

## ABSTRAK

---

Media pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan adalah sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan kurikulum KTSP 2006. Pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan ini menggunakan metode pembelajaran di mana guru hanya menjelaskan secara teori sehingga membuat siswa-siswi kurang memahami isi materi yang disampaikan. Khususnya pada mata pelajaran tentang bagian tubuh hewan dan tumbuhan kelas 2 SD.

Dengan permasalahan itu dibutuhkan media alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mengajar siswa-siswi dalam menjelaskan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan di sekolah. Manfaat multimedia dalam dunia pendidikan dapat mempermudah siswa-siswi dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru di sekolah. Untuk itu, dibuatlah sebuah media alat bantu yang dapat menjelaskan materi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, visualisasi, dan suara yang dapat membantu siswa-siswi dalam memahami materi. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan metode pengerjaan ADDIE model dan menggunakan fitur yang terdapat pada Adobe Flash CS6, *Photoshoper*, *Storyboard*, *Adobe Illustrator* dalam pengerjaannya. Penelitian wawancara ini dilakukan di sekolah kelas 2 SD Negeri Cipagalo 01 Bojongsoang untuk mengetahui kegunaan aplikasi yang akan dibuat. Penulis melakukan uji coba di kelas 2 SD dan hasil uji coba yang dilakukan terhadap siswa-siswi, dengan itu membutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami. Aplikasi pembelajaran bagian tubuh hewan dan tumbuhan ini menggunakan fitur video, gambar, teks, dan suara untuk dapat memahami materi pembelajaran yang ditampilkan. tidak hanya itu ditampilkan pada media pembelajaran, media juga membuat fitur latihan kuis dalam bentuk pilihan ganda untuk materi pembelajaran hewan dan tumbuhan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kurikulum, Siswa, Multimedia, ADDIE Model, Adobe Flash CS 6.