

PENGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS GAME DALAM PEMBELAJARAN KONSERVASI AIR: AQUAQUEST

AIVATION

Gahtan Harsadiana, Muhammad Caesar Rifqi, Melisa Nurmayani

ABSTRAK

AquaQuest merupakan penelitian yang menggabungkan teknologi berbasis game dengan pembelajaran konservasi air. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya konservasi air melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif. AquaQuest ditujukan untuk semua kalangan usia, terutama untuk anak-anak dan remaja, yang merupakan target utamanya agar lebih mengedukasi dan memberikan pembelajaran sejak dini. Game ini dirancang untuk menjadi edukatif namun tetap menghibur, dengan menyajikan tantangan dan misi yang berkaitan dengan pengelolaan air secara efisien dan bertanggung jawab. Metode yang digunakan dalam penelitian AquaQuest melibatkan konsultasi dengan ahli lingkungan dan pendidikan, serta penggunaan teknologi terbaru dalam pembuatan game. Dengan memanfaatkan grafis yang menarik dan fitur interaktif, AquaQuest menyajikan berbagai situasi yang menuntut pemain untuk membuat keputusan cerdas dalam mengelola sumber daya air. Selain itu, game ini juga menyediakan informasi tentang cara-cara praktis untuk menghemat air di kehidupan sehari-hari, seperti teknik penggunaan air yang efisien di rumah atau cara menjaga kualitas air di lingkungan sekitar. Melalui pendekatan yang inovatif ini, diharapkan AquaQuest dapat menjadi alat efektif dalam membentuk perilaku yang berkelanjutan terkait dengan penggunaan air, serta memberikan kontribusi positif terhadap upaya konservasi air di seluruh dunia.

Kata kunci: inovasi, pendidikan, simulasi, strategi