

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah para guru dan murid untuk mengajar dan belajar pelajaran matematika. Perancangan ini mengangkat tema matematika SMK kelas XII yang merupakan materi kelas 12 SMK bidang Multimedia. Perancangan ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan *Adobe Illustrator*. Penelitian ini dilakukan di SMK Maitreyawira dengan subjek penelitian siswa SMK kelas 12. Cara pengambilan data, penulis akan langsung membuat kuisioner terdahulu. Dalam pengembangan ini penulis menggunakan *Adobe Flash* untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif Matematika dengan metode *drill and practice*. Dalam pengembangan media pembelajaran, diharapkan seluruh interaktif ini mampu menyampaikan dan membantu guru dan murid untuk mendapatkan informasi yang rumit secara langsung.

Kata kunci : *Aplikasi, Adobe Flash, Media Pembelajaran, Drill and Practice.*

ABSTRACT

This design aims to design an interactive learning media application as a learning medium that can make it easier for teachers and students to teach and learn Math lessons. This design raises the theme of math on Vocational high School class XII which is the material for class 12 Vocational high School in the field of Multimedia. This design uses Adobe Flash and Adobe Illustrator applications. This research was conducted at Maitreyawira Vocational High School with the research subjects of 12th grade Vocational High School students. How to collect data, the author will directly interview the teacher. In this development, the writer uses Adobe Flash to create an interactive Mathematics learning application using the drill and practice method. In developing learning media, it is hoped that all of these interactives will be able to convey and help teachers and students to get complex information directly.

Keywords: *Application, Adobe Flash, Learning Media, Drill and Practice.*