

## ABSTRAK

Media pembelajaran anak mulai bermacam-macam mulai dari pelajaran formal dan non formal, banyak anak-anak pada waktu kosongnya diisi dengan kegiatan-kegiatan yang mengandung penyalahgunaan *smartphone* seperti menonton *video* dan membuka aplikasi yang tidak sesuai umurnya. Sebuah survei oleh *Common Sense Media* di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak – anak mulai usia 4 tahun sudah punya perangkat *mobile* sendiri tanpa pengawasan orang tua. Dengan adanya permasalahan ini kami berinovasi untuk membuat sarana belajar dan bermain yaitu *game* edukasi untuk mengurangi penyalahgunaan *smartphone* pada anak dan memudahkan kanak – kanak dalam belajar non formal untuk meminimalisirkan penyalahgunaan *smartphone* pada anak. Metode yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Bahasa yang digunakan pada aplikasi ini adalah bahasa pemrograman Java.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Game, Smartphone, MDLC, Aplikasi Edukasi



## ABSTRACT

*Children's learning media start varying from formal and non-formal lessons, many of the children in their free time are filled with activities that contain smartphone abuse such as watching videos and opening applications that do not match their age. A survey by Common Sense Media in Philadelphia revealed that children ranging in age from 4 years already have their own mobile devices without parental supervision. With this problem we innovate to make learning and play facilities that are educational game to reduce the abuse of smartphone in child and facilitate child in learning non formal to minimize abuse of smartphone in child. The method used to create this application is Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The language used in this application is the Java programming language.*

**Keywords:** *Learning Media, Game, Smartphone, MDLC, Education Application*

