

PERANCANGAN MOBILE GAME UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF BAGI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

RAHADIAN HARDA KHARISMA

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : 122201002003@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Game pada era modernisasi ini telah merajai hampir pada pangsa pasar terutama pada anak-anak. Game edukasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi persepsi yang salah mengenai game pada umumnya. Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan banyaknya pilihan pada game edukasi. Mulai dari yang ada pada aplikasi komputer, laptop hingga mobile phone. Macamnya pun beragam, seperti puzzle, mencocokkan, menggabungkan, dan lain sebagainya. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengenalkan huruf dengan metode pembelajaran baru pada anak-anak di kelas Taman Kanak-Kanak dengan menggunakan mobile ponsel. Para orang tua pun dituntut untuk tetap mengawasi game yang di mainkan pada anak-anak. Pengembangan game edukasi ini digunakan untuk menambah pengetahuan anak-anak TK dengan belajar sambil bermain. Mengunjungi anak-anak di Taman Kanak-Kanak sembari mengenalkan game edukasi merupakan metode yang digunakan untuk mengenalkan huruf secara langsung. Dengan adanya game edukasi mengenal huruf dengan bantuan gambar hewan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak di Taman Kanak-Kanak. Hal-hal yang telah dilakukan dan apa yang belum dilakukan pada pengembangan game edukasi ini akan dibahas dan diulas pada bagian akhir laporan ini.

Kata Kunci : Game Edukasi, Mobile, Anak-anak, Taman Kanak-Kanak

MOBILE GAME DESIGN OF LETTER INTRODUCTION LEARNING FOR CHILDREN IN KINDERGARTEN

RAHADIAN HARDA KHARISMA

Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

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

Email : 122201002003@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Games at modernization era has been almost dominated on market share especially in children. Educational games is an alternative to overcome the wrong perception about the game generally. Developments of technology which more advanced makes many choices in educational games. Starting from that exist on computers applications, laptops to mobile phones. That also varied kinds, such as puzzle, match, merge, etc. This final project aims to introduce letters with a new learning method among children in the kindergarten class by using mobile phones. Parents are also continue required to monitor the games which played by children Development of this educational game is used to increase the knowledge of kindergarten children to learn while playing. Visiting the children at the kindergarten while introducing educational game is the method used to introduce directly. The presence of educational game recognize the letters with Help of picture animals expected to increase the knowledge of children in kindergarten. The things that have been done and what has not been done on the development of educational games will be discussed and reviewed at the end of this report.

Keyword : Education Games, Mobile, Kids, Kindergarten