**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI**

Disusun oleh:

Samuel Pieter Thomas Mamanua

# ABSTRAK

Penggunaan ponsel pintar (smartphone), Ipad, Tablet PC, dan lain sejenisnya dalam kehidupan sehari-hari kian marak. Mulai merk terkenal sampai biasa saja, dan yang canggih sampai yang sederhana kian santer digunakan. Berbagai alasan menjadi magnet bagi semua kalangan dalam penggunaanya. Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama pemakaiannya. Selain itu, terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak yang masih dalam usia dini. Anak usia dini antara umur 3 – 6 tahun berada dalam masa Golden Periode (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh dan bosan. Game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran anggota keluarga, benda dan warna, dua dimensi, benda dan bentuk, fungsi benda, bilangan 1-10, berhitung ceria, belajar binatang, pola AB-AB, belajar bunga, bentuk daun, dan belajar sayuran. Metode penelitian dan pengembangan aplikasi edukasi ini adalah metode Waterfall yang terdiri dari lima tahapan yaitu Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance. Dengan menerapkan hasil dari game edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Android, Media Pembelajaran*

# ABSTRACT

The use of smartphones, Ipad, Tablet PC, and the like in everyday life increasingly widespread. Start a famous brand until normal course, and a sophisticated to a simple more widely used. Various reasons become magnet for all circles in its use. Lightweight, easy to carry, is practically the main reason for its use. In addition, there are many gaming features that not only as entertainment to play, but have a lot of games to hone the power of thought and logic that can introduce the material to be more interesting to be accepted and understood especially by children who are still at an early age. Early childhood between 3-6 years of age is in the Golden Period of their brain development. In this age, they are at the fastest growth and development period both physically and mentally. Therefore, the author makes educational games based on the Android operating system in the hope that children can directly use the game application and gain more knowledge and change the pattern of learning so as not to saturate and bored. This educational game is an application of learning for early childhood starting from age 3 to 6 years which contains about subject matter of family member, object and color, two dimension, object and shape, function object, number 1-10, cheerful counting, animal study, AB-AB patterns, learning flowers, leaf shape, and learning vegetables. Research and development method of this educational application is Waterfall method which consists of five stages: Requirement, Design, Implementation, Verification, and Maintenance. By applying the results of this educational game, it is expected to help the children in learning and can improve the creative mindset as well as adding more advanced knowledge.

Keywords: *Educational Game, Android, Learning Media*