

Game Edukasi `Animal Maze` Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenisnya Untuk Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar

DWI WIDYASTUTI

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

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

Email : 122201202255@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Proses belajar dengan metode pembelajaran yang ada membuat siswa sering kali tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan kepadanya. Apalagi siswa tersebut anak-anak yang cenderung lebih suka bermain dari pada belajar. Sehingga dengan alasan tersebut, penulis memilih alternatif lain sebagai metode pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan agar mampu meningkatkan minat siswa untuk tetap belajar. Metode tersebut dapat diterapkan dalam bentuk game edukasi yang disesuaikan berdasarkan materi yang ada dalam indikator pembelajaran yang telah dirancang. Dalam hal ini materi yang digunakan adalah pengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan atas teori pengembangan multimedia yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dimana setiap elemen dari teori tersebut dijabarkan sesuai dengan pengaplikasiannya. Sedangkan dalam pengolahannya sendiri menggunakan action script 3.0 pada Adobe Flash CS5.5. Sehingga dengan penelitian tersebut menghasilkan sebuah game edukasi yang berjudul Animal Maze Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenisnya Untuk Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar, sebuah game edukasi yang berfungsi sebagai alternatif untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Kata Kunci : game edukasi, maze, flash, hewan, Tunas Mekar

Educational Game `Animal Maze` Classify Animals Based On Its Kind For Tunas Mekar Kindergarten

DWI WIDYASTUTI

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

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

Email : 122201202255@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The learning process with existing learning methods make students often do not pay attention to the material that is being taught to him. Moreover, the students are the children who tend to be more like playing than learning. So with those reasons, author of choosing other alternatives as a method of learning that is packaged in an interactive and fun in order to be able to increase the interest of students to keep learning. These methods can be applied in the form of educational games that are customized based on material contained in the learning indicators have been designed. In this case the material used is a grouping of animals based on type. Research methods used in this research based on the theory of multimedia development consisting of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. While in itself of processing using action script 3.0 on Adobe Flash CS5.5. So with such research produces an educational game entitled Animal Maze Classify Animals Based On Its Kind For Tunas Mekar Kindergarten, an educational game that serves as an alternative to deliver material to the students.

Keyword : educational game, maze, flash, animals, Tunas Mekar