

INTISARI

Pentingnya menyoroti pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak, terutama dalam memahami keanekaragaman hewan dan habitatnya. Saat ini, media pembelajaran sering kurang bervariasi dan inovatif, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Di TK Pertiwi 1 Lumbungkerep, hal ini terbukti dari rendahnya minat siswa kelas A tentang pembelajaran hewan dan habitatnya dikarenakan gambar hewan pada modul campur dengan hewan yang berbeda habitatnya. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengusulkan aplikasi mobile interaktif pengenalan hewan berdasarkan habitatnya yang mana dibuat menggunakan MIT App Inventor yang menggabungkan elemen gambar, audio, dan kuis untuk meningkatkan minat anak-anak. Dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung dan menunjang kebutuhan siswa serta menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil dari kuesioner minat siswa memperoleh nilai 89,5% yang masuk dalam kategori sangat baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pengenalan, Hewan, *Mobile*, ADDIE

ABSTRACT

The importance of emphasizing early childhood education in developing children's skills and knowledge, particularly in understanding the diversity of animals and their habitats, cannot be overstated. Currently, learning media often lacks variety and innovation, leading to boredom and disinterest among students. At TK Pertiwi 1 Lumbungkerep, this is evident from the low interest of class A students in learning about animals and their habitats, as the animal illustrations in the module are mixed with those from different habitats. To address this issue, this research proposes an interactive mobile application for animal recognition based on their habitats, created using MIT App Inventor, incorporating elements of images, audio, and quizzes to boost children's interest. Using the ADDIE development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this application is expected to support and meet students' needs while offering a more engaging learning experience. The study employs both qualitative and quantitative approaches, with data collection conducted through observation, interviews, and questionnaires. The results from the student interest questionnaire scored 89.5%, placing it in the "excellent" category.

Keyword: Interactive Learning Media, Introduction, Animals, Mobile, ADDIE