

APLIKASI CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN BANGUN RUANG UNTUK TINGKAT SMP DENGAN MENGGUNAKAN SWiSH V2.0

ELA NOVA HAYATI, IR. TETY ELIDA SIREGAR

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swish

Abstraksi :

Berangkat dari adanya kenyataan bahwa matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan rumit bahkan menjemukan, padahal tidaklah demikian. Matematika itu mengasyikkan asalkan kita mempunyai cara yang tepat untuk mempelajarinya. Penerapan cara belajar yang interaktif sangat berguna untuk memotivasi dan memacu kreatifitas serta pola pikir seseorang agar lebih maju dan berkembang. Kemajuan teknologi komputer yang begitu pesat, didukung oleh kemajuan teknologi informasi dewasa ini, sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar dengan cara menggunakan paket-paket CD interaktif pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini, perangkat lunak komputer digunakan untuk membuat program belajar-mengajar yang memungkinkan dilaksanakannya berbagai kegiatan, seperti presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi dan latihan-latihan. CD interaktif ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses belajar-mengajar tanpa merasa jenuh atau bosan. CD interkatif ini berisikan tentang bangun ruang yang meliputi kubus, balok, prisma, limas, kerucut, tabung, bola, disertai dengan teori, rumus, contoh soal, latihan dan pembahasan berikut dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Sekarang banyak program-program alternatif untuk membuat animasi Flash selain program animasi dan multimedia dari Macromedia sendiri. Salah satu perangkat lunak yang mudah digunakan adalah SWiSH. SWiSH adalah perangkat lunak (software) yang bisa membuat animasi tanpa harus menggunakan flash, karena SWiSH itu sendiri memiliki 150 efek-efek yang siap digunakan.