

RINGKASAN

Penelitian yang dilakukan berjudul *game* petualangan hijaiyah untuk anak usia 4 sampai 6 tahun berbasis *android*. *Game* petualangan hijaiyah ini dapat mempermudah bagi anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah kapan saja. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Adapun metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi pustaka. *Game* edukasi seputar pengenalan huruf hijaiyah. Tahap pengujian guna memastikan bahwa aplikasi *game* ini sudah berjalan dengan baik menggunakan pengujian *alpha test* dan *beta test*. Tujuan dari penelitian yaitu membuat *game* edukasi bergenre petualangan berbasis *android* yang dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar kapan saja untuk pengenalan huruf hijaiyah.

Kata Kunci: *Game* Petualangan, Huruf Hijaiyah, MDLC, *Android*



ABSTRACT

The research was carried out entitled hijaiyah adventure game for children aged 4 to 6 years based on android. Hijaiyah adventure game for this can make it easier for children to recognize hijaiyah letters at any time. The development method used in this study is MDLC (Multimedia Development Life Cycle). The method of data collection uses interviews and literature. Educational game about the introduction of hijaiyah letters. Testing phase to ensure that this game application is running well using alpha test and beta test. The purpose of the research is to create an Android-based adventure genre education game that can be used as a media to play while learning at any time for the introduction of hijaiyah letters.

Keywords: Adventure Game, Letter Hijaiyah, MDLC, Android

