

MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ALPHABET DAN TOMBOL KEYBOARD UNTUK ANAK USA 4-7 TAHUN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004 DAN SWIFT 3D

TEJO ANDRIASTONO, YENI SETIANI, SKom., MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Modul pembelajaran interaktif ini digunakan sebagai sarana bagi anak-anak yang telah berusia 4-7 tahun untuk dapat lebih mengenal huruf-huruf alphabet sekaligus dapat mengetahui letak tombol-tombol tersebut pada keyboard. dalam penulisan ini menggunakan Macromedia Flash Mx dan Swift 3D. Aplikasi ini sangat mendukung pembuatan animasi, teks, suara, dan mendukung format pembuatan file .exe. Proses pembuatan modul pembelajaran interaktif ini dibagi menjadi beberapa tahap. Tahapan ini dikerjakan secara berurutan sesuai dengan prosedur untuk mempermudah dalam proses pembuatannya. Tahap-tahap pembuatan modul ini dimulai dari struktur navigasi, rancangan tampilan, pengaturan gambar, pembuatan animasi, pengaturan suara sampai dengan tahap pengujian yaitu melakukan pengujian langsung pada anak-anak usia 4-7 tahun. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan minat belajar pada anak terutama dalam bidang teknologi dan komputer, karena penulis melihat bahwa anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Mereka yang nantinya akan menggantikan peran dan tugas-tugas pendahulunya. Dan bukan hanya itu saja, diharapkan setiap generasi harus lebih baik dari generasi pendahulunya. Oleh karena itu penulis melihat perlunya pendidikan anak dari sedini mungkin dalam melatih keterampilan dan menambah pengetahuan mereka.