

## ABSTRAK

Pengenalan huruf, angka, gambar dan bangun ruang kepada anak di usia taman kanak-kanak (TK) membutuhkan metode ajar yang menyenangkan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pembelajaran yang dilakukan pun bermacam-macam baik dengan memasukkan anak-anak untuk bersekolah di TK, pengajaran *private* maupun dengan memberikan pengajaran melalui media seperti buku bacaan dan televisi. Selain metode diatas, anak dapat belajar sendiri melalui media alternatif seperti aplikasi pembelajaran dalam proyek akhir ini yang berisi pengenalan huruf, angka khususnya dari angka 1 sampai 20, gambar khususnya hewan yang hidup di darat dan bangun ruang sederhana serta tes untuk anak.

Aplikasi pembelajaran yang meningkat di masyarakat merupakan media penyampaian informasi yang efektif. Akan tetapi, kesulitan mendapatkan informasi perkembangan pembelajaran anak sangat disayangkan oleh pihak orang tua. Dengan adanya aplikasi ini, dapat mempermudah anak dalam belajar dan membantu pihak orang tua untuk mengetahui perkembangan belajar anak.

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash MX 2004 untuk pemrograman animasi dengan ActionScript sebagai bahasa pemrograman dan berbagai perangkat lunak lainnya seperti FlaX, Macromedia Fireworks MX 2004 dan sebagainya.

**Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Huruf, Angka, Gambar, Bangun Ruang, Tes, Animasi, Bahasa Pemrograman**