

ABSTRAK

Nama : Rifa'i Anwar
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Tokoh
Pahlawan Dengan Pendekatan Gamifikasi Berbasis
Android

Teknologi pada masa ini berkembang sangat pesat di semua aspek kehidupan, salah satunya dalam hal pembelajaran, terutama pembelajaran dalam hal sejarah. Pembelajaran sejarah terutama pengenalan tokoh pahlawan biasanya terpampang pada dinding-dinding sekolah, buku, dan juga biasanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung oleh guru. Namun media pembelajaran tersebut cenderung membosankan dan kurang menarik minat anak. Selain itu, terdapat sebuah video yang viral di media sosial tentang anak-anak tidak mengenal tokoh pahlawan namun lebih mengenal *youtuber*. Mengetahui sosok *youtuber* maupun tokoh fiksi boleh saja tapi jangan sampai melupakan tokoh pahlawan yang telah mengorbankan segalanya untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu penulis mengusulkan aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan berbasis android dengan menyisipkan elemen-elemen permainan agar dapat menarik minat anak dan mudah dalam belajar mengenal tokoh pahlawan Indonesia. Metode pengembangan aplikasi ini menggunakan metode prototyping yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *establish prototype objective*, *define prototype functionality*, *develop prototype*, dan *evaluate prototype*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia berbasis android dengan menerapkan unsur-unsur permainan yang dapat menarik minat anak untuk belajar mengenal tokoh pahlawan.

Kata Kunci: Pahlawan, Gamifikasi, Android