

ABSTRAK

Fungsi linear merupakan salah satu materi matematika yang dalam proses belajarnya memerlukan pemikiran dan pemahaman. Seperti dalam menentukan titik potong, hubungan antar dua fungsi dan penggambaran fungsi. Saat ini matematika dalam penerapannya masih belum optimal dan menjadi materi yang ditakuti bagi sebagian peserta didik. Proses pembelajaran matematika secara konvensional (ceramah) kurang efektif, karena peserta didik harus berpikir secara abstrak untuk dapat memahaminya. Oleh karena itu dengan menggunakan metode studi literatur pengembangan multimedia versi Sutopo-Luther, penelitian ini akan membahas bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran fungsi linear sehingga menghasilkan aplikasi yang bersifat multimedia interaktif. Aplikasi pembelajaran multimedia menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (edutainment) serta komputer sebagai alat peraga, sehingga dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dan juga membantu pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Seluruh proses pengerjaan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0 yang didalamnya terdapat elemen multimedia berupa teks, gambar, animasi, dan suara yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

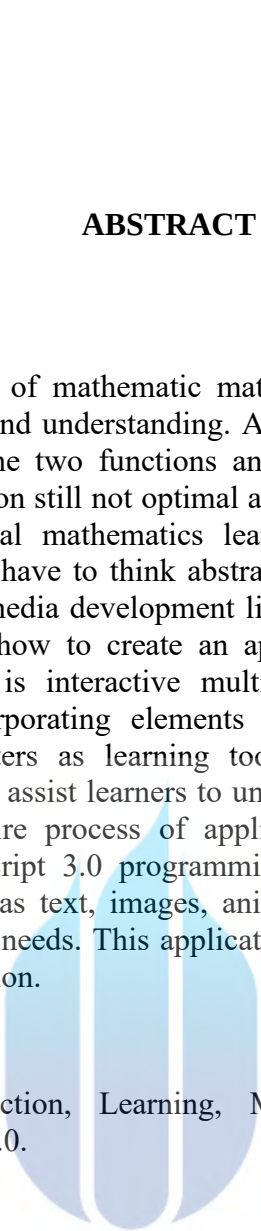
Kata Kunci: Fungsi Linear, Pembelajaran, Multimedia, Adobe Flash CS3 Professional, Actionscript 3.0.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Linear function is the one of mathematic material which is in the process of learning requires thinking and understanding. As in determining the cut of point, the relationship between the two functions and depiction functions. Nowadays, mathematics in its application still not optimal and become a difficult material for most learners. Conventional mathematics learning process (lecture) are less effective, because students have to think abstractly to understand. Therefore, by using the method of multimedia development literature Sutopo – Luther version, this research will discuss how to create an application that produces a linear function of learning that is interactive multimedia applications. Multimedia learning applications incorporating elements of education and entertainment (edutainment) and computers as learning tools, so as to assist teachers in presenting the material also assist learners to understand the understanding of the material provide. The entire process of application using Adobe Flash CS3 Professional with Actionscript 3.0 programming language in which there are multimedia elements such as text, images, animations, and sounds that can be modified according to user needs. This application is expected to be the solution to deliver learning information.

Key Word: Linear Function, Learning, Multimedia, Adobe Flash CS3 Professional, Actionscript 3.0.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA