

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELEJARAN MENGENALA
HEWAN DARAT, UDARADAN LAUT UNTUK ANAK-ANAK
USIA3 SAMPAUI 5 TAHUN
MENGUNAKANMACROMEDIA FLASH MX**

NENENG HASANAH, RIYANTI S

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia

Abstraksi :

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi. Dimana teks, gambar, animasi, suara diastukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dna disajikan baik secara linier maupun interaktif. Lahirnya teknologi ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi elektronik, komputer dan perangkat lunak. Komputer dapat pula digunakan sebagai pembelajaran anak-anak. Aplikasi pengenalan Hewan dibuat dengan program Macromedia Flash MX, karena aplikasi yang dibuat dipenuhi dengan animasi. Dalam aplikasi ini terdapat pembelajaran pengenalan hewan serta soal latihan. Tujuan dari pembuatan apliaksi pembelajaran mengenal Hewan darat, udara dan laut untuk anak-anak yang berusia 3 sampai 5 tahun adalah untuk mempermudah anak dalam, pembelajaran dengan cara interactive dan menyenangkan. Disisi lain penulis melihat bahwa mengenal Hewan Darat, Udara dan Laut sangat bermanfaat bagi anak-anak. Semoga dengan dibuat aplikasi ini dapat mepermudah anak-anak untuk belajar mengetahui nama Hewan serta dapat membedakannya. Dapat disimpulkan bahwa program apliaksi ini dapat menarik minat belajar anak, terbukti dengan jumlah responden 20 orang didapatkan nilai 452, yaitu diantara kuartil 2 dan 3. Sehingga menunjukkan bahwa apliaksi ini membantu pembelajaran anak-anak dalam membedakan jenis Hewan berdasarkan gambar dan suara