu nasional yang mungkin sekarang sudah sangat jarang diperdengarkan. Dalam game ini pemain bisa menikmati sekaligus mendapatkan pengetahuan tentang lagu-lagu nasional dengan mengisi lirik lagu yang hilang dan menebak judul lagu dari nada yang akan diputar. Dan pemain akan mendapatkan skor dan skor akan terus bertambah jika pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, sebaliknya jika pemain tidak dapat menjawab nyawa akan terus berkurang dan akan *game over*. Game ini berjudul “*Reminder Anthem*” yang dirancang menggunakan *Construct 2* dan hanya berbasis android. Fokus penelitian ini adalah game edukasi dengan tampilan dua dimensi dan hanya ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Terciptanya game edukasi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan dapat membantu sebagai media bahan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Mengucap syukur atas berkat Tuhan Yesus Kristus yang maha kuasa, karena hanya atas perkenanan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI REMINDER ANTHEM UNTUK PENGENALAN LAGU NASIONAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR”** Ini ditulis untuk mengerjakan skripsi untuk program Starta-1 pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri..

Pada kesempatan ini diucapkan banyak-banyak terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S.T., M.M., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Julian Sahertian, S.Pd., M.T. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memotivasi, mengarahkan dan memberi masukan dalam penulisan skripsi.
5. Resty Wulanningrum, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Ibu dan bapak saya yang telah mendoakan, dan memberi dukungan materi maupun tenaganya.
7. Rachel Octavina Panggabean yang telah mendoakan dan memberi dukungan penuh.
8. Teguh Mustiadi yang telah memberi dukungan pikiran dan tenaganya.

Kediri, 20 Juli 2023
Yang Menyatakan,

CHRISTA WITTA PUTRA SANTOSO
NPM. 19.1.03.02.0229

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Rumusan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 5 |
| G. Metode | 6 |
| H. Jadwal Penelitian..... | 8 |
| I. Sistematika Penulisan..... | 9 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |

Error! Bookmark not defined.

A. Landasan Teori

Error! Bookmark not defined.

B. Kajian Pustaka

Error! Bookmark not defined.

BAB III ANALISA PEMODELAN SISTEM

Error! Bookmark not defined.

A. Gambaran Umum

Error! Bookmark not defined.

B. Analisa Sistem

Error! Bookmark not defined.

C. Perancangan Game

Error! Bookmark not defined.

D. Story dan Karakter

Error! Bookmark not defined.

E. Pemetaan Materi dan Tingkatan Permainan

Error! Bookmark not defined.

F. Antar Muka

Error! Bookmark not defined.

G. Spesifikasi Teknis

Error! Bookmark not defined.

H. Evaluasi

Error! Bookmark not defined.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

A. Implementasi Game Design Document (GDD)

Error! Bookmark not defined.

B. Manual Program

Error! Bookmark not defined.

C. Pembahasan Game

Error! Bookmark not defined.

D. Analisa Pembahasan

Error! Bookmark not defined.

BAB V PENUTUP

Error! Bookmark not defined.

A. KESIMPULAN

Error! Bookmark not defined.

B. SARAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA 48

LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|-------------------------------------|
| 3. 1 Logo game Reminder Anthem | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 2 Pergerakan Sambung Lirik..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 3 Pergerakan Tebak Lagu..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 4 Flowchart game Reminder Anthem | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 5 Blok Program / Coding | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 6 Pemilihan Materi Reminder Anthem | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 7 Menu awal game | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 8 Tampilan Pilihan Permainan..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 9 gambar mulai permainan..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 10 Soal dalam game | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 1 Background Game..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 2 Tampilan menu awal | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 3 Menu Pilihan Permainan | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 4 Menu Mulai Game | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 5 Tampilan soal..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 6 Tampilan Gameover..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 7 Background Dasar..... | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|-------------------------------------|
| 1. 1 Jadwal Penelitian..... | 9 |
| 3. 1 Objek..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 2 Pilihan Permainan | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 3 Angket Respon Pengguna | Error! Bookmark not defined. |
| 3. 4 Angket Respon Pengguna | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 1 Pengujian Blackbox | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 2 Tabel Penilaian siswa terhadap game | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 3 Indikator Kategori | Error! Bookmark not defined. |
| 4. 4 Hasil Penilaian | Error! Bookmark not defined. |

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan terdapat latar belakang yang akan membahas bagaimana terbentuknya game ini dan diiringi dengan identifikasi masalah, rumusan masalah serta batasan masalah yang dimana akan menjadi sebuah penanda dalam proses pengerjaan game ini.

A. Latar Belakang

Game sekarang ini banyak dimainkan oleh banyak kalangan dari usia balita sampai dewasa. Perkembangan game jenisnya semakin banyak dan semakin bervariasi seiring dengan perkembangan dari teknologi perangkat lunak dan juga perangkat lunak. Dan game sekarang tidak hanya dapat dimainkan di komputer saja melainkan dapat dimainkan di telepon genggam atau handphone.

Pada mulanya game selalu di tujukan dan identik dengan anak - anak karena sifatnya untuk permainan tetapi lambat laun seiring perkembangan jaman para orang dewasa pun juga memainkan game. Maka dari itu kini semakin banyak developer game bersaing untuk menciptakan sebuah game yang semakin baik entah itu dari sisi grafik dan visual, hal seperti ini yang membuat perkembangan game bisa sangat cepat. Sehingga game bukan hanya untuk keseruan, hobi atau pun mengisi waktu luang saja, melainkan untuk meningkatkan kreatifitas, intelektual maupun ketangkasan para pengguna game. Yang oleh itu belajar dapat dilakukan sinambi bermain

game yang membuat anak usia sekolah dasar lebih tertarik untuk belajar karena bisa dipakai sebagai media bermain sambil belajar.

Pada dasarnya lagu nasional ini merupakan pengetahuan wajib bagi seluruh warga negara, tetapi banyak warga negara khususnya anak tingkat sekolah dasar sering lupa bahkan kurang mengetahui apa – apa saja lagu nasional yang ada pada negaranya sendiri. Pada saat ini lagu – lagu nasional sudah mulai jarang diperdengarkan bahkan mungkin dilupakan karna seiring dengan berjalannya jaman sekarang lebih banyak anak mendengarkan lagu atau musik yang sedang populer dimasa ini. Seperti pada lingkup Pulau Jawa sekarang sedang marak dan banyak diperdengarkan adalah lagu atau musik bergenre dangdut yang lirik dan maknanya mengadopsi dari kekesalan, putus cinta, maupun keresahan. Sehingga pengetahuan tentang lagu nasional kurang dan juga tidak dipungkiri bahkan ada yang tidak hafal, atau tidak tahu tentang lagu – lagu nasional ini. Selain itu menurut hasil observasi ada beberapa faktor hambatan yang mempengaruhi kurangnya minat terhadap lagu nasional dikarenakan kurangnya sosialisasi, sehingga pengenalan untuk lagu nasional kurang. Anak lebih banyak waktu untuk bermain dibanding waktu untuk belajar, permainan yang banyak diminati dan banyak dimainkan adalah game. Dengan menggunakan hasil dari game edukasi ini, diharapkan bisa membuat anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir aktif dan kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Muhammad Ibrahim Nasution dkk.,(2021) dengan judul penelitian Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Musikal Untuk Anak – Anak Menggunakan Macromedia Flash 8 merupakan perancangan game tentang lagu anak – anak yang bertujuan agar anak – anak dapat lebih mengenal lagu – lagu dengan cepat dan anak belajar dengan menyenangkan.

Ada juga penelitian lain yang dilakukan Baharani.,(2015) dengan penelitian berjudul Membangun Game Edukasi Tebak Lagu Nasional dan Surah Pendek Al-qur'an Dengan Menggunakan Swish Max4. Genre dari game ini adalah kuis, aka nada soal yang muncul dan user disediakan pilihan jawaban. Di penelitian ini penulis merancang game tebak lagu nasional dan surah al-qur'an bertujuan agar menambahkan minat belajar dan menghafal sebagai bentuk kecintaan terhadap bangsa dan umat yang beragama islam.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Tirsa I. I. Tatilu dkk.,(2018) dengan judul penelitian Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah Untuk Anak Sekolah Dasar yang diberi nama Aplikasi Game “LANADA” dengan di rancang menggunakan unity 3D dengan ganre game educational game dan terdapat 2 pilihan mode permainan tebak lagu dan cocokan lirik dan ditujukan kepada anak dan tak terbatas usia.

Berdasarkan latar belakang tersebut menjadi suatu acuan untuk membuat game edukasi yang interaktif sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas 1 yang di terapkan kedalam game edukasi reminder anthem sebagai media belajar siswa dan di rancang dengan

Construct 2, kurangnya minat mengetahui, serta sulitnya menghafal lagu nasional bagi siswa sekolah dasar dan kurangnya media belajar bagi siswa sekolah dasar, sehingga dengan game edukasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar, selain itu game edukasi juga dapat merangsang daya pikir dan konsentrasi siswa sehingga siswa lebih bisa memahami serta mengingat lagu – lagu nasional dan game edukasi ini juga sebagai media belajar yang menarik bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang muncul adalah terlupakannya minat siswa untuk mempelajari lagu nasional dan kurangnya minat siswa terhadap lagu nasional dan dianggap sebagai hal yang membosankan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah adalah bagaimana menciptakan game edukasi Reminder Anthem sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan dapat lebih terfokus, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Game edukasi ini di tujukan hanya untuk siswa sekolah dasar

2. Game edukasi ini hanya berfokus pada lagu-lagu nasional
3. Game edukasi ini hanya memiliki tampilan 2D
4. Perancangan game edukasi ini menggunakan Construct 2
5. Game edukasi ini dirancang hanya berbasis android

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang di inginkan dari suatu penelitian ini adalah menciptakan dan merancang game edukasi *Reminder Anthem* sebagai media pembelajaran yang mengenalkan lagu nasional secara menarik bagi siswa sekolah dasar

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta pengetahuan mengenai proses dalam pembuatan game edukasi tebak lagu nasional untuk siswa sekolah dasar.

2. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah referensi dan bahan kajian bagi peneliti lain untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi.

3. Bagi Sekolah

Dapat di jadikan sebagai media belajar interaktif bagi guru sehingga dapat di terapkan kepada siswa sekolah dasar

4. Bagi Universitas

Sebagai referensi serta pengembangan game edukasi dan penelitian selanjutnya

G. Metode

1. Metode Pengumpulan Data dan Informasi

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada perancangan game edukasi ini adalah menggunakan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan pada sekolah dasar sehingga penulis dapat menemukan pemecahan masalah yang terjadi dan menjadi inspirasi dalam penyelesaian tersebut

b. Studi Pustaka

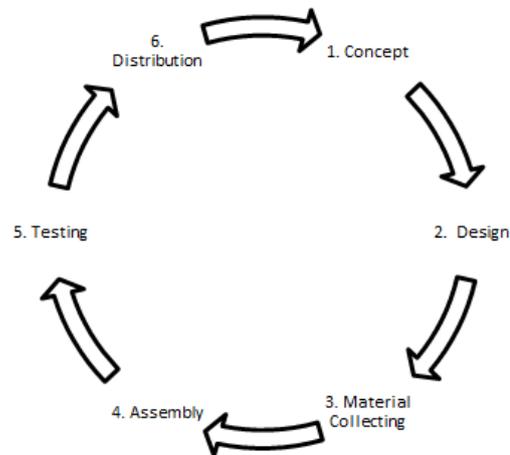
Penulis Mencari berbagai bacaan serta berbagai macam informasi sehingga dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang mendukung dan berkaitan terhadap topik yang dibuat

c. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan dengan tenaga pendidik dan mencatat apa – apa saja yang bisa dijadikan materi dan bahan untuk penelitian yang pada akhirnya bisa bermanfaat bagi pembelajaran siswa

2. Metode Perancangan

Metode yang di gunakan dalam melakukan perancangan game edukasi untuk siswa sekolah dasar kelas 1 Pengembangan metode multimedia ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther-Sutopo (2021) dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu konsep(*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*) seperti pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

a. Konsep (*Concept*)

Dalam tahap konsep adalah penentuan masalah melalui narasumber serta pada tahap ini merupakan suatu proses menentukan jenis game dan tujuan dari game tersebut di buat agar sesuai terhadap permasalahan yang terjadi

b. Perancangan (*Design*)

Di tahap perancangan ini dilakukam untuk menentukan kerangka game seperti *game play* , menentukan level , fitur game

tampilan ,serta kebutuhan bahan yang akan di gunakan dalam perancangan game *reminder anthem*

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan *assets game* , *interface* , file audio , serta materi sebagai bahan dalam pembuatan game edukasi interaktif untuk siswa sekolah dasar.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Di tahap ini di lakukan ketika pengumpulan bahan telah selesai sehingga dapat di implementasikan dengan menggunakan construct 2

e. Pengujian (*Testing*)

Di tahap pengujian ini game edukasi tersebut di uji coba terhadap siswa untuk mengetahui kesalahan serta ketidaksesuaian game edukasi tersebut terhadap masalah, sehingga dapat di ketahui apakah ada peningkatan pemahaman mengenai lagu nasional kepada siswa

H. Jadwal Penelitian

Penelitian dan Pembuatan Game ini dilakukan kurang lebih selama 5 bulan dengan detail jadwal penelitian pada Tabel 1.1

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

| Jenis & Kegiatan | Bulan Ke-1 | Bulan Ke-2 | Bulan Ke-3 | Bulan Ke-4 | Bulan Ke-5 | Bulan Ke-6 |
|-----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Observasi & Wawancara | | | | | | |
| Pengumpulan Data | | | | | | |
| Design Sistem | | | | | | |
| Perancangan Sistem | | | | | | |
| Uji Coba Sistem | | | | | | |
| Penyusunan Laporan | | | | | | |

I. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah mendapatkan gambaran umum secara singkat laporan ini, maka sistem penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rencana penelitian, sistem penulisan laporan akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi menjelaskan tentang Tinjauan Pustaka dan teori – teori yang mendukung perancangan dan pembuatan game.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM.

Dalam bab ini menjabarkan tentang penjelasan mengenai gambaran umum game yang dibuat, analisis sistem, dan perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN EVALUASI.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Bagian hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang hasil game edukasi Android, hasil uji coba, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP.

Berisi penutup yang meliputi, kesimpulan dan saran – saran dan kata penutup yang diakumulasi dengan daftar pustaka dan lampiran – lampiran yang dianggap perlu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi*, 8(1), 1-84.
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77-81.
- Bahrani, B. (2015). *MEMBANGUN GAME EDUKASI TEBAK LAGU NASIONAL DAN SURAH PENDEK AL-QUR’AN DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX4* (Doctoral dissertation, Teknik Informatika).
- Baya, M. E. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Rhythm Lagu Daerah di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 613-620.
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105-109.
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CERMAT BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROBLEM SOLVING SISWA SMA PADA MATERI BARISAN DAN DERET GEOMETRI. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5), 1191-1204.
- Gunawan, G., Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun, S. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.
<https://labschool-unpkediri.sch.id/read/6/pentingnya-pendidikan-sekolah-dasar>
diakses pada tanggal 11 Agustus 2023
- Nasution, M. I., Rahim, F., & Amalia, B. (2021). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Musikal Untuk Anak-Anak Menggunakan Macromedia Flash 8. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 264-270.
- Ningsih, G. W. (2020). *Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Noviyanti, S. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Ternate pada anak-anak. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 57-68.
- PRISCILIA, A. D. (2016). *PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- Sari, D. P. (2016). Peranan Lagu nasional Dalam Pembentukan Nilai Karakter

- Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Tugu Kota Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2).
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51-57.
- Subagio, A. (2014). *Learning Construct 2*. Packt Publishing Ltd.
- Tatilu, T. I., Sompie, S. R., & Najoan, X. B. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.
- Wulandari, D. *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID*.
Sumanto Al Qurtuby.