

RINGKASAN

Taman kanak-kanak (TK) adalah suatu lingkungan pendidikan untuk anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Tujuan belajar di TK adalah untuk mengembangkan kepribadian dan potensi pada anak didik dengan media belajar sambil bermain. Salah satu pengembangan potensi anak adalah pada usia dini. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi *game the adventure* sebagai media pendukung pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan warna pada TK Diponegoro 11 Kutasari Baturaden. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner, dokumentasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Dalam pembuatan aplikasi *game* menggunakan *software Adobe photoshop CS5, CorelDRAW X5 dan Construct 2*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi *game the adventure* sebagai media pendukung pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan warna pada TK Diponegoro 11 Kutasari Baturaden.

Kata kunci : *Adventure, Android, MDLC*



ABSTRACT

Kindergarten (TK) is an educational environment for early childhood on the formal education pathway for children aged 4 to 6 years. The purpose of learning in kindergarten is to develop the personality and potential of students with media learning while playing. One of the development of children's potential is at an early age. The purpose of this study was to design and make the adventure game application as a supporting media for learning the introduction of letters, numbers, and colors at Diponegoro Kindergarten 11 Kutasari Baturaden. Data collection methods used are observation, interview, literature study, questionnaire, documentation. The system development method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle). In making game applications using Adobe Photoshop CS5 software, CorelDRAW X5 and Construct 2. The results of this study are the adventure game application as a supporting media for learning the introduction of letters, numbers, and colors at Diponegoro Kindergarten 11 Kutasari Baturaden.

Keywords: Adventure, Android, MDLC

