

## ABSTRAK

**JUDULSKRIPSI : GAME EDUKASI PENGENALAN BAGIAN  
TUBUH MANUSIA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM NAGARI  
PITALAH BERBASIS ANDROID**

**NAMA :RIKY HERMANSYAH**  
**NO.BP : 1910115260053**  
**FAKULTAS : ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN :MANAJEMENINFORMATIKA**  
**PEMBIMBING :SILFIA ANDINI,S.Kom,M.Kom**

Perancangan game edukasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game pengenalan bagian tubuh manusia dengan menggunakan adobe animate cc, mengetahui kelayakan game pengenalan bagian tubuh manusia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak-anak TK berbasis android, sebagai media pembelajaran dengan materi dasar pengenalan bagian tubuh manusia. Tahapan dalam proses perancangan ini adalah tahap analisis, desain pengembangan, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan prosedur perancangan dan berjalan sesuai, dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakan di lapangan. Dengan adanya game edukasi pengenalan bagian tubuh manusia sebagai media pembelajaran anak-anak TK berbasis android, diharapkan dapat menarik minat belajar dan mempermudah proses pengenalan bagian tubuh manusia.

**Kata Kunci :**Perancangan, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Adobe Animate

## ABSTRACT

**THESIS TITLE : EDUCATIONAL GAME INTRODUCTION TO HUMAN BODY PARTS AS A MEDIA FOR EARLY CHILDREN LEARNING AT NAGARI PITALAH ISLAMIC KINDERGARTEN BASED ON ANDROID**

**NAME :RIKY HERMANSYAH**

**NO.BP : 19101152600053**

**FACULTY : ILMU KOMPUTER**

**DEPARTEMEN :MANAJEMENINFORMATIKA**

**SUPERVISOR :SILFIA ANDINI,S.Kom,M.Kom**

The design of this educational game aims to find out the results of the development of the human body parts recognition game using Adobe Animate CC, to find out the feasibility of the human body parts recognition game as a learning medium to improve learning outcomes for Android-based Kindergarten children, as a learning medium with basic material on part recognition. human body. The stages in this design process are analysis, design development, implementation, and testing. After the proposed procedures have been carried out and run accordingly, and the media meets the appropriate interactive criteria, a test is then carried out to determine feasibility in the field. With the introduction of human body parts educational game as an android-based learning media for Kindergarten children, it is hoped that it can attract interest in learning and simplify the process of recognizing human body parts.

**Keywords:** Design, Educational Games, Learning Media, Adobe Animate