

ABSTRAK

PERANCANGAN *GAME ANDROID* “YUK BERHITUNG” MENGUNAKAN METODE AGILE

Kemampuan membaca dan matematika anak Indonesia berada di peringkat rendah. Yaitu 75 dari 81 negara dunia. Para siswa Indonesia perlu meningkatkan kemampuan berhitung tersebut. Hal ini dibuktikan dari survey pendahuluan dengan total 32 responden dimana 97% setuju untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan 100% setuju untuk diadakannya *game* edukasi. Permasalahan yang sekarang sering terjadi dalam proses pembelajaran anak-anak balita adalah cenderung untuk lebih memilih bermain daripada belajar secara serius. Hal ini dibuktikan dari hasil survey dimana 13 responden yang menginginkan proses pembelajaran yang tidak membosankan. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika dan membaca pada anak Indonesia serta mengatasi anak-anak balita cenderung untuk lebih memilih bermain daripada belajar menggunakan aplikasi “Yuk Berhitung”. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa metode *agile* menggunakan *kanban* membantu penulis dalam manajemen penugasan, dan hasil *testing* menggunakan *blackbox* menunjukkan bahwa segala fungsi *game* berhasil. Disertai hasil survey yang diuji dapat diterima dengan total persentase yang dihasilkan 91% dan berada didalam kategori “sangat baik” dalam uji kelayakan aplikasi.

Kata kunci: *Game, Android, Metode Agile, Permainan Berhitung, Blackbox Testing*