

ABSTRAK

Sistem pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini umumnya disampaikan menggunakan media cetak seperti buku yang terdapat gambar hewan di dalamnya. Metode pembelajaran konvensional tersebut masih kurang efektif untuk menyampaikan materi pengenalan hewan kepada anak usia dini khususnya pada murid TKA Lengkong 1. Maka dari itu, dengan adanya aplikasi “Game Interaktif Pengenalan Hewan Dan Makanannya (EDUKID)” anak usia dini dapat belajar mengenal hewan sambil bermain. Aplikasi ini dapat menampilkan beberapa jenis hewan dalam bentuk 3 Dimensi, mengenalkan suara hewan, menyampaikan materi dengan audio yang memiliki dua bahasa, memberikan visualisasi yang interaktif dan juga menyediakan fitur permainan *Puzzle* dan Labirin.

Dengan melakukan diskusi dengan pihak sekolah, aplikasi ini dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan telah diuji menggunakan metode *Blackbox*. Berdasarkan penilaian langsung oleh pihak guru dan wali murid TKA Lengkong 1 melalui Kuesioner dan diolah menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), aplikasi EDUKID mendapatkan hasil dengan keterangan *Excellent* yang diharapkan dapat meningkatkan dorongan minat murid untuk belajar dan memahami materi dengan mudah.

Kata kunci: *Multimedia Development Life Cycle, Blackbox, User Experience Questionnaire, Puzzle, Labirin.*