

RINGKASAN

Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pembelajaran Bahasa Berbasis Android,
Atikah Nuri Hazma, NIM E31210646, Tahun 2025, Teknologi Informasi,
Politeknik Negeri Jember, Husin, S.Kom, M.MT (Pembimbing).

Game edukasi merupakan sebuah permainan dalam bentuk media elektronik yang tercipta dari kombinasi antara teknologi dan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memberikan suasana berbeda dalam dunia pendidikan. Perancangan aplikasi *game* edukasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengenalkan Bahasa Mandarin kepada khalayak umum.

Game edukasi *Let's Play* Mandarinku dirancang dengan menghadirkan dua sesi pembelajaran, yaitu sesi belajar dan sesi bermain. Sesi belajar menghadirkan pembelajaran materi dasar dan pembelajaran kosakata dengan menggunakan standart acuan *Hanyu Shuiping Kaoshi* (HSK) tingkat 1, 2 dan 3. Pada sesi bermain menghadirkan tiga jenis permainan, yaitu koreksi aku, susun aku dan kuis yuk.

Penelitian ini dirancang dan dikembangkan menggunakan platform *Construct 2*, dengan acuan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi enam tahapan, meliputi : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Hasil dari pengembangan tersebut diuji dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*, untuk menganalisa serta memastikan fungsionalitas aplikasi.

Dengan adanya pendekatan berupa permainan interaktif yang menyenangkan, aplikasi *Let's Play* Mandarinku diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif dan bermanfaat untuk membantu *user* dalam menguasai Bahasa Mandarin dengan lebih mudah.