****

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGGOTA TUBUH MANUSIA UNTUK MURID SD BERBASIS**

***ADOBE FLASH***

**OLEH :**

**MUH YASIN**

**1229542066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**MUH YASIN,** 1229542066. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Untuk Murid SD Bebasis Adobe flash.* Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, 2018, Pembimbing: Yunus Tjandi dan Hasrul Bakri.

 Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui Pengembangan Multimedia pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia berbasis *Adobe Flash* (2) Mengetahui tanggapan pengguna terhadap Multimedia pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*research and development*) dan model perancangan *ADDIE* yang digunakan untuk pengembangan Multimedia pembelajaran. Media yang dihasilkan memberi kemudahan kepada siswa dalam mempelajari materi pengenalan anggota tubuh dan juga sebagai bahan referensi tenaga pengajar dalam proses belajar mengajar. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan pengujian kualitas perangkat lunak berdasarkan ISO 9126 yang berfokus pada enam karakteristik *functionality, usability, maintainability, efficiency, reliability* dan *portability.* Hasil pengujian karakteristik *functionality* menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100% dengan interpretasi sangat baik. Hasil pengujian *usability* menunjukkan penilian guru mengenai aplikasi media pembelajaran interaktif adalah dengan 5 guru atau 83.33% menyatakan sangat baik dan 1 guru atau 16,67% menyatakan baik. Hasil pengujian *maintainability* dinyatakan baik. Hasil pengujian *efficiency* telah memenuhi standar penggunaan. Hasil pengujian *reliability* menunjukkan nilai yang sama pada *region, node,* dan *cyclomatic complexity* sehingga tidak terjadi kesalahan logikaserta pengujian *portability* sudah sangat baik karena aplikasi sudah dapat dijalankan pada windows yang berbeda. Jadi keseluruhan pengujian menunjukkan sistem informasi yang dibuat sudah dapat digunakan.

**Kata Kunci** : Multimedia, Anggota Tubuh Manusia, *Adobe Flash cs6*

[1] [2] [3][4][5][6][7][8][9]

[1] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.

[2] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[3] A. Karim, “Media Pembelajaran,” *Makassar, UNM*, 2007.

[4] F. Febrianto, M. Rais, and N. Nurmila, “ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TPHP PADA MATA PELAJARAN PENGENDALIAN MUTU DALAM PROSES PENGOLAHAN DI SMK NEGERI 3 TAKALAR,” *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 2, pp. 47–56, 2018.

[5] H. Jaya, “Perancangan media praktikum elektronika digital berbasis virtual,” *J. Inspir.*, vol. 3, no. 1, 2013.

[6] M. Rais, “Pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis prezi dan gaya belajar terhadap kemampuan mengingat konsep,” *J. MEKOM (Media Komun. Pendidik. Kejuruan)*, vol. 2, no. 1, 2015.

[7] H. Bakri, “Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif,” *J. Medtek*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2010.

[8] M. Mantasia and H. Jaya, “Pengembangan teknologi augmented reality sebagai penguatan dan penunjang metode pembelajaran di SMK untuk implementasi Kurikulum 2013,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 3, pp. 281–291, 2016.

[9] F. Syafri and A. M. Mappalotteng, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK.” UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2018.