

INTISARI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi tidak semua dapat memahami pembelajaran tersebut karena pada dasarnya peserta didik masih suka bermain sehingga diperlukan media pembelajaran berupa *game* edukasi yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang disajikan dalam penelitian ini berupa *game* edukasi berbasis Android yang diharapkan dapat menarik minat dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan metode pengembangan yaitu *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase inialisasi/pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, *Beta* dan *release*. Pada proses perancangan dan implementasi Figma digunakan untuk proses perancangan dan untuk proses implelementasi menggunakan aplikasi Android Studio.

Hasil dari penelitian ini adalah *game* edukasi sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini. Dengan hasil pengujian yang memiliki persentase 100% pada aspek *Functionality* dan hasil pengujian nilai dari TK Kartika Jaya 95.33% dan TK Miftahul Anwar 95.33% pada aspek *Usability*. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat beradaptasi terhadap *game* dan peserta didik dapat memainkan *game* tersebut.

Kata Kunci: *Game*, Android, Edukasi, *Game Development Life Cycle* (GDLC), Huruf dan Angka, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini.

ABSTRAK

The problem in this study is that there are many learning media that can be used in the learning process, but not all can understand the learning because basically students still like to play so learning media in the form of educational games are needed which can later be used as learning media. Therefore, the learning media presented in this study is in the form of Android-based educational games that are expected to attract the interest and enthusiasm of students in carrying out learning activities.

By using the development method, namely Game Development Life Cycle (GDLC) which consists of 6 development phases, starting from the initialization / concept creation phase, preproduction, production, testing, Beta and release. In the design and implementation process, Figma is used for the design process and for the implementation process using the Android Studio application.

The result of this study is an educational game as a learning medium for letter and number recognition for early childhood. With test results that have a percentage of 100% in the Functionality aspect and value test results from TK Kartika Jaya 95.33% and TK Miftahul Anwar 95.33% in the Usability aspect. So it can be concluded that students can adapt to the game and students can play the game.

Keywords: Game, Android, Education, Game Development Life Cycle (GDLC), Letters and Numbers, Learning Media, Early Childhood.