

APLIKASI MOBILE PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN UNTUK KELAS 6

ARY WICAKSONO

(Pembimbing : Arry Maulana Syarif, S.S, M.Kom)

Teknik Informatika - D3, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 122201302351@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu Multimedia linear dan Multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif. Selain itu agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton, salah satunya dalam mata pelajaran IPA kelas 6 pada bab perkembangbiakan hewan. Agar siswa dapat menemukan cara baru dalam belajar dengan mata pelajaran tersebut, maka dengan adanya aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar mengajar. Tahap yang dilakukan untuk merancang aplikasi pembelajaran interaktif adalah melakukan kegiatan pengumpulan data berupa materi IPA kelas 6 bab perkembangbiakan hewan, dengan menggunakan software pendukung Adobe Flash CS6. Hasil yang akan diperoleh dari aplikasi pembelajaran interaktif perkembangbiakan hewan berbasis mobile adalah dapat mempermudah proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Perkembangbiakan hewan, Media, Pembelajaran, Interaktif

MOBILE APPLICATION PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN FOR 6 GRADE

ARY WICAKSONO

(Lecturer : Arry Maulana Syarif, S.S, M.Kom)

*Diploma of Informatics Engineering - D3, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 122201302351@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Multimedia is divided into two categories: linear multimedia and interactive multimedia. Linear Multimedia is a multimedia that is not equipped with any control device that can be operated by the user. Multimedia is running sequential (sequential), for example: TV and movies. Interactive multimedia is a multimedia equipped with a controller that can be operated by the user, so the user can choose what you want for the next process. Examples of interactive multimedia are: Application games and interactive CD. Besides that the learning process does not seem monotonous, one of them in science class in chapter 6 animal breeding .Agar students can find new ways of learning with such subjects, then with this application aims to facilitate the learning process and improve the efficiency of learning teach. Phase committed to designing interactive learning applications is to conduct data collection in the form of materials science grade 6 chapters animal breeding, using sofeware support Adobe Flash CS6. The results will be obtained from animal breeding interactive learning applications based on mobile are able to facilitate the learning process.

Keyword : Animal breeding , Media , Learning , Interactive