

RINGKASAN

GAME EDUKASI PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK MENGGUNAKAN METODE *FLASHCARD* BERBASIS ANDROID, Putri Rachmawati, NIM E31180369, Tahun 2021, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Wahyu Kurnia Dewanto, S.Kom, M.T (Dosen Pembimbing).

Perkembangan Teknologi IT sebagai alat bantu media ajar pun menjadi daya tarik dalam memotivasi anak-anak untuk mempelajari sesuatu. Khususnya dengan memanfaatkan penerapan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa, orang tua dan guru untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar seperti halnya mengenalkan profesi. Memperkenalkan profesi sejak dini perlu adanya inovasi agar anak dapat mengerti apa sebenarnya peranan mereka di kalangan masyarakat. Pemakaian media *flashcard* merupakan salah satu pembelajaran berupa *game* dalam proses belajar mengajar yang dapat melatih kemampuan otak kanan untuk menghafal asosiasi antara gambar dan kata-kata. Sehingga, ketika ia melihat kata-kata itu lagi di kemudian hari maka, ia akan mengingat dan dapat mengucapkannya.

Permainan edukasi ini dirancang dengan *unity game engine* menggunakan metode MDLC. Pada *game* edukasi pengenalan profesi terdapat 2 menu utama yaitu menu pengenalan nama profesi dan menu *game*. Hasil uji blackbox menunjukkan bahwa *game* dapat berjalan dengan baik. Pengujian *game* ini terdiri 10 responden anak yang diminta untuk mengisi kuisisioner dengan pendampingan orang tua. Berdasarkan hasil kuisisioner menunjukkan *game* mudah digunakan dan menarik. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *game* profesi dengan menerapkan penggunaan metode *flashcard* dalam sebuah *game* permainan tebak kata dan permainan tebak gambar dapat menarik minat anak dalam menebak setiap gambar dan kata sehingga dapat melatih kemampuan anak dalam mengingat. Sehingga mereka lebih mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang dan nama-nama profesi.