

ABSTRAK

Game edukasi sedikit demi sedikit telah digunakan menjadi alat bantu media pembelajaran di dunia pendidikan yang dapat menjadi tolak ukur untuk menghasilkan metode pembelajaran yang baru dengan bantuan teknologi yang sudah bertumbuh pesat juga. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran baru untuk anak usia dini di Paud Sabila 2 dan juga untuk mengukur minat belajar dari anak didik di Paud Sabila 2. *Game* edukasi yang diteliti adalah pengenalan huruf dan angka dengan metode pengembangan sistemnya yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dan pengujian yang digunakan adalah ISO 9126 yang berfokus dengan pengujian aspek usability dan model perancangan menggunakan pemodelan berorientasi objek yaitu UML, dan membangun *game* aplikasi ini dengan menggunakan *Construct 2*.

Kata Kunci: *game* edukasi, MDLC, *Construct 2*, ISO 9126