ABSTRAK

Risnawati. 2023. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Genetika untuk Kelas XII SMA Berbasis *Adobe Flash* (dibimbing oleh Safwan Kasma dan Akramunnisa)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Genetikauntuk kelas XII SMA Berbasis *Adobe Flash*. Dalam 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 *MDLC (Multimedia Development Life Cycle).* Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, angketdan studi pustaka. Aplikasi berbasis *dekstop* ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung yaitu *Microsoft word 2010,* dan *Corel Draw X*. Pembuatan aplikasi menggunakan *Sofware Adobe Flash CS6* dan pengujian aplikasi menggunkan *black box*, pengujian ahli dan pengujian materi, Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Luwu. Berdasarkan hasil yang telah diuji maka aplikasi media pembelajaran pengenalan genetika ini sangat layak digunakan. Hasil dari penelitian ini diimplementasikan kedalam bentuk desktop. Aplikasi media pembeajaran ini menampilkan beberapa menu yaitu, menu utama, menu materi, menu quiz, menu profil, dan tombol keluar. Sedangkan untuk pengujia ahli diperoleh hasil sangat layak dengan nilai 3,62, dapa pada respon siswa kelas XII SMA 4 Luwu terhadap media pembelajaran pengenalan genetika berbasis *adobe flash* dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 91,3.

Kata kunci*: Adobe Flash CS6*, *MDLC*, Media Pembelajaran, *R&D*, Genetika