

MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA BUAH DAN NAMA HEWAN UNTUK ANAK USIA 5 7 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

RIZKA NANDA PUTRIANA, Yuniani, SKom, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia flash mx

Abstraksi :

Modul pembelajaran interaktif ini digunakan sebagai sarana bagi anak-anak yang telah berusia 5-7 tahun untuk dapat mengenal bermacam-macam buah dan hewan yang ada disekitar mereka. Dalam penulisan ini penulis menggunakan Macromedia Flash MX. Program ini sangat mendukung pembuatan animasi, teks, suara, dan mendukung format pembuatan program exe. Selain itu penulis juga menggunakan alat pendukung lainnya yaitu adobe photosop CS. Proses pembuatan modul pembelajaran interaktif ini dibagi menjadi beberapa tahap. Tahapan ini dikerjakan secara berurutan sesuai dengan prosedur untuk mempermudah dalam pembuatan modul pembelajaran. Tahap-tahap pembuatan modul mulai dari struktur navigasi, storyboard, pengaturan gambar, pembuatan animasi, pengaturan suara sampai dengan tahap pengujian yaitu melakukan kegiatan langsung pada anak-anak usia 5-7 tahun. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian atau minat belajar pada anak, karena 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.