

ABSTRAK

Penurunan minat belajar sejarah di kalangan siswa sekolah dasar mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi bertema Kawasan Bersejarah Semarang bernama *Semarang Game* sebagai media alternatif pembelajaran sejarah, menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Pengembangan dilakukan melalui enam tahapan utama GDLC: inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, rilis, dan pemeliharaan. Hasil pengujian melalui *blackbox* menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik tanpa ditemukannya kesalahan sistem. Berdasarkan hasil *usability testing*, game ini memiliki tingkat efektivitas sebesar 67,08%, efisiensi sebesar 85,78%, dan tingkat kepuasan (*satisfaction*) sebesar 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan dinilai layak dan memuaskan sebagai sarana pembelajaran sejarah yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Game Edukasi, Sejarah, Kawasan Bersejarah Semarang, GDLC, Usability Testing