

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

WHIBY FARA MEIDIANSYAH

19.12.1391

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

WHIBY FARA MEIDIANSYAH

19.12.1391

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK**

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa
Whiby Fara Meidiansyah

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Jeki Kuswanto, M.Kom.
NIK. 190302456

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa

Whiby Fara Meidiansyah

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Andriyan Dwi Putra, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302270

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2025

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 : Whiby Fara Meidiansyah
NIM : 19.12.1391

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Jeki Kuswanto, 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, 24 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Whiby Fara Meidiansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, serta kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberikan petunjuk, kekuatan, dan kelapangan dalam setiap langkah perjalanan hidup ini.
2. Kedua orang tua tercinta, atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dukungan moril maupun materiil, serta motivasi yang tidak pernah henti mengiringi setiap langkah saya hingga saat ini.
3. Bapak Jeki Kuswanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan dedikasi memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga segala usaha dan kerja keras yang telah dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang telah membantu.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur atas rahmat dan ridha Allah Subhanahu wa Ta'ala, segala puji hanya milik-Nya, Tuhan Yang Maha Esa. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Jeki Kuswanto, M.Kom.

Sebagai Dosen Pembimbing, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan arahan, bimbingan ilmiah, serta wawasan berharga yang sangat membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

2. Tim Dosen Penguji

Yang telah dengan cermat memberikan evaluasi, kritik membangun, serta saran yang berharga demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini.

3. Keluarga dan Orang Tua Tercinta

Yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, serta motivasi yang luar biasa sepanjang perjalanan penulisan skripsi ini.

4. Pihak Pendukung Dana Penelitian

Yang telah berkontribusi dalam memberikan bantuan finansial, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penyusunan kata pengantar ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 24 Februari 2025

Whiby Fara Meidiansyah

DAFTAR ISI

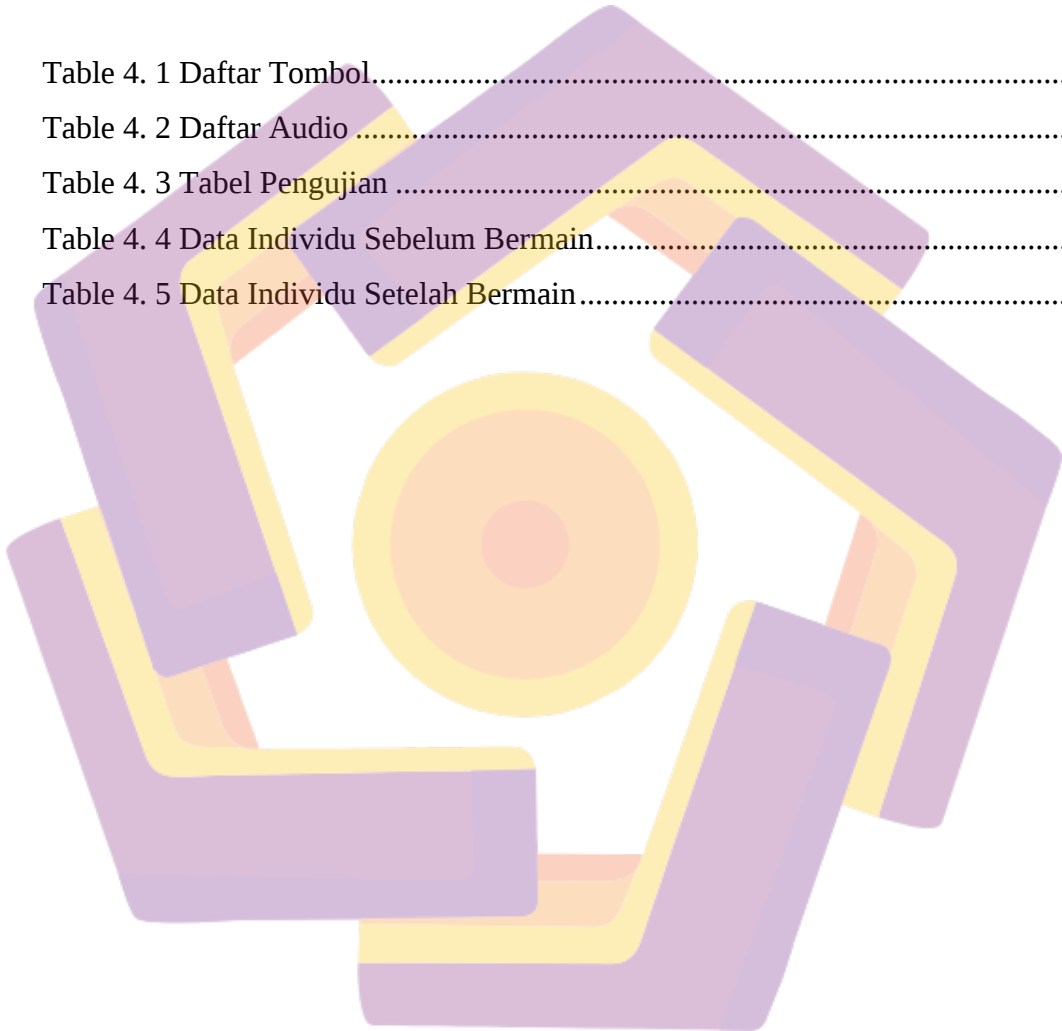
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Implementasi.....	4
1.6.4 Metode Pengujian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	12

2.2.1	Pengertian Game	12
2.2.2	Jenis-Jenis Game.....	12
2.2.3	Unsur-Unsur Game	13
2.2.4	Game Edukasi	14
2.2.5	Android	15
2.2.6	Blender 3D	16
2.2.7	Pengertian 3D.....	16
2.2.8	Unity	17
2.2.9	Bahasa Pemrograman.....	18
2.2.10	<i>Game Development Life Cycle</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		20
3.1	Deskripsi Singkat Game Dunia Binatang	20
3.2	Analisis Sistem	20
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	21
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	21
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.2.2	Analisis Kelayakan	23
3.3	Siklus Pengembangan Game	24
3.3.1	Konsep	24
3.3.2	Desain	25
3.3.2.1	Struktur Aplikasi	25
3.3.2.2	User Interface	26
3.3.2.3	Desain Model 3D	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Implementasi.....	32
4.1.1	Persiapan Asset Game.....	32
4.1.1.1	Pembuatan Background.....	32
4.1.1.2	Pembuatan Tombol	34
4.1.1.3	Persiapan Audio	35
4.2	Implementasi Game Pada Unity	35
4.2.1	Membuat Project Baru	36

4.2.2	Membuat Animasi dan Movement Untuk Karakter 3D.....	36
4.2.3	Dasar Kamera.....	43
4.2.4	Interaksi Dengan Lahan Pertanian.	44
4.2.5	Manajemen Item	53
4.2.6	Desain <i>Scene</i> dan Interaksi Dengan Hewan.....	63
4.2.7	<i>Audio Manager</i>	66
4.3	Build Game dan panduan instalasi pada perangkat Android.....	67
4.3.1	Build Game	67
4.3.2	Instalasi Ke Android	68
4.3.3	Gameplay	68
4.5	Pengujian Alpha.....	75
4.6	Implementasi ke Pengguna	78
4.6.1	Survei ke Pengguna.....	78
BAB V	PENUTUP	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	88
REFERENSI		89
LAMPIRAN		91

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Table 3. 1Kebutuhan Hardware	22
Table 3. 2 Kebutuhan Software.....	22
Table 4. 1 Daftar Tombol.....	34
Table 4. 2 Daftar Audio	35
Table 4. 3 Tabel Pengujian	76
Table 4. 4 Data Individu Sebelum Bermain.....	83
Table 4. 5 Data Individu Setelah Bermain.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Blender	16
Gambar 2. 2 Unity.....	17
Gambar 2. 3 Mixamo	18
Gambar 2. 4 Proses Game Development Life Cycle	19
Gambar 3. 1 Struktur Hierarki Aplikasi Game	25
Gambar 3. 2 Menu Utama.....	26
Gambar 3. 3 Layar Permainan	27
Gambar 3. 4 Layar Inventory	27
Gambar 3. 5 Layar Interaksi	28
Gambar 3. 6 Layar Beli.....	28
Gambar 3. 7 Layar Level Hati	29
Gambar 3. 8 Desain Karakter.....	29
Gambar 3. 9 Desain Hewan	30
Gambar 3. 10 Desain Kebun.....	30
Gambar 3. 11 Desain Kota.....	31
Gambar 3. 12 Desain Kebun Binatang.....	31
Gambar 4. 1 Background Menu Utama	33
Gambar 4. 2 Background Panel User Interface.....	33
Gambar 4. 3 Background Panel Dialog	33
Gambar 4. 4 Background Alat dan Barang	34
Gambar 4. 5 Memulai Project.....	36
Gambar 4. 6 Membuat Project Baru	36
Gambar 4. 7 Project Baru.....	36
Gambar 4. 8 Login Mixamo.....	37
Gambar 4. 9 Pilih Animasi.....	37
Gambar 4. 10 Setting Animasi.....	38
Gambar 4. 11 Membuat Folder	38
Gambar 4. 12 Konfigurasi Rig.....	38

Gambar 4. 13 Menyiapkan Prefab	39
Gambar 4. 14 Assign Animator Controller.....	39
Gambar 4. 15 Duplikat Animasi dan Rename	39
Gambar 4. 16 Memindahkan Animasi	40
Gambar 4. 17 Menyiapkan status dan parameter animasi di dalam Controller.	40
Gambar 4. 18 Menambahkan Character Controller ke pemain	40
Gambar 4. 19 Menambahkan skrip PlayerController.	41
Gambar 4. 20 Mendapatkan komponen-komponen	41
Gambar 4. 21 Menggerakkan karakter.....	41
Gambar 4. 22 Memainkan animasi berjalan	42
Gambar 4. 23 Sistem Gerakan	42
Gambar 4. 24 Transisi jalan ke berlari.....	42
Gambar 4. 25 Transisi berlari ke jalan.....	42
Gambar 4. 26 Skrip Transisi	43
Gambar 4. 27 Transisi <i>Running</i> ke <i>Idle</i>	43
Gambar 4. 28 Mengatur Kamera.....	43
Gambar 4. 29 Skrip Kamera	44
Gambar 4. 30 Polyhaven.....	44
Gambar 4. 31 Folder Tekstur	45
Gambar 4. 32 <i>Assign Texture</i>	45
Gambar 4. 33 Skrip <i>Land.cs</i>	45
Gambar 4. 34 Mendefinisikan Konstanta	46
Gambar 4. 35 <i>Assign Material</i>	46
Gambar 4. 36 Prefab <i>Land</i>	46
Gambar 4. 37 Memproses perubahan status	47
Gambar 4. 38 Titik Interaksi	47
Gambar 4. 39 Skrip <i>PlayerInteraction.cs</i>	47
Gambar 4. 40 Sistem Seleksi	48
Gambar 4. 41 Memeriksa dengan <i>Raycast</i>	48
Gambar 4. 42 Menambahkan <i>Tag</i> Baru	48
Gambar 4. 43 Mengatur <i>Tag</i>	49

Gambar 4. 44 Memeriksa Objek	49
Gambar 4. 45 Menambahkan <i>Feedback</i>	49
Gambar 4. 46 Fungsi <i>Selection</i> dan <i>Deselection</i>	49
Gambar 4. 47 Fungsi <i>Selection</i> dan <i>Deselection</i>	50
Gambar 4. 48 <i>GameObject Select</i>	50
Gambar 4. 49 <i>Selecting</i> dan <i>Deselecting</i>	50
Gambar 4. 50 <i>Selecting</i> dan <i>Deselecting</i>	50
Gambar 4. 51 <i>Deselect Land Instance</i>	50
Gambar 4. 52 Menghapus <i>BoxCollider</i>	51
Gambar 4. 53 <i>Selection Box UI</i>	51
Gambar 4. 54 <i>Folder UI</i>	51
Gambar 4. 55 <i>Select Texture</i>	51
Gambar 4. 56 <i>Deselections Otomatis</i>	52
Gambar 4. 57 Meneruskan <i>Referensi</i>	52
Gambar 4. 58 Menambahkan Fungsi	52
Gambar 4. 59 Memeriksa <i>Land</i> yang dipilih	53
Gambar 4. 60 Skrip <i>ItemData</i>	53
Gambar 4. 61 <i>Folder Resources</i>	53
Gambar 4. 62 <i>ItemData</i> Kubis	54
Gambar 4. 63 Skrip <i>EquipmentData</i>	54
Gambar 4. 64 Membuat Aset <i>Equipment</i>	54
Gambar 4. 65 Aset <i>Equipment</i>	54
Gambar 4. 66 <i>Icon Sayuran</i>	55
Gambar 4. 67 <i>Sprite Editor</i>	55
Gambar 4. 68 Cangkul <i>EquipmentData</i>	56
Gambar 4. 69 Skrip <i>SeedData</i>	56
Gambar 4. 70 Membuat Aset <i>SeedData</i>	56
Gambar 4. 71 Benih Kubis <i>SeedData</i>	57
Gambar 4. 72 Skrip <i>InventoryManager</i>	57
Gambar 4. 73 <i>Manager GameObject</i>	57
Gambar 4. 74 <i>UI Canvas GameObject</i>	58

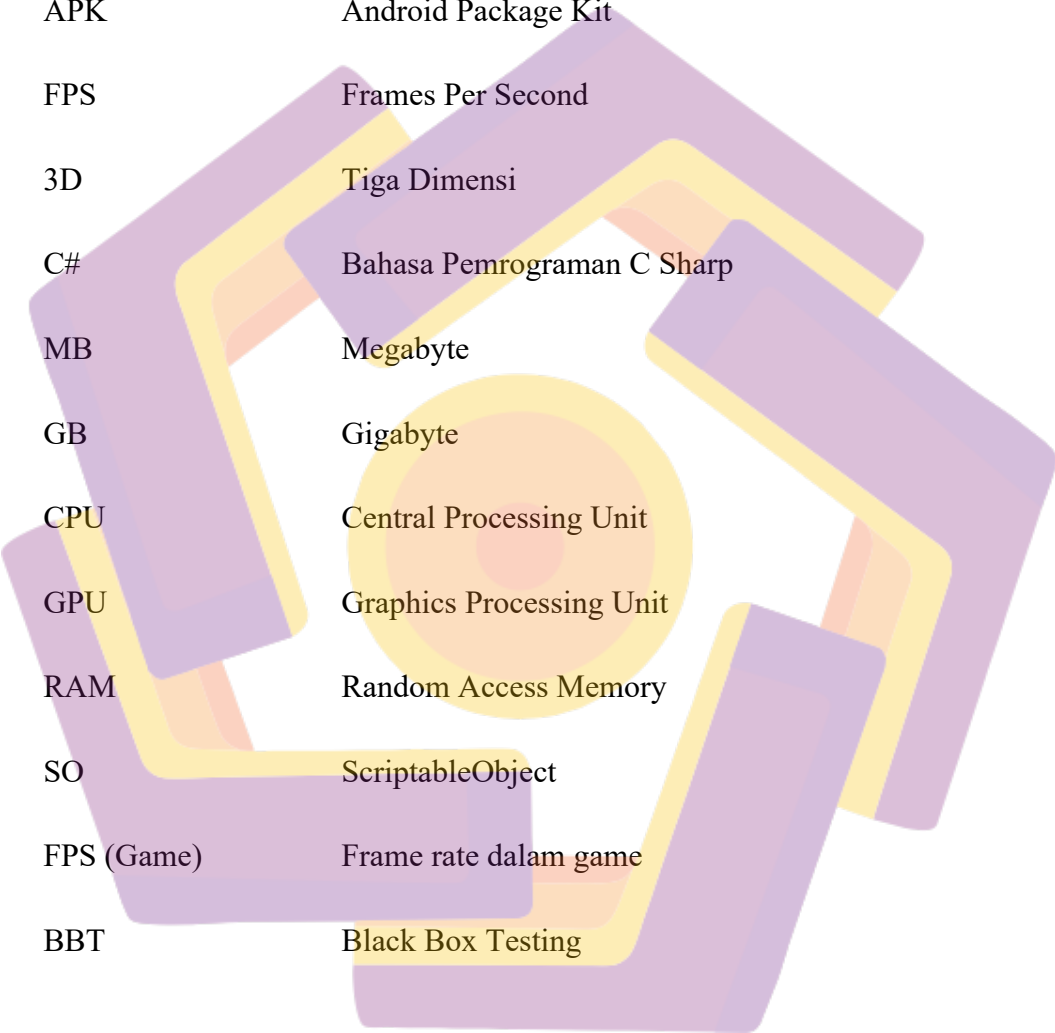
Gambar 4. 75 Pengaturan <i>Canvas</i>	58
Gambar 4. 76 <i>Inventory Panel GameObject</i>	58
Gambar 4. 77 Mengatur <i>RectTransform</i>	59
Gambar 4. 78 <i>Tool UI</i>	60
Gambar 4. 79 <i>Folder UI</i>	60
Gambar 4. 80 Membuat <i>Item Info Box</i>	60
Gambar 4. 81 Buat Skrip <i>UI Manager</i>	60
Gambar 4. 82 Menambahkan skrip <i>UI Manager</i> ke <i>GameObject</i>	61
Gambar 4. 83 Skrip <i>InventorySlot</i>	61
Gambar 4. 84 Tambahkan skrip <i>InventorySlot</i> ke <i>Prefab GameObject</i>	61
Gambar 4. 85 <i>Assign Inventory Slot</i>	62
Gambar 4. 86 <i>Assign Item Display</i>	62
Gambar 4. 87 <i>Assign Object Inventory Panel</i>	62
Gambar 4. 88 Assign referensi <i>Item Info Box</i>	63
Gambar 4. 89 Skrip Interaksi Dengan Hewan	63
Gambar 4. 90 Buat <i>Character Data</i>	63
Gambar 4. 91 <i>Character Data</i> Hewan	63
Gambar 4. 92 <i>Import Asset</i>	64
Gambar 4. 93 <i>Scene Kebun</i>	64
Gambar 4. 94 <i>Scene Dalam Rumah</i>	64
Gambar 4. 95 <i>Scene Kebun Binatang</i>	65
Gambar 4. 96 Menambahkan Skrip	65
Gambar 4. 97 Skrip <i>MainMenu</i>	65
Gambar 4. 98 <i>Main Menu</i>	66
Gambar 4. 99 <i>Assign Function</i>	66
Gambar 4. 100 <i>Build Game</i>	68
Gambar 4. 101 <i>Instalasi</i>	68
Gambar 4. 102 Berhasil diinstall.....	68
Gambar 4. 103 <i>Main Menu</i>	69
Gambar 4. 104 <i>Dalam Kamar</i>	69
Gambar 4. 105 <i>Tidur Untuk Menyimpan Data</i>	69

Gambar 4. 106 Aktivitas di luar rumah	70
Gambar 4. 107 Memilih Peralatan	70
Gambar 4. 108 Menanam Tanaman.....	70
Gambar 4. 109 Tanaman yang siap panen	71
Gambar 4. 110 Tanaman Mati	71
Gambar 4. 111 Menjual Hasil Panen	71
Gambar 4. 112 Hasil Panaen Terjual	72
Gambar 4. 113 Mengunjungi Kebun Binatang	72
Gambar 4. 114 Berinteraksi dengan dengan hewan.....	72
Gambar 4. 115 Memilih daging untuk diberi ke hewan	73
Gambar 4. 116 Beruang menyukai makanan	73
Gambar 4. 117 Beruang tidak menyukai makanan.....	73
Gambar 4. 118 Level Hati.....	74
Gambar 4. 119 Mengunjungi Kota	74
Gambar 4. 120 Membeli Barang.....	74
Gambar 4. 121 Menu barang-barang yang bisa dibeli	75
Gambar 4. 122 Membeli Barang.....	75
Gambar 4. 123 Barang berhasil dibeli	75
Gambar 4. 124 Anak-Anak saat bermain.....	78
Gambar 4. 125 Anak-Anak Saat Bermain 2.	78
Gambar 4. 126 Anak-Anak Saat Bermain 3.	78

DAFTAR LAMPIRAN

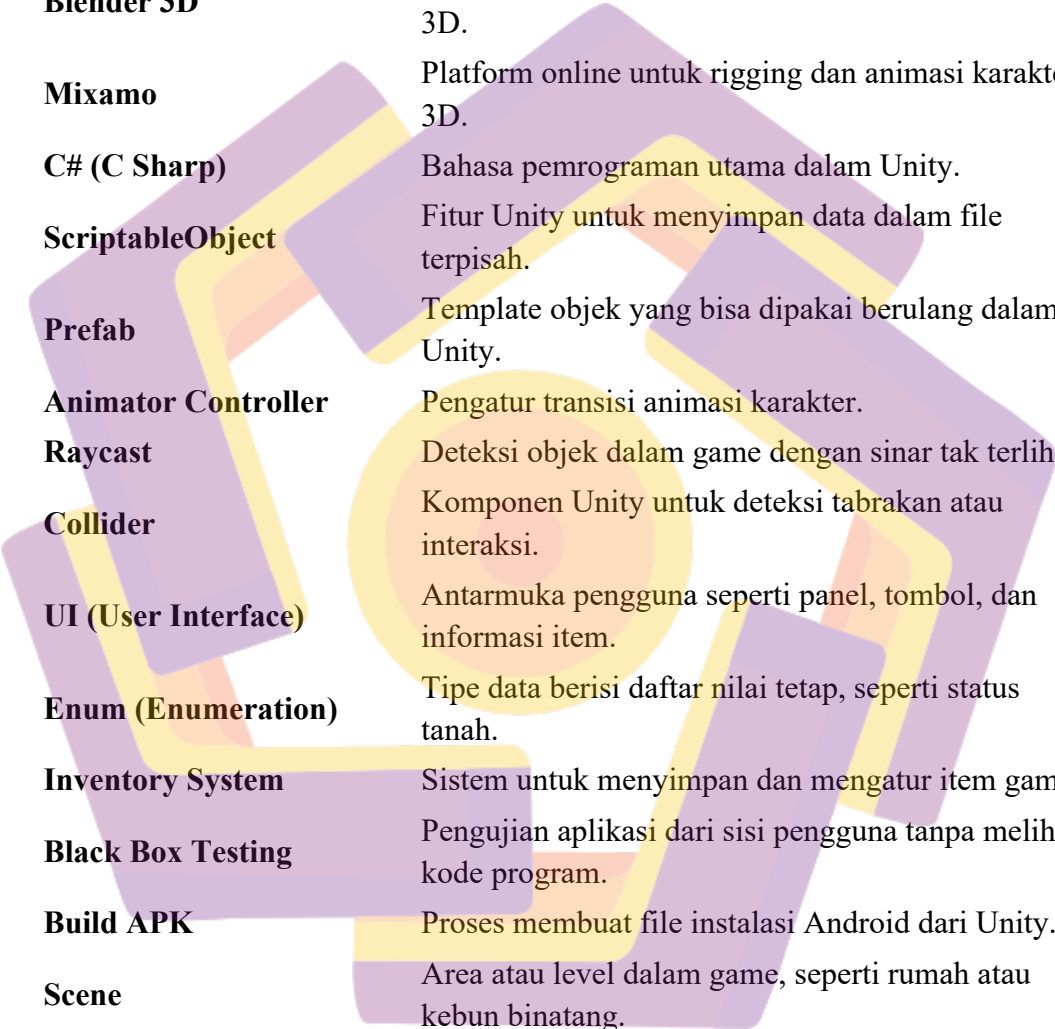
Lampiran 1 <i>CameraController.cs</i>	91
Lampiran 2 <i>PlayerController.cs</i>	91
Lampiran 3 <i>CharacterData.cs</i>	91
Lampiran 4 <i>CropBehaviour.cs</i>	92
Lampiran 5 <i>CropSaveState.cs</i>	92
Lampiran 6 <i>Dialogueline.cs</i>	92
Lampiran 7 <i>RelationshipStats.cs</i>	93
Lampiran 8 <i>EquipmentData.cs</i>	93
Lampiran 9 <i>ItemData.cs</i>	93
Lampiran 10 <i>NPCRelationshipState.cs</i>	94
Lampiran 11 <i>Land.cs</i>	94
Lampiran 12 <i>InteractableCharacter.cs</i>	94
Lampiran 13 <i>InteractableObject.cs</i>	95
Lampiran 14 <i>InventoryManager .cs</i>	95
Lampiran 15 <i>UIManager ,cs</i>	95

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



GDLC	Game Development Life Cycle
UI	User Interface
APK	Android Package Kit
FPS	Frames Per Second
3D	Tiga Dimensi
C#	Bahasa Pemrograman C Sharp
MB	Megabyte
GB	Gigabyte
CPU	Central Processing Unit
GPU	Graphics Processing Unit
RAM	Random Access Memory
SO	ScriptableObject
FPS (Game)	Frame rate dalam game
BBT	Black Box Testing

DAFTAR ISTILAH



GDLC (Game Development Life Cycle)	Metode pengembangan game dengan enam tahap: Konsep, Desain, Produksi, Testing, Beta, Rilis.
Unity	Game engine utama untuk pembuatan game.
Blender 3D	Software untuk membuat model dan lingkungan 3D.
Mixamo	Platform online untuk rigging dan animasi karakter 3D.
C# (C Sharp)	Bahasa pemrograman utama dalam Unity.
ScriptableObject	Fitur Unity untuk menyimpan data dalam file terpisah.
Prefab	Template objek yang bisa dipakai berulang dalam Unity.
Animator Controller	Pengatur transisi animasi karakter.
Raycast	Deteksi objek dalam game dengan sinar tak terlihat.
Collider	Komponen Unity untuk deteksi tabrakan atau interaksi.
UI (User Interface)	Antarmuka pengguna seperti panel, tombol, dan informasi item.
Enum (Enumeration)	Tipe data berisi daftar nilai tetap, seperti status tanah.
Inventory System	Sistem untuk menyimpan dan mengatur item game.
Black Box Testing	Pengujian aplikasi dari sisi pengguna tanpa melihat kode program.
Build APK	Proses membuat file instalasi Android dari Unity.
Scene	Area atau level dalam game, seperti rumah atau kebun binatang.
Script	File kode yang mengatur logika dan sistem dalam game.
Audio Manager	Sistem pengatur suara dan musik di dalam game.
Singleton	Pola desain agar sebuah class hanya punya satu instance aktif.

INTISARI

Mengembangkan game edukasi sangat menarik. Game edukasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Salah satu keunggulan utama pada game edukasi adalah kemampuan untuk memvisualisasikan masalah dunia nyata. Berdasarkan pola-pola yang dimiliki permainan, pemain harus belajar untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Status game, instruksi, dan alat yang disediakan oleh game secara aktif memandu pemain untuk mempelajari informasi, memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan dan strategi mereka sepanjang game.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi mobile game sebagai media pembelajaran alternatif untuk pengenalan hewan yang memberikan edukasi sambil bermain dan dapat diakses melalui smartphone. Permainan digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi metode pembelajaran permainan simulasi, dimana permainan edukatif memasukkan unsur tantangan, ketelitian dan penalaran Sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Permainan pengenalan hewan yang merupakan sarana belajar bagi anak ini diharapkan dapat membangkitkan minat anak dan memudahkan dalam belajar. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil atau nilai.

Kata kunci: game, hewan, edukasi, game edukasi, game hewan.

ABSTRACT

Developing educational games is very interesting. Educational games have several advantages over traditional learning methods. One of the main advantages of educational games is the ability to visualize real-world problems. Based on the patterns that the game has, players must learn to be able to solve existing problems. Game states, instructions, and tools provided by the game actively guide players to learn information, allowing them to expand their knowledge and strategies throughout the game.

The purpose of this research is to create a mobile game application as an alternative learning medium for animal recognition that provides education while playing and can be accessed via a smartphone. Games are used as alternative learning media to change traditional learning methods into simulation game learning methods, where educational games incorporate elements of challenge, rigor, and reasoning so as to develop children's creativity.

It is hoped that this animal introduction game is a learning tool for children to arouse their interest and make learning easier. So that it is expected to increase the yield or value.

Keyword: games, animals, educational, educational games, animal games.