

RINGKASAN

Ringkasan tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, metode, dan hasil riset. Kata kunci maksimal 5 kata.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya melalui aplikasi berbasis game edukasi telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi evaluasi berbasis game edukasi yang memanfaatkan prinsip-prinsip game edukasi dengan mengintegrasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah platform evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan kolaborasi serta kompetisi yang sehat di antara siswa. Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah metode prototype, metode ini memungkinkan iterasi cepat berdasarkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi secara berkelanjutan. Proses pengembangan melibatkan tiga fase utama: mendengarkan pelanggan, membangun atau memperbaiki mock-up, serta pelanggan melihat dan menguji mock-up. Hasil penelitian adalah menghasilkan sebuah aplikasi evaluasi yang menarik sehingga proses penilaian dapat berjalan dengan lebih baik. Aplikasi ini juga diharapkan memberikan peluang bagi pengajar untuk memantau perkembangan belajar peserta didik secara lebih efisien.

Kata Kunci: *Game Edukasi; Team Games Tournament; Prototype;*