ABSTRAK

GAME INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN ANGKA HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh

APNI ANDINA

Arti kata *Game* dalam bahasa Inggris yaitu permainan atau pertandingan. Dengan teknologi modern yang meningkat ini, banyak *game* yang bermunculan, Bermain *game* yang berkelanjutan tanpa memahami waktu bisa menghambat tumbuh kembang anak serta membuat anak menjadi candu akan *game. Game* interaktif dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak – anak mudah menerima pembelajaran. Salah satunya yaitu game mengenal huruf Hijaiyah. Anak-anak harus diajarkan pembekalan ilmu agama mulai sejak dini, sehingga menjadi dasar atau landasan agama bagi anak. Game Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini dirancang dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle)* serta dibuat dengan *software* Smart Apps Creator sebagai salah satu *software* yang mudah dioperasikan dalam membuat aplikasi menarik tanpa kode pemrograman dan format kompetibel seperti HTML5, .exe dan .apk. *Game* ini mampu memberikan pembelajaran yang baik untuk anak – anak dan membantu mempermudah tenaga pengajar atau pun orang tua dalam proses memberikan pelajaran kepada anak sehingga mudah dipahami dan menarik minat belajar anak serta dapat mengajarkan anak akan pemanfaatan teknologi yang benar.

Kata Kunci: Game, Anak Usia Dini, Interaktif, Huruf Hijaiyah, MDLC, Smart Apps Creator.

ABSTRACT

INTERACTIVE GAME RECOGNITION OF HIJAIYAH LETTER AND NUMBERS FOR EARLY CHILDREN

By

APNI ANDINA

The meaning of the word Game in English is a game or match. With this increasing modern technology, many games are popping up. Playing games continuously without understanding the time can hinder the growth and development of children and make children addicted to games. Interactive games are made to support learning so that learning situations become more fun and children can easily accept learning. One of them is a game to recognize Hijaiyah letters. Children must be taught the provision of religious knowledge from an early age, so that it becomes the basis or foundation of religion for children. The Interactive Hijaiyah Letter and Number Recognition Game for Early Childhood is designed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method and is made with Smart Apps Creator software as one of the software that is easy to operate in making attractive applications without programming code and can be converted to compatible formats such as HTML5, .exe and .apk. This game is able to provide good learning for children and help make it easier for teachers or parents in the process of giving lessons to children so that they are easy to understand and attract children's learning interest and can teach children about the correct use of technology.

Keywords: Games, Early Childhood, Interactive, Hijaiyah Letters, MDLC, Smart Apps Creator.