

APLIKASI AJAR MENTAL ARITMATIK

Dadi Rosadi, Dani
STMIK Mardira Indonesia, Bandung

Abstract

Mental Arithmetic is a method of teaching mathematics to children by using the tool abacus. With human abacus tool can calculate quickly. So some say that the abacus is the first calculator made by man.

Grounded in the above, this study will make a program teaching tool (Computer Assisted Instruction) multimedia -based mental arithmetic. Through this teaching tool is expected to facilitate the child in learning about how to count while playing in addition of course to introduce the computer early.

In the development of this software authors make observations and analysis for the system that is built according to user needs. In the course of the work, the author uses Adobe Flash CS3 as a game maker application, Adobe Photoshop and Corel Draw X4 as editing images for the background and completeness images in Applications

Keywords: *Mental Arithmetic, Multimedia*

Abstrak

Mental Aritmatika adalah sebuah metoda mengajarkan matematika kepada anak dengan menggunakan alat bantu sempoa. Dengan alat sempoa manusia dapat menghitung secara cepat. Sehingga ada yang mengatakan bahwa sempoa adalah kalkulator pertama yang dibuat manusia.

Dengan dilandasi hal di atas, penelitian ini akan membuat sebuah program perangkat ajar (*Computer Assisted Instruction*) mental aritmatika berbasis multimedia. Melalui perangkat ajar ini diharapkan dapat memudahkan anak dalam mempelajari tentang cara berhitung sambil bermain disamping itu tentunya untuk mengenalkan komputer sejak dini.

Dalam pembangunan perangkat lunak ini penulis melakukan pengamatan dan analisis agar sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada proses pengerjaannya, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* sebagai aplikasi pembuat *game*, *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw X4* sebagai pengedit gambar untuk *background* dan kelengkapan gambar dalam *Aplikasi*

Kata Kunci : *Mental Aritmatika, multimedia*

REFERENSI

- Andi, Wahana Komputer, *Adobe Flash ShourtCourse Series* (2010), Semarang.
- Sri Kusumadewi. *Artificial Intelligence, Graha Ilmu*, 2003
- Adi Nugroho, (2005), *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- Joey Lott and Robert Reinhardt, *Flash 8 ActionScript Bible Macromedia® Flash® 8*, Wiley Publishing, Inc, Indianapolis, 2006
- James English, *Training from the Source*, Macromedia, Berkeley, (2006)
- Wandah Wibawanto, Andi, (2005) *Membuat Game dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta.
- Warung flash, *Dasar Pemrograman Flash Game*. Tersedia:
<http://www.warungflash.com> [14 Februari 2011]
- Wijaya, Andi dan Andar Parulian.H, (2005) *Tip dan Trik membuat game Macromedia Flash dengan ActionScript*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- FN Jovan. 2007, *Panduan Praktis Membuat WEB dengan PHP untuk Pemula*, Jakarta, Media Kita.
- Ir. Ohan Juhana – Drs. M. Suratman. *Teknik Reparasi Vespa*, 2003
- Jack Febrian, 2005, *Menggunakan Internet*, Bandung, Informatika.
- MWilson. 2007, *Panduan Praktis Membuat Situs Pribadi & Template Blog*, Jakarta, Media Kita.
- Situs web : www.wikipedia.co.id