

APLIKASI PANDUAN BELAJAR MENGENAL BILANGAN DAN HURUF DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

Dini Rachmawati, Edi Sukirman, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia

Abstraksi :

Anak-anak sangat menyukai hal-hal yang menarik perhatian mereka, misalkan kartun atau sesuatu yang mencolok (penuh dengan warna). Oleh sebab itu dalam memperkenalkan sesuatu, alangkah baiknya jika dibuat dalam konsep yang mampu membuat mereka tertarik untuk mengetahuinya bahkan mempelajarinya. Selama ini proses belajar Dalam mengenal bilangan dan huruf yang dilakukan oleh para guru atau orang tua masih sangat sederhana yaitu dengan menggunakan alat peraga. Seiring berjalannya waktu cara seperti ini tampaknya mulai kurang efisien . Oleh karena itu diperlukan suasana yang baru dalam cara belajarnya, sehingga mereka tidak akan merasa jenuh dan bosan. Tujuan dari penulisan ilmiah ini adalah untuk membantu anak-anak dalam mengenal bilangan, huruf dan perhitungan sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Dengan pembuatan Aplikasi Panduan Belajar Mengenal Bilangan dan Huruf Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX sangat bermanfaat untuk anak-anak usia 3-5 tahun terutama untuk menambah minat anak-anak dalam belajar serta menambah kemampuan anak-anak dalam menggunakan komputer