

ABSTRAK

Fajar Anwar. 2023. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Budaya Luwu pada SDN 106 Pongsamelung Kec. Lamasi Kab. Luwu (dibimbing oleh Muhammad Idham Rusdi dan Akramunnisa).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *game* edukasi pengenalan budaya luwu berbasis android menggunakan *Construct 2* pada siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui hasil validitas *game* edukasi pengenalan budaya luwu berbasis android menggunakan aplikasi *Construct 2* pada siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang di gunakan adalah R&D (*Research and Development*) yang sudah dikembangkan berdasarkan kebutuhan sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Luther-Sutopo yaitu, *Consep* (konsep), *design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan materi), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), *Distribution* (distribusi). aplikasi dirancang dengan menggunakan *construct 2* dan *Adobe photoshop CS6*. Hasil validasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar: 100%, ahli materi sebesar 100% yang berarti game edukasi pengenalan budaya luwu berbasis android “sangat layak” untuk digunakan dan hasil respon *game* edukasi berbasis android yang diberikan oleh guru dan siswa diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 100%. yang menyatakan “sangat baik”.

Kata kunci: Game Edukasi, Luther-Sutopo, *Research and Development*,