

RINGKASAN

IMPLEMENTASI GAME *PLATFORMER* “*SHAPES IN SPACE*” DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

Zain Nur Rozikhin, NIM E41150221, Tahun 2019, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember , Trismayanti Dwi Puspitasari, S.Kom, M.Cs (Pembimbing Utama), Gusde Hario Anantasena, S.ST (Pembimbing Lapangan).

Pendidikan tentu saja sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Tanpa pendidikan, manusia layaknya cangkang tanpa isi. Pendidikan membuat sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas. Karena pada era modern saat ini, sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk perkembangan teknologi dalam segala bidang. Oleh karena itu hingga saat ini telah banyak ditemukan inovasi-inovasi yang sangat membantu bagi manusia itu sendiri.

Game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alphabet . Game edukasi memberikan banyak manfaat bagi pemainnya, antara lain dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan motivasi.

Game simulasi adalah game game yang dibuat mirip seperti dunia nyata. Game Simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Dengan menggunakan game, maka materi-materi akan mudah diingat dan diserap karena selalu dimainkan dan terus-menerus. Game ini biasanya menceritakan pemain sebagai suatu pemimpin yang bertugas untuk membangun suatu kota atau negara seperti game *SimCity*.

Untuk game platformer “Shapes In Space” mengajarkan tentang teori shapes hierarchy pada anak-anak agar mudah mempelajarinya. Teori Shapes Hierarchy merupakan teori yang membentuk bangun datar dari bangun datar lainnya.