

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer semakin pesat seiring dengan perkembangan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan. Salah satunya di bidang pendidikan, komputer banyak sekali berperan penting di dalamnya. Sekarang banyak sekali perangkat lunak yang tersedia untuk mendukung dan meningkatkan mutu pendidikan. Skripsi ini mengambil permasalahan tentang bagaimana merancang dan membuat sebuah program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia dibuat menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash. Dengan dasar dari pembuatan aplikasi ini menggunakan metodologi Luther yang terdapat enam tahapan pembuatan sebuah aplikasi dapat terwujud yaitu konsep, desain, koleksi materi, pembuatan, pengujian dan pemasaran.

Hasil akhir dari penelitian program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebuah aplikasi perangkat ajar. Yang pertanyaan di dalam latihan dan ujian dapat dirubah sesuai keinginan pengguna namun masih terdapat kekurangan dalam aplikasi ini. Untuk perkembangan tahap lanjut dari aplikasi ini adalah memperbaiki dari kekurangan aplikasi ini dan mengikuti sesuai perkembangan yang ada.

Kata kunci : Macromedia Flash, Pembelajaran IPS, Media pembelajaran, Multimedia.

ABSTRACT

Computer technology has been growing rapidly along with using of the development of software and hardware technology. One of them is for educational purpose. In this field computer plays an important role. Recently a lot of e-learning software are available to support and improve education process. This research focuses on designing and developing of learning social science software base on multimedia.

Learning of Social Sciences based multimedia created using a Macromedia Flash software. On the basis of the making of this application using the methodology contained Luther's, six stages of making an application to materialize the concept, design, collection of materials, manufacture, testing and marketing.

The final results of the research programs of Social Sciences learning is a teaching device applications. That question in the exercises and exams can be changed according to user desires, but there are still shortcomings in this application. For the development of the advanced stage of this application is the repair of these deficiencies and follow the appropriate application of existing development.

Keyword : Macromedia Flash, Social science learning, Electronic learning, Multimedia.