

ABSTRAK

SDN Panundaan merupakan Sekolah Dasar Negeri yang bertepatan di daerah Ciwidey, Kabupaten Bandung. Saat ini karena Covid-19 sistem belajar di sekolah menjadi tidak efektif dan banyak anak-anak menjadi kesulitan dalam memahami pelajaran untuk itu penulis turut bekerja sama dengan guru dalam membantu mengefektifkan belajar anak-anak dengan media yang berbeda yaitu dengan membuat *project* aplikasi game edukasi 2 dimensi bernama *LEARN* yang bergenre RPG dan teka-teki kasual. Penulis ingin membuat aplikasi game edukasi ini sebagai media interaktif dalam pembelajaran anak-anak, 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 Waterfall yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance. Aplikasi ini memiliki beberapa tampilan seperti pada tampilan awal terdapat, Game play dengan 3 pokok bahasan yang berbeda yaitu (Bahasa, Sains, Matematika), Pengaturan, Info, Exit. Aplikasi Game edukasi ini dibuat khusus untuk anak kelas SD kelas 1 agar mereka tetap bisa belajar sambil bermain, penulis berharap dengan adanya game edukasi ini dapat membantu anak SD kelas 1 untuk tidak cepat bosan dengan metode pembelajaran yang hanya itu-itu saja.

Kata Kunci: Game Edukasi, 2D, Android.