

APLIKASI GAME EDUKATIF ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF

¹ Gufron Fauzi (1110651197)

² Yeni Dwi Rahayu S.ST, M.Kom, ³ Mudafiq Riyam Pratama S.Kom
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
Email: Gufron.Fauzi26@gmail.com

ABSTRAK

Game edukatif adalah sebuah game yang menerapkan media pendidikan sebagai unsur utamanya. Pemilihan game edukatif ini dimaksudkan sebagai sarana pembelajaran bagi anak pada usia dini untuk bermain dan belajar kosa kata dalam bentuk bahasa Inggris – bahasa Indonesia yang menghibur dan mendidik. Sehingga, pada tugas akhir ini, akan dirancang dan diimplementasikan sebuah game pembelajaran bahasa Inggris – bahasa Indonesia yang diharapkan dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran anak. Parameter dalam pengujian game edukasi bahasa Inggris – bahasa Indonesia menggunakan dua teknik pengujian, yaitu menggunakan metode alfa yang dikhususkan kepada permasalahan dalam game itu sendiridan metode betha menggunakan kuisioner. Hasil dari pengujian game tersebut menyatakan bahwa game edukasi bahasa Inggris- bahasa Indonesia untuk anak sudah memenuhi kriteria pengguna baik dari segi desain, suara, materi dan soal yang diberikan.

Kata Kunci: *Game Edukatif, Metode Alfa, Metode Betha, Game Bahasa Inggris-Bahasa Indonesia*

CHILDREN EDUCATIVE GAME APPLICATION AS THE INTERACTIVE LEARNING MEDIA

¹ Gufron Fauzi (1110651197)

² Yeni Dwi Rahayu S.ST, M.Kom, ³ Mudafiq Riyan Pratama S.Kom
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
Email: Gufron.Fauzi26@gmail.com

ABSTRACT

Educative game is a game which applies the learning media as its main element. The consideration in selecting this educative game is intended to be the subject of learning for underage children to learn and play the vocabulary in term of English – Indonesian which entertain educationally. Then, in this final project will be constructed and implemented an educative English – Indonesian game which expected to be used effectively in the children's learning process. The parameter which used in this English – Indonesian game is examined by using two examination techniques, namely alpha method which particularly directed to the problem in the game itself and betha method which done by using questioner. The experimental result of this game showed that the educative English – Indonesian game for children has completed the criterion as the appropriate user in the term of design, sound, material and question being provided.

Key word: *Educative Game, Alpha Method, Betha Method, English – Indonesian game*