

RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI ANAK UNTUK MENGENAL BENTUK DAN WARNA BENDA

SEPTIAN EKA DYTA

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : septian_eka

ABSTRAK

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi adalah Game. Game atau permainan merupakan kegiatan yang paling disukai anak-anak ataupun kalangan dewasa. Mengenal bentuk dan warna benda dapat menambah intelegency anak. Contoh yang paling sederhana adalah anak dapat mencocokkan benda sesuai dengan warnanya dan dapat mengenal ciri-ciri bentuk benda tersebut, ini menjadi sesuatu hal yang penting karena anak dapat belajar mengenal ciri bentuk benda dan rumus benda tersebut. Oleh karena itu kesadaran untuk belajar tentang mengenal bentuk benda dan warna perlu ditanamkan sejak usia dini. Pembangunan game edukasi untuk anak umur 5 sampai dengan 9 tahun dibangun dengan penyajian materi yang interaktif, memudahkan anak-anak lebih memahami akan pentingnya memahami warna dan bentuk benda. Hasil uji dari aplikasi game edukasi ini menunjukkan bahwa aplikasi game ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan memberikan nuansa game yang menyenangkan dalam penyampaian tentang mengenal bentuk dan warna benda.

Kata Kunci : game, bentuk, warna, pembelajaran

ENGINEERING OF EDUCATION GAME APPLICATION FOR CHILDREN TO INTRODUCE SHAPE AND COLOR OF OBJECTS

SEPTIAN EKA DYTA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : septian_eka

ABSTRACT

One form of entertainment that is not familiar is the Game. Game or games are the most preferred activity of children or adults. Recognize shapes and colors can improve children intelligence. The simplest example is the child able to match objects according to color and be able to recognize the characteristics of the object shape, it became something important because children can learn to recognize shapes and formulas characterize these objects. Therefore awareness to learn about familiar shapes and colors need to be inculcated from an early age. Development of educational games for children ages 5 to 9 years are built with an interactive presentation of the material, allowing the children better understand the importance of understanding the colors and shapes of objects. The test results of the application of this educational game show that application of this game can be used as an interactive learning media and gives the feel of a fun game in the delivery of the familiar shape and color of objects.

Keyword : game, objects, colors, education