

## ABSTRAK

---

Siswa di Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 masih sulit untuk mendapatkan akses pembelajaran tentang hewan secara langsung karena akses yang terbatas untuk ke kebun binatang terdekat, selain itu sekolah ini juga memerlukan aplikasi media interaktif untuk pembelajaran jenis hewan. Maka dari itu pembuatan rancangan aplikasi media interaktif E-Learning Let's Get To Know Animals (E-LEA) akan menggunakan program *Unity* untuk membuat dasar mekanisme kerja hingga tahap penyelesaian dan metode pengembangannya menggunakan pendekatan Desain Thingking. Aplikasi ini akan membahas tentang jenis - jenis hewan berdasarkan referensi dari pihak sekolah dasar negeri pelita karya 02, yang bisa menunjang siswa agar memahami tentang materi pembelajaran mengenai jenis - jenis hewan sesuai dengan materi dari referensi yang sudah di tentukan.

Kata Kunci: Permainan Berbasis Edukasi, Media Interactive, Desain Thingking