

ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini. Penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran Matematika untuk siswa Pra Sekolah/TK dengan menggunakan Macromedia Flash. Aplikasi ini dibangun berdasarkan konsep dari sebuah buku yang berjudul “Fun Thinker”.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode Luther. Aplikasi ini masih bersifat semi interaktif. Dan penulis melakukan perubahan pada algoritma pengecekan jawaban. Pada buku “ Fun Thinker” pengecekan dilakukan secara manual dan menggunakan pencocokan pola warna tertentu. Tetapi pada aplikasi ini, penulis hanya menggunakan algoritma pengecekan dengan metode seleksi sederhana.

Dari hasil pengujian didapatkan bahwa aplikasi pembelajaran matematika untuk siswa Pra Sekolah/TK ini telah berhasil dibangun dengan menginduk kepada buku “Fun Thinker”. Namun masih ada beberapa hal yang masih dapat dikembangkan agar lebih menyerupai metode pada buku “Fun Thinker”.

Kata kunci : *Aplikasi pembelajaran, Semi interaktif, Matematika, Pra Sekolah/TK.*

Xii+64 Halaman; 28 Gambar; 10 Tabel; 1 Lampiran

ABSTRACT

In this Final Project, we proposed on application of semi Interactive learning for Pre School / Kindergarten. This application is developed based-on “Fun Thinker” book. The software development methodology in this application is Luther method.

We made some modification in this application in order to Fulfill the requirement. The algorithm is design using a simple selection. However in the book, it is use manually by using coloring scheme or pattern.

The result of this Final Project is this learning application for Pre School / Kindergarten is succesfully developed. In addition, this semi interactive learning application is almost similar to the book one. But however, there are some ways to make this application perfect.

Keywords : *Learning application, Semi interactive, Mathematics, Pre School / Kindergarten*

Page xii +64; 28 Figure; 10 Tables; 1 Appendix