

MENGENAL BINATANG DAN MAKANANNYA UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

Eldi Maqfira, Yuli Maharetta, SKom., MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Di era teknologi, pengenalan komputer kepada anak-anak menjadi hal yang sangat penting. Sudah menjadi kenyataan dan tidak dapat dipungkiri bahwa komputer mempunyai peranan penting di dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Sekarang ini mutu pendidikan tidak tergantung dari pelajaran di sekolah saja, rasa keingintahuan anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan ada kecenderungan ingin mencoba hal tersebut, pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat. Kemampuan reseptif mendengarkan atau menyimak, terkait dalam pelajaran berbicara, membaca dan wacana yang mencakup apresiasi sastra, sangat perlu mendapat perhatian khususnya dalam mendidik anak-anak. Penulisan ilmiah ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan anak umur 3 sampai 5 tahun, khususnya siswa Taman Kanak-Kanak dapat mengenal binatang dan makanannya. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membuat anak sedini mungkin mengenal dan menggunakan komputer. Dalam penulisan ilmiah ini penulis menggunakan program aplikasi Macromedia Flash 8 yang sudah dikenal sebagai program aplikasi pembuat animasi. Metode yang digunakan penulis yaitu dengan menggunakan Studi Lapangan yang dilakukan melalui uji coba penggunaan aplikasi yang sudah dibuat kepada kalangan guru TK maupun anak-anak umur 3 sampai 5 tahun yang penulis tentukan dan Studi Pustaka yang diambil dari beberapa buku dan CD Encarta Encyclopedia Deluxe 2005.