

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN SURAT PENDEK DAN KISAH NABI UNTUK ANAK BERBASIS *WEB MOBILE***

**Oleh**

**Zulham Syarifuddin Zeppelin**

Pesatnya perkembangan teknologi di era modernisasi ini membuat teknologi tidak terhitung jumlahnya, sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Kalangan anak-anak sudah bisa menikmati kemudahan pemakaian *smartphone* dan salah satu konten yang digemari anak-anak adalah *game*. Salah satu dampak negatif perkembangan teknologi adalah hilangnya minat untuk mengetahui nama-nama nabi dan surat pendek khususnya pada anak-anak. Materi nama-nama nabi dan surat pendek yang selalu ada dalam materi agama di sekolah dasar ini seolah hanya materi yang tidak menarik untuk dibaca bahkan untuk dipelajari dan dihafalkan. Perkembangan teknologi khususnya *game* dapat dijadikan pilihan untuk para orang tua untuk memperkenalkan surat pendek dan kisah para nabi. Sehingga dengan adanya *game* edukasi mengenal surat pendek dan kisah para nabi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada anak dalam mengenal surat pendek dan kisah para nabi dan ini diharapkan dapat memberi inovasi baru bagi cara belajar anak-anak.

**Kata Kunci:** *Teknologi, Gadget, Game*

## **ABSTRACT**

### ***DESIGN OF EDUCATION GAME INTRODUCTION TO THE SHORT LETTER AND STORY OF NABI FOR TK CHILDREN BASED ON MOBILE WEB***

***By***

**Zulham Syarifuddin Zeppelin**

*The rapid development of technology in this modernization era has made countless technologies, thus giving a huge influence to the world of information technology. One technology that is very popular is the gadget. Children can enjoy the convenience of using smartphones and one of the favorite content for children is games. One of the negative impacts of technological development is the loss of interest in knowing the names of the prophets and short letters, especially for children. The material on the names of the prophets and the short letters that are always present in religious material in elementary schools is as if it is just material that is not interesting to read even to study and memorize. Technological developments, especially games, can be used as an option for parents to introduce short letters and stories of the prophets. So that with the educational game recognizing short letters and stories of the prophets, it is hoped that it can increase children's knowledge in recognizing short letters and stories of the prophets and this is expected to provide new innovations for children's learning.*

***Keywords: Technology, Gadgets, Games***