

RINGKASAN

Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Hewan untuk Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis Android, Miftah Farid Gunawan, NIM E31221484, Tahun 2025. Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Hendra Yufit Riskiawan S.Kom., M.Cs. (Dosen Pembimbing).

Berdasarkan peningkatan persentase data yang diperoleh dari webstie databoks, diprediksi bahwa pada tahun 2025 persentase penggunaan gadget pada usia anak-anak di Indonesia meningkat secara signifikan, dari 70,1% pada tahun 2020 menjadi 89,2% pada tahun 2025. Namun sayangnya, mayoritas anak-anak menggunakan perangkat tersebut hanya untuk bermain tanpa nilai edukatif. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional yang masih digunakan di RA Az-Zahro seperti poster dan kertas gambar tidak mampu menarik perhatian anak-anak, sehingga menyebabkan penurunan minat belajar mereka.

Game edukasi dipandang sebagai solusi untuk mengubah penggunaan gadget menjadi media pembelajaran yang menarik. Game “Kawan (Kenal Hewan)” dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti materi hewan, suara, nama hewan dalam dua bahasa, kuis, dan puzzle. Game ini dibuat menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) melalui tahapan: *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Alat pengembangan utama adalah Construct 2, Photoshop, Corel Draw, dan Audacity.

Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa game berjalan sesuai konsep, terbukti melalui pengujian internal (black box testing) dan uji coba oleh guru RA Az-Zahro. Selanjutnya, dilakukan uji kelayakan dengan menyebarkan angket kepada wali murid, dan hasilnya menunjukkan bahwa game “Kawan” memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,44%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" sebagai media pembelajaran interaktif.

Game ini tidak hanya menarik secara visual dan suara, namun juga mampu menyampaikan materi pengenalan hewan dan cara berkembang biaknya secara menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.