ABSTRAK

PERMAINAN *SHOPPING TIME*

Oleh

Arizonanataliya Heryanti
10109769

Salah satu cara pengenalan uang terhadap anak adalah dengan mengajarkan anak cara berbelanja. Berbelanja merupakan hal yang menyenangkan karena dalam kegiatan berbelanja banyak pembelajaran yang bisa ambil. Dengan nilai pembelajaran yang ada dalam kegiatan berbelanja, maka tema berbelanja tepat untuk diangkat ke dalam media *game.* Hal ini juga bertujuan agar anak-anak bisa lebih bertanggungjawab dengan uang jajan yang diberikan oleh orang tua mereka.

Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan merupakan hal yang tabu ataupun salah. Pemanfaatan dan penggunaan *game* edukasi dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. Pembelajaran yang dimasukkan ke dalam *game* bisa berupa pengenalan angka, cara berhitung, pengenalan warna, pengenalan huruf, pengenalan benda dan sebagainya sehingga anak akan merasa senang dengan sarana belajar sambil bermain.

Permainan *Shopping Time* merupakan permainan yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran berhitung dan pengenalan warna untuk anak usia 6-12 tahun. Dalam permainan ini dibuat dengan AI (*Artificial Intelligence*) dengan menerapkan algoritma A* (*A Star*). Algoritma ini digunakan untuk menentukan pilihan jalan terpendek menuju titik tujuan. Hasil pengujian dari aplikasi ini selain menghadirkan aplikasi permainan *shopping time* juga memberikan nilai edukasi kepada anak dalam belajar perhitungan sederhana dan pengenalan warna.

Kata Kunci : *game*, edukasi anak, *shopping time*, algoritma A*, *heuristic*, *Artificial Intelligence*