

**GAME EDUKASI PENGENALAN ANGKA DAN HURUF PADA TK
PK3A SEMARANG MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**
(*GAME EDUCATION NUMBER AND ALPHABET INTRODUCTION USING CONSTRUCT
2 STUDY IN CASE (TK PK3A SEMARANG)*)

Devi lestari

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
dv.devilestari@gmail.com

ABSTRACT

Game or game is something that is not for the public ranging from old to old, including children. To improve the game that requires education in need of a variety of innovations so that it can be used as a learning tool. In Semarang PK3A Kindergarten the learning system still uses wood media so that it makes children get bored easily. Based on the description, the purpose of this study is a learning medium to teach children who understand numbers and letters so that the learning system is more interesting. The research method in the development of educational games for the introduction of numbers and letters uses the Luther-Sutopo version development method and for testing games using the Alpha testing method and Beta testing of the feasibility of educational games introducing numbers and letters. The results of this study are in the form of a number and letter recognition application for desktop-based early childhood. This study aims to create a game called educational game for the introduction of numbers and letters in TK PK3A Semarang using construct 2.

Keywords: Educational Game, Construct 2, Recognition of Numbers and Letters, Luther-Sutopo Version.

ABSTRAK

*Game atau permainan merupakan sesuatu yang tidak asing bagi masyarakat mulai dari muda hingga tua termasuk anak – anak. Untuk meningkatkan permainan yang mengandung unsur edukasi di perlukan berbagai inovasi baru sehingga dapat di terapkan sebagai alat pembelajaran. Pada TK PK3A Semarang sistem pembelajarannya yang masih menggunakan media kayu sehingga membuat anak cepat bosan. Berdasarkan uraian tersebut tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran untuk mengajarkan anak – anak mengenali angka dan huruf agar sistem pembelajaran lebih menarik. Metode penelitian dalam pengembangan *game* edukasi pengenalan angka dan huruf ini menggunakan metode pengembangan versi Luther-Sutopo dan untuk pengujian *game* menggunakan metode pengujian Alpha dan pengujian Beta terhadap kelayakan *game* edukasi pengenalan angka dan huruf. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan angka dan huruf untuk usia dini berbasis desktop. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *game* yang bernama *game* edukasi pengenalan angka dan huruf pada TK PK3A Semarang menggunakan *construct 2*.*

Kata Kunci : Game Edukasi, Construct 2, Pengenalan Angka dan Huruf, Versi Luther-Sutopo.