

## SARI

Pendidikan merupakan usaha atau rencana yang sengaja dituangkan dalam pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan adalah supaya siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan tujuan lain pendidikan adalah menjadikan anak Indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral. Namun, dalam proses pendidikan terdapat masalah yang bisa berdampak terhadap prestasi anak kedepannya. Pada kasus ini saya menemukan permasalahan pada TKIT Baiturrahim, dimana proses pembelajaran yang masih terbelakang atau disebut juga tradisional. Pada zaman sekarang proses pembelajaran di TK sudah mulai modern, yang mana sistem pengajarannya sudah memanfaatkan teknologi seperti komputer dan lain-lain. Oleh karena itu, untuk membantu meningkatkan pembelajaran yang tradisional menjadi modern supaya menambah ketertarikan siswa-siswi dalam belajar dan juga mempermudah pengajar dalam mengajar maka dibutuhkan alat bantu ajar digital berbasis gim supaya pembelajaran tidak lagi monoton dan menyenangkan bagi siswa-siswi. Pada penelitian ini, akan menggunakan metode belajar sambil bermain yang mengangkat APE (alat permainan edukatif) digital sebagai alat bantu ajar. APE yang dibangun dan dikembangkan menjadi sebuah gim *digital*. Pembuatan gim *digital* ini bertujuan untuk membantu pengajar dalam memperkenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi menggunakan metode yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) maka diperoleh aplikasi alat bantu ajar untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah pada TKIT Baiturrahim. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan nilai dan motivasi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Alat permainan edukatif (APE), Alat bantu ajar, Gim.