

APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MENGENAI KEBUDAYAAN MESIR KUNO

Nama : Chandra Suryanto

Nim : 123040028

Perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan sumber IT (*Information Technology*) yang paling dominan. Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Di Indonesia pada tahun 1992 multimedia masih bertaraf pengenalan, tetapi saat ini hampir semua pendukung komputer mengarah pada multimedia, baik *software*, *hardware* maupun peripheral lainnya. Namun pada perkembangannya, *software* (perangkat lunak) edukasi masih sangat minim perkembangannya di Indonesia, maka dari itu perlu dikembangkan *software* edukasi yang benar-benar mampu memberikan suatu kontribusi positif didalam pengembangan sumber belajar bagi kalangan umum (4-12 tahun) khususnya anak - anak yang mulai butuh diperkenalkan dengan kegiatan belajar. Mesir kuno merupakan bagian dari sejarah yang perlu diketahui dan dipelajari oleh kalangan umum, selanjutnya dengan multimedia ini dapat membantu mengembangkan pembuatan program aplikasi pembelajaran berbasis multimedia mengenai kebudayaan Mesir kuno yang berisikan pengetahuan yang mengetengahkan informasi mengenai jenis-jenis sejarah Mesir kuno, proses pembuatan mumi, tulisan *hieroglyph*, peta, vitamin dan fungsinya bagi tubuh, yang terdapat pada buah-buahan, sayuran, daging dan roti. Untuk referensi data – data mengenai mesir kuno diperoleh dari buku ensiklopedia dan melalui media internet.

Metode yang digunakan dalam pengembangan software adalah metode pengembangan multimedia, sedangkan teknologi yang digunakan untuk membangun perangkat lunak yaitu *.adobe flash cs 3* dengan *action script 2* dan *adobe photoshop cs2*. Aplikasi ini dilengkapi dengan fasilitas audio, video, evaluasi bisa diacak secara *random* dan *game* multimedia *puzzle* dan kosakata sederhana sehingga lebih menarik dan menambah minat belajar.

Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah sebuah media aplikasi pembelajaran berbasis multimedia mengenai kebudayaan Mesir kuno.