

ABSTRAK

Albert Handoyo:

Tugas Akhir

Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Bentuk dan Nama Hewan dalam Bahasa Asing untuk Anak Usia 3 – 6 tahun

Usia 3 sampai dengan 6 tahun dikatakan adalah usia yang sangat baik dalam penyerapan bahasa bagi otak manusia, sedangkan pada usia tersebut anak – anak lebih suka bermain daripada belajar, sehingga masa penyerapan efektif tersebut akan sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan baik (Ismail, 2007). Hal ini menginspirasi penulis untuk memanfaatkan hal yang disukai anak-anak, sehingga tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran yang interaktif untuk membantu mengenalkan anak terhadap bentuk hewan dan juga nama – nama hewan khususnya dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Adapun untuk membangun aplikasi ini penulis akan menggunakan *unity* sebagai alat untuk mengembangkan *game* dan bahasa pemrograman C#. Dari hasil uji coba yang dilakukan oleh penulis terhadap anak usia 3 sampai dengan 6 tahun menunjukkan bahwa game Wild Safari Park dapat membantu anak untuk mengerti bentuk-bentuk hewan dan penamaannya dalam bahasa Indonesia, Inggris dan Mandarin.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Puzzle Game, Unity, Mobile Game, Game Edukasi.

ABSTRACT

Albert Handoyo:

Final Project

The Design of an Educative Game for Learning Animal Form and Name in Indonesian, English, and Mandarin for Pre-Kindergarten and Kindergarten kids

From 3 to 6 years old is called as a very good age for language absorption, whereas at that age pre-kindergarten and kindergarten kids usually like to play rather than to study, so that effective absorption period will be very unfortunate if not utilized properly (Ismail, 2007). This inspired the writer to take advantage of the children playfulness, so not only that they can play but they also can learn. The purpose of this study was to design an interactive media learning media for introducing kids to the form of the animal and to the name of the animal especially in Indonesian, English, and Mandarin. As for building this application the writer will use unity as a tool to develop the game and C# as the programming language. And from the result of the experiments collected by the writer for the children aged 3 to 6 years old showed that the Wild Safari Park Game can help children to understand the forms of animals and their naming in Indonesian, English, and Mandarin.

Keywords: Indonesian Language, English Language, Chinese Language, Puzzle Game, Unity, Mobile Game, Educative Game