

MEMBANGUN APLIKASI GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK-ANAK

Nanan Rohman, Bambang Mulyanto
STMIK Mardira Indonesia, Bandung

Abstract

In an effort to improve the efficiency of applications which contain elements of education in need of alternatives and new innovations in terms of programming to be applied as a tool to facilitate the learning process. With the educational game is expected to enhance the child's ability to think in the learning process, that the educational games are very useful in the field of education. Drafters chose children as a target player, due to difficulties in the process of learning to teach children, given the kids would rather play. The preparation of this final project using OOAD method for designing this model is a classical model which is systematic, sequential in building software. The tools used to analyze constituent using UML, whereas applications deployed using Adobe Flash CS3 Applying educational game is expected to resolve the issue. So that when children play this game can indirectly learn, hoping to learn the spirit of the child will be motivated and improve the quality of learning children.

Keywords: Educational Games, OOAD, UML, Adobe Flash CS3

Abstrak

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan di perlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya game edukasi ini diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam proses pembelajaran, bahwa game edukasi sangat berguna di bidang pendidikan. Penyusun memilih anak-anak sebagai target pemain, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang di ajarkan pada anak tk, mengingat anak-anak lebih suka bermain. Penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan perancangan metode OOAD karena model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis penyusun menggunakan UML, sedangkan aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Flash CS3* Penerapan game edukasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga di saat anak memainkan game ini secara tidak langsung dapat belajar, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kata Kunci: *Game Edukatif, OOAD, UML, Adobe Flash CS3*

REFERENSI

- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. 1996. *Multimedia in the classroom*.
- Alif Harsan, (2009), Jago Membuat Game Komputer.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: GrahaIlmu.
- A.Zainul Fanani, Arry Maulana Syarif, (2009), *Membuat Mini Game Seru dengan Flash*
- Hartono, Jogiyanto, MBA, Ph.D. 1999. *Analisis dan Disain*. (J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed. 1953)).
- Martin Fowler, *UML Distilled edisi 3*, 2007 (*The Process Of Evaluating Software And Effect On Learning*, <http://.up.ac.za/catts/learner/el/conc/conceot.html> dan H. Geisenger, 1997).
- Sulhan Setiawan, (2007), *Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal*
- Suyanto, (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.