

PENGEMBANGAN VIDEO GAME INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER BERSAHABAT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Karya Inovatif)
(2022)

Mutia Salma Khoirunnisa

ABSTRAK

Penelitian pengembangan karya inovatif ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *Video Game* Interaktif. *Video Game* Interaktif ini berjudul "*My School Friends*" dengan harapan dapat menstimulasi karakter bersahabat pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu karya inovatif dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 6 orang anak murid TK kelompok B. Sebelum uji coba dilakukan kepada responden, peneliti telah melakukan tahap evaluasi *expert review* oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil dari penelitian pengembangan karya inovatif ini menunjukkan bahwa *Video Game* Interaktif dapat digunakan untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun. Dalam penggunaannya diperlukan bimbingan dan arahan dari guru dan orang tua.

Kata Kunci: *Video Game* Interaktif, Pendidikan Karakter, Karakter Bersahabat, Anak Usia 5-6 Tahun

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO GAME TO STIMULATE
FRIENDLY CHARACTER FOR CHILDREN AGE 5-6 YEARS**

*(Innovative Work)
(2022)*

Mutia Salma Khoirunnisa

ABSTRACT

This development research of innovative work is purposed to produce an Interactive Video Game. This Interactive Video Game entitled “My School Friends” with expectations to stimulate friendly character for children age 5-6 years. The method used is innovative work with developing method ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The respondents that involved in this research are 6 preschool students. Before the testing was carried out on the respondents, the researcher had conducted an expert review evaluation by the media experts and material experts. The results of this research show that interactive video game can be used to stimulate friendly character for children age 5-6 years. In its use it requires guidance and direction from the teachers and the parents.

Keywords: *Interactive Video Game, Character Building, Friendly Character, Children age 5-6 years*