

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA KELAS VII**

**TUGAS AKHIR**

Oleh :

**BAYUNI**  
**BP. 06110017**



**TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN  
TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2009**

## ABSTRAK

Aplikasi multimedia interaktif merupakan suatu aplikasi yang dapat membantu pembelajaran agar penyampaian materi lebih menarik dan cepat dimengerti. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan animasi gambar dan efek suara. Materi yang dijabarkan, diambil dari materi Biologi kelas VII dengan topik ciri – ciri makhluk hidup. Aplikasi ini menjabarkan secara visual berbagai ciri dari makhluk hidup dengan animasi – animasi yang menarik dan mudah dipahami.

Aplikasi ini dapat dikembangkan pada sekolah menengah pertama khususnya untuk siswa kelas VII semester I. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa bisa tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih giat dan memahami materi lebih cepat.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memang sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Bukan hanya untuk media komunikasi dan perbankan tapi juga pada dunia pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan semakin maraknya penggunaan teknologi komputer untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada siswa.

Pendidikan adalah factor utama dalam membentuk individu yang berkualitas, salah satu diantaranya adalah pelajaran Biologi. Ilmu Biologi adalah ilmu yang mempelajari segala hal yang berhubungan dengan makhluk hidup dan kehidupan. Pelajaran Biologi merupakan pelajaran wajib untuk siswa tingkat SLTP dan SLTA sederajat. Menurut sebagian siswa pelajaran Biologi ini salah satu pelajaran yang membosankan sama halnya dengan pelajaran matematika, fisika, kimia dan pelajaran – pelajaran lainnya yang membuat siswa cepat merasa jenuh. Salah satu faktor penyebabnya terdapat pada cara guru yang mengajar, terkadang cara penyampaian materi yang diberikan guru membuat siswa sulit mengerti dan mengingatnya.

Dengan adanya masalah diatas penulis mencoba untuk mencari solusi masalah tersebut. Penulis menemukan ide untuk pemberian materi secara interaktif.

Atas dasar itulah penulis membuat tugas akhir yang diberi judul **"APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA SISWA KELAS VII"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat sebuah persentasi interaktif untuk pembelajaran yang lebih menarik?
2. Bagaimana membuat sebuah animasi untuk pembelajaran?
3. Apa tujuan utama dari aplikasi interaktif ini?

## 1.3 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini antara lain:

1. Merancang dan membuat suatu persentasi multimedia interaktif berupa piranti elektronik sebagai alternatif untuk pembelajaran
2. Membuat animasi gerak untuk menggambarkan materi yang akan dipersentasikan
3. Memberikan kesempatan buat siswa belajar mandiri

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pelaksanaan tugas akhir ini tidak mengembang, maka penulis memberikan batasan dalam pembahasan dan pengerjaannya. Batasan masalah yang penulis berikan adalah :

1. Pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif dengan materi ciri – ciri makhluk hidup yang diambil dari pelajaran kelas VII semester I.
2. Mendesain, bagaimana menampilkan sebuah pembelajaran interaktif yang menarik.
3. Membuat animasi dan efek gerak serta suara sebagai alat bantu pembelajaran
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan program flash 8

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat memberikan ilmu bagi siswa tentang apa saja ciri – ciri makhluk hidup dalam pelajaran Biologi dalam bentuk persentasi
2. Dengan adanya aplikasi ini mendorong siswa untuk belajar mandiri tanpa melibatkan banyak peran seorang guru
3. Dari aplikasi ini dapat dilihat bahwa susunan programnya terletak pada menu, sehingga apabila ingin menuju menu yang diinginkan tidak perlu susah mencari dan dapat langsung dipilih.
4. Aplikasi ini masih terbilang cukup sederhana, pada pembuatan aplikasi untuk tiap – tiap menu hanya menggunakan perlayar saja tidak menggunakan perscene.

#### 5.2 Saran

Saran yang bisa penulis tambahkan untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Program aplikasi yang dihasilkan merupakan program yang secara khusus diperuntukkan untuk pembelajaran Biologi siswa kelas VII yang tujuan utamanya agar siswa lebih cepat memahami dan dapat belajar mandiri. Untuk itu penulis berharap metoda pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Interaktif ini dapat di kembangkan dalam dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baba Flash, **Animasi Kartun Dengan Flash MX**, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2003.
- Candra, **Menu Interaktif Flash MX 2004**, Palembang : CV Maxikom, 2004.
- Komputer, Wahana, **Macromedia Flash 8 Profesional**, Jakarta : Salemba Infotek, 2006.
- Madcoms, **Macromedia Flash MX**, Madium : Andi, 2004.
- Nugroho, Bunafit., and Mahar Fauji. **Animasi Dengan Adobe Flash CS3**. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008.
- Komputer, Wahana, and Andi, **Membuat Website Interaktif Dengan Macromedia Dream Wever MX**, Jakarta : Salemba Infotek, 2004.
- Yudhiantoro, Dhani, and Andi, **Membuat Animasi Web Dalam Macromedia Flash 8**, Jakarta : Salemba Infotek, 2006