

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dewasa ini dianggap penting di dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu teknologi *website* sebagai media pembelajaran yang disebut aplikasi pembelajaran multimedia. *Game* edukasi merupakan salah satu bentuk aplikasi pembelajaran multimedia.

Dalam tugas akhir ini dibangun sebuah *game* edukasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dikhususkan untuk anak kelas empat tingkat sekolah dasar yang memiliki karakteristik gaya belajar kinestesis. Dalam *game* edukasi ini, konten pembelajaran disampaikan dalam bentuk animasi mengenai percobaan dan penerapan suatu materi dalam kehidupan sehari-hari agar dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak dalam belajar.

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan teknologi HTML5 dan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Terdapat tiga modul utama di dalamnya, yaitu energi panas, energi bunyi, dan cahaya.

Penelitian ini juga disertai dengan pengujian *User Acceptance Test (UAT)* mengenai fungsionalitas dan *survey* terhadap *user* mengenai kualitas tampilan dan penyajian materi. Selain itu juga dilakukan *post test* untuk menilai apakah aplikasi ini dapat membantu *user* atau tidak.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Alam, *game* edukasi, Kinestesis, HTML5, MDLC.