

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ALGORITMA *DEPTH-FIRST SEARCH (DFS)* PADA PEMBELAJARAN *GAMES* PENGENALAN IKAN AIR TAWAR DAN IKAN AIR LAUT UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

Suwartiyah

1211705159

Kesadaran masyarakat maupun anak-anak akan kepedulian serta kecintaan terhadap makhluk hidup atau hewan khususnya ikan dirasa masih kurang, hal ini dikarenakan terkadang masih kurangnya minat masyarakat ataupun anak-anak dalam mengkonsumsi ikan dikarenakan faktor –faktor tertentu, serta masih kurang pemahannya anak-anak dalam mengetahui habitat ikan berdasarkan jenis perairannya. Padahal ikan merupakan salah satu makanan yang tinggi akan kaya protein serta unsur yang terdapat didalamnya. Oleh karena itu anak-anak usia dini sebagai generasi penerus menjadi target dalam menyikapi masalah ini. yakni dengan melakukan pembelajaran. Pembelajaran sejak dini kepada anak merupakan hal yang efektif untuk menumbuhkan karakter anak sampai dewasa. Salah satu pembelajaran yang dapat diterima anak-anak adalah game. Dengan pembelajaran berbentuk *game* membuat anak-anak tidak sadar bahwa mereka sedang mempelajari sesuatu,. Pengujian *game* ini menggunakan metode *Black Box* yang menguji fungsionalitas dari *game* tersebut dan pengujian beta dengan membuat kuesioner yang ditujukan kepada ahli pendidikan dan pengguna untuk menghasilkan validasi ahli. Hasil uji dari *game* ini menunjukkan bahwa *game* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan ikan air tawar dan ikan air laut untuk anak usia dini.

Kata Kunci : *Games*, 3D, Ikan Air Tawar dan Ikan Air Laut, Multimedia