

# **APLIKASI PAKET BELAJAR UNTUK ANAK 5 TAHUN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

**KIKI PUSPO ARIANTY, DEASY INDAYATI, SKOM, MMSI**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci :

Abstraksi :

Pendidikan pada anak harus dimulai sejak usia dini, karena daya pikir anak sangat optimal yaitu dimulai pada usia 1-5 tahun. Selain daya pikir anak didapat melalui makanan dan nutrisi yang tepat. Hal lain yang mendukung daya pikir terhadap seorang anak adalah melalui proses pembelajaran yang tepat atau pendidikan secara formal. Namun kendala yang sering dihadapi oleh para orang tua adalah pada umumnya anak-anak lebih senang bermain daripada belajar. Hal yang harus dilakukan oleh para orang tua adalah bagaimana menerapkan suatu proses belajar tetapi juga ada unsur bermain yang disisipkan ke dalam proses tersebut. Tujuan dari paket belajar anak adalah agar anak dapat belajar melalui suatu aplikasi interaktif yang disertai dengan gambar-gambar yang menarik minat mereka sehingga mereka dapat dengan cepat menyerap materi dan informasi yang ingin disampaikan. Paket belajar anak merupakan suatu paket belajar pengenalan awal terhadap anak yang meliputi pengenalan warna, pengenalan bentuk, dan cara berhitung yang juga disertai dengan contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan anak dapat lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran tersebut tanpa merasa bosan karena aplikasi dibuat semenarik mungkin dan mudah untuk dipahami.