

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat membuat anak usia dini tertarik dengan dunia komputer dan memainkan permainan yang ada di komputer dari pada harus belajar. Oleh sebab itu, terciptalah pemikiran bermain sambil belajar atau sering disebut *game education*. Permainan ini dapat mengembangkan potensi anak usia dini. Salah satu potensi yang harus di kembangkan pada anak usia dini adalah pengembangan bahasa. Bahasa yang di pakai seorang anak akan mencerminkan pikirannya. Oleh karena itu, proyek akhir ini membuat aplikasi *flash* untuk pembelajaran bahasa Sunda. Dalam pembuatan aplikasi ini ada empat level permainan, yaitu TK A semester satu, TK A semester dua, TK B semester satu, dan TK B semester dua, dimana penulis membuat aplikasi pada level TK B semester dua. Selain untuk mengajak anak-anak bermain sambil belajar, aplikasi ini juga berfungsi untuk melestarikan bahasa daerah.

Pada proyek akhir ini di buat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester dua berbasis *flash*. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Flash dengan bahasa pemrograman *Actionscript 2.0*. *Software* Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar maupun animasi gambar vektor. *Software* ini sudah di lengkapi dengan bahasa pemrograman *ActionScript*. Dengan adanya animasi dan *ActionScript* dapat membuat permainan atau proses pembelajaran lebih menarik karena adanya interaksi dari user yaitu anak usia dini. Pembuatan aplikasi ini mengikuti standar kompetensi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester dua yang ada, yaitu anak mampu menyimak, berbicara, memiliki kosakata, dan mengenal simbol-simbol bahasa yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Aplikasi ini berbasis *flash* dan di mainkan oleh anak usia dini khususnya murid TK B semester dua. Aplikasi ini mengikuti standart kompetensi 2010 dan di implementasikan dengan bahasa pemrograman *actionsript 2.0*. Standar kompetensi yang terpenuhi ialah 0.2.1.1 Menyimak bunyi suara atau bunyi bahasa yang di ucapkan guru, 0.2.2.1 Menyimak kata atau kalimat yang di ucapkan guru, 0.2.7.4 mengelompokkan kata yang sama, 0.2.8.1 mengikuti model dalam berperilaku ramah. Aplikasi ini dibuat semenarik dan semudah mungkin untuk di gunakan, dengan desain gambar dan animasi yang baik sehingga anak usia dini tertarik untuk menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa Sunda.

Kata kunci : Aplikasi, *ActionScript*, bahasa Sunda, murid TK B semester dua