

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam meningkatkan kemampuan mengenal alfabet anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Rasyidu Jannah. Anak – anak di TK Rasyidu Jannah kebanyakan hanya hafal dimulut tetapi tidak tahu bentuk alfabet dan sering keliru dengan bentuk alfabet. Untuk mengatasi hal tersebut penulis merancang media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang fokus pada aspek pengenalan alfabet.

Penelitian ini menggunakan beberapa metode untuk pengambilan data. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes yang kemudian dianalisis dengan teknik statistik yang sesuai. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan penerapan GDLC dalam meningkatkan kemampuan mengenal alfabet pada anak usia dini.

Kata kunci: media pembelajaran, *game* edukasi, *Game Development Life Cycle*, anak usia dini, kemampuan mengenal alfabet, Taman Kanak-Kanak Rasyidu Jannah.

ABSTRACT

This research aims to explore the potential for utilizing educational game-based learning media by applying the Game Development Life Cycle (GDLC) method in improving the ability to recognize the alphabet in early childhood at Rasyidu Jannah Kindergarten (TK). Most of the children at Rasyidu Jannah Kindergarten only memorize it by mouth but don't know the shape of the alphabet and often make mistakes with the shape of the alphabet. To overcome this, the author designed interactive and fun learning media, which focuses on aspects of introducing the alphabet.

This research uses several methods for collecting data. Data is obtained through observation, interviews and tests which are then analyzed using appropriate statistical techniques. It is hoped that the research results can contribute to an understanding of the effectiveness of using educational game-based learning media with the application of GDLC in improving the ability to recognize the alphabet in early childhood.

Keywords : Learning media, Educational games, Game Development Life Cycle, Early Childhood, Ability to Recognize the Alphabet, Rasyidu Jannah Kindergarte