

ABSTRAK

Membaca merupakan keterampilan fundamental yang memungkinkan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menafsirkan simbol-simbol grafis yang disusun secara berurutan. Dalam kehidupan masyarakat modern, kemampuan membaca menjadi sangat penting karena memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan menguasai informasi yang luas. Proses membaca tidak hanya melibatkan pengenalan visual terhadap teks, tetapi juga pemahaman mendalam akan konten yang dibaca. Oleh karena itu, tujuan membaca sangat beragam, mulai dari mencari informasi hingga menikmati karya sastra. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi *game* edukasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Aplikasi ini bertujuan untuk memperkenalkan huruf dan angka melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi pemrograman berorientasi objek dan Bahasa *Game Maker Language* (GML), *game* ini dikembangkan untuk platform Windows, dengan menawarkan dua mode utama, yaitu mode belajar dan mode bermain. Mode belajar dirancang untuk mengenalkan simbol atau lambang huruf dan angka, sementara mode bermain menyediakan berbagai permainan yang guna mengetahui sejauh mana pemain telah menguasai materi dari mode sebelumnya. Visualisasi yang menarik dan animasi yang dinamis diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak dan memudahkan mereka dalam mempelajari konsep-konsep baru. Selain itu, *game* ini juga bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan pendekatan yang inovatif ini, *game* edukasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis GML dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak pada usia dini.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Membaca, Anak Usia Dini, Pemrograman Berorientasi Objek, Bahasa GML, *Windows*.

ABSTRACT

Reading is a fundamental skill that enables individuals to recognize, understand, and interpret graphic symbols arranged sequentially. In modern society, the ability to read is crucial as it allows individuals to acquire knowledge and master a wide range of information. The reading process involves not only the visual recognition of text but also a deep understanding of the content being read. Therefore, the purposes of reading are diverse, ranging from seeking information to enjoying literary works. This study focuses on the development of an educational game application specifically designed for early childhood. The application aims to introduce letters and numbers through an interactive and enjoyable learning method. By utilizing object-oriented programming technology and the Game Maker Language (GML), this game is developed for the Windows platform, offering two main modes: a learning mode and a playing mode. The learning mode is designed to introduce letter and number symbols, while the playing mode provides various games to assess the player's mastery of the material from the previous mode. Engaging visuals and dynamic animations are expected to capture children's attention and facilitate their learning of new concepts. Additionally, this game aims to enhance children's memory and reinforce their understanding of the material being taught. With this innovative approach, the educational game is expected to serve as an alternative learning method that is not only effective but also provides an enjoyable learning experience for children. The results of this study show that the GML-based educational game can be an effective tool in improving early childhood reading skills.

Keyword: Educational Games, Reading, Early Childhood, Object Oriented Programming, GML Language, Windows.

