

ABSTRAK

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan memang banyak diminati dalam kehidupan kita adalah *game*. *Game* merupakan aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan. *Game* edukasi saat ini sedang trend dan sedikit demi sedikit telah digunakan menjadi alat bantu media pembelajaran di dunia pendidikan dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan anak. *Game* edukasi ini sangat bermanfaat terhadap pengetahuan dan wawasan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran baru untuk anak usia dini di Paud Sabila 2 agar dapat lebih mengenalkan kepada mereka tentang pengenalan fauna. *Game* edukasi yang dibangun dengan menggunakan construct 2, adobe photoshop, adobe illustrator, audacity, serta format factory ini adalah pengenalan fauna dengan menggunakan metode pengembangan sistemnya yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dan pengujian yang dilakukan pada aplikasi game pengenalan fauna ini menggunakan ISO 9126 dan model perancangan menggunakan pemodelan berorientasi objek yaitu UML.

Kata Kunci: *game* edukasi, MDLC, Construct 2, UML, ISO 9126, Paud Sabila 2.