

**PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi (*Sistem informasi*)



Disusun oleh

Riski Cahaya Nugraha

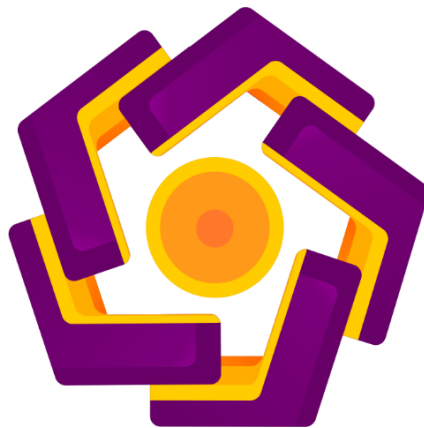
20.12.1735

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi (*Sistem informasi*)



Disusun oleh

Riski Cahaya Nugraha

20.12.1735

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK
ANAK USIA DINI**

Yang Di Susun Ole

Riski Cahaya Nugraha
20.12.1735

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Tanggal : 21 November 2024



Mei P Kurniawan .M.KOM
Nik .190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI

yang disusun dan diajukan oleh

Riski Cahaya Nugraha
20.12.1735

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <tanggal ujian>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Mei P Kurniawan, S.Kom., M.kom
NIK. 190302187

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 21 November 2024 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Riski Cahaya Nugraha
NIM : 20.12.1735

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan ,M.KOM

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <21 November 2024>

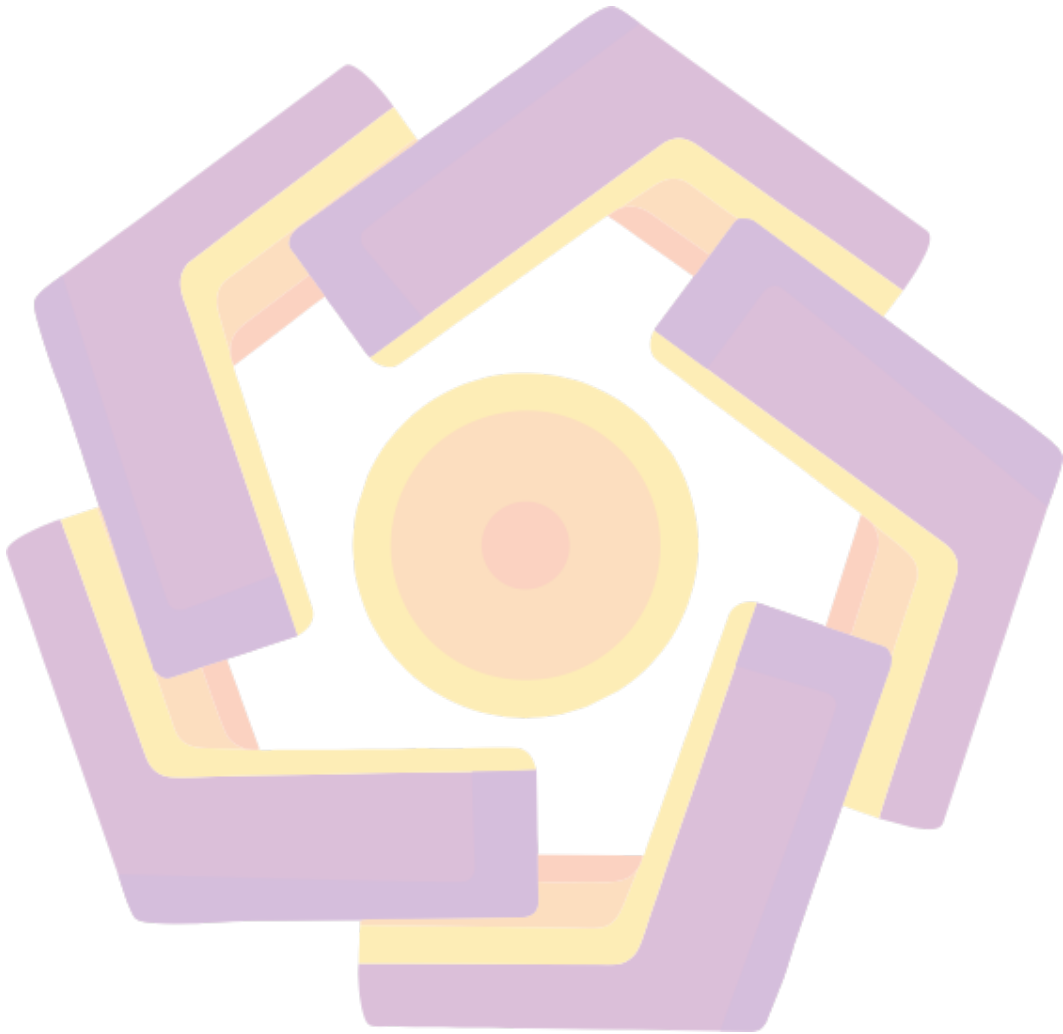
Yang Menyatakan,



Riski Cahaya Nugraha

HALAMAN PERSEMBAHAN

***“Kupersembahkan Karya ini Untuk
Ke Dua Orang Tua Saya
Baheramsyah dan inda purwanti”***



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

"Penerapan Pembuatan Game sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Mei P Kurniawan, S.Kom., M.kom**, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kritik yang membangun selama proses penulisan skripsi ini.
2. **Bayu Setiaji, M.Kom** dan **Hendra Kurniawan, M.Kom**, selaku dosen penguji yang memberikan masukan berharga untuk menyempurnakan karya ini.
3. **Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama masa studi.
4. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan moral, dan motivasi yang tak pernah putus selama penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan di dikampus dan asrama Pondok Mesudji atas kerja sama, semangat, dan bantuan yang sangat berarti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1. Manfaat Teoretis	8
1.5.2. Manfaat Praktis	9
1.6. Sistematis Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Studi Literatur	10
2.2. Dasar teori	32
2.2.1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget	32
2.2.3 Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD)	32
2.2.4. Media Pembelajaran Interaktif	32
2.2.5. Penggunaan Game dalam Pendidikan	33
2.2.6. Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini	33
2.2.7. Desain dan Pengembangan Game Edukasi	33
2.2.8. Evaluasi dan Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34

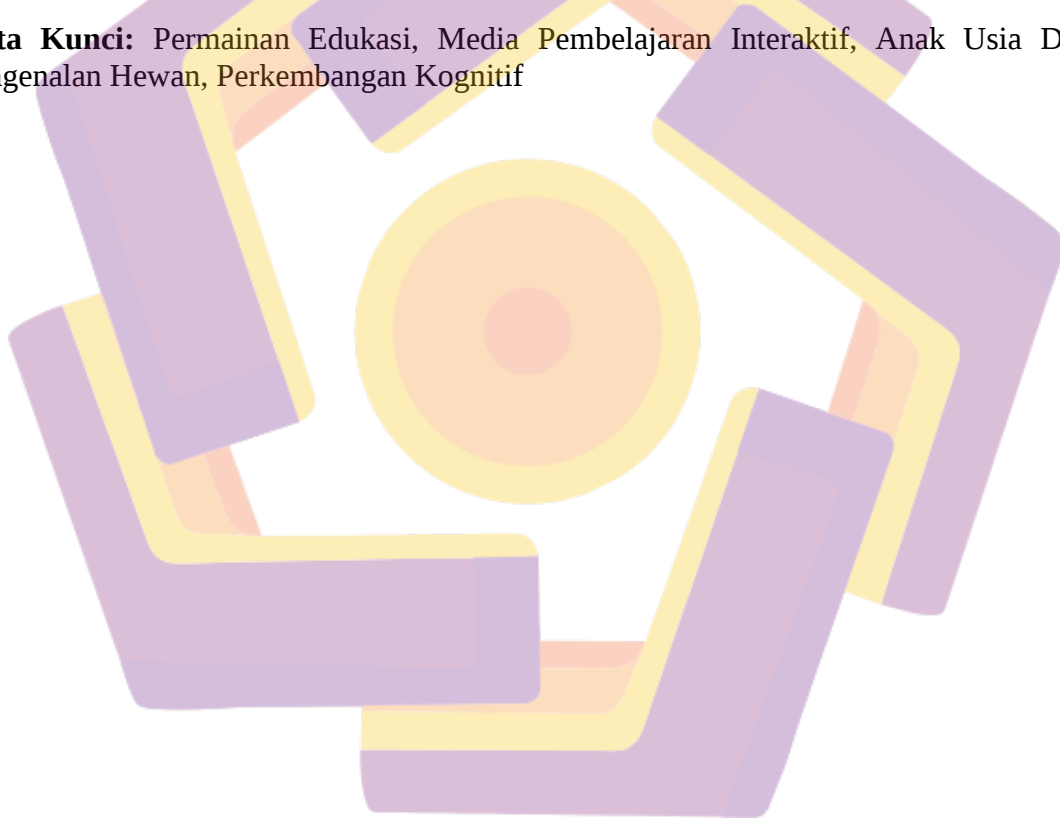
3.2.	Alur Penelitian.....	34
3.3.	Alat dan Bahan	34
3.3.2.	Berikut adalah tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan aplikasi	35
3.3.3.	Metode Pengumpulan Data	35
3.3.3.1	Data Primer	35
2.	Observasi Partisipatif	35
3.3.3.2.	Data Sekunder	37
BAB IV		39
4.1	Berikut adalah flowchart untuk game pembelajaran :.....	39
4.2.	Use case pada perancangan game edukasi dapat dilihat pada gambar dibawah :	39
4.4.	Pengujian Black Box.....	44
5.1	KESIMPULAN	46
5.2	SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA		47

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi pengembangan game sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan hewan pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk pengumpulan data. Temuan mengungkapkan bahwa permainan edukatif secara efektif meningkatkan keterlibatan belajar anak-anak, mempercepat proses pengenalan hewan, dan mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial mereka. Selain itu, pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan yang diberikan melalui permainan membantu anak-anak lebih mudah memahami materi.

Studi ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang signifikan untuk diintegrasikan ke dalam pendidikan anak usia dini. Rekomendasi diberikan kepada pengembang dan pendidik untuk menciptakan permainan yang lebih bervariasi dan sesuai perkembangan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Media Pembelajaran Interaktif, Anak Usia Dini, Pengenalan Hewan, Perkembangan Kognitif



ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of game development as an interactive learning medium for introducing animals to early childhood. The research employs a qualitative method, utilizing interviews, observations, and document analysis for data collection. The findings reveal that educational games effectively enhance children's learning engagement, accelerate the process of animal recognition, and develop their cognitive and social skills. Moreover, the interactive and enjoyable learning experience provided by games helps children grasp the material more easily.

The study concludes that game-based learning has significant potential for integration into early childhood education. Recommendations are made for developers and educators to create more varied and developmentally appropriate games to optimize learning outcomes.

Keywords: *Educational Games, Interactive Learning Media, Early Childhood, Animal Recognition, Cognitive Development*