

RINGKASAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan : Agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Disini peneliti mengambil studi kasus pada PAUD AL-IMAN Ciklapa yang dimana setelah dilakukan proses observasi dan wawancara peneliti mendapatkan hasil bahwa PAUD AL-IMAN Ciklapa hanya menerapkan pendidikan dengan media bermain, bernyanyi, menulis dan media gambar, oleh karena itu terkadang ada saja anak yang susah untuk memperhatikan guru saat mengajar. Maka dari itu peneliti mengusulkan adanya metode pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android untuk menarik minat anak anak dalam proses belajar dan lebih memperhatikan guru terutama intruksi intruksi dalam penyelesaian *game* edukasi itu nantinya. Metode yang akan digunakan dalam perancangan *game* edukasi ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*). Hasil pengujian *alpha test* terhadap *game* menunjukkan fitur-fitur berjalan sesuai harapan peneliti. Pengujian *beta test* berupa kuesioner dengan jumlah sampel 10 orang responden didapatkan prosentase sebesar 95,2% dan tergolong dalam kriteria sangat baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game Animal Puzzle “Ayo Mengenal Binatang”* ini sudah layak digunakan.

Kata Kunci : *Game*, Edukasi, Android, PAUD

ABSRTACT

Early childhood education iis a level of education before the level of basic education. Early childhood education is one form of education that focuses on laying the foundation for growth and 6 (six) developments: Religion and morals, motoric, cognitive, linguistic, social emotional, and artistic. Here the researcher took a case study on AL-IMAN Ciklapa where after the observation and interview process the researchers got the results that AL-IMAN Ciklapa only applied education with media playing, singing, writing and media images, therefore sometimes there were children who it's hard to pay attention to the teacher while teaching. So from that the researchers proposed the existence of a learning method in the form of an Android-based educational game to attract the interest of children in the learning process and pay more attention to the teacher, especially instructions for the completion of the educational game later. The method that will be used in designing this educational game is the MDLC (Multimedia Development Life Circle) method. The alpha test results of the game showed that the features went according to the expectations of the researchers. Beta test in the form of a questionnaire with a sample size of 10 respondents obtained a percentage of 95.2% and classified as very good criteria. So from that it can be concluded that the Animal Puzzle game "Let's Get to Know the Beast" is already worth using.

Keywords: Games, Education, Android, PAUD