

ABSTRAK

Hengki (12140370), Permainan Pembelajaran Pengenalan Dasar Untuk Anak Sekolah Taman Kanak-Kanak Nol Kecil Berbasis HTML 5.

Smartphone tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *smartphone* juga dapat berdampak positif maupun negatif. Dibuatnya media permainan pembelajaran pengenalan dasar untuk anak sekolah taman kanak-kanak ini dengan memanfaatkan teknologi yaitu *smartphone* sehingga dapat dioperasikan pada *mobile* android. Hal ini adalah salah satu dampak positif dari perkembangan *smartphone*. Sehingga dengan adanya media permainan pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar anak dimasa perkembangan anak. Aplikasi permainan pembelajaran ini bertujuan sebagai salah satu media belajar sambil bermain anak, dan dapat diharapkan dengan adanya media permainan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam proses pembelajaran. Pembuatan Aplikasi pembelajaran ini menggunakan Construct 2, dengan metode pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Hasil kuisisioner dari 100 responden menyatakan permainan pembelajaran pengenalan dasar untuk taman kanak-kanak memiliki nilai rata-rata 85,80%, hal ini menunjukkan bahwa permainan pembelajaran pengenalan dasar untuk taman kanak-kanak sudah sangat baik.

Kata Kunci: *Smartphone*, Android, Permainan Pembelajaran, Construct 2