

## **ABSTRAK**

*Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat berhitung anak pada saat ini dan kurangnya media pembelajaran interaktif terutama pengetahuan tentang teknik berhitung menggunakan metode jarimatika. Ilmu pengetahuan ini penting diajarkan bagi anak, agar anak – anak lebih mengerti cara berhitung menggunakan metode jarimatika sehingga anak – anak tersebut lebih pintar dalam berhitung. Agar anak tertarik belajar berhitung menggunakan metode jarimatika maka penulis membuat aplikasi berupa media pembelajaran berhitung menggunakan metode jarimatika dengan tampilan yang menarik. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong proses belajar. Multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Jarimatika singkatan dari jari dan matematika, adalah cara berhitung matematika untuk anak - anak dengan menggunakan jari tangan. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video, oleh sebab itu apabila media – media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.*

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Jarimatika, Multimedia*

## **ABSTRACT**

*The background of this thesis by the lack of interest of the child to count at this point and the lack of interactive learning media, especially the techniques Jarimatika counting method. This important science is taught to children, so that children - children better understand how to count using the method Jarimatika so the child - the child smarter in math. In order for children interested in learning to count using the method Jarimatika the authors make an application in the form of instructional media Jarimatika counting method with an attractive appearance. Learning media is a learning process tools that can be used to stimulate thoughts, feelings, concerns and abilities or skills of the learners so that buffer encourage learning. Multimedia is a new era in the world of modern information which has been growing rapidly in recent years. Jarimatika abbreviation of the finger and mathematics, is counting math for children - children with using your fingers. In general, multimedia is defined as any combination of text, images, graphic art, animation, sound and video, so if the media - the media are combined into a single unit of work that will produce an information that has value interactive communication is very high.*

**Keywords** : *Media Education, Jarimatika, Multimedia*