

ABSTRAK

Pada era teknologi sekarang ini, perkembangan *game* edukasi makin bertambah banyak. *Game* tersebut dibuat untuk memberikan edukasi menjadi lebih menarik. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa masih banyak *game* edukasi yang permainannya terlalu kaku dan terlalu berfokus pada edukasinya. Sehingga melupakan identitasnya sebagai *game* yang berfungsi sebagai penghilang rasa jenuh dan mengurangi rasa penat.

Dalam memberikan pengalaman yang menghibur dan menarik pada saat memainkan *game*-nya, sistem kecerdasan yang akan diterapkan adalah Algoritma *Fuzzy Mamdani*. Algoritma *Fuzzy Mamdani* merupakan algoritma yang akan digunakan pada perhitungan *score* pada *game*. Dengan menerapkan algoritma ini pada aspek pergerakan dan *score* di dalam *game*, maka akan timbul pengalaman menarik di setiap *gameplay* pada *game* yang dimainkan, karena di satu *gameplay* tidak akan mirip dengan *gameplay* sebelumnya.

Hasil yang didapatkan dari perancangan *game* edukasi “Game Debat : Adu Argumen!” dengan menggunakan algoritma *Fuzzy Mamdani* yang melibatkan kepakaran seorang guru bahasa Indonesia di dalamnya yang diterapkan pada sistem *score* di dalam *game*. Pengujian dilakukan pada 33 siswa SMA/SMK sederajat dengan umur antara 15 sampai 20 tahun. Selanjutnya, dari pengujian yang didapatkan sekitar 96.9% responden berpendapat bahwa *game* ini cukup menarik, dan sekitar 90.9% responden merasa *game* ini membuatnya tertarik dengan debat bahasa Indonesia setelah dimainkan. Pengujian ini juga didapatkan sekitar 84.9% berpendapat bahwa sistem penilaian dalam *game* bekerja dengan baik.

Kata Kunci: *Game, Kecerdasan Buatan, Android, Edukasi, Algoritma Fuzzy Mamdani*