ABSTRAK

Bimbingan belajar untuk persiapan ujian nasional selalu diadakan sebelum pelaksanaan Ujian Nasional. Banyak sekolah tingkat SMP yang mengadakan bimbingan belajar di semester 1 untuk Siswa/i tahun terakhir. Namun, permasalahan yang terjadi ketika bimbingan belajar adalah Guru hanya menerangkan sebagian soal UN, tidak ada alat bantu berupa multimedia interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran soal UN, Siswa/i hanya mendapatkan *photocopy* soal UN tahun lalu sehingga menurunnya minat untuk mengikuti bimbingan belajar yang diadakan oleh sekolah dan berdampak pada penurunan nilai pada mata pelajaran yang diujikan. Hal ini yang mendasari penulis untuk membangun sebuah Aplikasi Multimedia yang dapat dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran soal UN, dan dapat digunakan oleh siswa sebagai media latihan mengerjakan soal UN.

Metode pendekatan untuk membangun aplikasi multimedia ini adalah metode berorientasi objek. Sedangkan untuk metode pengembangannya adalah metode *prototype*. Pemodelan aplikasi menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi adalah *Adobe Flash Professional CS6* dengan Bahasa pemogramannya *Actionscript 2.0*. Pengujian program dengan metode *Black Box*, untuk menguji fungsional aplikasi berdasarkan yang diharapkan dari rancangan awal aplikasi.

Hasil pengujian alpha Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian Nasional Tingkat SMP berdasarkan fungsi, proses, output telah sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan dapat membantu Guru dalam penyampaian keseluruhan materi soal-soal UN dan membantu siswa/i dalam belajar bersama atau individu dirumah. Saran untuk pengembangan Aplikasi ini ditambahkan database untuk menyimpan soal sehingga Guru dapat mengganti soal tersebut kapanpun dan soal untuk latihan dapat diacak sehingga berbeda antara siswa yang satu dengan yang lain.

Kata Kunci : Ujian Nasional, Aplikasi, Multimedia, Interaktif, Pembelajaran.