

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat game puzzle edukasi berbasis Android yang menggunakan metode shuffle random untuk anak usia 5-7 tahun. Tujuan lainnya adalah untuk menerapkan metode tersebut ke dalam game puzzle, sehingga setiap sesi puzzle dapat memberikan pengalaman yang berbeda pada setiap permainan. Metode yang digunakan adalah pembuatan game puzzle melalui proses demi proses, desain dan pembuatan animasi menggunakan program Game engine unity 3D, dan pengujian menggunakan teknik Blackbox. Game ini terdiri dari 10 level, dengan 5 level pada setiap game, yaitu drag and drop puzzle dan match up puzzle. Pada setiap level terdapat tantangan seperti skor dan waktu sehingga anak lebih tertantang dalam bermain dan dapat mengasah keterampilan kognitif dan motoriknya. Game ini juga dilengkapi dengan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan game edukasi puzzle yang dapat membantu meningkatkan keterampilan anak-anak dan memberikan alternatif cara belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Game Puzzle ,Fun Animal Puzzle, Unity 3D,edugame*