

APLIKASI PENGENALAN HURUF DAN ANGKA UNTUK BAYI USIA 2 SAMPAI 3 TAHUN DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

REZA DESLY PERDANA, REVIDA IRIANA, SKOM, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Dunia pendidikan pun mulai maju pesat, orang tua sekarang ini semakin selektif terhadap mutu pendidikan kepada putra dan putrinya. Di dalam memperkenalkan huruf dan angka bagi batita usia 2 sampai dengan 3 tahun diperlukan perhatian yang lebih dari orang tua untuk membantu menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan batita, dikarenakan kemampuan batita berbeda-beda cara tanggapnya, disamping itu pembelajaran yang didapat batita dirasa kurang begitu efektif, untuk itulah dibuat program aplikasi interaktif yang berisikan informasi mengenai pengenalan huruf yang diberi efek-efek yang menarik seperti suara dan animasi gerak. Dengan kemajuan teknologi, mencoba dalam meningkatkan minat belajar serta meningkatkan daya ingat batita dengan membuat sebuah aplikasi sederhana panduan belajar mengenal Huruf dan Angka untuk Bayi usia 2 sampai dengan 3 tahun dengan menggunakan Macromedia Flash MX. Selama ini batita dan balita dalam menjalani proses mengenal angka 1 sampai dengan 10 dan huruf A sampai dengan Z biasanya melalui kegiatan non formal, dalam artian tidak melalui bangku sekolah dikarenakan belum memenuhi standar umur untuk masuk ke bangku sekolah. Batita dan balita akan mengenal angka dan huruf biasanya melalui benda disekitarnya atau dari mainan yang biasa mereka mainkan. Aplikasi ini dapat dijalankan disegala jenis platform dan system operasi seperti windows, linux dan macintosh. Komputer yang akan digunakan aplikasi ini cukup menginstall flash player minimal versi 6.