

TUGAS AKHIR

**GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA INGGRIS
KEPADA ANAK USIA DINI**



Disusun oleh:

Rico Ferdian Gunawan

18.N2.0005

**PROGRAM STUDI SISTEM INFOMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

TUGAS AKHIR

GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK USIA DINI

**Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana
Komputer program studi Game Technology Universitas Katolik
Soegijapranata Semarang**



Disusun oleh:

Rico Ferdian Gunawan

18.N2.0005

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

ABSTRAK

Anak-anak usia dini, biasanya mulai mengeksplorasi banyak hal seperti belajar, bermain dan menirukan perilaku orang yang lebih tua darinya. Pada usia tertentu, anak belajar berkomunikasi pada orang lain dan dari teman sebayanya, anak juga belajar untuk pengenalan huruf alfabet, pengenalan diri dan benda-benda sekitarnya, tahun berikutnya anak mulai mengenal bahasa lainnya seperti bahasa Inggris. Kemudian tahun ke tahun anak-anak mulai mempelajari banyak bahasa seperti bahasa Inggris. Game edukasi digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak. Saat anak bermain game biasanya didampingi oleh orang tua untuk membimbing dan mengajarkan bermain game. Game edukasi “Elang” merupakan game untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *gameplay puzzle*. Game “Elang” ini, akan mengenalkan buah-buahan, transportasi dan juga mengenalkan anggota keluarga. Lalu pembelajaran bahasa Inggris kepada anak-anak bisa melalui sebuah *game* edukasi, saat anak sedang bermain *game* pastinya didampingi oleh orang tuanya untuk membimbing dan mengajarkan dalam bermain game tersebut. Tujuan dibuatnya *game* edukasi ini yaitu dengan menggunakan *gameplay puzzle* yang membawakan topik pengenalan buah-buahan, pengenalan transportasi, dan pengenalan keluarga kepada anak-anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode waterfall dan pengujian game untuk mengumpulkan data dari responden dalam sebuah survei menggunakan kualitatif. Survei yang dilakukan dengan mewawancarai orang tua anak yang memainkan game edukasi “Elang”. Hasil survey" adalah game edukasi “Elang” pengenalan bahasa Inggris dapat efisien dalam pembelajaran anak-anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, game edukasi, puzzle, bahasa Inggris

ABSTRACT

Early childhood, usually begins to explore many things such as learning, playing and imitating the behavior of people older than them. At a certain age, children learn to communicate with others and from their peers, children also learn to recognize the letters of the alphabet, self-recognition and surrounding objects, the following year children begin to recognize other languages such as English. Then year after year children begin to learn many languages such as English. Educational games are used to teach English to children. When children play games, they are usually accompanied by parents to guide and teach playing games. Educational game “Elang” is a game for learning English by using puzzle gameplay. This “Elang” game, will introduce fruits, transportation and also introduce family members. Then learning English to children can be through an educational game, when children are playing games, they must be accompanied by their parents to guide and teach them to play the game. The purpose of making this educational game is to use puzzle gameplay that brings the topic of introducing fruits, introducing transportation, and introducing families to children. The research method used is the waterfall method and game testing to collect data from respondents in a survey using qualitative. The survey was conducted by interviewing parents of children who played the educational game “Elang”. The result of the survey is that the educational game “Elang” English introduction can be efficient in early childhood learning.

keywords: early childhood, educational games, puzzles, English