

# **PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN DENGAN MEWARNAI BERBASIS ANDROID**

**Ciko Warisman**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan hewan dengan cara mewarnai bagi anak usia 5 tahun. Saat ini, multimedia interaktif sangat diperlukan untuk siswa sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menggunakan berbagai sarana media

Bahan kajian penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir ini yaitu mengenai perancangan game edukasi pengenalan hewan dan mewarnai berbasis android. Perkembangan dunia game sudah merambah ke edukasi pada anak usia dini sehingga membantu si anak dalam berkembang dengan pemanfaatan dunia teknologi zaman sekarang. Dengan adanya Android memudahkan pengguna dalam mengakses edukasi terlebih lagi game yang mengandung edukasi. Metodologi yang digunakan yaitu UML (Unified Modelling Language). Pada game ini mencoba memberi edukasi dalam pengenalan hewan dalam cara menyenangkan yaitu dengan mewarnai setiap gambar binatang agar sang anak dapat menikmati pembelajaran dalam cara yang menyenangkan.

Dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio, Unity 3D, JDK, SDK dan Adobe Photoshop cs 6 sebagai perangkat lunak untuk perancangan aplikasi edukasi pengenalan hewan dengan cara mewarnai.

**Kata Kunci** : Aplikasi Pengenalan Hewan dengan mewarnai, Game Edukasi, Edukasi, Android, Unity 3D, JDK, SDK dan Adobe Photoshop cs6.

# **DESIGN OF EDUCATION GAME ANIMAL WITH COLORING ANDROID BASED**

Ciko Warisaman

## *ABSTRACT*

This study aims to produce a medium of introduction of animal learning by way of coloring for children aged 5 years. Currently, interactive multimedia is very necessary for students as a medium of learning. Learning media can use various media means

The author's study material in making this final report is about the design of educational game introducing animals and coloring based on android. The development of the game world has penetrated into education in early childhood so as to help the child in developing with the utilization of the world of technology today. With the Android allows users to access education, especially games that contain education. The methodology used is UML (Unified Modeling Language). In this game try to educate the introduction of animals in a way menyenangkan by coloring each image of the animal so that the child can enjoy learning in a way that menyenangkan.

By using Android Studio software, Unity 3D, JDK, SDK and Adobe Photoshop cs 6 as a software for designing educational applications of animal recognition by way of coloring..

**Keywords:** Animal Introduction Application with Coloring, Educational Game, Education, Android, Unity 3D, JDK, SDK and Adobe Photoshop cs6.