

ABSTRAK

PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA 2 PELEM KABUPATEN PONOROGO DENGAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8

Rohmat Rian Aristu
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Pengajaran yang terkesan konvensional dapat mengakibatkan anak merasa sukar dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru, akibatnya minat belajar anak akan mengakibatkan penurunan dan berdampak pada prestasi belajar anak. Berawal dari hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggunakan unsur media seperti animasi, teks, dan gambar yang dikemas dalam satu wadah yang sifatnya interaktif, kreatif, dan menyenangkan agar bisa menarik siswa untuk meningkatkan minat belajar anak.

Berdasarkan latar belakang telah disebutkan, tujuan dan manfaat dari pembelajaran interaktif matematika untuk taman kanak-kanak menggunakan macromedia flash bertujuan memudahkan pemahaman agar lebih mudah mengerti dan memahami anak khususnya belajar matematika. Diharapkan aplikasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai aplikasi yang membantu para guru dalam proses pembelajaran.