

ABSTRAKSI

Masa taman kanak-kanak adalah masa di mana perkembangan kecerdasan mencapai tahap yang optimal. Pada masa ini anak-anak sangat suka untuk bertanya dan selalu ingin tahu mengenai banyak hal. Di usia TK (4-5 tahun) anak-anak masih sangat suka bermain dan mencoba-coba berbagai permainan. Oleh sebab itu, penulis ingin memberikan metode baru dalam penyampaian pengetahuan, yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran pengenalan hewan yang dijalankan melalui media komputer, di mana anak-anak dapat menambah ilmu pengetahuan sekaligus bermain.

Aplikasi pembelajaran pengenalan hewan ini bertujuan untuk membantu siswa taman kanak-kanak mengenal jenis-jenis hewan. Di dalam aplikasi pembelajaran ini penjelasan materi dengan menggunakan animasi 2D agar anak-anak lebih mudah memahami dan mempelajari materi pembelajaran. Materi di dalam aplikasi ini menggunakan materi yang sama yang di ajarkan pengajar untuk siswa taman kanak-kanak.

Aplikasi pembelajaran pengenalan hewan ini telah melewati proses uji coba dan evaluasi. Hasil dari uji coba dan evaluasi memberikan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Kesimpulan dari aplikasi pembelajaran ini yaitu, aplikasi pembelajaran pengenalan hewan merupakan sarana pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan mengenal hewan kepada anak.

Keyword: Aplikasi Pembelajaran, Animasi 2D, Media Pengenalan.