

ABSTRACT

The current Biology Learning System which has been implemented at junior high school stage is usually using the method of memorizing and using the conservative biology model. This kind of method usually still complicates the students to learn about biology, where biology itself is one of the compulsory subject at junior high school stage. In order to ease the students to learn biology subject, it needs a right tool where it could be found using the multimedia technology. From the above matter, the writer made an application that expected could help to solve this matter which is “Learning Biology System for the 7th Class Junior High School using Multimedia”. The application made using the luther method that consist of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution with using the software of Adobe Flash CS3, the Actionscript 2.0 programming language, and the database of Microsoft Access with also the assistance of MDM Zinc 3.0 to connect the database. it is expected that application could ease the students to learn biology subject, and the last, with this application the writer wants to improve the desire of all students at junior high school to learn of biology subject.

Keywords : Biology, Learning, Multimedia development

ABSTRAK

Sistem pembelajaran Biologi yang saat ini dilakukan di sekolah menengah pertama masih menggunakan metode hapalan dan alat peraga biologi yang sederhana, hal tersebut cukup menyulitkan siswa untuk memahami pembelajaran biologi, yang pada dasarnya pelajaran biologi merupakan salah satu pelajaran wajib di sekolah. Untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran biologi, diperlukan alat bantu yang tepat yaitu dengan bantuan teknologi multimedia. Dari permasalahan tersebut, penulis membuat Aplikasi yang diharapkan dapat membantu yaitu “Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP kelas VII berbasis Multimedia”. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode Luther yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman Actionscript 2.0 dan database microsoft Access dengan bantuan penghubung MDM Zinc 3.0, diharapkan aplikasi tersebut memudahkan siswa dalam belajar Biologi. pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari ilmu biologi.

Kata kunci : *Biologi, Pembelajaran, Pengembangan Multimedia.*