

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan atas dasar kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis macromedia flash membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri mampu mengembangkan kreativitas dan pemahaman anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi anak dapat digali sejak dini.

Sampai saat ini media yang sering digunakan untuk pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah buku panduan yang disertai gambar, selain dengan buku juga dapat mempelajarinya dengan alat peraga seadanya yang ada di sekolah. Selain itu diatas dapat juga dimanfaatkan teknologi lain yang sedang berkembang pesat yaitu komputer yang dapat dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan menggunakan metode belajar dengan teknologi aplikasi pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan lebih interaktif dalam proses belajar. Aplikasi pembelajaran umumnya disajikan dengan bahasa pemrograman yang bersifat visualisasi dan dengan menggunakan suara, teks, gambar. Dalam perkembangannya, teknologi aplikasi pembelajaran sangat diperlukan dalam teknik pembelajaran. Dengan metode pembelajaran berbasis aplikasi, diharapkan menambah semangat pelajar dan masyarakat umum terhadap bidang yang dibahas, selain itu pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami jika disampaikan dengan metode visualisasi.

**Kata Kunci** : aplikasi, pembelajaran, anak usia dini, *macromedia flash*

## **Abstract**

This research was conducted on the basis of learning needs by using information technology through macromedia flash-based electronic media to help foster interest in learning independently to be able to develop students' creativity and understanding in learning. This should be introduced from the preschool level so that the potential of children can be explored from an early age.

Until now the media that is often used for learning in Early Childhood Education (PAUD) is a guidebook accompanied by pictures, apart from books one can also study it with makeshift teaching aids in schools. Apart from that, other technologies that are currently developing rapidly can also be utilized, namely computers which can be used in the world of education using learning methods with learning application technology.

Learning applications are expected to create better and more interactive learning in the learning process. Learning applications are generally presented with a programming language that is visualization and by using sound, text, images. In its development, learning application technology is needed in learning techniques. With the application-based learning method, it is hoped that it will increase the enthusiasm of students and the general public for the fields discussed, besides that understanding of a material will be easier to understand and understand if delivered using the visualization method.

***Keywords*** : *Aplication, learning, early childhood, macromedia flash*