

APLIKASI BIMBINGAN BELAJAR UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DENGANSWISH V2.0

WIWIT SETYANI, DIANA TRI SUSETIANINGTIAS,SKOM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swish

Abstraksi :

Dunia pendidikan kini semakin maju pesat, orang tua sekarang ini semakin selektif terhadap pemilihan mutu pendidikan bagi putra-putrinya. Teknologi dibidang pendidikan kini dituntut menghasilkan generasi yang pandai dan berakhlak. Cara belajar sambil bermain yang sangat sering kita dengar adalah salah satu dari berbagai macam teknik pembelajaran . Metode cara pembelajaran yang biasa-biasa saja dapat membuat para anak-anak menjadi bosan dan malas belajar, dengan menggunakan metode sistem komputer yang mulai sering didengar disertai dengan animasi-animasi gambar, suara-suara yang dapat menarik perhatian khususnya anak-anak serta dapat menambah minat belajar. Dengan menggunakan aplikasi Swish V2.0, diharapkan dapat membantu cara belajar para anak-anak khususnya para murid Taman kanak-kanak untuk lebih mengenal huruf-huruf hijaiyah dan angka-angka arab dengan cepat.