

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi anak-anak sejak dini, dampak dari adanya Covid- 19 menyebabkan sistem belajar anak-anak disekolah semakin tidak efektif, mudah bosan belajar, bahkan anak-anak sekolah mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dan membuat komunikasi pun semakin tidak lancar. Didalam kehidupan, cara untuk berkomunikasi yang baik itu adalah dengan mengenal Bahasa. Dalam mengenal bahasa saat berkomunikasi merupakan peran yang sangat dibutuhkan dan sngat penting sebagai upaya untuk menyampaikan sebuah rasa, dan pikiran agar rasa tersebut tersampaikan kepada orang lain dan dimengerti oleh orang lain. Banyak upaya yang akan dilakukan untuk membantu mengajak anak-anak dalam belajar bahasa, dan mengefektifkan cara belajar anak dirumah dengan media yang berbeda, salah satunya dengan membuat *project* aplikasi game edukasi 2D yang bernama *LEARN*. Aplikasi game ini akan dijadikan sebagai media interaktif dalam usaha mengefektiflan pembelajaran anak-anak dirumah, game bergenre RPG dan teka-teki edukasi kasual ini berfokus pada pembelajaran Bahasa. Aplikasi ini berbasis aplikasi *mobile* dan dibangun dengan sistem *android* yang akan digunakan oleh *user* untuk belajar sesuai dengan buku yang ada di sekolah. Untuk pembangunan aplikasi ini penulis menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasi ini memiliki beberapa game play dengan 3 pokok bahasan yang berbeda yaitu (Bahasa, Sains, Matematika), dan 3 menu utama yaitu Main, Pengaturan dan Info. Aplikasi Game edukasi ini dibuat khusus untuk anak kelas SD kelas 1 agar mereka tetap bisa belajar sambil bermain dengan semangat belajar yang tinggi. Dengan adanya game *LEARN* pembelajaran tentang bahasa ini, anak-anak bisa belajar bahasa dirumah dengan lebih *interactive* dan lebih meningkatkan minat untuk belajar.

Kata Kunci: Game, Edukasi, 2D, Bahasa.