

**MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ANDROID PADA SD
NEGERI 1 KARANGPASAR**
(*MEDIA LEARNING OF NATURAL SCIENCES BASED ON ANDROID AT SD NEGERI 1
KARANGPASAR*)

Adi Mulia Prasetya
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
kedunsan@gmail.com

ABSTRACT

In general, children have been introduced to ecosystem material well when they were in class, but most of them feel bored with the way the material is delivered which is only based on books and teacher explanations in class which are often monotonous. Based on these problems, the writer will make an application that is equipped with practice questions to simplify the learning process to be carried out, and can stimulate the brain to imagine and train creativity. This learning facility can be done using a device on an Android smartphone to make it easier for children to get to know the Android-based ecosystem. The application design is built using Unity with Flowchart and Storyboard. The research method used is to collect this data by observing direct objects and literature study from various sources. While the system development method used is Multimedia Luther. The purpose of this final project is to provide solutions to problems by utilizing the sophistication of current technology. The results of research from this android based learning ecosystem application can run on various android smartphone devices. The Android-based ecosystem recognition and learning system is suitable for introducing the ecosystem to children in a creative, easy and fun way.

Keywords : Application Programs, Unity, Media, Learning, Android

ABSTRAK

Pada umumnya anak-anak telah diperkenalkan tentang materi ekosistem dengan baik saat mereka berada dikelas, 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 penulis akan membuat 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 ekosistem berbasis *android*. Perancangan aplikasi dibangun menggunakan *Unity* dengan *Flowchart* dan *Storyboard*. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengamati objek langsung serta studi kepustakaan dari berbagai sumber. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Multimedia Luther*. Tujuan Penelitian ini adalah memberi solusi dari masalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sekarang, Hasil penelitian dari aplikasi pembelajaran ekosistem berbasis *android* ini dapat berjalan diberbagai perangkat *smartphone android*. Sistem pengenalan dan pembelajaran ekosistem berbasis *android* cocok untuk mengenalkan ekosistem pada anak secara kreatif, mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci : Program Aplikasi, Unity, Media, Pembelajaran, Android