

ABSTRAK

FAHRUL ROHANA, Progam Studi D3 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Sangga Buana YPKP Bandung 2019. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID, dibawah Bimbingan Fitri Sya'bandyah, ST., M.Kom.

Penerapan media pembelajaran pada anak memiliki peranan penting tanpa membuat anak merasa bosan atau jenuh bahkan hingga membuat anak menjadi malas belajar, maka guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar mengefektifkan proses pembelajaran.

Penulis mempunyai suatu usulan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar pada murid (*PAUD*) oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang menarik bagi murid, salah satunya media pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa unsur seperti teks, audio, dan gambar, sehingga lebih menarik perhatian murid dan murid merasa senang dalam belajar dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional.

Perancangan dan pembuatan permainan edukasi tebak nama benda untuk usia dini berbasis android telah berhasil dibuat, aplikasi ini dapat mempermudah pembelajaran dasar bagi anak, penerapan media pembelajaran dengan cara bermain untuk mengurangi kejenuhan, memudahkan tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran diluar pembelajaran formal, mengalihkan perhatian anak terhadap permainan yang belum sesuai dengan usianya.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Permainan Anak Usia Dini, Android.

ABSTRACT

FAHRUL ROHANA, D3 Study Program Informatics Engineering Faculty of Engineering, Sangga Buana University YPKP Bandung 2019. DESIGNING AND MAKING AN EDUCATION EARLY CHILDREN'S EDUCATION GAME BASED ON ANDROID, under Guidance Fitri Sya'bandyah, ST., M.Kom.

The application of learning media in children has an important role without making children feel bored or bored, even to make children become lazy to learn, then the teacher needs to learn how to establish learning media in order to make the learning process effective.

The author has a proposal of a learning media as a teaching aid to students (PAUD) therefore, it is necessary to find a learning medium that is interesting for students, one of which is an interactive learning media that has several elements such as text, audio, and images, so it is more interesting attention of students and students feel happy in learning compared to the way that is still very conventional.

The design and making of an educational guessing game for the names of objects for early childhood based on Android has been successfully made, this application can facilitate basic learning for children, the application of learning media by playing to reduce boredom, facilitate educators to provide learning beyond formal learning, distract children from a game that doesn't yet fit his age.

Keywords: Educational Games, Children's Games, Android.