

ABSTRAK

Lembaga PAUD masih menerapkan metode pembelajaran secara konvensional dalam mengenalkan hewan pada anak usia dini. Metode yang belum mengadopsi teknologi terkini tersebut dapat menyebabkan kurangnya partisipasi aktif anak dan pemahaman akibat mudah terdistraksi dalam belajar hewan. Kurangnya stimulus akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan kognitif, motorik halus dan sensorik anak. Padahal metode belajar yang ideal adalah bermain sambil belajar yang dapat membuat anak ikut aktif secara nyata sehingga aspek kemampuannya akan berkembang. Melihat permasalahan tersebut, dibentuklah startup CREDUCENT dengan 4 pendiri yang memiliki visi dan misi yang sama. Startup tersebut bertujuan untuk meraih profit melalui produk inovasi aplikasi permainan edukasi interaktif bernama MARGA yang termotivasi oleh metode Pendidikan Montessori dan dilengkapi dengan *tangible interaction*. Para pendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan produk MARGA dengan metodologi SGDM (Serious Game Development Model).

Kata kunci: Game, Mengenal Hewan, Montessori, Teknologi, *Tangible Interaction*