

ABSTRAK

Meningkatkan minat belajar anak sebenarnya tidak terlalu sulit akan tetapi tidak juga mudah. Cara sederhana dalam meningkatkan minat belajar anak adalah kenali hal-hal apa yg disukai oleh anak dan ajak dia melakukan hal tersebut. Padukan hal-hal yang disukai dengan menambahkan pendidikan di dalamnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media atau alat pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti aplikasi pembelajaran pada *handphone* karena sekarang ini anak-anak sudah terbiasa dan suka mengoperasikan *handphone* sehingga dengan menggunakan aplikasi pada *handphone* anak-anak dapat terangsang dan tertarik minat belajarnya. Oleh karena itu dalam Tugas akhir ini dibuat sebuah aplikasi *handphone* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

Aplikasi *Android* yang dibuat dalam tugas akhir ini adalah sebuah aplikasi untuk pengenalan hewan dan tumbuhan pada anak-anak. Menu utama dalam aplikasi ini yaitu menu pengelompokan hewan, pengelompokan tumbuhan, kamus, kuis, suara hewan dan menu tahukah kamu. Untuk mempermudah pemahaman anak-anak dalam pembelajaran maka sistem pengelompokan hewan dan tumbuhan dalam aplikasi ini tidak menggunakan sistem taksonomi yang rumit. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *software eclipse* dan memiliki tampilan dalam bentuk gambar, teks, dan suara.

Dari hasil pengujian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa aplikasi ini dapat menjalankan semua fungsi dan fiturnya sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian aplikasi ini dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran pengenalan karakteristik hewan dan tumbuhan hal ini bisa dilihat dari rekapitan hasil kuesioner dari 30 responden diperoleh nilai 59 % tanggapan baik untuk aspek rekayasa perangkat lunak, 62 % tanggapan baik untuk aspek pembelajaran, dan 64 % tanggapan baik untuk aspek komunikasi visual.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Hewan, Tumbuhan, *Eclipse*, *Android*