

APLIKASI PEMBELAJARAN IPA MATERI PENGENALAN BAGIAN UTAMA PADA HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK KELAS 2 SD BERBASIS ANDROID

(SCIENCE LEARNING APPLICATION MATERIAL INTRODUCTION TO THE MAIN PARTS OF ANIMAL AND PLANTS FOR ANDROID BASED 2 SD)

Rinda Septianingrum
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
rindaseptia786@gmail.com

ABSTRACT

Every creature has a different main part and has different interesting characteristics to learn especially in the main parts of every creature that exists, how they reproduce and survive. In general, childrens have been introduced to the material when they are in elementary school, but most of them feel bored with the way the material is delivered, which only relies on books and teacher explanations in class which are often monotonous. Based on these problems, the application is made equipped with practice questions to facilitate the learning process that will be carried out, and can stimulate the brain to imagine and practice creativity. This learning tool can be done using a device on an android smartphone to make it easier for children to recognize the main parts of animals and plants. Application design is built with Adobe Flash CS6 using a flowchart. The research method is to collect this data by observing direct objects and literature studies from various sources, while the system development method used is the method of developing Multimedia Luther (2003) in Munir. The purpose of this Final Project is to provide a solution to the problem by utilizing the sophistication of technology now, the results of the study of the application of learning the introduction of the main parts for animals and plants can run in various devices on Android smartphones. The introduction and tracking system of the main parts for animals and plants is suitable for introducing creative types of animals and plants to children.

Keywords: Adobe Flash CS6, Main Parts of Animals and Plants, Android, Application Program

ABSTRAK

Setiap makhluk mempunyai bagian utama yang berbeda-beda dan mempunyai karakteristik yang berbeda serta menarik untuk dipelajari terutama pada bagian utama setiap makhluk yang ada, bagaimana mereka berkembangbiak dan bertahan hidup. Pada umumnya anak-anak telah diperkenalkan tentang materi tersebut saat mereka berada dibangku Sekolah Dasar, namun kebanyakan dari mereka merasa bosan akan cara penyampaian materi tersebut yang hanya berpacu pada buku dan penjelasan guru dikelas yang sering bersifat monoton. Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatnya aplikasi yang dilengkapi dengan latihan soal untuk mempermudah proses pembelajaran yang akan dilakukan, serta dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Sarana pembelajaran ini dapat dilakukan menggunakan perangkat pada *smartphone android* untuk mempermudah anak-anak dalam mengenal bagian utama pada hewan dan tumbuhan. perancangan aplikasi dibangun dengan *Adobe Flash CS6* dengan menggunakan *flowchart*. Metode penelitian yang dilakukan adalah mengumpulkan data ini dengan mengamati objek langsung serta studi kepustakaan dari berbagai sumber, sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan Multimedia Luther (2003) dalam Munir. Tujuan Tugas Akhir ini adalah memberi solusi dari masalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sekarang, Hasil penelitian dari aplikasi pembelajaran pengenalan bagian utama untuk hewan dan tumbuhan ini dapat berjalan diberbagai perangkat *smartphone android*. Sistem pengenalan dan pembelajaran bagian utama untuk hewan dan tumbuhan cocok untuk mengenalkan jenis hewan dan tumbuhan pada anak secara kreatif

Kata Kunci: Adobe Flash CS6, Bagian Utama Pada Hewan Dan Tumbuhan, Android, Program Aplikasi