

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

Muhamad Fadilah Al habsy, Ir.Anita Wasutiningsih, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2009

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Penulisan ilmiah ini menjelaskan pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan macromedia flash yaitu aplikasi pembelajaran mengenal angka menggunakan macromedia flash yang secara keseluruhannya dalam pembuatan aplikasi ini. Dilain sisi penulis melihat bahwa anak-anak adalah calon generasi penerus bangsa. Mereka nantinya akan menggantikan peran dan melanjutkan tugas-tugas pendahulunya. Dan bukan hanya itu saja, diharapkan setiap generasi harus lebih baik dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu penulis melihat perlunya pendidikan anak dari sedini mungkin dalam melatih ketrampilan dan menambah pengetahuan mereka. Penulis mengharapkan apa yang didapat oleh mereka harus lebih baik dari apa yang pernah penulis dapatkan sewaktu penulis anak-anak. Sebagai contoh, dalam belajar mengenal huruf dan angka biasanya melihat dari buku atau papan tulis tapi sekarang dengan adanya komputer maka kita dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif didalam dunia pendidikan. Banyak kelebihan dan manfaat yang didapatkan dengan menggunakan komputer didalam pendidikan anak. Seperti yang penulis coba buat didalam program ini dimana penulis mencoba memberikan alternatif lain bagi orang tua atau kalangan pengajar dalam mengajarkan mengenal huruf dan angka dengan media komputer. Gambar yang ditampilkan dapat lebih dinamis dengan menggunakan animasi dan dapat lebih interaktif karena didalam program ini anak mulai diperkenalkan dengan penekanan tombol-tombol huruf dan angka yang ada pada keyboard dan penggunaan mouse.