

## ABSTRAK

### **IMPLEMENTASI APLIKASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD, ANGKA, DAN LATIHAN MEMBACA STUDI KASUS: TK NEGERI MERUYA UTARA 02 Oleh : Hafizd Nofaldi (1512300227)**

Desain aplikasi ini dimaksudkan sebagai sebuah terobosan dalam bentuk media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode media interaktif. Pembuatan media interaktif ini didukung karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode manual berupa buku. Hampir di setiap instansi pendidikan memiliki media informasi dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang tepat dan efisien salah satu caranya dengan mengembangkan sebuah teknologi informasi. Banyak metode pembelajaran berbasis teknologi yang ada saat ini, salah satunya dengan menggunakan metode Pembelajaran interaktif. dan belum ada yang membuat animasi interaktif sebagai media pembelajaran pada TK Negeri Meruya Utara 02. Pembelajaran interaktif juga dapat digunakan sebagai wadah bagi siswa/siswi untuk bermain dan belajar. Berdasarkan penelitian pada TK Negeri Meruya Utara 02, dapat ditemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Oleh Karena itu, penulis tertarik untuk menangani beberapa masalah tersebut, metode yang digunakan penulis ialah observasi dan pendekatan terhadap pihak TK Negeri Meruya Utara 02. Media yang digunakan merupakan gabungan dari berbagai media, seperti tulisan, gambar, animasi interaktif serta audio yang dikemas dengan *Adobe Animate CC 2015*. sehingga menghasilkan suatu program yang disebut implementasi aplikasi interaktif. Hasil dari penulisan laporan ini berupa implementasi aplikasi interaktif yang bertema tentang pengenalan abjad, angka, dan latihan membaca dalam bentuk format swf. Serta penulis membuat *stationary* berupa kop surat, amplop surat, dan merchandise berupa *mug* (gelas).

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Multimedia, Interaktif.**

XI + 60 Halaman, 70 Gambar, 4 Lampiran