

PERANCANGAN GAME EDUKASI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA BELAJAR DENGAN METODE MUELLER BERBASIS ANDROID

Ryan Maulana
13312614

E-mail Ryanmaulana04@gmail.com

ABSTRAK

Belajar membaca merupakan langkah awal menuju proses belajar yang lebih kompleks dalam perkembangannya Anak Sekolah, belajar membaca adalah cara menyuarakan huruf menjadi kata dan kalimat proses belajar membaca pada anak sebaiknya tidak dilakukan dengan pendekatan formal untuk belajar membaca menggunakan buku teks itu harus didampingi oleh orang tua dan guru tapi pendekatan informal seperti bermain sambil belajar juga bisa membantu memfasilitasi pembelajaran. Walaupun pada dasarnya anak sekolah tidak diwajibkan untuk belajar melainkan mereka seharusnya banyak bermain karna pada periode emas tumbuh kembang otak akan paling banyak menyerap apa yang didengar dan dilihat oleh anak. Suatu Aplikasi dirancang dengan menggunakan Android Studio 2.3. Android Studio menggunakan bahasa pemrograman Java, karena semua perintah yang digunakan pada *Games* harus melalui perintah Sour code. Penggunaan benda dalam perancangan sebuah aplikasi bisa dijadikan alat bantu pengajaran berupa *game* edukasi berbasis android Smartphone dengan teknologi mobile learning dan dengan bantuan belajar membaca menggunakan teknologi pembelajaran mobile, diharapkan dapat Membantu anak prasekolah dalam proses pembelajaran, aplikasi ini juga dilengkapi dengan cara membaca yang menggunakan metode muller anak lebih memahami serta aplikasi ini diiringi pengucapan audio jadi lebih mudah dalam pengertian.

Kata Kunci : *game*, belajar membaca, metode mueller