ABSTRAK

Seiring dengan maju dan berkembangnya teknologi informasi sekarang ini, aplikasi multimedia pembelajaran sangat penting dalam membantu bidang pendidikan. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya aplikasi-aplikasi CD multimedia interaktif yang dijual-belikan di pasaran saat ini. Dapat ditemui bahwa multimedia pembelajaran yang sedang marak saat ini adalah untuk kalangan siswa sekolah dasar dalam bentuk aplikasi game edukasi pembelajaran. Dengan dasar ketertarikan tersebut maka penulis merancang suatu game edukasi ilmu pengetahuan alam (IPA) untuk siswa kelas 3 SD. Penulis memilih sample game edukasi untuk kelas 3 SD ini dikarenakan penulis sadari masih sangat jarang game edukasi yang menyampaikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa SD kelas 3 , serta penulis ingin ikut serta membantu dunia pendidikan.

Penyusunan skripsi ini menggunakan perancangan metode prototype karena model ini bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu software. Alat bantu yang digunakan penulis dalam menganalisis menggunakan flow chart, sedangkan aplikasi untuk membuat game edukasi IPA ini penulis menggunakan Adobe Flash CS3.

Kata kunci : Interaktif, Multimedia, Game, Edukasi, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

ABSTRACT

Along with the progress and development of today's information technology, multimedia applications of learning is very important in helping the field of education. This is evidenced by the increasing number of applications of interactive multimedia CD bought and sold on the market today. Can be found that multimedia learning is emerging today is for the primary school students in a learning educational game applications. With the basic interest is the author of an educational game design science for students grade 3. The authors chose sample 3 educational games for elementary school classes is because the authors realize education is still very rare games that convey lessons of Natural Sciences for grade 3 elementary school students, as well as the author would like to participate and help in education.

Preparation of this thesis using the design method prototype for this model is systematic, sequential in building a software. Tools used in analyzing the author using the flow chart, while applications to create educational games science writer use Adobe Flash CS3.

Keywords: Interactive, Multimedia, Games, Education, and Natural Sciences (IPA)