

Kelompok Muda Kreatif:

- Dr. Rahmania Sri Untari, S.Pd., M.Pd
- Luluk Iffatur Rocmah, SS., M.Pd
- Hamsyah Mustofa, S.Pd

BAPPEDA Kabupaten Sidoarjo
Jl. Sultan Agung No.13, Gajah Timur, Magersari, Kec. Sidoarjo,
Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61212

INOTEK AWARD 2021

Game Edukasi Usia Dini "Multiple Intelligences" (GENDIS) for Android

Dr. Rahmania Sri Untari, S.Pd., M.Pd
Luluk Iffatur Rocmah, SS., M.Pd
Hamsyah Mustofa, S.Pd



I. Kategori Anugerah:

Kategori II, Inovasi Teknologi Berbasis web/android.

II. Judul inovasi:

Game Edukasi Usia Dini "*Multiple Intelligences*" (GENDIS) for Android.

III. Tanggal, Bulan Tahun Pengembangan Inovasi

19 Desember 2020

IV. Inovator:

Kelompok Muda Kreatif

Ketua : Dr. Rahmania Sri Untari, S.Pd., M.Pd

Anggota : 1. Luluk Iffatur Rocmah, SS., M.Pd

2. Hamzah Mustofa, S.Pd

V. Gagasan dan Implementasi

A. **Latar Belakang Permalasahan**

- Sebaran Covid-19 pada tahun 2020 semakin naik setiap harinya.
- Covid-19 menyebabkan *loss of schooling* sebesar 0.6 tahun.
- Covid-19 mengurangi dampak positif masa bersekolah dari 7.9 tahun menjadi 7.3 tahun.
- Masih belum jelasnya masa berakhir pandemi Covid-19 menimbulkan kecemasan bagi dunia pendidikan.
- Game edukasi berbasis android sangat dibutuhkan oleh anak usia dini (KB/TK) pada masa pandemi covid-19.
- Game edukasi berbasis android merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini (KB/TK).

B. Tujuan Melakukan Inovasi

1. Untuk mengembangkan game edukasi berbasis android sebagai media menghafal kosakata 3 bahasa (*multiple intelligences*) untuk KB/TK.
2. Untuk mengetahui kelayakan game edukasi berbasis android sebagai media menghafal kosakata 3 (*multiple intelligences*) bahasa untuk KB/TK.

C. Manfaat

1. Bagi siswa, game edukasi berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata 3 bahasa (*multiple intelligences*), mendorong siswa untuk berpikir kreatif, kritis dan aktif.
2. Bagi guru, game edukasi berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada masa pandemi.
3. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengganti tatap muka karena menggunakan suara dari gurunya sendiri.

D. Rancang Bangun atau Disain Inovasi

Produk yang dihasilkan yaitu berupa game edukasi yang dapat dijalankan pada HP android. Media pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan menggunakan *software adobe flash* CS6 yang berisi tentang konten 9 tema pembelajaran yaitu, tema diriku, lingkungan, binatang, keluarga, tanaman, negaraku, kendaraan, alam semesta, dan keislaman.



Gambar 1. Antarmuka menu belajar pada game edukasi berbasis android

Gambar 1 menunjukkan tampilan menu belajar pada game edukasi berbasis android. Media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif karena efek animasi

pada masing-masing materi yang disajikan. Selanjutnya dilengkapi juga dengan gambar, konten grafis, audio dan video yang mendukung penyampaian materi, sehingga mudah untuk dipahami. Selain itu, pembaca juga paham materi karena dilengkapi dengan panduan/instruksi dan beberapa tombol navigasi.



Gambar 2. Antarmuka sub fitur tema binatang



Gambar 3. Antarmuka sub fitur tema anggota tubuh

Game edukasi dilengkapi sub fitur tema binatang untuk membantu siswa KB/TK dalam menghafal kosakata binatang dalam 3 bahasa. Selain itu di sub fitur ini juga menghadirkan suara binatang, sehingga anak-anak tidak hanya menghafal kosakata 3 bahasa namun juga menghafal suara binatang ditunjukkan pada gambar 2. Pada sub fitur diriku untuk membantu siswa KB/TK dalam menghafal anggota

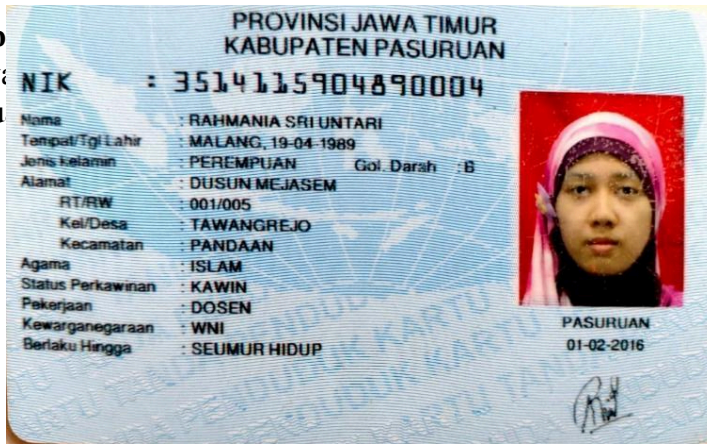
bagian tubuh dalam 3 bahasa. Selain itu di sub fitur ini juga terdapat animasi yang menunjukkan bagian anggota tubuh ditunjukkan pada gambar 3.

E. Kebaruan atau Keunikan atau Keaslian.

1. GENDIS for Android ini memiliki aspek *novelty* (keterbaruan), yaitu materi yang disajikan sesuai dengan teori *multiple intelligences* dimana sebelum membuat materi siswa KB/TK melakukan tes sidik jari dahulu, sehingga inovator membuat sebuah game edukasi sesuai dengan kebutuhan siswa KB/TK.
2. GENDIS for Android ini memiliki aspek keunikan, yaitu suara yang keluar dari game edukasi (menu game) yang disajikan adalah suara gurunya, sehingga siswa akan selalu merasa seperti belajar tatap muka. Game edukasi menggunakan 3 bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab).
3. GENDIS for Android ini memiliki aspek keaslian, yaitu produk media game edukasi yang dihasilkan merupakan *create* (dari awal) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

F. Daftar Lamp

1. KTP Inova
   KTP Ketu


PROVINSI JAWA TIMUR
KABUPATEN PASURUAN
NIK : 3514115904890004
Nama : RAHMANIA SRI UNTARI
Tempat/Tgl Lahir : MALANG, 19-04-1989
Jenis kelamin : PEREMPUAN Gol. Darah : B
Alamat : DUSUN MEJASEM
RT/RW : 001/005
Kel/Desa : TAWANGREJO
Kecamatan : PANDAAN
Agama : ISLAM
Status Perkawinan : KAWIN
Pekerjaan : DOSEN
Kewarganegaraan : WNI
Berlaku Hingga : SEUMUR HIDUP
PASURUAN
01-02-2016

KTP Anggota 1:


PROVINSI JAWA TIMUR
KABUPATEN SIDOARJO
NIK : 3515136312860001
Nama : LULUK IFFATUR ROCMAHS.S, M.Pd
Tempat/Tgl Lahir : SIDOARJO, 23-12-1986
Jenis kelamin : PEREMPUAN Gol. Darah : A
Alamat : PRANTI
RT/RW : 004/002
Kel/Desa : PRANTI
Kecamatan : SEDATI
Agama : ISLAM
Status Perkawinan : KAWIN
Pekerjaan : DOSEN
Kewarganegaraan : WNI
Berlaku Hingga : SEUMUR HIDUP
SIDOARJO
16-08-2016

KTP Anggota 2:



PROVINSI JAWA TIMUR
KABUPATEN MOJOKERTO

NIK : 3516051004920001
Nama : HAMSYAH MUSTHOFA
Tempat/Tgl Lahir : MOJOKERTO, 10-04-1992
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI Gol. Darah : -
Alamat : DSN. SIDOREJO
RT/RW : 003 / 005
Desa/Kel : WONOSARI
Kecamatan : NGORO
Agama : ISLAM Status Kawin : BELUM KAWIN
Pekerjaan : GURU
Berlaku Hingga : 10-04-2020
Kewarganegaraan : WNI

MOJOKERTO, 03-07-2015.
KEPALA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL

Tanda Tangan/Sidik Jari Pemegang KTP

Drs. BAMBANG EKO WAHYUDI, M.Si
NIP. 196606181990031011

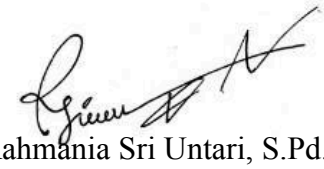
2. Gambar Rancang Bangun/Disain Inovasi





Sidoarjo, 29 April 2021

Inovator / Ketua Tim Inovasi



Dr. Rahmania Sri Untari, S.Pd., M.Pd