

RANCANG BANGUN PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN METODE CHILD-CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: TK AL-AZHAR 58 BALIKPAPAN)

Nama Mahasiswa : Aji Zulfan Muqorrobin
NIM : 11191005
Dosen Pembimbing Utama : Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.
Dosen Pembimbing Pendamping : Nur Fajri Azhar, M.Kom., CIISA.

ABSTRAK

Pendidikan merupakan tahap penting dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, oleh karena itu dibutuhkan variasi dalam pengajaran yang lebih interaktif serta relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dari hasil observasi yang dilakukan, kebanyakan lembaga pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak (TK) masih menerapkan materi konvensional yang kurang relevan dengan era teknologi saat ini, yang mana anak lebih familiar dengan alat elektronik seperti *gadget*. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan membuat permainan yang lebih interaktif dan relevan anak usia dini, salah satunya adalah permainan digital edukatif. Berdasarkan penelitian terkait, permainan edukatif cukup efektif dalam memotivasi anak usia dini agar lebih antusias dalam belajar. Dalam pembuatan desain game edukasi sendiri membutuhkan antarmuka pengguna (UI) yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna (UX) sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Child Centered Design*, karena pengguna utama dari permainan yang dibuat adalah anak-anak. Sementara itu, *USE Questionnaire* digunakan sebagai metode dalam pengujian usability. Kuesioner tersebut diberikan kepada kelima guru yang mengajar di TK Al-Azhar 58 Balikpapan. Hasil pengujian usability permainan edukasi yang dibuat mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 81,00% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata kunci :

Child-Centered Design, user interface, USE Questionnaire, game edukasi, anak usia dini