

ABSTRAK.

Rinianti Situmorang. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Taman Kanak-Kanak Ngesti Utomo Cokrokembang Pacitan

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat terutama pada bidang ilmu komputer. Dengan berkembangnya teknologi computer di masyarakat sekarang ini, dapat membantu kemajuan juga dibidang pendidikan terutama pendidikan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dalam memberikan modul pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu anak-anak menjadi lebih tertarik untuk memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru mereka. Taman Kanak-Kanak Ngesti Utomo Cokrokembang Pacitan merupakan salah satu taman kanak-kanak di kabupaten pacitan, penyampaian pembelajaran yang selama ini digunakan oleh TK Ngesti Utomo Cokrokembang Pacitan masih menggunakan media cetak atau kartun dalam penyampaian pembelajaran pengenalan huruf dan angka. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran huruf dan angka untuk siswa TK sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mempermudah siswa yang menginginkan pembelajaran dengan media yang berbeda

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kepustakaan, perancangan, pembuatan, uji coba. Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash cs6.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk taman kanak-kanak Ngesti Utomo Cokrokembang dan telah di uji coba ahli media.

Kata kunci: Media Pembelajaran, TK Ngesti Utomo Cokrokembang, *Adobe Flash CS6*.

ABSTRACT.

Rinianti Situmorang. *Design Interactive Learning Media For Letter And Number Recognition For Kindergarten Ngesti Utomo Cokrokembang Pacitan*

Currently the development of technology is growing rapidly, especially in the field of computer science. With the development of computer technology in society today, it can also help the progress in the field of education, especially education at kindergarten (TK) level in providing effective and efficient learning modules, so that it can help children become more interested in understanding the subjects provided by their teachers. TK Ngesti Utomo Cokrokembang Pacitan is one of the kindergartens in Pacitan district, in still used printed or cartoon media in delivering learning to recognize letters and numbers. By creating this interactive learning media, the teaching and learning process effective, interesting, and fun for students. This study aims to produce letters and numbers learning media for kindergarten students as an effective and efficient learning media, so it can facilitate students who want to learning with different media

In this study used qualitative methods with data collection techniques using observation, interviews, and literature, design, manufacture, trial. In this study, the authors made an interactive learning media it by using adobe flash cs6.

The results of this study indicate that the learning media is suitable to use in TK Ngesti Utomo Cokrokembang kindergarten and has been tested by media experts and material experts by two respondents in this assessment.

Keywords: *Learning Media, TK Ngesti Utomo Cokrokembang, Adobe Flash CS6.*