

ABSTRAKSI

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, maka pendidikan harus di terapkan pada anak usia dini karena untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak pendidikan sejak usia dini mutlak diperlukan. Kesulitan dalam menerapkan pendidikan pada anak usia dini di zaman sekarang yaitu dikarenakan teknologi yang semakin canggih yang membuat anak-anak untuk memilih bermain daripada belajar yaitu Gadget. Saat ini teknologi semakin berkembang secara pesat dan penggunaan gadget dapat difungsikan sebagai media edukasi. Terdapat banyak fitur *game* yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak yang masih dalam usia dini. Maka dari itu, penulis membuat game edukasi berbasis android agar anak-anak dapat belajar dengan bermain. *Game* ini berisikan pengenalan tentang hewan herbivora, karnivora dan omnivora yang disajikan dengan menghibur dan menarik. *Game* ini dibuat menggunakan *Unity* dengan Metode penelitian menggunakan Luther yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *Concep, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Dengan menerapkan hasil dari game ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal hewan-hewan yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: *Game, Android, Edukasi, Hewan, Anak, Unity*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Education is an important asset for the progress of a nation, then education should be applied in early childhood because to familiarize themselves and develop the mindset of children education from an early age is absolutely necessary. The difficulty in applying education in early childhood today is due to increasingly sophisticated technology that makes children to choose to play rather than learn that is Gadgets. Currently the technology is growing rapidly and the use of gadgets can function as educational media. There are many gaming features that are not just entertainment entertainment, but there are many games to hone the power of thought and logic that can introduce the material to be more interesting to be accepted and understood especially by children who are still at an early age. Therefore, the author makes educational games based on android for children to learn by playing. This game contains an introduction to the herbivorous, carnivorous and omnivorous animals presented with entertaining and interesting. This game is made using Unity with research method using Luther which consists of several stages of Concep, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. By applying the results of this game, children are expected to know the animals that exist in Indonesia.

Keywords: *Game, Android, Education, Animals, Children, Unity*

