

## ABSTRAK

### GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LAUT UNTUK ANAK PAUD

Oleh:  
AGUNG SETIO NUGROHO  
14312327

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masa depan seseorang, oleh karena itu perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah anak usia dini (paud) dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pengenalan hewan laut pada anak-anak saat ini umumnya dilakukan dengan cara menggunakan media buku, gambar poster atau dengan cara melihatkan hewan laut secara langsung. Namun media tersebut dinilai masih memiliki kekurangan. Anak-anak cenderung cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan pola pembelajaran tersebut, karena kurangnya interaktifitas dari media pembelajaran yang ada. Sehingga pembelajaran secara konvensional kurang menarik dan optimal.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran elektronik berbasis *game* edukasi *android*. Metodologi pengembangan aplikasi pengenalan hewan laut ini menggunakan Luther-sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pembuatan desain), *material collecting* (pengumpulan material), *assembly* (pembuatan program), *testing* (pengujian) dan *distribution* (distribusi).

Hasil pengujian aplikasi menggunakan black box, kesekolah paud kepada 20 siswa, didapat tingkat kepuasan sebesar 98,8 % yang berarti sangat puas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik.

**Kata kunci: Pendidikan, Pengenalan Hewan Laut, Media Pembelajaran Android**