

Membangun Aplikasi M-Learning Biologi Kelas XI Materi Alat Indra Manusia

BASKORO BOWOLEKSONO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : basiorick@rocketmail.com

ABSTRAK

Kepemilikan telepon genggam di Indonesia meningkat 3 kali lipat dibandingkan tahun 2008 dan sebagian besar lebih di dominasi dari anak-anak yang berumur 10 tahun hingga remaja umur 25 tahun.

Dalam pendidikan siswa sering mendapat kendala dalam belajar karena kurangnya sarana pendukung. Dari perkembangan tersebut maka dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran melalui telepon genggam yang disebut dengan mobile learning (M-learning).

Pembelajaran ini dikembangkan dengan metode waterfall yang kemudian di buat menggunakan Macromedia Flash 8 ActionScript 2.0 dan Adobe Photoshop CS4 , Cool Edit Pro , dan Corel draw 11 sebagai software pelengkap. Pembelajaran ini dapat menyampaikan materi dengan tambahan animasi untuk memperjelas dan juga kumpulan soal untuk latihan.

Kata Kunci : learning media, human sense

Construct a Biology Mobile Learning Application of Human Sensory for Eleventh Grade

BASKORO BOWOLEKSONO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : basiorick@rocketmail.com

ABSTRACT

With progress development period, technology are thing develop rapid in our life especially gadget tool that we called handphone. The owned handphone in Indonesia increase until there fold with compare in 2008 and a large scale dominate from children to revolve te years old until teenagers 25 years old. With that developmental, learning process expectation with good quality not be depend on manual teacher skill, but professionalism teaching with help use tools so that obtained satisfy result in to send that matter. Animation, visualitation learned, writer have the hope will be easier learned with student and created new learn situation. Learned have direction to make mobile learned media human sense so that student understand in human sense matery so that increase learn value.

To make this learned media, writer use waterfall method. The author using macromedia flash 8 action script 2.0 , and Adobe Photoshop CS4, Cool Edit Pro,and Corel Draw 11 as a complementary software.

Keyword : learning media, human sense