

RINGKASAN

***Game* Edukasi Pengenalan Hewan, Buah, dan Warna Berbasis Android pada Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Kasus: TK LABSCHOOL IKIP PGRI Jember),** Zalsa Oktavia Ramadhani, NIM E31230650, Tahun 2026, Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Jember, Pramuditha Shinta Dewi Puspitasari, S.Kom., M.Kom. (Pembimbing).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan dampak pada berbagai bidang, termasuk Pendidikan anak usia dini. Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik yang lebih menyukai aktivitas bermain, visual yang menarik, serta interaksi langsung dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru di TK LABSCHOOL IKIP PGRI Jember, proses pembelajaran masih dalam metode konvensional berupa penjelasan lisan dan penggunaan buku cetak sehingga menyebabkan anak mudah bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Game* Edukasi Pengenalan Hewan, Buah, dan Warna Berbasis Android yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun. Aplikasi ini dirancang sebagai pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur belajar dan bermain melalui kuis edukatif serta permainan puzzle karakter sederhana. Pengambilan materi pengenalan hewan, buah, dan warna disesuaikan dengan modul ajar yang diterapkan di TK LABSCHOOL IKIP PGRI Jember.

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Proses pengujian dilakukan menggunakan dua metode yaitu, *blackbox testing*, dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan seluruh fitur berfungsi sesuai kebutuhan. *Game* edukasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar anak, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.