

ABSTRAK

Game bukan lagi sebagai hiburan, *game* telah beralih fungsi dari hiburan ke pembelajaran, dari permainan ke pendidikan. *game* sangat dekat dengan kehidupan anak usia dini, karena dalam *game* mengandung elemen-elemen seperti gambar, warna, suara, gerakan yang sangat menarik perhatian anak.

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *edutainment* ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sutopo 2003). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*. Aplikasi *edutainment* ini dibuat menggunakan beberapa *software* pendukung yaitu Adobe Flash CS6 dan Corel Draw X5.

Hasil akhir dari pembangunan sistem ini adalah aplikasi *edutainment* dengan judul “*Animal kingdom 3 in 1*” yang dapat melatih sistem saraf motorik pada anak usia 3 sampai 4 tahun yang permainannya berbentuk ketangkasan menggerakkan *mouse*, mencari objek tersembunyi, dan menembak objek. Diharapkan aplikasi ini bermanfaat sebagai sarana yang dapat membantu orang tua dalam melatih anak – anak untuk merangsang sistem saraf gerak motorik nya, serta menambah ketangkasan dan kreatifitas anak dalam berpikir.

Kata kunci : *Edutainment*, *saraf motorik*, *game*, *flash*