

ABSTRAK

Herman Alau (12143525). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan Daerah Kalimantan Berbasis Mobile.

Seiring berkembangnya teknologi *smartphone* yang semakin maju, sehingga *Smartphone* pada saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi dan hiburan tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan kalimantan berbasis mobile, yang diharapkan dapat membantu memperkenalkan wawasan tentang kesenian budaya serta lambang setiap provinsi di kalimantan dapat menghibur. Media permainan pembelajaran ini dibuat menggunakan Construct 2 dengan metode pengembangan multimedia dan pengujian *blackbox testing* untuk menghasilkan aplikasi permainan berbasis android yang baik. Hasil Kuisisioner dari 100 respon yang didapat dalam 3 kategori pertanyaan, kategori ke 1 tampilan mendapat 80 % sangat baik, kategori ke 2 tujuan aplikasi mendapatkan 89% sangat baik, dan pada kategori ke 3 kemudahan penggunaan mendapat 80% sangat baik.

Kata Kunci : Aplikasi Edukasi, Pengenalan kalimantan.

ABSTRACT

Herman Alau(12143525), Create Educational Game Introduction Kalimantan based Mobile.

As the development of advanced smartphone technology, so the Smartphone at this time not only as a medium of communication and entertainment but also can be used as a medium of learning. With the introduction Kalimantan-based kalimantan archipelago, which is expected to help introduce insight about cultural art and symbol of every province in kalimantan can be entertaining. This instructional game media is created using Construct 2 with multimedia development methods and blackbox testing testing to produce a good android based games app. Results Questionnaire of 100 responses obtained in 3 categories of questions, category to 1 view got 80% very good, the 2nd category of application purpose get 89% very good, and in the 3rd category ease of use get 80% very good.

Keywords: Educational Application, Introduction Kalimantan