ABSTRAK

Hasraeni. 2023. Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* 8 pada Pengenalan Suku Kata Kelas 1 Sekolah Dasar (dibimbing oleh Muhammad Idham Rusdi dan Akramunnisa)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* 8 pada Pengenalan Suku Kata Kelas 1 Sekolah Dasar. Yang dimana proses pembelajarannya masih menggunakan metode manual (proses yang digunakan seperti membaca buku, mencatat materi dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru). Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan tahapan penelitian menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Aplikasi berbasis *Macromedia Flash* 8 ini menggunakan metode *UML (Unified Modeling Language)* yang digunakan untuk memberikan gambaran alur pembuatan dan penggunaan aplikasi yang akan dibangun dan akan dijadikan acuan dalam membuat aplikasi. Adapun aplikasi pendukung yang digunakan yaitu *Corel Draw X7*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 52 Salutete. Aplikasi pembelajaran ini telah diuji dengan menggunakan pengujian *blackbox*, pengujian ahli dan pengujian materi. Berdasarkan hasil yang telah diuji maka aplikasi media pembelajaran pengenalan genetika ini layak digunakan, sedangkan untuk pengujian ahli diperoleh hasil sangat layak dengan nilai 3,72 Hasil dari penelitian ini diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi media pembelajaran.

Kata kunci*: Macromedia Flash* 8, *UML*, Media Pembelajaran, *R&D*, Suku Kata