

ABSTRAK

Pembelajaran ketrampilan bagi anak usia dini pada dasarnya adalah sebuah upaya menanamkan beberapa kompetensi dasar kepada anak agar ketika dewasa kelak tidak lagi memiliki ketergantungan dengan orang di sekitarnya, sehingga ia sendiri mampu mengerjakannya tanpa bantuan orang lain. Hal-hal yang terkait dengan ketrampilan berfikir sosial-emosional, fisik-motorik, ketrampilan berbahasa, maupun ketrampilan berkesenian anak. Dengan demikian, sejak dini anak perlu diperkenalkan dan ditanami bekal-bekal ketrampilan yang dibutuhkannya. *Thinking Skill* (Keterampilan Berpikir) sangat diperlukan untuk anak karena dengan keterampilan tersebut anak dapat melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Dalam kenyataannya minat belajar anak saat proses belajar mengajar sedang berlangsung belum optimal. Proses pembelajaran yang terjadi saat ini yaitu bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain. Karena bermain adalah realisasi dari perkembangan diri dari kehidupan anak dapat tumbuh dan berkembang melalui berbagai kegiatan yang dilakukan anak pada waktu bermain dan melalui pengalaman anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya melalui bermain. Untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini agar kemampuan dan prestasi belajar meningkat, penulis tertarik untuk membuat aplikasi pembelajaran dari materi dasar hingga materi batas usia melalui permainan dan memanfaatkan teknologi era modern ini yang berbasis multimedia dengan tujuan proses belajar mengajar dapat berjalan aktif, efektif, dan menyenangkan.

Metodologi yang digunakan dalam pembangunan program ini adalah metode pengembangan multimedia. Aplikasi Pembelajaran ini berisi tentang pelajaran berpikir ketrampilan dengan 3 level dari usia dini atau 4 tahun sampai 10 tahun. Yang dilengkapi dengan atribut multimedia antara lain animasi, text, suara, dan gambar. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini dibangun dengan menggunakan, adobe flash CS 3.0, Adobe photoshop, CorelDraw 12 dan bahasa pemrograman *actionsript 2.0*

Aplikasi ini berbentuk permainan puzzle yang dibalik soal atau angka terdapat soal – soal. Pada aplikasi ini terdapat 3 level atau tingkatan pada permainan dan setiap level terdiri dari 21 soal permainan. Aplikasi ini dapat membantu orang tua dalam melatih anak-anak mengasah atau meningkatkan keterampilan berpikir anak.