

ABSTRAK

Rahmia Sunardin. 2023. Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan pada Siswa Kelompok Bermain (KB) Jaya Raya (dibimbing oleh Muhammad Idham Rusdi dan Rosmiati).

Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam pembelajaran pengenalan hewan dalam bentuk media seperti gambar atau video dan mampu menyebutkan nama gambar tersebut yang disertai dengan suara. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau dikenal dengan metode *Research and Development* (RND) model ADDIE.

Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Pengujian yang dilakukan berupa validasi yang dilakukan oleh *expert judgement* atau ahli media dan materi. Kemudian media di uji coba oleh siswa. Setelah dilakukan validasi dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode wawancara, metode observasi, dan metode studi pustaka. Media pembelajaran berbasis multimedia ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Coreldraw*. Hasil penelitian *black box* dan ahli media rata – rata total validasi adalah 3,51 Berdasarkan kriteria rata – rata total validitas $3,25 < M < 4,00$, memenuhi syarat “sangat setuju” dan valid untuk digunakan.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Media Pembelajaran, Pengenalan Hewan, Kelompok Bermain (KB) Jaya Raya.