

ABSTRAK

**Aplikasi Game Edukasi Untuk Pembelajaran Berhitung
Pada Anak Usia Prasekolah Menggunakan Metode Addie
(Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi
(Studi Kasus : TK AL-Amin)**

Oleh :

Himawan Egi Febrianto

2111010007

egifebrianto13@gmail.com

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, khususnya bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran berhitung penjumlahan untuk anak taman kanak-kanak. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Game ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, navigasi yang sederhana, serta konten penjumlahan yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Hasil uji coba menunjukkan bahwa game edukasi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep penjumlahan dasar. Anak-anak lebih antusias dan aktif dalam belajar, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan aplikasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game edukasi Android dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak.

Kata kunci: game edukasi, Android, berhitung, penjumlahan, taman kanak-kanak

ABSTRACT

APLIKASI GAME EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN BERHITUNG PADA ANAK USIA PRASEKOLAH MENGGUNAKAN METODE ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi)

Oleh :

Hiumawan Egi Febrianto

2111010007

egifebrianto13@gmail.com

The development of digital technology provides new opportunities for developing interactive and engaging learning media, especially for early childhood. This study aims to develop and evaluate an Android-based educational game as a learning medium for adding and counting for kindergarten children. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This game is designed with an attractive visual display, simple navigation, and addition content tailored to the cognitive developmental characteristics of children aged 5–6 years. The trial results indicate that this educational game is effective in increasing learning interest and understanding of basic addition concepts. Children are more enthusiastic and active in learning, and show improved arithmetic skills after using the application. Thus, Android-based educational game learning media can be an innovative solution to support the arithmetic learning process in kindergarten.

Keywords: educational game, Android, arithmetic, addition, kindergarten.