

SARI

Game Edukasi memiliki peranan penting dalam pendidikan, terlebih apabila ditujukan untuk anak-anak usia dini. Pemanfaatan sarana teknologi didalamnya sangat membantu dalam mengedukasi anak-anak usia dini. Pengaruh yang diberikan oleh *game* edukasi sangat membantu belajar, mengenal dan memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan di dalam *game*. Dengan dikembangkannya *game* pembelajaran untuk menghafal Asmaa'ul Husna dengan menggunakan *flashcard* dengan metode *Leitner System*, yang merupakan sebuah metode dalam menghafal. Dengan didalamnya terdapat dua jenis pilihan untuk menghafal Asmaa'ul Husna. Yang pertama Arab-Indonesia, yaitu pertanyaan berbahasa Arab dengan jawaban arti dalam bahasa Indonesia. Dan yang kedua adalah Indonesia-Arab, dengan pertanyaan berbahasa Indonesia dengan jawaban berbahasa Arab. Hasil yang didapatkan dari pengembangan *game* adalah sebuah *game* dengan nama GEMAS (*Game* menghafal Asmaa'ul Husna) yang memiliki tampilan menarik dan efek suara 99 Asmaa'ul Husna sehingga mampu membantu anak-anak usia dini dalam belajar melafalkan 99 Asmaa'ul Husna.

Kata kunci : *Game*, *Leitner System*, *Asmaa'ul Husna*.