

## ABSTRAK

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran siswa SMA kelas XI jurusan IPA. Salah satu materi adalah anatomi khususnya anatomi kepala termasuk otak, mata, hidung, telinga, tengkorak dan mulut, yang merupakan bagian tubuh terpenting untuk dipelajari. Sampai saat ini pengajar/guru yang mengajarkan materi tersebut menggunakan cara tradisional (membaca buku dan menjelaskan di papan tulis). Hal ini menjadikan siswa kurang cepat memahami materi anatomi kepala. Sedangkan pembelajaran anatomi kepala yang menggunakan aplikasi visual interaktif jarang dijumpai.

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi pengembangan multimedia, yang terdiri dari 6 tahap *concept*, *Design*, *material collecting*, *assembly*, dan *testing*. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Adobe Flash Profesional CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X5*, *Action Script 2.0*, *Adobe Photoshop CS3*.

Aplikasi ini menjelaskan materi anatomi kepala yang mencakup: otak, tengkorak, mata, telinga, hidung, mata. Aplikasi ini menggunakan teks, suara dan gambar yang menarik dapat membuat *user* memahami dalam materi anatomi kepala.