

ABSTRAK

Pengembangan *game* Teka-Teki Transportasi, memiliki tujuan untuk menjadi salah satu sarana pembelajaran bagi anak-anak di TK IT Little Moslem. *Game* Teka-Teki Transportasi memiliki 2 jenis mini *game* di dalamnya, yaitu ada Teka-Teki Bayangan Transportasi, dan Teka-Teki Bagian Transportasi, yaitu yang penulis bahas pada laporan ini. *Game* ini dikembangkan oleh penulis menggunakan metodologi GDLC (Game Development Life Cycle) yang mencakup tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian alpha, pengujian beta, hingga rilis. Sebagai bagian dari pengujian, penulis melakukan survei kepada anak-anak di TK IT Little Moslem untuk mengetahui apakah anak-anak tertarik dan suka dengan *game* Teka-Teki Bagian Transportasi yang penulis kembangkan. Hasil dari survei yang telah dilakukan menggunakan UEQ (User Experience Questionnaire), menunjukkan bahwa dari skala overall benchmark, 92% dari responden menyukai *game* Teka-Teki Bagian Transportasi, yang mengindikasikan bahwa *game* Teka-Teki Bagian Transportasi berhasil menarik minat anak-anak sebagai media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Game, TK IT