

PERANCANGAN GAME MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8.0

HENI DWI ASTUTI, Ir. TETY ELIDA S., MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : flash mx

Abstraksi :

Aplikasi ini berisikan tentang permainan pembelajaran dasar-dasar berhitung matematika. Permainan matematika untuk anak-anak ini, dilakukan secara interaktif dengan animasi tulisan maupun gambar serta efek-efek suara. Aplikasi ini terdiri dari 4 macam proses dasar-dasar berhitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Tujuan dari penulisan ilmiah ini adalah untuk menyediakan sarana pembelajaran pendidikan matematika yang dirancang dalam bentuk permainan dan lebih motivatif. Dalam penulisan ilmiah ini penulis menggunakan program aplikasi macromedia flash 8.0 yang sudah di kenal sebagai program pembuatan animasi.