

**MEDIA EDUKASI KEGIATAN RUTINITAS ANAK
(STUDI KASUS: SD N 4 MUHAMMADIYAH
BANJARNEGARA)**

**Oleh:
Gilar Prakoso
NIM : 13030070**

INTISARI

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah. Terlepas dari segala kekurangannya, game merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi anak-anak yang sulit diajak belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak belajar ketika bermain Berdasarkan pengujian pada aplikasi, didapatkan hasil uji tampilan GUI dan kepuasan pengguna menghasilkan nilai rata-rata 82,07% dan 82,56%. Sehingga pengujian terhadap aplikasi berdasarkan kuisisioner masuk didalam kategori baik, sesuai dengan skala likert yang telah dibuat

Kata Kunci : *Game, Android, Edukasi*

***MEDIA EDUCATION OF CHILDREN ROUTINITY ACTIVITIES
(CASE STUDY : SD N 4 MUHAMMADIYAH BANJARNEGARA)***

***By:
Gilar Prakoso
NIM : 13030070***

ABSTRACT

Educational game is a game created and specifically designed to be a media that is used to teach people through material that contains sound, text, images, videos, and animations, the subject of which is to discuss a particular subject, which has the aim to be able to expand concepts, provide a better understanding of material that teaches historical and cultural events, and can also teach users of this educational game well, because they can play while learning easily. Despite all its shortcomings, games are the right and efficient solution for education in this country. Especially for children who are difficult to learn. This is natural, because child psychology is playing. They learn more when playing Based on testing on the application, the results obtained by the GUI display and user satisfaction resulted in an average value of 82.07,0 and 82.56%. So testing the application based on the questionnaire is included in the good category, according to the Likert scale that has been made.

Keywords : Game, Android, Education