

ABSTRAK

IMPLEMENTASI SPEECH RECOGNITION DALAM APLIKASI GAME KUIS EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Oleh

Ahmad Hepril Subagja

NIM.1211705014

E-Mail:ahmadhepril@gmail.com

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah membangun aplikasi yang mampu menarik minat belajar anak dan mampu membantu orang tua, guru dalam membantu belajar anak di dalam dan diluar lingkungan sekolah. Metode *Speech recognition* atau pengenalan ucapan merupakan teknologi yang mampu mengenali pembicaraan atau perkataan tanpa memperdulikan siapa pembicaranya. Masukan berupa suara mampu diubah menjadi text yang mampu dibaca oleh sistem. Selain melatih pengucapan, *Speech recognition* juga bisa menjadi media pembelajaran yang baik agar anak mengtahui cara pengucapan yang benar sehingga dapat membantu anak yang mengalami keterlambatan berbicara atau anak yang memiliki gaya belajar visual. Pembelajaran anak usia dini merupakan pendekatan pembangunan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun. ini dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan fisik dan spiritual sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk masuk pendidikan lebih lanjut. Saat ini perkembangan smartphone sudah sangat maju, smartphone bisa menjadi alternatif media untuk pembelajaran anak. peneliti mengimplementasikan *speech recognition* pada game kuis edukasi untuk anak usia dini berbasis android. Dari pengujian *speech recognition* yang dilakukan, didapatkan persentasi keberhasilan sebesar 89%.

Keywords : *Speech Recognition, Pendidikan Anak usia dini*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF SPEECH RECOGNITION IN EDUCATION QUICK GAME APPLICATION FOR EARLY CHILDHOOD BASED ON ANDROID

Oleh

Ahmad Hepril Subagja

NIM.1211705014

E-Mail:ahmadhepril@gmail.com

The purpose of making this application is to build applications that are able to attract children's learning interests and able to help parents, teachers in helping children learn in and outside the school environment. Speech recognition method is a technology that is able to recognize speech or speech regardless of who the speaker is. Voice input can be converted into text that can be read by the system. In addition to practice pronunciation, Speech recognition can also be a good learning media for children to know the correct way of pronunciation so that it can help children who experience speech delays or children who have a visual learning style. Early childhood learning is a developmental approach aimed at children from birth to six years of age. this is done through the provision of educational stimulus to help growth, physical and spiritual development so that children have the readiness to enter further education. Currently the development of smartphones is very advanced, the smartphone can be an alternative media for children's learning. researchers implemented speech recognition in educational quiz games for early childhood android based. From the testing of speech recognition done, the percentage of success was 89%.

Keywords : *Speech Recognition, Early childhood education programs*