

ABSTRAK

Game biasanya terkesan negatif bagi sebagian orang tua. Game identik dengan hiburan semata-mata atau kesenangan sesaat yang sering dipertentangkan dengan proses belajar anak. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, game tidak hanya sebagai sarana hiburan, game juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media penunjang pendidikan untuk anak merupakan suatu hal yang diperlukan. Tanpa adanya media, anak akan merasa kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan. Selama ini dalam memberikan suatu materi pengenalan benda pada anak misalnya alat–transportasi, dengan memberikan buku panduan maka anak akan merasa bosan dan kurang menarik. Dengan adanya media pendukung yang menarik dalam bentuk permainan edukatif ini akan mengatasi permasalahan tersebut. Tidak hanya bermain tetapi anak dapat belajar mengenai jenis–jenis alat transportasi dalam dua bahasa, bahasa Indonesia dan bahasa madura. Penelitian ini menggunakan tahapan proses : Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Hasil dari penelitian adalah permainan edukatif pengenalan alat transportasi untuk anak. Penulis berharap aplikasi ini membantu dalam mengenali berbagai macam alat transportasi khususnya untuk anak-anak.

Kata Kunci : *game, edukasi, alat transportasi, android.*

ABSTRACT

Games usually seem negative to some parents. The game is synonymous with mere entertainment or a momentary pleasure that is often contrasted with the child's learning process. However, along with advances in technology, gaming is not only a means of entertainment, games can also be used as a means of learning. Education supporting media for children is a necessary thing. Without the media, children will find it difficult to accept the material delivered. So far in providing a material introduction of objects in children such as transportation-equipment, by giving a guide book then the child will feel bored and less interesting. With the support of interesting media in the form of educative games will overcome these problems. Not only play but children can learn about the types of transportation in two languages, Indonesian and Madurese. This research uses the process stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The result of the research is educational game of introduction of transportation for children. The author hopes this application helps in recognizing various kinds of transportation especially for children.

Keywords: games, education, transportation, android.