

ABSTRAK

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* KANCIL DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK AISYIYAH 11 PALEMBANG

(Jessica Citra Dewi 2025 : 97)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif untuk siswa TK AISYIYAH 11 Palembang, yaitu audiobook interaktif berbasis Android yang mengandung cerita rakyat Si Kancil dan Buaya. Proses pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari enam tahap: ide, desain, pengumpulan material, assembly, pengujian, dan penyebaran. Aplikasi ini meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak terhadap cerita dengan menggunakan elemen suara, gambar, dan animasi interaktif. Ada sejumlah langkah pengujian yang dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan aplikasi. Hasil pengujian kotak hitam menunjukkan bahwa semua fitur aplikasi bekerja dengan baik dan sesuai skenario. Validasi dari dua ahli media, yang masing-masing dikategorikan sebagai "Sangat Layak", mencapai 80%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 86%. Selanjutnya, uji coba dilakukan pada 30 siswa dengan metode pre-test dan post-test. Nilai rata-rata siswa meningkat dari empat puluh dalam pre-test menjadi 87,33 dalam post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,78, yang dikategorikan sebagai "Efektif". Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi audiobook ini layak dan berhasil sebagai media pembelajaran tambahan yang interaktif dan menarik bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Aplikasi, Audiobook, Multimedia Interaktif, MDLC.