

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN OBJEK UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE

(STUDI KASUS : PAUD TUNAS SIWI PENI 2)

Oleh

Marshanda Raihan Widyaswari

NIM 20102020

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang dilakukan secara sengaja untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pengalaman dan rangsangan yang menyeluruh. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah pembelajaran yang melibatkan pengenalan objek atau gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan pembelajaran pengenalan objek dengan menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan perangkat lunak Construct 2 yang dirancang khusus untuk pembuatan permainan. Penelitian ini melibatkan dua tahap uji coba, yaitu uji coba alpha dan beta. Uji coba alpha dilakukan untuk memastikan bahwa semua fungsi tombol permainan berjalan dengan baik dan tidak ada kesalahan teknis yang menghambat pengalaman pengguna. Setelah uji coba alpha, dilakukan uji coba beta yang melibatkan akhir, dalam hal ini anak-anak dan pendidik, untuk menilai kegunaan aplikasi. Uji coba beta pengguna menggunakan kuesioner dengan metode usability testing yang menghasilkan persentase yang sangat positif, yaitu 4.56, yang menandakan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk diimplementasikan. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut tidak hanya efektif dalam mendukung pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga disukai oleh pengguna karena kemudahan penggunaan dan interaktivitasnya. Dengan demikian, permainan pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang signifikan dalam Pendidikan Anak Usia Dini, membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Kata kunci : *Construct 2*, *game* pembelajaran, MDLC, PAUD, pengenalan objek