

## ABSTRAK

Metode pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam seperti pengenalan flora dan fauna yang biasa digunakan saat ini yaitu dengan menggunakan buku-buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran, media-media tersebut relative kurang optimal dalam mencapai tujuan pemberian materi kepada siswa SD. Oleh karena itu seiring dengan perkembangan komputer, maka peneliti mencoba membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan judul Aplikasi ensiklopedia fauna langka di Indonesia berbasis multimedia.

Aplikasi ensiklopedia fauna langka di Indonesia berbasis multimedia ini diharapkan siswa dapat melihat bentuk fauna langka secara visual di wilayah Indonesia. Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan multimedia. Aplikasi yang dibuat menggunakan *tools* Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Corel Draw X4, dan Adobe Director 11.

Hasil tugas akhir ini telah menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Sehingga dengan aplikasi ini siswa SD bisa mengetahui fauna langka Indonesia tanpa harus mendatangi wilayah-wilayah endemik fauna tersebut.

*Kata kunci : Fauna, Multimedia, Ensiklopedia*