

ABSTRAK

Nama : Muhammad Randi (140 2017 105)

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Aplikasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak
Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis
Android

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang sebelum memasuki pendidikan dasar yang mengupayakan penanaman nilai dan pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan pada masa tersebut dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan yang dilakukan pada jalur formal, non formal dan informal. Banyak metode yang bisa digunakan untuk pembelajaran pada anak salah satunya adalah metode gamifikasi. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka akan dilakukan perancangan dan implementasi sebuah aplikasi yang berisi fitur-fitur pengenalan berbagai macam objek yang bertujuan untuk mempermudah orangtua dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini pada perangkat mobile sehingga orang tua dapat terlibat secara langsung sebagai pelaku kegiatan pembelajaran pada anak. Diharapkan Manfaat yang dicapai dari penelitian ini adalah membantu orangtua khususnya pengguna perangkat *Android* mampu membantu perkembangan sang anak. Metode Pembangunan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi merupakan Metode *Prototyping*. Metode *Prototyping* memiliki 4 tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *establish prototype objectives*, *define prototype functionality*, *develop prototype*, dan *evaluate prototype*. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian *black box* dan SUS (System Usability Scale) yang bertujuan untuk memudahkan dalam hal menguji aplikasi. Pada pengujian *black box* semua fitur dapat berjalan dengan semestinya dan hasil dari pengujian SUS yang di bagikan pada 30 responden mendapatkan hasil bahwa aplikasi Paudukasi dapat diterima dan memperoleh nilai *excellent*.

Kata Kunci : Pembelajaran Anak Usia Dini, Gamifikasi, *Prototyping*.