

ABSTRAK

Aziz. 2025. Implementasi Game kuis Berbasis Desktop Untuk Menumbuhkan Rasa Kecintaan Lagu Nasional Berdasarkan *Patriotism Scale*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing I: Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom. Pembimbing II: Moch Yusuf Ashari, S.Tr.Kom., M.Kom.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan implementasi *game* kuis berbasis desktop sebagai sarana media pembelajaran untuk siswa tingkat Sekolah Menengan Pertama (SMP). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang pemanfaatan *game* sebagai media pembelajaran. Namun, minat siswa smp terhadap lagu nasional cenderung menurun dan pembelajaran masih bersifat teori, sehingga kurang menarik. Padahal, lagu nasional memiliki peran penting dalam menanamkan nilai patriotisme dan cinta tanah air. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan edukatif untuk mengenalkan lagu nasional kepada siswa. Metode pengembangan sistemnya menggunakan pedekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasinya sendiri dikembangkan dengan menggunakan *software Unity* untuk pembuatan di *platfrom* desktop. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Patriotism Scale* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk memastikan fungsionalitas dan kemudahan dalam penggunaannya. *Game* ini juga mempunyai tujuan sebagai sarana media pembelajaran dan hiburan untuk pengenalan lagu nasional. Media pembelajaran berbasis *game* kuis ini dapat meningkatkan pemahaman kepada lagu nasional dan dapat memberikan motivasi kepada siswa. Dalam melakukan pembuatan dan pengembangan aplikasi ini menggunakan *tools* dari *unity*.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi desktop, mdlc, *unity*

ABSTRACT

Aziz. 2025. implementation of a Desktop-Based Quiz Game to Cultivate a Love for National Songs Based on the Patriotism Scale. Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering, Universitas PGRI Madiun. Supervisor I: Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom. Supervisor II: Moch Yusuf Ashari, S.Tr.Kom., M.Kom.

This research aims to develop and implement a desktop-based quiz game as a learning media for junior high school (SMP) students. The development of information and communication technology opens up opportunities for using games as a learning medium. However, junior high school students' interest in national songs tends to decline and learning is still theoretical, so it is less interesting. In fact, national songs have an important role in instilling the values of patriotism and love for the country. Therefore, interactive and educational learning media is needed to introduce national songs to students. The system development method uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach. The application itself was developed using Unity software for creation on the desktop platform. Tests were carried out using the Patriotism Scale and System Usability Scale (SUS) methods to ensure functionality and ease of use. This game also has the aim of being a means of learning and entertainment media for introducing national songs. This quiz game-based learning media can increase understanding of national songs and can provide motivation to students. In creating and developing this application using tools from Unity

Keywords: learning media, desktop application, mdlc, unity