ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan di perlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya game edukasi mengenal huruf, susun huruf dan tebak gambar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak dalam proses pembelajaran anak dalam membaca dan mengingat, bahwa game edukasi sangat berguna di bidang pendidikan. Penulis memilih anak-anak umur 4-7 tahun sebagai target pemain, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang di ajarkan pada anak, mengingat anak-anak lebih suka bermain.

Penyusunan skripsi ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode Model Prototype yang merupakan mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisa penyusun menggunakan perancangan objek melalui diagram use case, sekenario use case, aktifitas diagram, sequence diagram, kolaborasi diagram, dan class diagram pertimbangan diagram tersebut ini karena di anggap mewakili secara keseluruhan sistem yang dapat dimengerti oleh pengguna atau user. Sedangkan aplikasi yang digunakan ini menggunakan visual studio 2010.

Penerapan game edukasi mengenal huruf alphabet, susun huruf dan tebak gambar ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga di saat anak memainkan game ini secara tidak langsung dapat belajar membaca, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kata Kunci : Game, Edukasi dan Membaca