

## **Rancang Bangun Model Praktikum Pencernaan Hewan Amfibi Berbasis Mobile Learning**

**ARDIANSYAH AL TAQWA**

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

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

*Email : [ansyah.el@hotmail.com](mailto:ansyah.el@hotmail.com)*

### **ABSTRAK**

Latar belakang dalam pembuatan aplikasi pembelajaran praktikum mata pelajaran biologi pada pokok bahasan pencernaan hewan amfibi ini, didasarkan atas keprihatinan bahwa semakin banyaknya penggunaan makhluk hidup seperti katak yang digunakan sebagai bahan praktikum di sekolah tingkat menengah atas. Apabila ini dilakukan secara terus menerus, dapat mempengaruhi ekosistem yang ada. Dan praktikum yang bagi sebagian siswa dianggap menyenangkan juga memberikan efek sebaliknya pada beberapa siswa yang beranggapan adanya unsur pembunuhan makhluk hidup dalam melakukan praktikum tersebut. Aplikasi pembelajaran biologi ini dibuat guna membantu sistem pembelajaran praktikum yang ada sekarang. Dengan menggunakan metode visualisasi yang lebih cepat dapat dimengerti dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata dan gambar statis, aplikasi pembelajaran praktikum ini diharapkan mampu untuk memvisualisasikan materi yang ada dalam mata pelajaran biologi, khususnya materi tentang pencernaan hewan amfibi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran praktikum ini, yaitu model pengembangan multimedia yang meliputi konsep, perancangan (design), material collecting, perakitan (assembly), pengujian, dan distribusi. Hasil akhir dari pembuatan aplikasi pembelajaran praktikum ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran "Mobile Biologi" berbasis mobile, yang mengangkat materi seputar pencernaan hewan amfibi. Yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dimana saja, kapan saja secara mandiri tanpa tergantung keberadaan pengajar, dan ikut serta dalam menjaga ekosistem yang ada.

**Kata Kunci** : Aplikasi Pembelajaran, Praktikum Biologi, Mobile Learning, Pencernaan Hewan Amfibi

## **Architecture Model of Mobile Learning about Amphibi Digestive System**

**ARDIANSYAH AL TAQWA**

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

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

*Email : [ansyah.el@hotmail.com](mailto:ansyah.el@hotmail.com)*

### **ABSTRACT**

Background in making learning practical applications of biological subjects on the subject of digestion of amphibi animals, is based on concerns that the increasing use of living creatures such as frogs are used as a practicum at the secondary level schools. If this is done continuously, may affect the existing ecosystems. And practice that is considered fun for some students also gave the opposite effect on some students who think there is an element in the killing of living things perform the lab. Application of biological learning is designed to assist the learning lab system available today. By using a faster method of visualization can be understood as opposed to just using words and static images, learning practical application is expected to be able to visualize the material in biological subjects, especially the matter of digestion of amphibi animals. System development method used in this lab learning application development, multimedia development model which includes concept, design (design), collecting material, manufacturing (assembly), testing, and distribution. The end result of making practical application of this learning is a learning application "Mobile Biology" mobile-based, that elevates the material surrounding the digestive tract of amphibi animals. That enable learners to learn anywhere, anytime on their own without depending on the presence of teachers, and participate in maintaining the existing ecosystem.

**Keyword** : Aplikasi Pembelajaran, Praktikum Biologi, Mobile Learning, Pencernaan Hewan Amfibi