

## ABSTRAK

Andi Fiqqih Adiqro. 2016. **APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 2D**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia. Pembimbing: Laila Isyriyah, M.Kom. Co Pembimbing: Subari, M.Kom.

Kata Kunci : *Aplikasi Pembelajaran Menulis, Android.*

*Aplikasi android* saat ini sudah banyak yang tersedia di google play. *Aplikasi-aplikasi* yang tersedia memiliki masing-masing kegunaan sehingga membuat gadget *android* menjadi memiliki banyak manfaat atau sering di sebut multifungsi, salah satunya sarana pembelajaran. Bagi pengguna *android* yang masih duduk di bangkusekolah, dapat memanfaatkan *aplikasi android* sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar. Salah satunya belajar menulis, kita tidak harus menggunakan sistem manual untuk belajar menulis yang menggunakan kertas sebagai mediana. Pembelajaran menulis dengan cara manual kurang menarik minat sehingga anak jarang sekali menyentuh buku dan pensilnya. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media yang tepat untuk menunjang belajar menulis dan minat belajar pada anak yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu menulis. Dari permasalahan mengenai belajar menulis tersebut, maka di lakukan upaya pembuatan *aplikasi* pembelajaran menulis permulaan berbasis *android* yang bersifat edukatif dan dirancang menarik dengan game engine unity untuk menarik, memotivasi, dan merangsang kemauan anak untuk belajar dan berlatih menulis.