

## DIGITAL GAME BASED LEARNING FOR KIDS

*Sri Wahyuni Wulandari (1210651149)<sup>1</sup>,  
Yeni Dwi Rahayu, S.ST, M.Kom<sup>2</sup>, Wiwik Suharso, S.Kom., M.Kom<sup>3</sup>  
Study Program of Informatics, Faculty of Engineering  
University of Muhammadiyah Jember  
E-mail : wahyunie.wulan@gmail.com*

### ABSTRAK

DGBL adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan DGBL kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *Emotional, Intellectual, dan Psicomotoric*.

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Pemilihan media DGBL ini dimaksudkan sebagai sarana pembelajaran bagi anak sekolah dasar kelas 1( usia 7 tahun), serta untuk mengetahui tingkat penerimaan anak usia 7 tahun terhadap DGBL.

Berdasarkan hal-hal tersebut peneliti mengangkat tema *Digital Game Based learning* (DGBL) untuk menjadi bahan menyelesaikan tugas akhir.

*Kata Kunci : DGBL, Game, Media Pembelajaran*