

ABSTRAK

Disisi lain teknologi informasi berkembang sangat maju, pesat dan populer terutama terdapat pada *mobile device* yaitu *smartphone* dan *PC Tablet* yang merupakan *platform* berbasis android. Oleh karena itu, teknologi pada *mobile device* seperti *smartphone* dan *PC Tablet* dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang antara lain dibidang pendidikan. *Game* edukasi berhitung adalah sebuah *game* yang akan digunakan untuk sarana belajar sambil bermain pada usia 6 hingga 8 tahun karena proses nya yang mudah dan menyenangkan. Dengan adanya *game* edukasi berhitung ini diharapkan dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar dan kemampuan berhitung pada operasi bilangan penambahan, pengambilan, pembagian dan perkalian. Dalam perancangan aplikasi *game* edukasi berhitung dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 Professional dengan teknologi Actionscript 3.0 sebagai bahasa pemrograman. Model proses pengembangan aplikasi menggunakan pendekatan dari metode *Agile Process XP (eXtreme Programming)* dengan tahapan-tahapan yang harus dilalui antara lain *Planning, Design, Coding* dan *Testing*. Hasil akhir dari aplikasi *game* yang dibangun adalah dapat menampilkan pelajaran berhitung berupa soal-soal dengan 5 beragam jawaban dimana salah satu terdapat jawaban yang benar, soal tersebut merupakan bagian dari matematika sebuah operasi bilangan dengan tingkatan menu level dan *page levels* semakin jauh level akan semakin sulit, *game* edukasi berhitung ini dapat digunakan pada *mobile device* dengan sistem operasi android.

Kata kunci: *platform android, game edukasi, adobe flash, extreme programming*