

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat membuat Taman Kanak-Kanak juga harus beradaptasi dengan memulai metode pembelajaran melalui teknologi perangkat media digital yang berisi permainan edukasi yang dapat bermain sambil belajar dan tidak menyusahkan anak-anak dengan mengusulkan permainan tentang budaya yang menjadi *game* edukasi.

Game ini diharapkan dapat membantu Taman Kanak-Kanak dan metode belajar selangkah lebih maju dengan belajar budaya melalui perangkat media digital dan memudahkan guru untuk cepat berinteraksi dengan anak-anak. Diharapkan dengan adanya perancangan *game* edukasi budaya ini menghasilkan *output* yang menyenangkan dan mudah mempelajari budaya, memudahkan guru untuk mengajarkan anak-anak ada benda-benda budaya apa saja di Indonesia.

Hasil pengujian terhadap *hidden object* menggunakan metode *finite state machine* sudah sesuai dengan perancangan, hasil pengujian terhadap pemain atau responden berjumlah 30 responden mayoritas 98% dari 4 pertanyaan menyukai *game* Jelajah Nusantara.

Kata kunci : permainan, teknologi, *gadget*, taman kanak-kanak, *game*.