

## ABSTRAK

### APLIKASI EDUKASI CALISTUNG (BACA TULIS HITUNG) STUDI KASUS: TK DAN KOBER AL-KARIM ISLAMIC SCHOOL

Oleh

**BAYU ANGGORO**  
**15312663**

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan sumber belajar yang saat ini dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung maupun jauh. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar sudah semakin canggih dan mudah untuk digunakan. Pengajar dapat menyampaikan materi dengan berbagai cara agar pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dalam penerapannya dapat membantu untuk meningkatkan tingkat keaktifan, minat, dan motivasi mereka dalam proses belajar. Namun beberapa taman kanak-kanak maupun kelompok belajar masih belum menggunakannya seperti pada TK dan KOBER Al-Karim Islamic School. Dalam menyampaikan materi ajar, anak-anak masih sulit untuk memahami konsep membaca dan berhitung. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi game edukasi sebagai solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang seringkali dihadapi oleh para pengajar dan siswa.

Pada penelitian ini, metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) diimplementasikan untuk merancang bangun sebuah game edukasi berbasis android dengan menggunakan perangkat lunak Construct 2 sebagai perangkat untuk membuat game yang akan dibangun. Untuk melakukan pengujian pada penelitian ini, penerapan ISO 25010 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan pengujian mempunyai tiga tahapan yaitu *functionality*, *Usability*, *Portability*.

Secara keseluruhan, game edukasi yang dirancang bangun dapat diterima sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar. Hasil pengujian lapangan yang telah dilakukan mendapatkan persentase sebesar 80% dan dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat baik” untuk sebuah aplikasi game edukasi berbasis android yang dapat memotivasi anak-anak untuk mempelajari suatu materi secara lebih mendalam sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam belajar.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, ISO 25010, Baca dan Hitung, TK dan Kober