

ABSTRAK

Kebutuhan akan adanya sistem pembelajaran yang lebih interaktif adalah salah satu faktor pendukung untuk perkembangan motorik kasar untuk anak usia dini antara umur 2-6 tahun. Motorik kasar merupakan perkembangan gerak keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh. Tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah untuk menerapkan tangible interaction pada game pompa balon untuk melatih motorik kasar pada anak usia dini. Aplikasi permainan ini diberi nama *Pump The Balloon* yang didalamnya berisikan permainan tentang pengenalan angka dan warna dengan menggunakan animasi. Metode pengerjaan yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari *Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta, dan Release*. Hasil yang dihasilkan adalah aplikasi *Pump The Balloon* yang telah diuji.

Kata Kunci: *Tangible Interaction, Pump The Balloon, Game, Motorik.*