

RINGKASAN

Sulitnya penyampaian materi kepada siswa yang di alami oleh para guru di TK PGRI Sumedang menyebabkan kurang dan minat belajar para siswa, sedangkan anak pada usia 4-6 tahun sedang berada pada masa emas (golden age), pada masa ini juga merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Hal itu terjadi dikarenakan metode yang di gunakan oleh para guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik dan terbatas serta belum memanfaatkan teknologi yang dimana dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif agar mempermudah penyampaian materi. Untuk mengatasi masalah ini maka penulis merancang aplikasi multimedia interaktif pembelajaran hewan sebagai aplikasi yang mengajarkan pengenalan hewan yang dapat berinteraksi interaktif dengan pengguna yang dimana didalam aplikasi ini terdapat game kuis yang membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah serta interaktif.

Kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Hewan, Pendidikan.