

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini, sedikit banyaknya telah mempengaruhi seluruh kalangan masyarakat. pada berbagai bidang terutama bidang pendidikan. Permasalahan yang ada adalah pendidikan di Indonesia masih banyak menggunakan metode konvensional yaitu dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan menggunakan buku, metode tersebut membuat anak mudah bosan. sudah ada beberapa sistem yang membahas aplikasi tentang materi-materi pembelajaran, tetapi belum banyak sistem yang membahas aplikasi tentang pembelajaran Pahlawan nasional. Oleh karena itu, di buatlah suatu media pembelajaran dengan menggunakan teknologi interaktif berbasis android, supaya anak lebih semangat untuk membaca dan mengenal pahlawan nasional indonesia. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu anak mengenal pahlawan yang ada di Indonesia yang dikembangkan dengan Smartphone Android. penulis membuat media simulasi seri pahlawan ini menggunakan Software Android studio, software ini sebagai penunjang simulasi aplikasi. untuk Penelitian ini menghasilkan sebuah perangkat interaktif yang mampu menggabungkan teks, gambar, dan audio dalam satu kesatuan didalam smartphone android, sehingga dapat mendukung proses belajar menjadi dinamis dan interaktif untuk pembelajaran yang sifatnya individual. Hasil uji coba sistem, bahwa aplikasi pembelajaran edukatif pahlawan nasional di Indonesia ini menarik minat belajar anak usia dini dengan menggunakan media interaktif.

Kata Kunci : Android, Anak Usia Dini, Pahlawan Nasional

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRACT

This research is background. The development of information technology is very rapid at this time, little affect the community. in various special areas of education. The problem is that education in Indonesia is still using many conventional methods that is by way of teachers and using the book, the way it makes children easily bored. there are already several systems that discuss about learning materials, but not many systems that discuss about the learning of national heroes. Therefore, in making the learning media using android interactive technology, help children to read and know the national hero of Indonesia. The purpose of making this learning media is to help children in Indonesia developed with Android Smartphone. Researchers create media from this series that use Android Studio Software as supporting Simulation application implementation. For this study using an interactive tool that can be used to edit text, images, and audio in a unity within the android smartphone, Learning process can be dynamic and interactive for individual learning. The results of system testing, namely the application of educational learning of national heroes in Indonesia is interesting interest in early childhood learning by using interactive media.

Keywords: Android, Early Childhood, National Hero

