

## SUMMARY

# RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: PAUD/RA AMALIA BINONG KABUPATEN TANGERANG)

Created by Krisna Tri Anggara

**Subject** : Rancang Bangun, Game Edukasi, Berbasis Android  
**Subject Alt** : Design, Educational Games, Android Based  
**Keyword** : Anak Usia Dini;Game Edukasi;Pieces;SDLC Waterfall;UML (Unified Modelling Language)

### Description :

Bermain dapat memotivasi anak-anak untuk mencapai berbagai tujuan perkembangan dan meletakkan dasar yang kuat untuk kemampuan memecahkan masalah. Banyak aplikasi yang benar-benar membantu pembelajaran untuk anak usia dini, terutama bagi anak yang baru mulai mengenal angka dan huruf, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk dapat bisa membaca dan memahami pada tingkat yang lebih tinggi. Namun, kenyataannya jauh dari harapan orang tua, karena banyak remaja di kalangan masyarakat cenderung terlibat dalam penggunaan media sosial, sementara anak-anak yang lebih muda memilih aplikasi game yang murni berfokus pada hiburan saja. Akibatnya, kurangnya fokus pada pengajaran pendidikan ini tidak berkontribusi pada proses belajar anak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD/RA AMALIA, media pembelajaran yang digunakan umumnya masih menggunakan poster, buku bergambar dan beberapa mainan fisik untuk menambah pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik untuk anak. Maka dari permasalahan ini penulis ingin menerapkan strategi untuk memajukan tingkat pembelajaran pada anak usia dini dengan membuat game edukasi berbasis android dengan menggunakan aplikasi unity yang memiliki multi-platform support dengan materi mengenal huruf dan angka, game ini dapat dimainkan melalui smartphone/android yang dimiliki orang tua, Metode analisis yang dipakai menggunakan analisis PIECES, serta metode pengembangan game yang digunakan menggunakan metodologi SDLC (System Development Life Cycle) dengan metode Waterfall. Metode perancangan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem yang akan dibuat menggunakan Unified Modelling Language (UML)

**Contributor** : Kartini , S.Kom, MMSI  
**Date Create** : 28/05/2024  
**Type** : Text  
**Format** : PDF  
**Language** : Indonesian  
**Identifier** : UEU-Undergraduate-20190801111  
**Collection** : 20190801111  
**Source** : Undergraduate Theses of Informatics Engineering  
**Relation Collection** Fakultas Ilmu Komputer  
**COverage** : Civitas Akademika Universitas Esa Unggul  
**Right** : @2024 Perpustakaan Universitas Esa Unggul

**Full file - Member Only**

If You want to view FullText...Please Register as MEMBER

**Contact Person :**

Astrid Chrisafi (mutiaraadinda@yahoo.com)

Thank You,

Astrid ( astrid.chrisafi@esaunggul.ac.id )

Supervisor