

## ABSTRAK

Sekarang ini, teknologi informasi sedang berkembang dengan pesat yang memungkinkan semua orang dapat mengakses sebuah informasi melalui jaringan internet, termasuk mengakses materi pembelajaran. Anatomi rangka tubuh manusia merupakan pelajaran yang dibahas di sekolah. Namun dalam proses penyampaian materi, sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dimana guru masih sering menyampaikan materi menggunakan buku-buku, teks serta gambar tanpa adanya visualisasi yang mendukung penyampaian materi. Salah satu solusi dari permasalahan ini adalah dengan mengimplementasikan alternatif cara belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran anatomi rangka tubuh manusia dengan menggunakan media multimedia.

Pada skripsi ini dibuat sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran anatomi rangka tubuh manusia. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, Audacity (perekam suara), dan tipcam (perekam video)

Aplikasi ini merupakan alternatif media pembelajaran anatomi rangka tubuh manusia yang pada mulanya masih bersifat konvensional. Materi yang dibahas antara lain tulang tengkorak, tulang leher, tulang dada, tulang belakang, tulang anggota gerak atas dan tulang anggota gerak bawah. Pada aplikasi ini user dapat membaca teori, melihat animasi, serta video pemahaman teori yang telah disediakan.