

ABSTRAK

Polusi merupakan masalah kita bersama yang semakin penting untuk diselesaikan, karena menyangkut keselamatan, kesehatan, dan kehidupan kita. Permasalahan polusi yang harus segera kita atasi bersama diantaranya polusi udara, polusi air, polusi tanah, dan polusi suara. Polusi dapat terjadi dimana-mana termasuk di sekolah sekolah dan salah satunya di lingkungan sekolah SMP Negeri 1 Ciparay. Siswa SMP Negeri 1 Ciparay harus diberi pengetahuan tentang polusi sejak dini agar mengetahui betapa pentingnya menjaga lingkungan sekitar, Namun permasalahan yang terjadi di beberapa sekolah yang sudah di wawancarai pada saat ini materi pembelajaran tentang polusi merupakan materi yang sulit untuk dipahami dan di terapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan oleh minimalnya alat peraga yang ada di sekolah, dan ada juga sekolah yang menggunakan gambar cetak sebagai alat peraga, dengan menggunakan alat peraga ini siswa dapat memahami gambaran tentang polusi hanya saja, siswa masih kurang memahami dengan jelas karena alat peraga yang tersedia tidak lengkap. Pada proyek akhir ini metode yang digunakan adalah metode ADDIE dengan mengambil dua tahap awal yaitu analisis kebutuhan dan perancangan. Pengujian Yang dilakukan dalam proyek akhir ini menggunakan Kusioner. Hasil perancangan ini nantinya dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi *e-learning* tentang polusi untuk siswa SMP berbasis flash yang merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang memberikan informasi tentang polusi sehingga dapat memberikan model pembelajaran secara lebih menarik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran terhadap siswa SMP Negeri 1 Ciparay.

Kata kunci : *e-learning*, polusi, Adobe Flash, animasi, SMP Negeri 1 Ciparay