

ABSTRACT

Math studies in school give an important value in students studying progress. It is a teacher way to help a science absorbing process of a study. But what often to happen is that books become the only source of the studying process. Teachers tend to rely on what the book gives. And that kind of method is making the students gets bored timelessly.

To encounter that, we need a new form of studying methods that will make education computer software. With the fast developing of world technology and with the help of computerizing system in every aspect, its possible to make some education software that'll help students study more effective.

In this paperwork, the writer use Macromedia Flash CS3 with ActionScript 2.0 as the programing language. Macromedia Flash CS3 can display kinds of animation that can attract student way into studying mathematics. With this idea, I am hoping that students can easily absorb and understand the main concept of studies given by their tutor.

Keywords : Studying process, application, mathematics, and education

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah memberikan sumbangan yang penting bagi siswa-siswi dalam pengembangan kemampuan belajar. Tetapi sistem pembelajaran di sekolah biasanya hanya menggunakan buku untuk sumber materi belajar dan peran guru membantu untuk menjelaskan cara kerja dari materi-materi yang tersedia dibuku, kondisi tersebut terkadang kurang efektif dan membuat anak didik lebih cepat merasa bosan.

Untuk mengatasinya dibutuhkan suatu media pembelajaran seperti aplikasi pembelajaran, yaitu dengan menciptakan program media pembelajaran menggunakan komputer untuk membantu para murid bisa lebih giat lagi belajar.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan Macromedia Flash CS3 dengan bahasa pemrograman ActionScript 2.0 . Dengan Macromedia Flash CS3 dapat ditampilkan suatu animasi yang dapat menarik minat siswa-siswi SMP dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika. Dalam rancangan ini juga diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi yang disediakan.

Kata Kunci : Pembelajaran, Aplikasi, matematika, edukasi