

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN UNTUK ANAK - ANAKSEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX DALAM BENTUKCD INTERAKTIF

LINA, IDA ASTUTI, SKOM, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swish

Abstraksi :

Dalam pembelajaran bahasa mandarin, anak-anak diharapkan mampu mengucapkan setiap kosakata dengan baik dan benar agar mampu berkomunikasi dalam bahasa mandarin. Buku yang merupakan sarana penunjang dalam proses pembelajaran bahasa mandarin bagi anak-anak dirasakan kurang efektif dan efisien. Dalam pembelajaran bahasa mandarin, hal utama yang harus diperhatikan adalah HAN YU PIN YIN yang merupakan cara pengucapan yang baik dan benar sesuai dengan tinggi rendahnya nada baca. Hal tersebut dirasakan akan menambah kesulitan bagi anak-anak. Hal ini menjadikan ide bagi penulis untuk membuat suatu aplikasi yang dapat membantu anak-anak agar bisa memahami pengenalan dasar-dasar bahasa Mandarin lebih interaktif dengan menggunakan komputer. Didalam program ini selain gambar yang dinamis, disertai pula animasi yang menggunakan musik dan efek suara yang mempermudah pemahaman anak. Aplikasi ini terdiri dari 4 halaman yaitu halaman opening menu yang terdiri dari pintu 1, pintu 2, pintu 3, pengenalan binatang, pengenalan angka, dan penutup. Pada halaman opening berisikan image pintu dan teks-teks yang ditampilkan secara animasi disertai sebuah irama lagu yang sangat mendukung. Halaman pengenalan binatang berisi teks animasi dan gambar-gambar binatang, yang berjumlah enam binatang yang disusun secara acak dengan keterangan di atas masing-masing gambar. Halaman pengenalan angka berisikan teks animasi dan gambar-gambar angka yang disusun setengah lingkaran dari angka satu sampai angka sepuluh. Halaman penutup merupakan halaman terakhir dari aplikasi ini yang berisi teks animasi. Teks yang berupa animasi dengan efek sorot lampu dan fade in-fade out. Tujuan utama penulis adalah untuk menyediakan sarana pembelajaran pendidikan bahasa yang lebih inovatif dan interaktif dibandingkan media yang telah ada saat ini sehingga dapat membantu anak-anak untuk lebih memahami Bahasa

Mandarin dengan baik dan benar. Dalam penulisan ilmiah ini penulis menggunakan program aplikasi Swish Max yang sudah dikenal sebagai program aplikasi pembuat animasi dan juga dengan menggunakan software lain seperti Adobe Photoshop untuk mengedit gambar-gambar yang penulis peroleh dari berbagai media.