

## ABSTRAK

---

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat diterapkan menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan memberikan motivasi belajar. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar yang mana aktivitas belajar dengan media pembelajaran ini dapat dilakukan secara mandiri maupun didampingi oleh guru. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih banyak mengamati dan mendemostrasikan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Fungsionalitas aplikasi ini adalah menampilkan materi logika matematika dengan fitur *maximize* dan *minimize* materi, menampilkan fitur tabel kebenaran dan simulasi pada setiap materi logika matematika yaitu konjungsi, disjungsi, implikasi, konvers, invers, kontraposisi, ingkaran, dan penarikan kesimpulan. Fungsionalitas lain pada aplikasi ini adalah kuis yang terdiri dari 2 permainan yaitu *Random quiz* dan *Drag n Drop quiz* dengan sistem *scoring* dan *timer* pada masing – masing permainan. Aplikasi ini dibuat dengan metode *waterfall*. Tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash Professional CS 6*. Proyek akhir ini membangun dan merancang suatu Aplikasi Media Pembelajaran Logika Matematika Kelas X dengan berbasis *platform* dekstop. Pengujian aplikasi dilakukan dengan uji fungsionalitas dan uji kepuasan pengguna. Hasil pengujian dari 100 koresponden siswa-siswi SMA Telkom Sandhy Putra, 80 koresponden berpendapat bahwa aplikasi dapat meningkatkan semangat belajar dan dapat memahami pelajaran Logika Matematika. Aplikasi mampu menjelaskan materi dan memberikan kuis yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Logika Matematika, *Adobe Flash Professional CS 6*