

## ABSTRAK

Pengembangan Kepribadian merupakan pembelajaran yang dapat mengendalikan diri sendiri, kecerdasan emosional, lingkungan tempat beraktifitas atau kerja, kondisi dan disiplin diri, kemampuan mengelola diri atau emosi, kemampuan menghadapi situasi yang dihadapi.

Minat serta ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari pengembangan kepribadian masih sangat rendah hal ini mengakibatkan pandangan mahasiswa terhadap materi tersebut sebagai hal yang menyulitkan diri mereka, tidak banyak juga mahasiswa yang hanya sekedar mempelajarinya tetapi tidak menerapkan di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang menjadi permasalahan bagi pengajar Pengembangan Kepribadian dalam menarik perhatian mahasiswa supaya lebih tertarik dalam belajar Pengembangan Kepribadian. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti membangun aplikasi media pembelajaran yang menarik berupa game edukasi yang dapat meningkatkan citra diri serta minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran pengembangan kepribadian berbasis mobile.

Aplikasi game edukasi pada pembelajaran pengembangan kepribadian layak digunakan hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian yang dilakukan dengan *black-box testing* yang mendapatkan nilai 100% untuk dosen ahli IT dan 94% untuk Mahasiswa. Pengujian kelayakan materi mendapatkan nilai 87.7% untuk dosen pengampuh matakuliah Pengembangan Kepribadian dan 93% untuk Mahasiswa yang sedang mengambil matakuliah Pengembangan Kepribadian. Tidak hanya itu game edukasi ini juga dapat meningkatkan citra diri serta minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kepribadian, Pembelajaran, *Black-Box*, *Game Edukasi*, Citra Diri