

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya penggunaan *smartphone*, *tablet* terutama yang berbasis android. Penggunaan *smartphone* kini pun berkembang ke anak usia dini. Dikarenakan umur mereka yang masih dini, keinginan yang dimiliki oleh mereka dalam menggunakan *smartphone* sebagian besar adalah untuk bermain *game*. Disamping itu, dalam periode pra-operasional khususnya usia lima hingga enam tahun, sebaiknya sudah mulai dikenalkan huruf dan angka. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi sejenis game yaitu aplikasi Media Belajar dan Bermain Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Android Kepada Anak yang dirancang untuk dapat mengenalkan huruf dan angka. Aplikasi media belajar ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan database Sqilte. Pada aplikasi ini terdapat tiga fungsionalitas utama yaitu belajar, bermain dan nilai. Pada fungsionalitas pertama yaitu belajar, dalam proses ini anak akan dikenalkan huruf dan angka beserta benda peraganya. Untuk fungsionalitas kedua yaitu bermain, dalam proses ini anak akan diberikan latihan berupa tebak huruf, tebak jumlah, tebak bilangan dan lainnya. Untuk fungsionalitas ketiga yaitu nilai, dalam proses ini anak akan melihat nilai yang telah dikumpulkan dari permainan yang sudah dimainkan. Manfaat dalam pembangunan aplikasi ini adalah selain bermain anak juga bisa sambil belajar dari permainan yang sudah disediakan.

Kata Kunci: Bermain, Belajar, *Game*

ABSTRACT

The rapid development of technology has made so many changes in social lifestyle. One of the changes is the using of smartphones, tablet, especially android based. The using of smartphone nowadays is developing to children. Because of their little age, most of their wants in using smartphone is just of palying the games. Besides that, in pra-operasional period especially in five to six years old, should be introduced to letters and numbers. Because of that, an application likely a game is made, it is learning and palying to know latters and numbers application that is built for introducing letters and numbers. This learning media application is created using java programming language and use sqlite database. In this application, there are three main functionality is to learn, play and score. At first functionality that is learned, in this process the child will be introduced along with letters and numbers through the objects. For the second functionality is to play, in this process the child will be given exercises to guess latters, guess the number, guess what numbers and ather. For the third functionality is the score, in this process the child will the value that has been collected from the games that have been palyed. Benefits in the development of this application is in addition to play, while children can also learn for the game that has been provided.

Keywords: Learn, Play, Game