

ABSTRAK

Game merupakan sarana hiburan yang dapat mengasah kemampuan dan juga bisa di jadikan media pembelajaran dan pendidikan. Dimasa pedemi covid-19 ini masih banyak anak usia dini belum mengetahui apa itu virus covid-19 dan apa saja yang harus dilakukan untuk menghindari atau pencegahan penyebaran virus covid-19 dan game banyak di minati anak-anak juga bisa di jadikan untuk media pembelajaran bermain dan belajar yang menyenangkan.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *multimedia developmen life cycle*. Penelitian ini menggunakan pengujian sistem menggunakan ISO 25010 dengan aspek *functionality, usability* dan *reliability*.

Hasil yang dicapai adalah sebuah apliaksi *game* edukasi *virtual reality* pengenalan dan pencegahan virus covid-19 menggunakan *metode multimedia development life cycle* (studi kasus: anak usia dini). Aplikasi yang akan dibangun akan menyampaikan informasi mengenai pengenalan dan pencegahan virus covid-19. Hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 15 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan secor **96.11%** yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala **“Sangat Baik”**

Kata Kunci *Game Edukasi, Virtual Reality, Virus Covid-19, MDLC, ISO 25010*