

## INTISARI

Perancangan aplikasi game edukasi ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat minat belajar anak-anak usia dini dalam belajar mengenal huruf alfabet saat di rumah dan lebih memilih bermain game diponsel Android mereka, oleh karena itu dalam hal ini diperlukan sebuah media belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan sekaligus membantu anak-anak dalam mempelajari mengenal huruf alfabet, salah satunya adalah dengan game edukasi yang berbasis android. Melakukan Perancangan aplikasi atau game memerlukan sebuah metode yang khusus mempermudah proses pembangunan. Kebutuhan perkembangan metode menjadi unsur yang berperan penting kepada perkembangan kebutuhan informasi. Extreme Programming adalah metode yang cocok digunakan oleh developer yang memiliki sedikit anggota, metode ini memiliki empat tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu perencanaan, perancangan, pengkodean dan pengujian. Dengan melalui keempat tahap tersebut diharapkan hasil yang diperoleh menjadi maksimal dan dapat lebih membantu dalam proses yang dibutuhkan. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi belajar huruf alfabet berbasis android yang dapat memberikan kemudahan dalam belajar mengenal huruf alfabet dengan cepat dan tepat.

Katakunci: Game Edukasi, media belajar, huruf alfabet

## **ABSTRACT**

*The design of this educational game application is motivated by the low level of interest in early childhood learning in learning to recognize alphabetic letters at home and prefers to play games on their Android phones, therefore in this case we need an independent learning medium that is both interesting and fun. helping children in learning to recognize letters of the alphabet, one of which is with educational games based on android. Designing applications or games requires a special method to simplify the development process. The need for method development becomes an element that plays an important role in the development of information needs. Extreme Programming is a method suitable for use by developers with few members. This method has four stages in its implementation, namely planning, designing, coding and testing. Through these four stages, it is hoped that the results obtained will be maximum and can be more helpful in the required process. The results of this study are in the form of an Android-based alphabet letter learning application which can provide convenience in learning to recognize alphabet letters quickly and accurately.*

*Keywords: Educational games, learning media, alphabet letters*

