

APLIKASI PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN SAYUR-SAYURAN, BUAH-BUAHAN DAN HEWAN UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 2 SAMPAI 5 TAHUN

Pangesty Jayanti, IHSAN JATNIKA, ST, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : aplikasi multimedia

Abstraksi :

Salah satu metode pembelajaran yang paling praktis dan efektif, dan mungkin akan berdampak baik pada anak adalah dengan menggunakan metode multimedia, karena metode multimedia ini mempunyai kemampuan untuk menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara, grafis, serta interaktifitas. Dengan menggunakan metode ini, anak usia 2 sampai 5 tahun dapat dengan mudah berinteraksi langsung dengan pengenalan pengetahuan, sehingga anak-anak akan lebih tertarik untuk mengetahui isi dari aplikasi multimedia yang merupakan perantara dari ilmu yang disampaikan. Karena itu, penulis berkeinginan untuk membuat aplikasi pengenalan sayur-sayuran, buah-buahan dan hewan untuk usia 2 sampai 5 tahun. Aplikasi ini berisi informasi mengenai pengenalan sayur-sayuran, buahbuahan dan hewan mulai dari bentuk, suara sampai dengan manfaat vitamin yang berada didalam sayur-sayuran, buah-buahan dan hewan. Aplikasi ini dibuat dengan Macromedia Director 8.5 dan Photoshop CS untuk memberi tampilan yang menarik serta efek suara yang beragam. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran mengenai pengenalan sayur-sayuran, buah-buahan dan hewan untuk usia 2 sampai 5.