

ABSTRAK

Judul : **Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran di TK Pertiwi Sariak Laweh Berbasis Android**

Nama : **Oktavi Hendri**

No BP : **20101152600018**

Fakultas : **Ilmu Komputer**

Program Studi : **Manajemen Informatika**

Jenjang Pendidikan : **Diploma 3 (D3)**

Pembimbing : **Aulia Fitrul Hadi, S.Kom, M.Kom**

Penggunaan teknologi, khususnya ponsel pintar, komputer, dan lainnya berkembang pesat dalam kehidupan sehari-hari. Ada berbagai alasan mengapa orang tertarik menggunakan perangkat ini, termasuk sifatnya yang ringan dan praktis. Selain itu, adanya fitur permainan yang tersedia tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir dan logika. Kemajuan teknologi mendorong perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, perkembangan teknologi dibagian edukasi bisa dilihat dalam penggunaan perlengkapan media pembelajaran yang ditandai terbentuknya konsep game edukasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diakses, terutama bagi anak-anak selama masa perkembangan penting mereka. Penulis telah mengembangkan game edukasi khusus untuk sistem operasi Android, dengan tujuan melibatkan anak-anak dan memperluas pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Permainan edukatif ini berfokus untuk mengajarkan anak-anak tentang hewan dan habitatnya. Proses penelitian dan pengembangan aplikasi ini mengikuti metode Waterfall, yang meliputi lima tahap: Persyaratan, Perancangan, Implementasi, Pengujian, dan Pemeliharaan. Dengan memanfaatkan hasil permainan edukatif ini, didapatkan hasil game ini bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, dengan terlibatnya anak dalam sebuah permainan, motivasi mereka meningkat, mengarah pada partisipasi yang lebih baik dan kemampuan untuk membentuk koneksi yang baik dan kenangan belajar yang positif.

Kata Kunci: Game Edukasi, Android, Waterfall.

ABSTRACT

Title : **Designing Educational Games For The Recognition of Animal Names and Habitat in 3 Languages as Learning Media at Pertiwi Kindergarten Sariak Laweh Based on Android**

Name : **Oktavi Hendri**

Student ID : **20101152600018**

Faculty : **Computer Science**

Study Program : **Manajemen Informatika**

Education Level : **Diploma 3 (D3)**

Mentor : **Aulia Fitrul Hadi, S.Kom, M.Kom**

The use of technology, such as smartphones, computers, and more is rapidly increasing in everyday life. People are interested in using these devices for various reasons, including their lightweight and practicality. Moreover, the available gaming features not only provide entertainment but also help enhance thinking and logic skills. Technological advancements drive changes in many aspects of life, and in education these developments can be seen through the use of learning media equipment such as educational games that makes learning more fun and easy to accept for children. The author has developed an educational game specifically designed for Android devices, with the goal of actively engaging children and enhance their knowledge in a fun and effective way. This game primarily focuses on teaching children about animals and their habitats. The development process for this application follows the Waterfall method consisting of five stages: Requirements, Design, Testing, Implementation, and Maintenance. By utilizing the results of this educational game, this game can provide a fun and interactive learning experience, by involving children in a game, their motivation increases, leading to better participation and the ability to form good connections and positive learning memories.

Keywords: Educational Game, Android, Waterfall.