

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “KITACERDAS” BERBASIS MOBILE

Oleh

I Putu Gede Krishna Wilantara, NIM. 1515051034

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: gede.krishna.wilantara@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Game merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah game edukasi “KitaCerdas” khusus untuk melatih kecerdasan kognitif anak. Menurut Taksonomi Bloom, ada tiga domain kecerdasan yang perlu dilatih sejak usia muda. Yaitu kognitif yang berarti kecerdasan intelektual, afektif yang berarti sisi emosional, dan psikomotor yang berarti sisi fisik. Kognitif yang terlatih akan membantu anak pada setiap jenjang pendidikan.

Pengembangan Game Edukasi “KitaCerdas” berbasis mobile ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model waterfall sebagai model pengembangan. Model Waterfall terdiri dari 4 tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Implementasi, dan Pengujian.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android. Produk akhir penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dari uji white-box dan uji black-box dengan persentase kesesuaian proses sebesar 100%. Uji respon pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang melibatkan 16 pengguna menunjukkan kesan positif pada daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan.

Kata Kunci : Game edukasi, android, kecerdasan.

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME “KITACERDAS” BASED ON MOBILE

By

I Putu Gede Krishna Wilantara, NIM. 1515051034

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: gede.krishna.wilantara@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Game is something that can't be separated from children. So, the purpose of this research is to create an education game “KitaCerdas” specifically to train children's cognitive intelligence. According to Bloom's Taxonomy, there are three domains of intelligence that need to be trained from a young age. They are cognitive which means intelligence, affective which means emotional side, and psychomotor which means physical side. A well-trained cognitive will help children in every level of education.

The development of Educational Game “KitaCerdas” based on mobile is a Research and Development with Waterfall model as the development model. Waterfall Model consists of 4 stages, they are Analyze, Design, Implementation, and Testing.

The final result of the research is an application that can be run on Adroid-based smartphone. The final product of this research indicate a good result from white-box test and black-box test with the percentage of process conformity as high as 100%. User response test using User Experience Questionnaire involving 16 users shows a positive impression on attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty.

Keywords: Educational game, android, intelligence.