

ABSTRAK

Judul : Perancangan Dan Implementasi Konsep Aplikasi Mobile Pembelajaran Ilmu Budi Pekerti Berbasis Game Edukasi Interaksi Kontekstual
Nama : Kennedy George / 201583027
Program Studi : Sistem Informasi

Penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Kemajuan teknologi dan informasi merupakan sebuah kenyataan perkembangan peradaban dunia yang memberikan banyak akses bagi terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Kondisi tersebut, turut pula menjadi pemicu bagi upaya-upaya perubahan dalam sistem pembelajaran atau pendidikan. Yakni upaya untuk melepaskan dunia pendidikan dari kungkungan model pembelajaran yang cenderung memaksa anak didik untuk mengikuti pembelajaran yang semakin hari semakin tidak menarik dan membosankan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis bertujuan ingin membangun sebuah perancangan sistem interaksi pembelajaran kontekstual atau sebuah *game* edukasi yang interaktif untuk mempelajari ilmu budi pekerti menggunakan teknologi informasi yang dimana menerapkan 3 karakteristik pembelajaran kontekstual yaitu (pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*), pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*), pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*) berbasis *mobile*. Adapun penggunaan metodologi yang digunakan yaitu dengan metode *Game Development Lifecycle*, *Game Development Lifecycle* merupakan metode perancangan yang isinya merupakan panduan tahapan pekerjaan dalam membangun sebuah *game*. Penelitian dilakukan di Yayasan Pendidikan Kristen Efata Indonesia. Hasil dari Penelitian ini adalah sebuah aplikasi *mobile* pembelajaran ilmu budi pekerti yang menyenangkan dan bisa memberikan materi mengenai ilmu budi pekerti.

Kata kunci : ilmu budi pekerti, interaksi, kontekstual, *game* edukasi, *GDLC*.

ABSTRACT

Title : Design and Implementation of Mobile Application Concepts for Learning Ethics Based on Contextual Interaction Educational Games
Name : Kennedy George / 201583027
Study Program : Information System

The application of information technology to support the educational process has become a necessity for educational institutions in Indonesia. Advances in technology and information are a reality of the development of world civilization that provides access to changes in people's life patterns in various fields. This condition has also become a trigger for efforts to change the learning or education system. Namely an effort to free the world of education from the confines of learning models that tend to force students to take part in learning that is increasingly unattractive and boring. Based on the problems above, the authors aim to build a design of a contextual learning interaction system or an interactive educational game to learn character science using information technology which applies 3 characteristics of contextual learning, namely (learning carried out in a natural environment (learning in real life). life setting), learning is carried out by providing meaningful experiences to students (learning by doing), learning is carried out in a fun situation (learning as an enjoy activity) based on mobile. The methodology used is the Game Development Lifecycle method, Game Development Lifecycle is a design method whose content is a guide to the stages of work in building a game. The author conducts research at the Efata Indonesia Christian Education Foundation kindergarten. The results of this study are a mobile application for learning science pleasant manners and can provide material about the science of character.

Keywords : Manners, Interaction, Contextual, Education game, GDLC