

ABSTRAK

Pengenalan buah-buah menggunakan aplikasi *game puzzle* berbasis Android untuk anak usia dini dengan objek 2(dua) dimensi akan mudah dapat dipahami. Anak sering bertanya tentang buah-buahan yang ia makan, baik itu dari rasa buahnya, dan warna serta bentuknya. Tujuan penulis ini membuat aplikasi *game puzzle* untuk membantu mengenalkan buah-buahan kepada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari *Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta,* dan *Release*. Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan ini menggunakan Unity, *Coreldraw*, Visual Studio Code dan *Photoshop* yang merupakan untuk membuat aplikasi *game puzzle*. Hasil akhir dapat dihasilkan program aplikasi berbasis Android yang dapat dijalankan di *smartphone* dengan nama aplikasi Susun Buah Puzzle. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberi gambaran jelas tentang pengenalan 10(sepuluh) buah-buahan dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, daya ingat dan konsentrasi.

Kata Kunci : Buah-buahan, *Game Puzzle*, Anak usia dini