

## ABSTRAK

Era teknologi telah menemui masa keemasan pada saat ini. Dalam segala bidang, teknologi seolah berperan amat besar. Dari sisi hiburan pendidikan teknologi telah *mengimpulse* cara pembelajaran yang lebih asyik dan menyenangkan. Didukung oleh kemajuan teknologi, publikasi arus informasi dan hiburan menjadi sangat efektif bagi pemenuhan kebutuhan dunia pendidikan khususnya dunia pendidikan tingkatan usia dasar. Atas dasar tersebut, maka sudah selayaknya teknologi berperan aktif dalam sebuah penciptaan bukan hanya informasi melainkan juga dari sisi hiburan dalam pendidikan. Salah satunya dengan menciptakan sebuah aplikasi permainan edukatif bagi anak usia pendidikan tingkat dasar, untuk serta meningkatkan pengetahuan dasar anak terhadap metode penjumlahan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan tanpa sedikitpun menghilangkan nilai dari belajar itu sendiri. Sebuah penulisan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya bagi pelaku pendidikan usia tingkat dasar dalam mengenalkan sejak dini cara perhitungan dasar dengan metode gambar dan warna yang tentunya disukai oleh anak pada usia dasar. Penulisan ini bertujuan untuk dapat memberikan hiburan yang mendidik, serta menciptakan sebuah suasana belajar yang menyenangkan dengan sebuah perancangan design *edukatif* yang bisa dinikmati oleh para pelaku pendidikan usia tingkat dasar. Metode penelitian dilakukan dengan metode perancangan Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall dimana dalam metode ini terdapat 4 fase utama yang berurutan yaitu; analisa, perancangan, implementasi dan pengujian.

**Kata Kunci :** *Permainan anak tingkat dasar, Aplikasi Edukatif, Perhitungan dasar.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA