

ABSTRAK

PEMBUATAN GAME EDUKASI BERBAHASA KOREA DAN PENGENALAN HURUF HANGUL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

ANDYKA FITRIANA PUTRA (10530929)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Pembuatan game edukasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game berbahasa korea dan pengenalan huruf hangul menggunakan adobe flash cs6, mengetahui kelayakan game berbahasa korea dan pengenalan huruf hangul sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil ujian EPS-TOPIK bahasa korea Tahapan dalam proses perancangan ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan prosedur perancangan dan berjalan sesuai, dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakan di lapangan. Dengan adanya game edukasi berbahasa korea dan pengenalan huruf hangul menggunakan adobe flash cs6 ini, maka diharapkan dapat memudahkan masyarakat khususnya orang-orang yang ingin belajar berbahasa korea. Sehingga diharapkan bisa mendongkrak hasil pada ujian EPS-TOPIK.

Kata Kunci

Pembuatan Game edukasi, Media Pembelajaran, Bahasa Korea