

## ABSTRACT

Math learning system on elementary school nowadays be judge less effective and limited in reached, So that is mave difficult enough for student to learn the lesson and know about Mathematical terms which be required multimedia technology for learning device. In education, multimedia is use as attractive application and it helps student a lot in learning process. From that point, the writter math learning application, "Aplikasi kamus matematika bergambar untuk SD berbasis multimedia" that hopefully works in help student's math learning process individually beside the learning-teaching process in school. This application was mad with luther method which is base on the concept, the planning, the collectivity, the making of, the testing also distribution and use adobe cs4 software with programming language actionscript 2.0 and XML database, so that the application could help student to easier their math learning as individually beside learning-teaching process in school.

Keyword: *Math, Learning, Multimedia, Adobe Flash CS4.*

## ABSTRAK

Sistem pembelajaran Matematika yang saat ini dilakukan di sekolah dasar dinilai masih kurang efektif dan terbatas dalam penyampaiannya, sehingga hal tersebut cukup menyulitkan siswa untuk memahami pelajaran matematika. Untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan mengenal istilah-istilah yang ada di dalam pelajaran matematika diperlukan alat bantu yang tepat yaitu dengan bantuan teknologi multimedia. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membuat aplikasi yang menarik dan mudah dipergunakan oleh semua orang khususnya pada anak-anak tingkat SD. Dari permasalahan tersebut, penulis membuat Aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar matematika secara mandiri disamping proses belajar mengajar disekolah yaitu “Aplikasi Kamus Matematika Bergambar Untuk SD Berbasis Multimedia”. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode Luther yaitu yang terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, serta distribusi dan menggunakan software Adobe Flash CS4 dengan bahasa pemrograman Actionscript 2.0 dan database XML, Sehingga dengan adanya aplikasi tersebut memudahkan siswa dalam belajar matematika secara mandiri selain proses belajar mengajar disekolah. Aplikasi ini menyajikan materi, soal latihan, game, video dan halaman admin.

Kata kunci : *Matematika, Pembelajaran, Multimedia, Adobe Flash CS4.*