ABSTRAK

JUDUL SKRIPSI	**:**	**APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) TUNAS HARAPAN SIMPANG RUMBIO KOTA SOLOK**
NAMA	**:**	**YOFY SEPTIKA**
NOBP	**:**	**17101152600027**
FAKULTAS	**:**	**ILMU KOMPUTER**
JURUSAN	**:**	**MANAJEMEN INFORMATIKA**
PEMBIMBING	**:**	**AULIA FITRUL HADI, S.KOM, M.KOM**

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat baik seiring kehidupan masyarakat yang menuntut untuk makin mengembangkan potensi diri. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan adanya penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Bahasa asing merupakan salah satu aspek penting meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Bahasa Inggris merupakan bahasa yang banyak diminati, dengan demikian memilih Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang diajarkan di lingkungan sekolah TK sebagai bekal awal bahasa adalah pilihan yang baik. Kosakata merupakan komponen dalam keterampilan berbahasa dan dasar kecakapan peserta didik berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan kosakata perlunya suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan pembelajaran yang menarik, dan dirancanglah suatu aplikasi game edukasi berbasis android Ayo Belajar.

Kata Kunci: Aplikasi,Game Edukasi,Android