

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sridadi Bambang. 2009. *Pemodelan Dan Simulasi Sistem Teori, Aplikasi Dan Contoh Program Dalam Bahasa C*. Penerbit Informatika, Bandung.
- [2] E. Prawitasari Johana. 2008. *Psikologi Klinis Pengantar Terapan Mikro Dan Makro*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- [3] Setiono Kusdwirarti. 2009. *Psikologi Perkembangan Kajian Teori Piaget, Selman, Kohlberg, Dan Aplikasi Riset*. Widyapagjajaran, Bandung.
- [4] Yusuf I N, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Remaja Rosda Karya, Bandung.
- [5] Kartono, Kartini. 2006. *Psikologi Sosial 2*. Radja Grafindo Persada, Jakarta.
- [6] Mansur Herawati. 2009. *Psikologi Ibu Dan Anak Untuk Kebidanan*. Salemba Medika, Jakarta.
- [7] R. Aiken Lewis, Groth-Marnat Gary. 2008. *Pengetesan Dan Pemeriksaan Psikologi*. PT Indeks, Jakarta.
- [8] Suryabrata Sumadi. 2008. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [9] Henry Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. PT. Gramedia. Jakarta
- [10] Tamara Silvia Almaya. 2013. *Pembuatan Game Pendidikan "Learning Korean"*. AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.
- [11] Hendy, Felix Umar, Yance Wljaya. 2011. *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Geo-Brain Untuk Pengetahuan Dunia*. Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
- [12] Sidik Akbar. 2011. *Pembuatan Game Test Kecepatan Dan Daya Ingat Menggunakan Macromedia Flash CS 3 Action Script, PHP Dan MYSQL*. Universitas Gunadarma, Jakarta.

LAMPIRAN 1

PAPER TES

Nama :.....

Jenis Psikologi : Psikologi Kepribadian Anak

Konsidi Psikologis : Kecerdasan Sosial

Usia Anak : 6 – 8 tahun

Kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk berhubungan dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

1. Saya adalah...
 - A. Saya mengenal semua teman sekelas saya.
 - B. Saya mengenal sebagian teman sekelas saya
 - C. Saya hanya mengenal teman sebangku saya
2. Saya adalah...
 - A. Anak yang memiliki sahabat lebih dari tiga
 - B. Anak yang memiliki 2 sahabat
 - C. Saya tidak punya sahabat
3. Apabila saya libur, saya lebih memilih.....
 - A. Berkunjung ke rumah teman
 - B. Berkunjung ke tempat rekreasi
 - C. Bermain sendiri di rumah
4. Ketika bertemu dengan teman di jalan, saya...
 - A. Saya menyapa teman
 - B. Saya tersenyum pada teman
 - C. Saya pura-pura tidak melihatnya
5. Saya berada di taman dekat rumah. Ada banyak anak-anak yang bermain di sana, ada yang bermain ular naga panjang, ada yang bermain jungkat-jungkit dan ada juga yang tetap bersama ayah dan ibunya. Sedangkan saya.....
 - A. Bergabung dengan anak-anak yang bermain ular naga panjang
 - B. Bermain jungkat-jungkit
 - C. Tetap bersama ayah dan ibu

LAMPIRAN 2
ATURAN SKOR

SKOR :

Jawaban A = 3

Jawaban B = 2

Jawaban C = 1

HASIL TES :

Total skor 1 – 5 = kecerdasan sosial anak termasuk rendah

Total skor 6 – 10 = kecerdasan sosial anak termasuk sedang

Total skor 11 – 15 = kecerdasan sosial anak termasuk tinggi

LAMPIRAN 3

LEMBAR QUISTIONAIRE PAPER TEST

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu suka dengan <i>paper test</i> ini?
2	Apakah kamu merasa bosan dengan test ini?
3	Apakah test ini bermanfaat buat kamu?
4	Apakah test ini menarik ?
5	Apakah test ini mudah bagi kamu ?

LAMPIRAN 4

LEMBAR QUISTIONAIRE GAME LEARNING

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu suka dengan game ini ?
2	Apakah kamu merasa bosan jika bermain game di depan komputer lebih dari 30 menit ?
3	Apakah game ini bermanfaat buat kamu?
4	Apakah game ini menarik ?
5	Apakah game ini mudah digunakan?

LAMPIRAN 6

REKAPITULASI HASIL QUISTIONAIRE *GAME LEARNING*

Responden	USIA ANAK																			
	6 TAHUN						7 TAHUN						8 TAHUN							
	NOMOR PERTANYAAN						NOMOR PERTANYAAN						NOMOR PERTANYAAN							
	1		2		3		4		5		1		2		3		4		5	
	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk
1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
3	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
4	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
5	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
6	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
7	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
8	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
9	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
10	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
11	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0
12	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0
13	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
14	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
15	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
16	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
17	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
18	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
19	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
20	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
Total	18	2	2	18	18	2	15	5	16	4	17	3	2	18	18	2	15	5	18	2
	20			20			20		20		20			20			20		20	

LAMPIRAN 7

REKAPITULASI KESESUAIAN
HASIL IDENTIFIKASI TINGKAT KECERDASAN SOSIAL ANAK
MELALUI *PAPER TEST & GAME LEARNING*

NO	HASIL		KESESUAIAN
	PAPER TEST	GAME LEARNING	
1	SEDANG	SEDANG	SESUAI
2	TINGGI	TINGGI	SESUAI
3	SEDANG	RENDAH	TIDAK SESUAI
4	TINGGI	TINGGI	SESUAI
5	TINGGI	SEDANG	TIDAK SESUAI
6	TINGGI	TINGGI	SESUAI
7	TINGGI	TINGGI	SESUAI
8	TINGGI	TINGGI	SESUAI
9	SEDANG	TINGGI	TIDAK SESUAI
10	TINGGI	TINGGI	SESUAI
11	TINGGI	TINGGI	SESUAI
12	TINGGI	TINGGI	SESUAI
13	TINGGI	TINGGI	SESUAI
14	TINGGI	TINGGI	SESUAI
15	TINGGI	TINGGI	SESUAI
16	TINGGI	TINGGI	SESUAI
17	TINGGI	TINGGI	SESUAI
18	TINGGI	TINGGI	SESUAI
19	TINGGI	TINGGI	SESUAI
20	TINGGI	TINGGI	SESUAI
21	TINGGI	TINGGI	SESUAI
22	TINGGI	TINGGI	SESUAI
23	TINGGI	TINGGI	SESUAI
24	TINGGI	TINGGI	SESUAI
25	TINGGI	TINGGI	SESUAI
26	TINGGI	TINGGI	SESUAI
27	TINGGI	TINGGI	SESUAI
28	TINGGI	TINGGI	SESUAI
29	TINGGI	TINGGI	SESUAI
30	TINGGI	TINGGI	SESUAI
31	TINGGI	TINGGI	SESUAI
32	TINGGI	TINGGI	SESUAI
33	TINGGI	TINGGI	SESUAI
34	TINGGI	SEDANG	TIDAK SESUAI

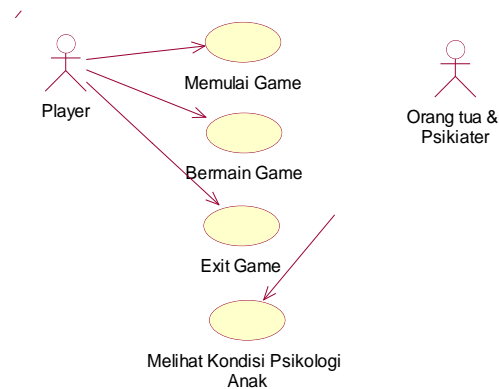
35	TINGGI	TINGGI	SESUAI
36	SEDANG	TINGGI	TIDAK SESUAI
37	TINGGI	SEDANG	TIDAK SESUAI
38	TINGGI	TINGGI	SESUAI
39	TINGGI	TINGGI	SESUAI
40	TINGGI	TINGGI	SESUAI
41	TINGGI	TINGGI	SESUAI
42	TINGGI	SEDANG	TIDAK SESUAI
43	TINGGI	TINGGI	SESUAI
44	TINGGI	TINGGI	SESUAI
45	TINGGI	TINGGI	SESUAI
46	TINGGI	TINGGI	SESUAI
47	TINGGI	TINGGI	SESUAI
48	TINGGI	TINGGI	SESUAI
49	TINGGI	TINGGI	SESUAI
50	TINGGI	TINGGI	SESUAI
51	TINGGI	TINGGI	SESUAI
52	TINGGI	TINGGI	SESUAI
53	TINGGI	TINGGI	SESUAI
54	TINGGI	TINGGI	SESUAI
55	TINGGI	TINGGI	SESUAI
56	TINGGI	TINGGI	SESUAI
57	TINGGI	TINGGI	SESUAI
58	TINGGI	TINGGI	SESUAI
59	SEDANG	SEDANG	TIDAK SESUAI
60	TINGGI	TINGGI	SESUAI
TOTAL			SESUAI = 52
			TIDAK SESUAI = 8

LAMPIRAN 8

PERANCANGAN SISTEM

1. Use Case Diagram

Diagram use case memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan use case dalam sistem. Adapun *use case diagram* untuk *game tes psikologi* dapat digambarkan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram

1. Definisi Aktor

Definisi *Actor* berfungsi untuk menjelaskan *Actor* yang terdapat pada *Use Case Diagram*. Definisi *Actor* diterangkan pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1. Definisi *Actor*.

No	Actor	Deskripsi
1	Pemain	Orang yang akan memainkan game
2	Orang Tua	orang yang memiliki

	& Psikolog	kepentingan terhadap hasil analisa psikologi anak
--	------------	---

2. Definisi *Use Case*

Definisi *Use Case* berfungsi untuk menjelaskan fungsi *Use Case* yang terdapat pada *Use Case Diagram*. Definisi *Use Case* diterangkan pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2. Defenisi use case

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Memulai Game	Pengkondisian anak untuk memulai game di depan dekstop
2	Bermain Game	Anak mulai memainkan tahap demi tahap skenario permainan <i>game</i> yang ada dalam aplikasi
3	<i>Exit Game</i>	Anak telah menyelesaikan tahap demi tahap skenario permainan <i>game</i> dan telah mendapatkan hasil (<i>result</i>).
4	Melihat kondisi psikologi	Melihat kondisi psikologis anak.

No	Use Case	Deskripsi
	anak	

3. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* menggambarkan alur penggunaan sistem dimana setiap skenario digambarkan dari sudut pandang aktor, seseorang atau piranti yang berinteraksi dengan perangkat lunak dalam berbagai cara.

1. *Skenario Use Case Memulai Game*

Tabel 3.3. Skenario *Use Case* Memulai Game.

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Memulai game
Tujuan	Memulai game
Deskripsi	Anak memulai game
Aktor	Pemain
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pemain Berada di dekstop
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih aplikasi <i>game</i>	
	Menampilkan aplikasi <i>game</i>

Kondisi akhir	Menampilkan menu utama
---------------	------------------------

2. Skenario Use Case Bermain Game

Tabel 3.4. Skenario Use Case Bermain Game.

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Bermain Game
Tujuan	Bermain Game
Deskripsi	Anak mulai memainkan tahap demi tahap skenario permainan game yang ada dalam desktop
Aktor	Pemain
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pemain melihat pilihan menu
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih Menu Bermain	
	Menampilkan tampilan <i>input</i> nama
Mengisi nama kemudian menekan tombol OK	

Kondisi akhir	Pemain memulai permainan.
---------------	---------------------------

3. Skenario Use Case Exit Game

Tabel 3.5. Skenario Use Case ExitGame.

Identifikasi	
Nomor	3
Nama	Exit Game
Tujuan	Exit Game
Deskripsi	Anak telah menyelesaikan tahap demi tahap skenario permainan game dan telah mendapatkan hasil (<i>result</i>).
Aktor	Pemain
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pemain Berada tampilan menu utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih menu Keluar	
	Menutup aplikasi
Kondisi akhir	Keluar dari aplikasi

4. Skenario Use Case Melihat Kondisi Psikologi Anak

Tabel 3.6. Skenario Use Case Melihat Kondisi Psikologi Anak

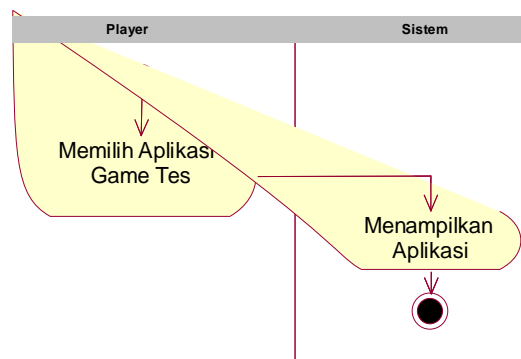
Identifikasi	
Nomor	4
Nama	Melihat kondisi psikologi anak
Tujuan	Melihat kondisi psikologi anak
Deskripsi	Melihat kondisi psikologis anak berupa tingkatan kecerdasan sosial.
Aktor	Psikolog dan orang tua
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor berada di Menu utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih menu hasil	
	Tingkatan kecerdasan sosial anak.
Melihat hasil	
Kondisi akhir	Menampilkan tingkatan kecerdasan sosial anak

3. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja yang terjadi pada game tes psikologi diantaranya *activity diagram* memulai aplikasi game, bermain game, kondisi psikologi anak, *exit game*.

1. *Activity Diagram* Memulai Aplikasi Game

Activity diagram memulai aplikasi game dapat dilihat pada gambar 2 berikut :

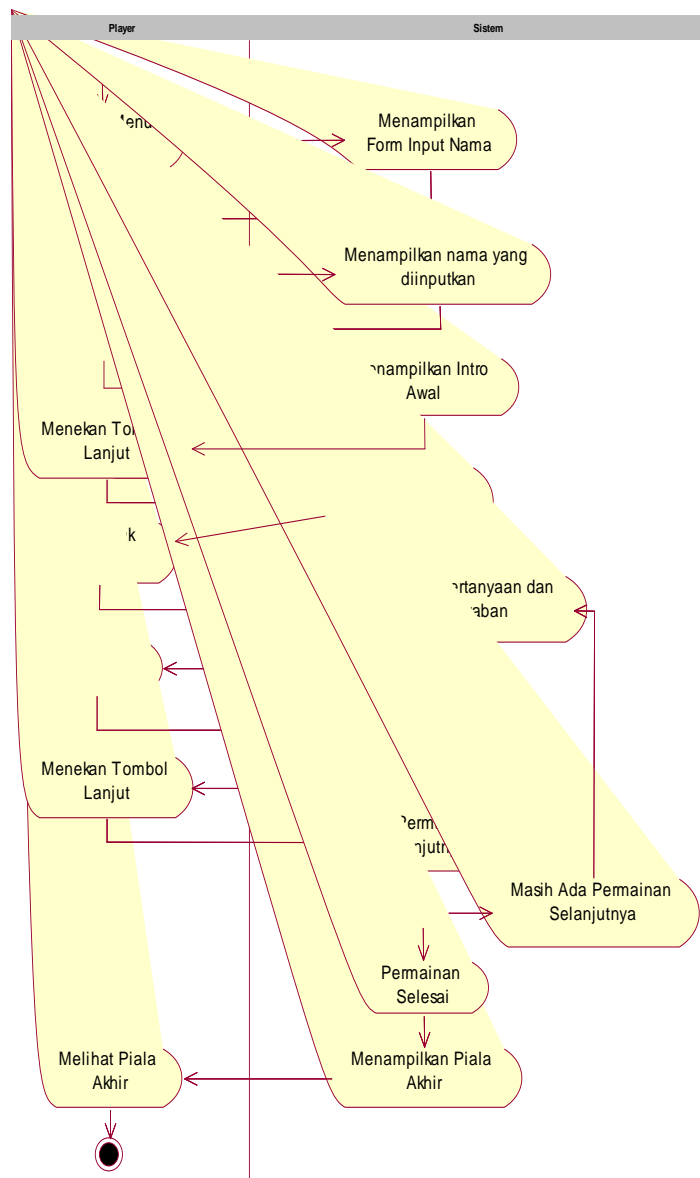


Gambar 2. *Activity Diagram* Memulai Aplikasi Game

Diagram di atas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas antara *player* dan *system* ketika *player* memulai aplikasi game. Ketika *player* meng-klik aplikasi game, maka sistem akan merespon dan menampilkan aplikasi.

2. *Activity Diagram* Bermain Game

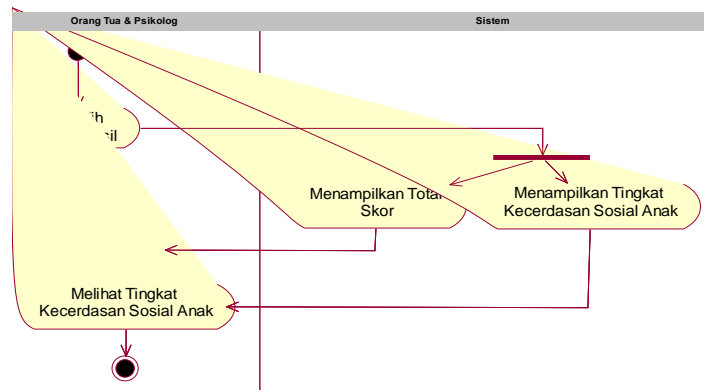
Activity diagram bermain *game* dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Bermain Game

3. Activity Diagram Kondisi Psikologi Anak

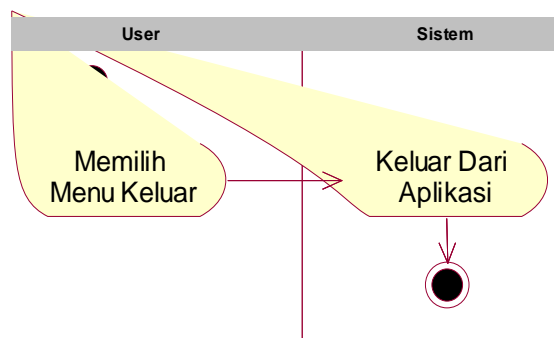
Activity diagram kondisi psikologi anak dapat dilihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Activity Diagram Kondisi psikologi Anak

4. Activity Diagram Exit Game

Activity diagram exit game dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



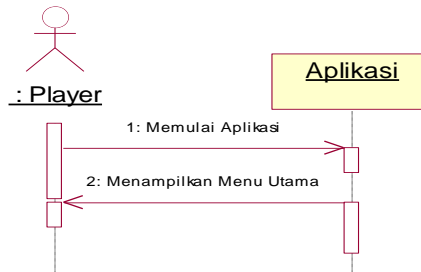
Gambar 5. Activity Diagram Exit Game

4. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu pada game tes psikologi meliputi sequence diagram memulai aplikasi game, bermain game, kondisi psikologi anak, exit game.

1. Sequence Diagram Memulai Aplikasi Game

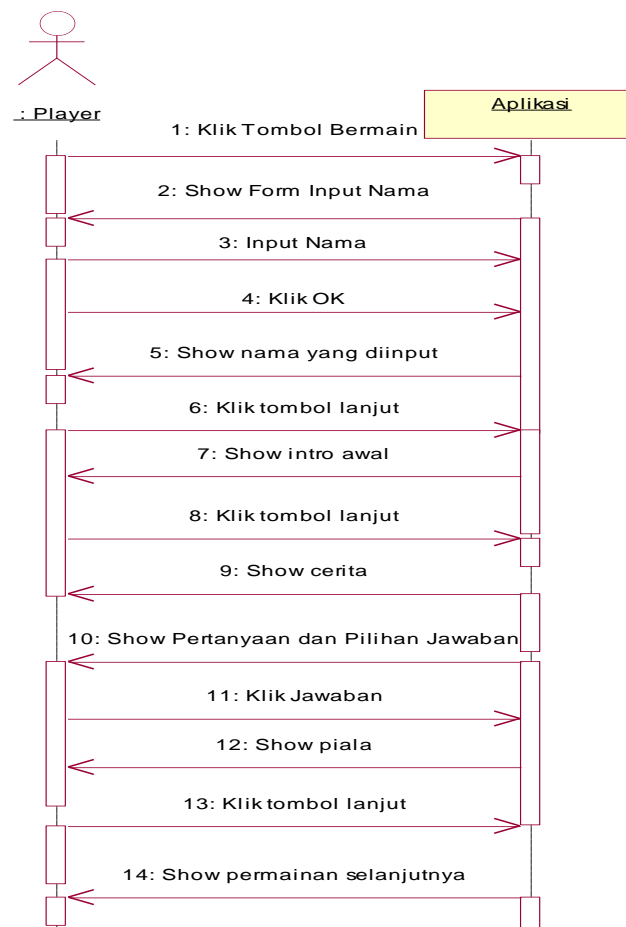
Sequence diagram memulai aplikasi game dapat dilihat pada gambar 6 berikut :



Gambar 6. Sequence Diagram Memulai Aplikasi Game

2. Sequence Diagram Bermain Game

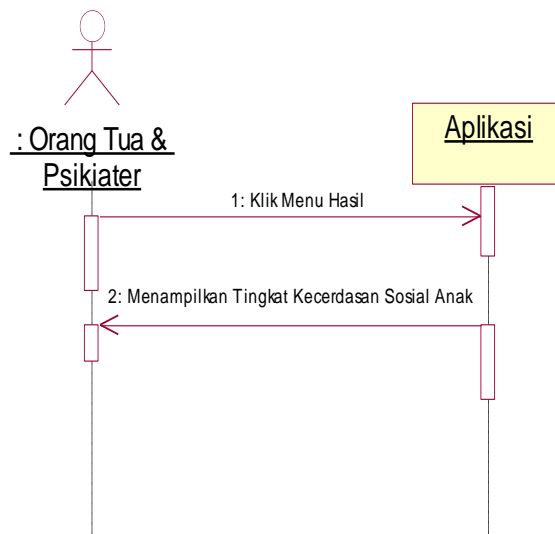
Sequence diagram bermain game dapat dilihat pada gambar 7 berikut :



Gambar 7. *Sequence Diagram* Bermain Game

3. *Sequence Diagram* Kondisi Psikologi Anak

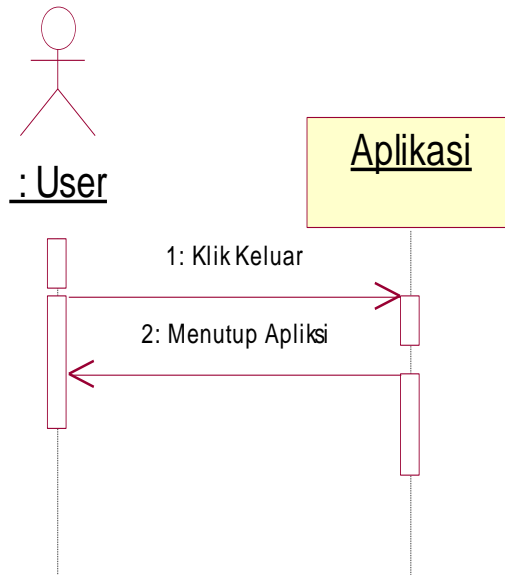
Sequence diagram kondisi psikologi anak dapat dilihat pada gambar 8 berikut :



Gambar 8. *Sequence Diagram* Kondisi Psikologi Anak

4. *Sequence Diagram* Memulai *Exit Game*

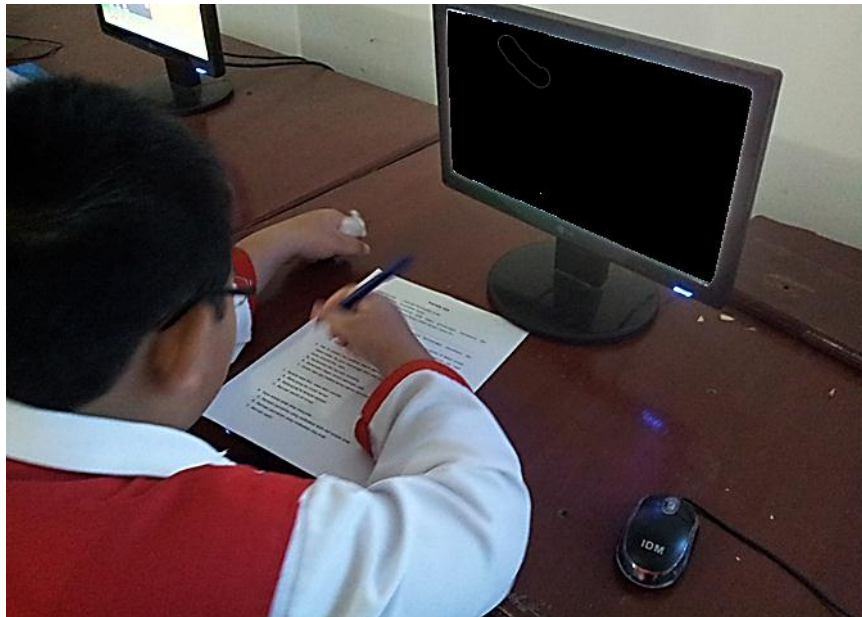
Sequence diagram exit game dapat dilihat pada gambar 9 berikut :



Gambar 9. *Sequence Diagram Exit Game*

LAMPIRAN 9
DOKUMENTASI KEGIATAN

A. Foto Anak Melakukan Tes Menggunakan Paper Test



B. Foto Pada Saat Anak Memainkan Game





