

ABSTRAK

PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG TUMBUHAN UNTUK SISWA SD KELAS 1, 2, 3

Oleh
Hudaivani Dian Andarini
NIM : 1401110399

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan manusia sebagai kebutuhan hidup yang akan menambah wawasan, pengetahuan, mengubah perilaku, dan mengantarkan manusia pada pendewasaan. Oleh sebab itu manusia dikenal sebagai *Homo Educandum* atau makhluk berpendidikan. Proses belajar membutuhkan media sebagai alat memahami ilmu yang sedang dipelajari, contohnya pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terutama di dunia tumbuhan mengajarkan manusia agar berinteraksi langsung dalam mengenal dan melakukan uji coba (bereksperimen) pada tumbuhan, karena IPA memberikan pengalaman dan praktek langsung sehingga manusia lebih cepat memahami materi yang dipelajari.

Namun, kurangnya media sebagai alat mengajar di sekolah dan hanya fokus dengan buku paket membuat angka pendidikan di Indonesia mulai menurun. Padahal dengan media belajar seperti *edutainment* dapat menawarkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif namun tetap informatif. Terutama bagi anak-anak yang secara psikologis butuh bermain untuk perkembangan kognitif dan motoriknya.

Dalam perancangan proyek tugas akhir ini dilihat dari latar belakangnya, penulis merancang sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan namun tetap informatif dengan materi tentang tumbuhan untuk anak kelas 1 sampai 3 SD. Media ini dikemas dalam bentuk CD Interaktif dan dapat diakses melalui komputer atau laptop dan dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk guru dalam aktivitas mengajar. Selain itu pembuatan karakter yang kreatif, pintar, rajin, dan selalu ingin tahu diharapkan dapat mengajak anak untuk bersikap kritis dan tidak takut untuk bertanya.

Kata kunci: Media Interaktif, Edutainment, IPA, Tumbuhan, Anak