

**PEMBUATAN APLIKASI *GAME* EDUKASI MEDIA
PENGENALAN HEWAN, ANGKA, HURUF DAN BUAH-
BUAHAN BERBASIS *ANDROID* PADA ANAK USIA PAUD
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* STUDI KASUS
PAUD KASIH IBU**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Akhmad Rizki
2011102106005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN
2024**

**PEMBUATAN APLIKASI *GAME* EDUKASI MEDIA
PENGENALAN HEWAN, ANGKA, HURUF DAN BUAH-
BUAHAN BERBASIS *ANDROID* PADA ANAK USIA PAUD
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* STUDI KASUS
PAUD KASIH IBU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)



Disusun Oleh :
Akhhmad Rizki
2011102106005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN APLIKASI GAME EDUKASI MEDIA PENGENALAN
HEWAN, ANGKA, HURUF DAN BUAH-BUAHAN BERBASIS *ANDROID*
PADA ANAK USIA PAUD MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
STUDI KASUS PAUD KASIH IBU**

OLEH:

Akhmad Rizki

NIM. 2011102106005

Telah diujikan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Agustus 2024
dan dinyatakan lulus serta telah memenuhi syarat Dewan Penguji

Banjarmasin, 13 Agustus 2024

Pembimbing



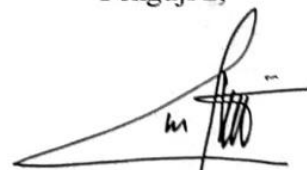
H. Sofyar, S.T., M.Eng
NIDN. 0028037201

Penguji 1,



Ir. Syarifil Anwar, MT
NIP. 19591222199331002

Penguji 2,



Muhammad Rafi'i, S.Kom., M.Cs
NIDN. 1108047901

Koordinator Program Studi



H. Sofyar, S.T., M.Eng
NIDN. 0028037201

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Akhmad Rizki
Nim : 2011102106005
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains, Teknologi Dan Kesehatan
Jenjang Pendidikan : Starta 1 (S1)
Judul Skripsi : “Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Media Pengenalan Hewan, Angka, Huruf, Dan Buah-Buahan Berbasis *Android* Pada Anak Usia Dini Menggunakan *Construct 2* Studi Kasus PAUD Kasih Ibu”

Saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan plagiat sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Banjarmasin, 27 Agustus 2024

Penulis,



Akhmad Rizki

NIM. 2011102106005

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap awal pendidikan yang dijalani anak pada masa usia emas mereka. PAUD berfokus pada perkembangan kognitif dan motorik halus, seperti pengenalan bentuk, hewan, dan tumbuhan. Di era teknologi yang berkembang pesat, generasi ini juga terkena dampaknya. Salah satu cara memberikan pengetahuan awal kepada anak-anak adalah dengan menggabungkan materi pendidikan dengan teknologi (IT).

Aplikasi edukasi untuk anak usia dini bisa menjadi alat bagi orang tua untuk memberikan pengetahuan awal kepada anak-anak mereka. MainYukk adalah salah satu aplikasi edukasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak usia dini. Aplikasi ini dibuat berdasarkan implementasi ilmu psikologi anak dan berisi konten yang sesuai dengan rentang usia PAUD. MainYukk dibuat menggunakan *Construct 2* melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, evaluasi konsep, dan implementasi. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui studi literatur dan wawancara langsung dengan guru di PAUD Kasih Ibu serta observasi kegiatan di PAUD tersebut di Desa Sungai Lakum, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar.

Pengujian dengan guru di PAUD Kasih Ibu menunjukkan bahwa aplikasi ini membuat anak-anak tertarik dan cukup memenuhi kebutuhan pengajaran di PAUD. Selain itu, MainYukk dianggap sangat praktis bagi guru karena memiliki berbagai fungsi yang memenuhi standar pengajaran untuk anak usia dini. Dengan demikian, aplikasi edukasi MainYukk dapat disimpulkan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi anak usia PAUD serta membantu guru dalam proses mengajar.

Kata Kunci : Komputer, *Game* Edukasi, Hewan, Angka, Huruf, Buah, PAUD, *Android*, *Construct 2*

ABSTRACT

Early childhood education (ECED) is the initial stage of education that children undergo during their golden years. PAUD focuses on cognitive and fine motor development, such as shape, animal and plant recognition. In the era of rapidly developing technology, this generation is also affected. One way to provide early knowledge to children is to combine educational materials with technology (IT).

Educational apps for early childhood can be a tool for parents to provide early knowledge to their children. MainYukk is one of the educational apps developed as an alternative learning medium for early childhood. This application is based on the implementation of child psychology and contains content that is suitable for the PAUD age range. MainYukk was created using Construct 2 through the stages of needs analysis, design, concept evaluation, and implementation. Data for this research was collected through literature studies and direct interviews with teachers at Kasih Ibu ECD as well as observation of activities at the ECD in Sungai Lakum Village, Kertak Hanyar District, Banjar Regency.

Testing with teachers at PAUD Kasih Ibu showed that this application keeps children interested and adequately fulfills the teaching needs at PAUD. In addition, MainYukk is considered very practical for teachers as it has various functions that meet the teaching standards for early childhood. Thus, the MainYukk educational apps can be concluded as an interesting and useful learning alternative for PAUD children and help teachers in the teaching process.

Keywords : *Computer, Educational Games, Animals, Numbers, Letters, Fruits, Preschool, Android, Construct 2*