

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI LEMBERANG BERBASIS ANDROID

Oleh
Isna Wahyu Wijaksono
19102169

Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang adalah salah satu Taman Kanak-kanak dari 27 Taman Kanak-kanak di Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, mayoritas siswa di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang mengalami kurangnya minat ingin tahu mengenal nama-nama hewan karena metode pembelajaran menggunakan APE (Alat Pembelajaran Edukatif) yang berbahan dasar kayu, dan kebanyakan wali murid bercerita mengeluhkan siswa yang sering bermain *game* di *smartphone* diluar jam sekolah, seperti saat di rumah. Pada umumnya *game* yang dimainkan hanya *game* hiburan sesaat yang manfaatnya kurang untuk pengetahuan anak. Di penelitian ini penulis mengembangkannya penelitian menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. *MDLC* digunakan dikarenakan menurut penelitian terdahulu Tahapan implementasi model yang cocok dan tepat untuk merancang pengembangan aplikasi media yaitu gabungan media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Tujuan penelitian adalah mengetahui cara merancang dan membangun sebuah Multimedia Interaktif yang dapat memberikan kemudahan bagi guru, serta dapat menggunakan multimedia interaktif untuk membuat siswa agar aktif dan dapat merubah suasana kelas lebih menggembirakan dan juga tidak kesulitan dalam pengenalan nama hewan. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan nilai para siswa pada pengetahuan hewan. Multimedia Interaktif dikembangkan menggunakan *software Adobe Animate CC*. Sedangkan hasil uji box testing, terdapat total 21 pengujian berstatus valid dan 0 pengujian berstatus invalid.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini, *MDLC*, *Adobe Animate CC*