ABSTRAK

Dalam proses belajar Matematika, ada orang yang mudah menerima materi dengan cara mendengarkan langsung dari pengajar, ada yang cukup dengan membaca tulisan, dan ada juga yang harus dengan cara didemonstrasikan secara langsung. Hal tersebut menunjukan bahwa manusia, sama halnya dengan anak-anak, memiliki tiga tipe cara belajar yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik. Pembelajaran Matematika pada TK Little Smart, menggunakan berbagai macam media seperti buku-buku pelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Komputer. Namun penggunaan komputer tersebut kurang bersifat interaktif sehingga belum mencakup ketiga cara belajar anak (Visual, Auditori dan Kinestetik). Dengan aplikasi berbasis Flash yang dibangun, akan mencakup ketiga cara belajar tersebut. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode pengembangan berbasis multimedia yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.Pengujian yang telah digunakan yaitu menggunakan *blackbox testing.*Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi berhasil memberikan hasil output yang sesuai. Seperti, berhasil menampilkan halaman video jika menu tersebut di klik, hingga berhasil menampilkan skor pada menu Bermain Angka, menyimpan skor dan menampilkannya kembali pada menu Prestasiku. Kesimpulan dari hasil pengujian, aplikasi ini dapat membantu siswa-siswi TK Little Smart untuk mempelajari Matematika dengan mencakup ketiga cara belajar yaitu Auditori, Visual dan Kinestetik.

Kata Kunci: Matematika, Visual, Auditori, Kinestetik, Interaktif, Flash