

ABSTRAK

MEDIA DAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE ADDIE UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (TK KURNIA)

Oleh

AHMAD DANNY NUGRAHA

ahmddannynugraha25@gmail.com

Perkembangan teknologi memberikan peluang dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, khususnya bagi anak usia dini yang membutuhkan pendekatan edukatif yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik minat belajar anak secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media serta game pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini secara signifikan, ditunjukkan melalui hasil uji coba dan evaluasi yang melibatkan pengguna dan ahli materi yang memberikan tanggapan positif terhadap aspek tampilan, interaktivitas, serta kesesuaian materi. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media belajar yang inovatif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media pembelajaran, wGame edukatif, Metode ADDIE

ABSTRACT

AN ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING GAME USING THE ADDIE METHOD FOR INTRODUCING LETTERS AND NUMBERS TO EARLY LEARNERS

By:

AHMAD DANNY NUGRAHA

E-mail: ahmddannynugraha25@gmail.com

Technological advancements offer opportunities to create interactive learning media, particularly for early childhood education in which fascinating, educational and developmentally appropriate approaches are essential. This study addressed the lack of digital learning media that effectively captured young children's interest. Therefore, the objective of this study was to design and develop an interactive educational game for early learners based on Android using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the developed learning media significantly enhanced learners' learning interests, as demonstrated through testing and evaluations involving users and subject matter experts whose feedbacks were positive regarding the interface design, interactivity, and content relevance. In summay, this application is expected to serve as an innovative and enjoyable medium for early children learning.

Keywords: Learning Media, Educational Game, ADDIE Method

