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 dan acak kata ini diharapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak dalam proses pembelajaran anak dalam membaca, bahwa game edukasi sangat berguna di bidang pendidikan. Penyusun memilih anak taman kanak-kanak sebagai target pemain , karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang di ajarkan pada anak, mengingat anak-anak lebih suka bermain.

Penyusunan skripsi ini menggunakan perancangan metode *waterfall* karena model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software.* Alat bantu yang digunakan untuk menganalis penyusun menggunakan flowchart dan Algoritma sedangkan aplikasi yang digunakan menggunakan rpg maker xp.

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

Kata Kunci : Game, Edukasi dan Membaca