

## ABSTRAK

---

Teknologi dapat membantu kita dalam keseharian, ada juga yang mendukung untuk dalam bidang pendidikan. Siswa/siswi di Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 masih sulit untuk bisa memahami dengan mudah tentang ekologi hewan atau jenis - jenis hewan apalagi dengan kondisi pandemi yang berlarut - larut, maka dari itu, dan setelah pandemi sudah mulai mereda pengajar juga kesulitan dalam proses belajar mengajar dikarenakan kurangnya akses dan teknologi yang memadai sehingga siswa/siswi di Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 tidak termotivasi dan terhambat pembelajarannya. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini untuk memudahkan siswa/siswi serta pengajar dalam proses pembelajaran dan minat belajar [1]. Media pembelajaran multimedia interaktif sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran tekhususkan bagi siswa/siswi dengan gaya belajar visual [2]. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video dan animasi. Adapula dalam tahap produksi ini menggunakan aplikasi penunjang seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Figma dan Unity. Dengan pembuatan aplikasi permainan ekologi hewan berbasis edukasi Media Interaktif ini dapat memberikan minat tinggi dan akses dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 Subang. Hasil pengukuran dari pengujian aplikasi untuk masing-masing aspek didapatkan nilai aspek dari Kualitas Pragmatis 1,93, lalu Kualitas Hedonis sebesar 2,04 sekaligus merupakan hasil tertinggi, hasil stimulasinya yaitu Excellent (baik sekali). Untuk hasil rata semua (Overall) mendapatkan 1,99 dengan stimulasinya yaitu Excellent (baik sekali).

**Kata Kunci:** Game Based Learning, Media Interactive, MDLC