

## ABSTRAK

*Game* merupakan sebuah media digital yang sangat populer dan disukai oleh semua kalangan terutama kalangan muda dan anak-anak. *Game* sendiri saat ini banyak dimanfaatkan sebagai media untuk membantu proses penyampaian informasi tertentu, tidak hanya sekedar media untuk bermain. Ketertarikan anak-anak untuk bermain *game* dapat dimanfaatkan untuk membantu anak-anak dalam mendalami materi pelajarannya, terlebih jika anak-anak tersebut mengalami masalah dalam melakukan proses pembelajaran konvensional di sekolah secara efektif karena disebabkan oleh sistem dan mekanisme pelaksanaan pendidikan yang kurang optimal. Pada anak dengan gaya belajar kinestesis di mana anak-anak cenderung selalu aktif bergerak dan lebih efektif dalam mencerna informasi melalui gerakan tubuh, *game* dapat menjadi pilihan yang baik bagi anak-anak tersebut untuk mencerna dan memahami informasi khususnya dalam hal pelajaran sekolah.

Untuk mewujudkan *game* tersebut, penulis melakukan penelitian terkait pembangunan *game* untuk membantu pembelajaran anak kinestesis ini. Pembangunan *game* menggunakan teknologi HTML5 dengan pertimbangan kemudahan akses dan fleksibilitasnya. *Game* ini dibangun menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dan diharapkan keluaran *game* ini mampu menjadi media pembantu bagi anak-anak kinestesis dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Pada penelitian tugas akhir ini dilakukan pengujian terhadap *game* yang dibangun. Dari data hasil pengujian terhadap tingkat penerimaan *user* yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa *game* berhasil diterima dengan baik oleh *user* dan mampu memberikan dampak positif bagi *user* tersebut.

Kata Kunci : *E-Learning* Kinestesis, *Game* Kinestesis, *Game* Edukasi, *Game* HTML5, *Game* Web