

ABSTRAK

Sari Sumartini (11140268), APLIKASI PERMAINAN (*GAME*) EDUKASI BELAJAR MENGENAL HURUF, WARNA DAN BENTUK BAGI ANAK PAUD DAN TAMAN KANAK-KANAK BERBASIS SMARTPHONE ANDROID.

PAUD dan TK Khadijah Aisyah cara mengajar anak didiknya menggunakan papantulis sebagai media pembelajaran hal tersebut terjadi karena kurangnya fasilitas pembelajaran, kurangnya sarana buku yang menarik, penyampaian pelajaran guru yang kurang menarik sehingga mempengaruhi konsentrasi anak dalam belajar. Belum adanya program aplikasi yang akan membuat system akademik disekolah menjadi lebih mudah untuk diolah tanpa harus dengan sistem yang manual dengan penggunaan media papan tulis. Berdasarkan masalah tersebut, maka dibuatkannya aplikasi pembelajaran berbasis android.

Untuk itu penulis mengangkat judul “Aplikasi Permainan (Game) Edukasi mengenal Huruf , Warna dan Bentuk” perangkat yang digunakan meliputi SDK Android,Flash CS6. Fitur yang tersedia Menu Huruf, Warna, Bentuk, Latihan, bermain, Profil dan Keluar.

Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan metode yang lebih menarik dan meningkatkan keinginan belajar murid.

Kata kunci : huruf, mengenal huruf,Aplikasi Android, Android.

ABSTRACT

Sari Sumartini (11140268), APPLICATION GAME (GAME) LEARNING ABOUT EDUCATION LETTERS, COLOR AND FORM FOR CHILDREN ECD AND KINDERGARTEN BASED ANDROID SMARTPHONE.

Aisha Khadija early childhood and kindergarten to teach children how to use the blackboard as a learning medium tersebut terjadi case due to lack of learning facilities, the lack of means of interesting books, teacher lesson delivery that are less attractive to affect the concentration of children in learning. Belum adanya application program that will make the school's academic system becomes easier to be processed without having to use a manual system with media blackboard.

Berdasarkan masalah tersebut, then dibuatkannya android based learning application.

To the authors raise the heading "Applications Games Educational recognize Huruf, Color and Form" devices digunakan meliputi Android SDK, Flash CS.

Features available Menu Font, Color, Shape, exercise, profile and Exit.

The purpose of this application is to assist teachers in presenting the material with a method that is more attractive and improve student learning kekinian.

Keywords: letters, recognize letters, Android Apps, Android.