

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN MEMASAK UNTUK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Oleh
FARHAN BARESI
13312155

Pembelajaran memasak melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) tidak ada dalam kurikulum sehingga memiliki beberapa hambatan, salah satunya adalah siswa banyak yang merasa kesulitan untuk belajar memasak dan media pembelajaran secara konvensional bisa terjadi kecelakaan sehingga anak terluka. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi untuk anak Sekolah Dasar dan masyarakat umum sebagai media sarana hiburan dan alternatif untuk meningkatkan minat siswa mengenal dan mempelajari memasak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, kuisioner, dan tinjauan pustaka. Sumber data/subjek yaitu guru bahasa Lampung dan siswa kelas 1 yang berjumlah 20 orang terdiri dari SDN 4 Sukaraja, Bandar Lampung. Metode pengujian yang dilakukan yaitu terhadap aspek *Usability*, *Functionality*, *Portability* dan *Efficiency*.

Pengembangan aplikasi *game* memasak menggunakan *software* Construct 2 yang akan dijalankan pada *platform* Android. Hasil pengujian kualitas aplikasi *game* mini *game* dan memasak diperoleh nilai dari aspek *functionality* 100% valid, aspek *portability* dengan OS Android versi *Kitkat*, *Lollipop*, dan *Pie* 100% valid, aspek *usability* diperoleh nilai 87%, dan aspek *efficiency* menunjukkan tidak adanya kekurangan memory dan penggunaan CPU oleh aplikasi sebesar 49%.

Kata Kunci: *game* edukasi, memasak, edukasi.