

Pengembangan Game 3D berbasis Edutainment Multiple Intelligences (kinestetis) untuk Anak Golden Ages

AGUS RUDI WIBOWO

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111199901057@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini menggabungkan multimedia, metode pendidikan, pemetaan pola pikir, untuk mengembangkan pola yang dapat meningkatkan kecerdasan anak pada masa golden age sehingga dapat membantu peningkatan kecerdasan sejak usia dini atau golden age sekaligus menciptakan karakter global. Masa ini sangat penting karena seluruh pola pikir dasar anak terbentuk. Setiap anak yang memiliki kemampuan manajemen diri yaitu Five Minds for the Future yang didasari pada kemampuan Multiple Intelligences adalah salah satu kekuatan karakter yang luar biasa dan terbukti mampu menciptakan generasi cerdas, tangguh, kompetitif di era-digital yang serba cepat dan logis demi memenangkan kompetisi global. Metode edutainment yang digunakan adalah menggabungkan Quantum learning-Quantum teaching yang sudah teruji keandalannya dalam format yang lebih 'fresh' yaitu 3D edutainment game yang metode pengembangan sistem menggunakan model prototype yang meliputi analisa kebutuhan sistem, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, menggunakan sistem. Dan hasil pengembangan aplikasi ini adalah sebuah aplikasi MI-3D Edutainment Game khusus untuk anak usia dini (kecerdasan kinestetis pada anak usia tiga s.d delapan tahun). Dengan laporan ini diharapkan menjadi inspirasi dan acuan terciptanya aplikasi inovasi baru yang semakin cerdas dalam dunia pendidikan di Indonesia yang mampu mengakomodasi faktor-faktor pengembangan Multiple Intelligences pada anak usia dini. Dan bagi pengguna sendiri, keberadaan aplikasi ini diharapkan agar dapat membantu meningkatkan kemampuan MI si anak dengan cara yang sangat menyenangkan yang hasilnya dapat meningkatkan kesadaran para orang tua, pendidik dan tenaga kependidikan untuk lebih memahami akan sangat pentingnya faktor-faktor kecerdasan dan manajemen pengelolaan kecerdasan itu sendiri didalam karakter pribadi anak sebagai dasar yang menjadikan generasi cerdas dalam kompetisi global.

Kata Kunci : Game 3D, Edutainment Multiple Intelligences, kinestetis, anak

Development of a 3D Game Based on Edutainment Multiple Intelligences (kinesthetic) for Golden Ages Child

AGUS RUDI WIBOWO

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111199901057@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

This paper combines multimedia, educational methods, mind- mapping, to develop a pattern that can improve children's intelligence at the golden age that can help improve the intelligence from an early age or golden age while creating a global character. This period is very important because all the basic mindset of a child is formed. Every child has the self-management capabilities that Five Minds for the Future is based on the ability of Multiple Intelligences is one of the remarkable strength of character and proved capable of creating a generation of smart, tough, competitive in the digital era that is fast-paced and logical order to win the global competition. Edutainment method used is to combine learning - Quantum Quantum teaching that has proven its reliability in a format that is more 'fresh ' Edutainment is a 3D game development method using the model of a prototype system which includes analysis of system requirements, build prototyping, evaluation, prototyping, coding systems, test systems, the evaluation system, using the system. And the result of the development of this application is an application MI - 3D Edutainment Games exclusively for early childhood (kinesthetic intelligence in children up to the age of three to eight years). With a report is expected to be the inspiration and creation of a reference application that increasingly intelligent innovations in education in Indonesia, which is able to accommodate factors Multiple Intelligences development in early childhood. And for the users themselves, where the application is expected to help improve the child's ability MI with a very pleasant way that the results can raise awareness among parents, teachers and education staff to be very important to better understand the factors of intelligence and intelligence management of the itself in the personal character of the child as a basis to make intelligent generation in global competition.

Keyword : 3D Game, Edutainment Multiple Intelligences, kinesthetic, child