

ABSTRAK

APLIKASI PENGENALAN HURUF, ANGKA, WARNA DAN GAMBAR MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Oleh

Andri Novianto
13312628

Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Peran orang tua sangat penting dalam hal mendidik anak, pada era yang sudah serba digital seperti sekarang ini orang tua justru dimudahkan dengan adanya media-media pembelajaran khusus untuk anak usia dini yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi/*game*. Kebanyakan anak-anak merasa jenuh dan malas dengan pembelajaran konvensional dan merasa lebih menyukai bermain daripada belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi *game* edukasi sebagai media alternatif hiburan dan pembelajaran bagi anak usia dini berbasis *android* yang dapat memberikan pendidikan dasar untuk anak usia dini sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk belajar mengenal huruf, angka, warna dan gambar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan tinjauan pustaka, wawancara, observasi dan kuisioner. Sumber data/subjek anak-anak PAUD yang berjumlah 30 orang pada PAUD Az-Zahra Natar, Lampung Selatan. Metode pengujian aplikasi menggunakan ISO 9126 yaitu terhadap aspek *Functionality* dan *Usability*.

Rancangan *Game* edukasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Gambar untuk anak usia dini ini menggunakan *software Construct 2* yang akan dijalankan pada platform *Android*. Hasil pengujian kualitas *game* edukasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Gambar untuk anak usia dini diperoleh nilai dari aspek *functionality* 100% valid, aspek *usability* dari 30 responden memperoleh nilai 85% valid, mendapatkan kriteria Sangat Tinggi/Sangat Baik sesuai dengan Kriteria Skor Responden, artinya bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan dapat diterapkan.

Kata Kunci : *game, edukasi, anak usia dini, construct 2.*