

ABSTRAK

Game berarti permainan atau pertandingan, dengan teknologi yang berkembang sangat pesat ini banyak sekali game yang bermunculan dengan menghadirkan berbagai genre, banyak anak yang tercandu oleh game online sehingga dapat mengganggu proses akademik anak, game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (anak-anak). Pemanfaatan teknologi game edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena game edukasi sebagai media visual yang memiliki kelebihan dengan media visual yang lain. Selain itu game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari game tersebut. Metode pengembangan Game Edukasi yang digunakan dalam laporan ini menggunakan tahapan-tahapan metode *waterfall*. Pengembangan ini memiliki 6 tahap yaitu perencanaan, analisa, desain, implementasi, pengujian dan debugging. Game edukasi ini memiliki 4 menu yaitu: mulai permainan, galeri, pengaturan, dimana didalam setiap menu memiliki beberapa submenu. Game Edukasi disertai desain, object tiga dimensi, dan suara hewan yang membuat menarik untuk digunakan bagi anak-anak usia dini.

Kata Kunci: Game Edukasi, Hewan, Unity 3D

Daftar Pustaka: 20 (2015-2024)

ABSTRACT

Game means game or match, with this very rapidly developing technology, many games have sprung up presenting various genres, many children are addicted to online games so that they can interfere with the child's academic process, Educational games are games that are packaged to stimulate thinking and are one way to train to improve the concentration of users (children). The utilization of educational game technology in the teaching and learning process of children is one of the right ways, because educational games as visual media have advantages with other visual media. In addition, educational games invite players to participate and take part in determining the final result of the game. The Educational Game development method used in this report uses the stages of the waterfall method. This development has 6 stages, namely planning, analysis, design, implementation, testing and debugging. This educational game has 4 menus, namely: start game, gallery, settings, where in each menu has several submenus. Educational games are accompanied by designs, three-dimensional objects, and animal sounds that make it interesting to use for early childhood.

Keywords: Educational Game, Animals, Unity 3D

Bibliography: 20 (2015-2024)