

## ABSTRAK

---

Penulisan tugas akhir ini merupakan hasil dari penelitian terkait tingkat minat dan metode pembelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 Subang. Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kesan pembelajaran yang baru dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis edukasi. Penulis melakukan perancangan aplikasi permainan berbasis edukasi media interaktif yang bernama E-LEA (*E-Learning Let's Get To Know Animals*) pada perangkat Android. Aplikasi ini mengusung edukasi tentang pengenalan ekologi hewan bagi siswa sekolah dasar dan memberikan fitur pembelajaran seperti *E-Learning* pengenalan ekologi hewan, permainan teka teki, permainan tanya jawab dan *puzzle*. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *Design Thinking*. Ini adalah metode proses berulang untuk memahami kebutuhan user dan mendefinisikan masalah dalam usaha untuk mengidentifikasi strategi alternatif dan solusi yang sebelumnya tidak ada dalam pemahaman awal. Tahapan pada penggunaan metode *design thinking* adalah, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Adapun dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan aplikasi penunjang seperti figma. Dengan perancangan aplikasi permainan ekologi hewan berbasis edukasi media interaktif ini, diharapkan dapat memberikan minat tinggi dan kemudahan dalam pembelajaran pengenalan ekologi hewan bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 Subang.

**Kata Kunci:** Permainan Berbasis Edukasi, Media Interaktif, Design Thinking