ABSTRAK

MEMBANGUN APLIKASI *GAME* KUIZ EDUKASI 2D MENGENAI KEBUDAYAAN INDONESIA MENGGUNAKAN *SPEECH RECOGNITION*

Oleh

DERRI MAHARA DILLA
10107530

Pada umumnya *game* yang ada di Indonesia dinilai negatif oleh kebanyakan masyarakat. Permasalahannya adalah banyak game yang beredar adalah game-game yang merusak dan yang tak ada konten edukasi di dalamnya. Banyak anak-anak yang ketagihan game yang merusak tersebut. Padahal jika diarahkan dengan benar, game bisa menjadi sarana belajar yang menyenangkan .

Dengan dibangunnya Aplikasi *Game* Kuiz Edukasi 2D Mengenai Budaya Indonesia Menggunakan *Speech Recognition* (pengenalan suara), Selain bermaksud menciptakan hal baru dengan interaksi suara, aplikasi ini juga bertujuan untuk melestarikan kebudayaan, melatih pengucapan kata, dan mengambil manfaat dalam bermain sambil belajar khususnya untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD).

Aplikasi *game* kuiz edukasi 2D mengenai kebudayaan Indonesia menggunakan *speech recognition* adalah aplikasi yang diharapkan dapat membantu pembelajaran kebudayaan Indonesia untuk Sekolah Dasar dan melatih pengucapan dengan konten bahasa Indonesia.

Kata kunci : **Permainan, Edukatif, Pengenalan Suara, Kebudayaan.**