

APLIKASI PEMBELAJARAN PETA JAKARTA MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

Bintang Nilandra Poetri, LULU CHAERANI M,SKOM.,MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Dunia anak ialah dunia bermain dan penuh dengan imajinasi. Biasanya seorang anak sangat menyenangi hal-hal yang menarik perhatian mereka. Misalnya 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. Hal ini dapat diterapkan pada metode belajar mereka, sehingga mereka tidak akan merasa jenuh atau bosan. Sebagai contoh penyampaian dalam pelajaran mengenal wilayah biasanya para guru sekolah dasar menggunakan alat peraga atau buku dalam mengajar murid-muridnya. Penyampaian materi pelajaran dengan cara ini berkesan kaku dan memiliki kekurangan di samping banyak kelebihanannya. Karena itu penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran peta Jakarta dengan mudah menggunakan Macromedia Flash Mx. Aplikasi ini dikhususkan untuk anak usia sekolah dasar dimana aplikasi ini terbagi menjadi beberapa materi profil Jakarta, museum dan tempat pariwisata yang di sertai dengan latihan untuk menguji kemampuan penggunaannya. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenal wilayah Jakarta dengan mudah sekaligus untuk mengenalkan teknologi komputer sejak dini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode studi pustaka.