

ABSTRAK

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN JENIS KENDARAAN TRANSPORTASI BERBASIS ANDROID

Nama : Yohanes Bayu Prastyo

NPM : 13312479

Dimasa Pendidikan, pembelajaran mengenai mengeja dan mengenal objek seajatnya diajarkan pada saat anak menginjak taman kanak-kanak. Materi yang diberikan di TK Alam Kreasi Edukasi masih menggunakan metode pembelajaran biasa yang mengandalkan gambar di buku dan alat peraga sebagai pengenalannya, anak-anak sangat suka belajar dengan melihat gambar dan dengan adanya alat peraga mereka bisa melihat langsung tanpa harus menghayal. Didalam pembelajarannya TK Alam Kreasi Edukasi memiliki 5 tema pembelajaran yaitu: tema ibadah, tema sains dan teknologi, tema alam, tema seni, dan tema lingkungan. Setiap sebulan sekali temanya akan berganti. Di tempat belajar pun sudah ada lab yang tersedia untuk belajar anak-anak, tetapi dengan sedikitnya aplikasi media pembelajaran yang ada, sehingga pengajaran yang di berikan masih terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplkasi game mengenai jenis kendaraan transportasi. Pengumpulan data dilakukan di Taman Kanak-kanak Alam Kreasi Edukasi dan bertemu dengan salah satu guru pengajar taman kanak-kanak untuk dilakukan wawancara dan observasi. Pembuatan *asset* gambar pada penelitian ini menggunakan *Software Corel Draw 2020* dan *Adobe Photoshop 2020*. Game edukasi ini dibuat menggunakan *Construct 2*, kemudian hasil *file* master di ekspor menjadi *file bundle* apk. Aplikasi Media pembelajaran Jenis Kendaraan Transportasi Berbasis Android ini memiliki 3 fitur, menu materi, menu kuis, dan menu *game*. Pengujian pada *Blackbox* menunjukkan semua fitur yang terdapat dalam perangkat lunak ini dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Android, Edukasi, Construct 2, Media Pembelajaran Jenis Kendaraan Transportasi.

Abstract

Application of Learning Media Type of Vehicle Transportation Bases Android

Name : Yohanes Bayu Prastyo

NPM : 13312479

During the education period, learning about spelling and recognizing objects was actually taught when children entered kindergarten. The material provided in Kindergarten Alam Kreasi Edukasi still uses the usual learning method that relies on pictures in books and teaching aids as introduction, children really like learning by looking at pictures and with the props they can see directly without having to fantasize. In its learning, Kindergarten Alam Kreasi Education has 5 learning themes, namely: the theme of worship, the theme of science and technology, the theme of nature, the theme of art, and the theme of the environment. Once a month the theme will change. In the learning place there is already a lab available for children's learning, but with the lack of available learning media applications, the teaching provided is still limited. The purpose of this research is to make a game application about the types of transportation vehicles. Data collection was carried out at Kreasi Educated Kindergarten and met with one of the kindergarten teachers for interviews and observations. The making of image assets in this study used Corel Draw 2020 and Adobe Photoshop 2020 software. This educational game was made using Construct 2, then the results of the master file were exported into an apk bundle file. The learning media application for this Android-based Transportation Vehicle Type has 3 features, a material menu, a quiz menu, and a game menu. Testing on the Blackbox shows all the features contained in this software can run properly.

Keywords: Android, Education, Construct 2, Learning Media Types of Transportation Vehicles.