

ABSTRAK

Semakin berkembangnya teknologi komputer saat ini membuat anak-anak usia dini tertarik dengan dunia komputer. Saat ini anak-anak lebih tertarik untuk memainkan permainan yang ada di komputer dari pada harus belajar. Kebanyakan dari permainan-permainan yang ada tidak mendidik anak-anak untuk menjadi pintar. Karena banyak aplikasi yang tidak mendidik anak-anak, maka tercipta ide untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK yang dapat memandu anak-anak untuk bermain sambil belajar. Selain untuk mengajak anak-anak bermain sambil belajar, aplikasi ini juga berfungsi untuk melestarikan bahasa daerah.

Dalam pembuatan aplikasi ini ada empat bagian permainan, yaitu TK A semester 1, TK A semester 2, TK B semester 1, dan TK B semester 2. Pada proyek akhir ini penulis membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK A semester 2 berbasis *flash* saja. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Flash dan bahasa pemrograman Actionscript. *Software* Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar maupun animasi gambar vektor. Untuk pengoperasian Adobe Flash ini menggunakan bahasa pemrograman ActionScript. Dalam pembuatan aplikasi ini juga memiliki standar kompetensi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK A semester 2, yaitu anak mampu menyimak, berbicara, memiliki kosakata, dan mengenal simbol-simbol bahasa yang melambangkannya.

Dari pengujian Beta yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa dari 30 responden yang telah mencoba memainkan aplikasi pembelajaran bahasa sunda untuk murid TK A semester 2 sebanyak 22 orang atau sebesar 73% responden mengerti cara penggunaan aplikasi ini dan mengerti apa yang dimaksud dari setiap permainan yang ada dengan diberi arahan atau bimbingan terlebih dahulu. Kemudian dari 30 responden ada 23 responden atau sebesar 77% responden menjawab bahwa aplikasi ini menarik untuk dimainkan.

Kata Kunci : Adobe Flash, ActionScript, Standar Kompetensi Pengajaran Bahasa Sunda TK A Semester 2, Bahasa Sunda