

BAHAN AJAR PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA BERBASIS MULTIMEDIA DI KELAS 5 SDN MEKARMUKTI 1

Jajang Supriatna¹, Widi Nurjaman², Nanda Mohammad Fierza³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: jajang@student.upi.edu¹, widinurjaman@upi.edu², nandamohfier@upi.edu³

Received : Januari 2022

Reviewed : Januari 2022

Accepted : Januari 2022

Published : Januari 2022

ABSTRACT

Education in the 21st century begins to integrate skills, knowledge, skills and attitudes, as well as mastery of information and communication technology. Innovative learning models and teaching materials such as multimedia-based learning systems play a very important role in the development of children's education. In accordance with these needs, this study aims to design a learning media about animal grouping for students in elementary schools that is interactive as well as a display that can attract students so that it can increase students' enthusiasm for learning and understanding efficiently. Provide learning media about the introduction of animal groupings with animation and animal cartoon characters making it easier for children to learn natural sciences, especially the introduction of various types of animals. This study uses a multimedia development methodology. The multimedia method according to Luther & Sutopo consists of several stages, the first stage is the concept, this stage determines the learning objectives, user identification, application concepts and devices used. The second stage is design, this stage is carried out by designing pages, storyboards and navigation structures. The third stage is collecting material, this stage collects the materials needed in making the program. The fourth stage is assembly, in that stage the application begins to be made according to the design in the second stage and combines it with the materials that have been collected in the third stage. The fifth stage is testing, at this stage testing is carried out by application makers and users. The sixth stage is distribution, the last stage the application is saved to the storage media. The application of learning media for the introduction of animal grouping is made as attractive as possible by prioritizing visual uniqueness with animation and the addition of video features. The application of learning media for the introduction of animal grouping is made with materials that are in accordance with the competencies and learning materials

Keywords: application, learning, efficient, multimedia

ABSTRAK

Pendidikan di abad 21 mulai mengintegrasikan antara kecakapan, pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Model pembelajaran serta bahan ajar yang inovatif seperti sistem pembelajaran berbasis multimedia sangat berperan dalam pengembangan pendidikan anak-anak. Sesuai dengan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran mengenal pengelompokan hewan untuk siswa di sekolah dasar yang interaktif juga tampilan yang bisa menarik siswa sehingga mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa secara efisien. Menyediakan media pembelajaran tentang pengenalan pengelompokan hewan dengan animasi dan karakter kartun hewan sehingga memudahkan anak dalam belajar ilmu pengetahuan alam khususnya pengenalan berbagai jenis hewan. Penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan multimedia. Metode multimedia menurut Luther & Sutopo ini terdiri dari beberapa tahapan, Tahap yang pertama yaitu concept, tahap ini menentukan tujuan pembelajaran, identifikasi pengguna, konsep aplikasi dan perangkat yang digunakan. Tahap yang kedua yaitu design, tahap ini dilakukan perancangan page, storyboard dan struktur navigasi. Tahap ketiga yaitu material collecting, tahap tersebut melakukan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan program. Tahap keempat yaitu assembly, dalam tahap tersebut aplikasi mulai dibuat sesuai

perancangan pada tahap kedua dan menggabungkannya dengan bahan yang telah dikumpulkan pada tahap ketiga. Tahap kelima yaitu testing, pada tahap tersebut dilakukan pengujian yang dilakukan oleh pembuat dan pengguna aplikasi. Tahap keenam yaitu distribution, tahap terakhir aplikasi disimpan ke media penyimpanan. Aplikasi media pembelajaran pengenalan pengelompokan hewan ini dibuat semenarik mungkin dengan mengutamakan keunikan visual dengan animasi dan penambahan fitur video. Aplikasi media pembelajaran pengenalan pengelompokan hewan dibuat dengan materi yang sesuai dengan kompetensi dan materi pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi, pembelajaran, efisien, multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pendidikan dilakukan bukan hanya untuk memberikan suatu ilmu pengetahuan (*Transfer of Knowledge*) melainkan lebih kepada pembentukan karakter atau transfer normatif (*Transfer of Values*). Pendidikan adalah bagian terpenting bagi kehidupan manusia bahkan dapat di katakan bahwa manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa di berikan Pendidikan dan keberhasilan Pendidikan sangat di tentukan dari bagaimana hasil dari keberhasilan proses pembelajaran. Maka daripada itu peran seorang pendidik sangatlah penting untuk membimbing terjalannya suatu proses pembelajaran agar nantinya dapat melahirkan manusia-manusia yang mampu bersosialisasi dimanapun dan kapanpun.

Istilah pembelajaran berasal dari Bahasa Inggris yaitu *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya tentu membantu seseorang untuk belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang belajar. Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* (kejadian, peristiwa, kondisi, dan sebagainya) yang secara sengaja di rancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar), sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang di lakukan oleh guru saja, melainkan meliputi semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar siswa/peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen ini meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran,

dan evaluasi pembelajaran. Guru harus memperhatikan lima komponen pembelajaran Ketika memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan mana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2017).

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Rezeki, 2017). Media yang paling umum di gunakan adalah media teks, teks dapat di tampilkan dalam format apapun, seperti buku, poster, papan tulis, layar computer, aplikasi smartphone. Ada juga media lain yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah audio. Audio mencakup semua suara yang dapat di dengar, seperti suara orang, music, dan suara-suara yang lainnya suara itu merupakan hasil dari rekaman. Selanjutnya Visual, visual adalah kategori yang biasanya di gunakan untuk memperjelas materi seperti diagram dan gambar di poster, gambar di papan tulis, gambar di buku, foto, kartun, gambar di handphone dan yang lainnya. Jenis media yang lainnya yaitu Video. Video adalah salah satu jenis media yang menampilkan gambar terdapat pergerakan/tindakan seperti animasi computer, rekaman video, film, animasi handphone dan yang lainnya. Dan dibutuhkan juga media untuk alat bantu belajar baik itu dilaksanakan diruangan ataupun diluar ruangan yang terdiri dari isi materi pada lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Rohani, 2019). Dan juga media Aplikasi Digital yang tentunya merupakan salah satu yang sering di gunakan di zaman sekarang bahkan dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang di manfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada

sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis (Yaumi, 2018).

Dengan menggunakan media digital pembelajaran akan tetap tersampaikan apalagi di era sekarang seakan akan kita tidak dapat terlepas dari yang namanya *smartphone*, karena demikian maka sebagai seorang pendidik harus pandai memanfaatkan *smartphone* untuk pembelajaran agar siswa tertarik dan kembali bersemangat untuk belajar apabila siswa telah memiliki minat maka apa yang akan di pelajarnya akan dengan mudah di pahami dan di ingat. Menurut prastowo (2011) kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang mendidik, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan pengembangan diri.

Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makannya merupakan bagian dari mata pelajaran IPA yang harus di pelajari siswa Sekolah Dasar terutama di kelas 5, yang tentunya materi yang akan di pelajari sangatlah luas apalagi negara kita Indonesia yang di kenal sebagai negara yang kaya akan keanekaragaman hayatinya. Di Indonesia, IPA merupakan mata pelajaran yang di ajarkan di Sekolah terutama di Sekolah Dasar.

Pendidikan IPA penting sekali di berikan kepada anak jenjang sekolah dasar karena akan membantu mereka agar dapat mampu mengenal jenis jenis hewan berdasarkan makannya dan juga dapat mengelompokannya dengan di dukung media pembelajaran seperti Aplikasi Bahan Ajar Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya berbasis Multimedia atau Digital yang tentunya dapat mempermudah proses pembelajaran. Karena dengan belajar Pendidikan IPA peserta didik di harapkan mendapatkan sejumlah pengetahuan tentang jenis-jenis hewan yang ada di Indonesia dan mengelompokannya berdasarkan jenis makannya.

Di era sekarang penggunaan *smartphone* sudah menjadi hal yang biasa bahkan sering di gunakan baik oleh lansia, remaja maupun anak-anak maka apabila di gunakan sebagai suatu alat bantu media

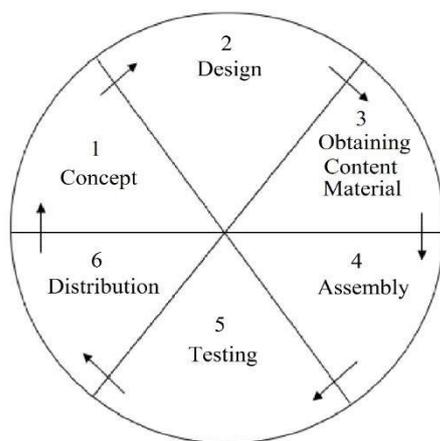
pembelajaran akan sangat membantu salah satunya dengan Aplikasi Bahan Ajar berbasis Multimedia atau digital yang akan bisa di install di *smartphone android* dan dapat di gunakan sebagai media pembelajaran tentunya hal tersebut akan diminati dan lebih menarik apalagi dengan penggunaannya yang mudah dan juga fleksibel. *Smartphone* sebagai media pembelajaran dengan menginstal aplikasi Bahan Ajar berbasis multimedia atau digital tentunya memiliki beberapa keuntungan, salah satunya karena *smartphone* dapat terhubung dengan internet akses pemasangan aplikasi sebagai mediaupun baik guru maupun siswa dapat di lakukan dimanapun asalkan terhubung dengan jaringan internet. Aplikasi akan menampilkan kejelasan Video tentang materi yang disampaikan oleh penyaji. Dan ada juga beberapa soal evaluasi yang berbasis *google form*, dan juga ada beberapa fitur bergerak. Dan tentunya hal tersebut merupakan sebuah kombinasi dari media-media pembelajaran yang sudah ada dijadikan satu dalam sebuah aplikasi *smartphone*.

Media Aplikasi Bahan Ajar Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya berbasis multimedia atau digital sebagai media pembelajaran ini akan sangat menarik untuk di kaji terutama bagi anak-anak di jaman sekarang terutama di SDN Mekarmukti 1 yang hampir tidak pernah berjauhan dengan *smartphon*nya bahkan selalu ada dalam genggamannya. Maka dari itu, tujuan penelitian ini untuk mengenalkan atau menjelaskan fungsi dan kelebihan-kelebihan Aplikasi Bahan Ajar berbasis multimedia atau digital ini untuk pembelajaran Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SDN Mekarmukti 1 sebagai media pembelajaran yang akan cocok di terapkan untuk anak-anak generasi milenial sekarang. Bahan ajar dipenelitian ini memiliki manfaat pada umumnya untuk pembaca, khususnya bagi para pendidik/guru maupun peserta didik untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi Bahan Ajar Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya berbasis multimedia atau digital untuk pemahaman siswa tentang hewan. Karena yang jadi kendala didalam pembelajaran terutama anak yang berlatar di SDN Mekarmukti 1 yang masalahnya

terletak pada penyampaian guru mengenai materi yang bersangkutan. Yang akan menyebabkan anak merasakan bosan dan menjadi sulit memahami materi yang yang dipelajari dari buku pedoman bacaan dan guru. Maka dari itu penelitian ini penulis akan merancang suatu bahan ajar yang menarik untuk dilihat dan dipelajari, bahan ajar ini berjudul “Bahan Ajar Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Multimedia di Kelas 5 SDN Mekarmukti 1”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto [6], keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dimana saja. Penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai media informasi hingga sampai pada

pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep antara lain menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran, menentukan sasaran pengguna aplikasi media pembelajaran, mendeskripsikan rancangan aplikasi media pembelajaran.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan web Google Sites sebagai pondasi utama, kemudian menggunakan web konversi Appgeyser untuk menjadikannya berbasis android.

Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain foto, animasi, video, buku bahan ajar, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis dan resmi. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak parallel. Bahan yang ada digunakan antara lain; foto biodata peneliti, buku bahan ajar, file powerpoint presentasi, video pembelajaran, animasi, assesmen berupa web wordsearch dan soal evaluasi berupa link Google Form.

Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap pengumpulan semua objek atau bahan multimedia disatukan dalam satu aplikasi. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, bagan alur, dan/atau struktur navigasi. Aplikasi yang dihasilkan juga memerlukan koneksi internet untuk mengakses berbagai media didalamnya.

Testing (Pengujian)

Tahap pengujian yaitu setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi tersebut dan dilihat dari aplikasi apakah ada kesalahan atau tidaknya. Pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuat aplikasi. Testing dilakukan untuk mendapatkan user experience (UX) apakah aplikasi dapat dengan mudah/tidak digunakan serta manfaat yang ada dalam aplikasi tersebut untuk penggunaan sendiri dan pengguna umum.

Distribution (Penyaluran)

Tahap dimana proses penyaluran aplikasi yang telah selesai dibuat kemudian dibagikan melalui media online, maupun media lain kepada semua pengguna. Peneliti menggunakan Google drive sebagai media distribusi aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Assembly

Tahapan assembly ini merupakan pembuatan data (berupa file gambar, video, dan teks), produksi tahap akhir harus sesuai dengan hasil kegiatan sebelumnya. Ketika produksi tahap akhir sudah dilakukan, maka akan dilakukan tahap evaluasi yang akan melihat hasil implementasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan jika hasilnya masih belum sempurna maka akan terus dilakukan tahap perbaikan, sampai akhirnya hasil rancangan aplikasi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya layak untuk dipakai.

a. Storyboard

Perancangan storyboard ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara keseluruhan tampilan dari aplikasi yang sudah di buat oleh pengembang. Berikut gambaran mengenai skenario dari aplikasi multimedia pembelajaran pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya

Tabel 1. Storyboard Aplikasi Bahan Ajar Pembelajaran Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Page 1	Halaman pertama akan menampilkan judul aplikasi dan menu utama yang terdapat enam button yaitu terdapat biodata, tujuan, bahan ajar dan materi, media, video, yang terakhir evaluasi.
Page 2	Halaman biodata akan menampilkan mengenai pfofil dari para pengembang aplikasi, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.
Page 3	Halaman tujuan akan menampilkan tujuan pembelajaran dari produk yang telah di buat oleh pengembang aplikasi, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa

	menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.
Page 4	Halaman bahan ajar dan materi akan menampilkan buku siswa kelas V tema 5 dan materi dalam bentuk data yang sudah di upload di google drive, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.
Page 5	Halaman media yang akan menampilkan power point yang sudah di upload ke google drive, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.
Page 6	Halaman Video akan menampilkan tiga video yaitu 2 video presentasi dan 1 video animasi pembelajaran yang sudah di upload ke situs youtube, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.
Page 7	Halaman evaluasi akan menampilkan link crossword labs yaitu untuk mengisi soal teka-teki silang dan juga terdapat soal evaluasi dari google from, dan judul yang sudah dipilih yang bisa diklik untuk kembali ke menu utama juga bisa menggunakan gambar harimau yang terdapat di sisi kiri atas atau dengan tombol back internal handphone.

b. Hasil Pembuatan Aplikasi Bahan Ajar Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas 5

Sesuai dengan penjelasan pada storyboard, disini akan menampilkan hasil pembuatan aplikasi bahan ajar pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya di kelas 5:



BIODATA



TUJUAN



Gambar 2. Tampilan Halaman Pembuka



BAHAN AJAR DAN MATERI



MEDIA



VIDEO



EVALUASI

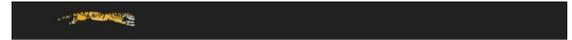
Copyright 2021©

Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Nama : Widi Nurjaman
NIM : 1807186
Kelas : 7 DIGITAL A
Satuan Pendidikan : Universitas Pendidikan Indonesia

Gambar 4. Profil Pengembang



Nama : Nanda Mohammad Fierza
NIM : 1807489
Kelas : 7 DIGITAL A
Satuan Pendidikan : Universitas Pendidikan Indonesia

Gambar 5. Profil Pengembang



Nama : Jajang Supriatna
Nim : 1605768
Kelas : 7 DIGITAL A
Prodi : PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

Gambar 6. Profil Pengembang



Pembelajaran ini memiliki tujuan diantaranya :

1. Setelah menyaksikan vidio tentang jenis-jenis hewan, siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.
2. setelah mempelajari materi yang disediakan, siswa mampu menjawab soal evaluasi yang terdapat diakhir pembelajaran

Copyright 2021©

Gambar 7. Tujuan



Dibawah ini merupakan bahan ajar dan materi yang akan dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung



Gambar 8. Bahan Ajar dan Materi



Berikut ini penjelasan melalui video untuk mendukung pembelajaran, harap disimak baik-baik ya.



Gambar 11. Tampilan Video Presentasi Pertama



Kelas V Tema 5 Buku Siswa ayamad...



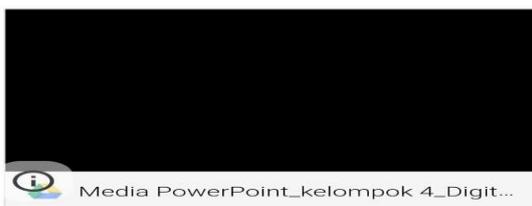
Gambar 9. Buku Siswa dan Materi



Gambar 12. Tampilan Video Animasi Dan Video Presentasi Kedua



Berikut ini media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran didalam kelas guna sebagai media pendukung



Gambar 10. Media



Crossword Labs

Make a Crossword

Find a Crossword

About

Across

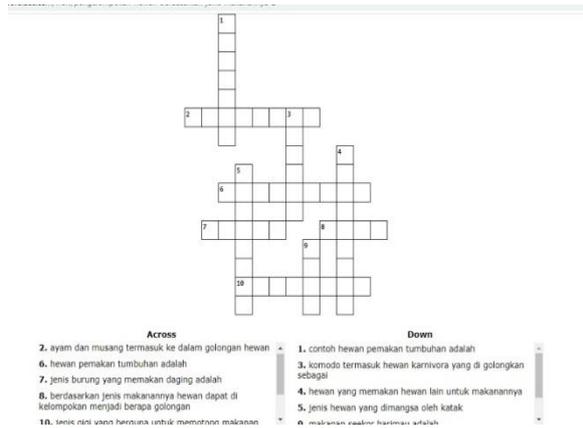
Down

2. ayam dan musang

1. contoh hewan



Gambar 13. Evaluasi



Gambar 14. Teka-Teki Silang

Gambar 15. Google Form

Testing

Testing adalah tahapan yang dilakukan setelah pembuatan dan pemasukan seluruh data. Disini pengguna merasakan kemudahan juga manfaat dari media tersebut dan dapat menggunakan atau menjalankan sendiri karena dibuat sesimple mungkin supaya siswa bisa menggunakannya tidak meribetkan pengguna.

a. Black-box Testing

Pada Metode pengembangan Aplikasi Google sites tentang pengujian Blackbox, pada penelitian kali ini menggunakan pengujian black box, di mulai dari menampilkan halaman, fungsi tombol, dan Media yang didukung. Hasil dari pengujian selanjutnya akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Hasil Pengujian BlackBox

No	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Penguji	Hasil Uji
1.	Halaman Utama	Menampilkan Menu yang berisi fitur pilihan biodata, tujuan, bahan ajar dan materi, media, video, evaluasi, dan fungsi tombol	Black box	berhasil
2.	Halaman Biodata	Menampilkan profil perancang aplikasi dan fungsi tombol	Black box	berhasil
3.	Halaman Tujuan	Menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan fungsi tombol	Black box	berhasil
4.	Halaman Bahan Ajar dan Materi	Menampilkan bahan ajar dan materi yang akan digunakan serta fungsi tombol	Black box	berhasil
5.	Halaman Media	Menampilkan file power point dan juga fungsi tombol	Black box	berhasil
6.	Halaman Video	Menampilkan video pembelajaran materi dan fungsi tombol	Black box	berhasil
7.	Halaman Evaluasi	Menampilkan assesment berupa wordsearch, google form, dan fungsi tombol	Black box	berhasil

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Dengan dibuatnya aplikasi berbasis google sites yang berisikan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya dengan mengutamakan keunikan supaya menarik siswa untuk belajar; (2) dengan varian aplikasi google sites pengelompokan hewan berdasarkan jenis

makannya dibuat agar belajar diswa tidak membosankan dan gampang digunakan; (3) penggunaan aplikasi yang bisa digunakan dimana saja memudahkan siswa untuk mempelajari materi yang guru ingin sampaikan

Penelitian ini mampu mengubah cara belajar menjadi varitif dan inovatif sehingga anak belajar lebih semangat yang dari awalnya menggunakan papan tulis, buku, dan lain halnya sekarang menjadi lebih mudah karena menggunakan teknologi dalam belajarnya.

Saran

Hasil rancang bangun aplikasi ini dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu perlu pengembangan aplikasi untuk menyempurnakan aplikasi ini. Adapun beberapa saran buat pengembang aplikasi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya untuk kedepannya adalah:

1) Penyampaian materi perlu dibuat lebih unik dan sederhana agar materi yang diberikan dapat lebih dipahami oleh siswa, serta agar siswa lebih menyukai aplikasi yang dibuat.

2) Melakukan pengembangan dalam soal evaluasi di akhir agar siswa lebih antusias dalam mengerjakannya

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, R.M. dan Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Prastowo, T. (2011). Strategi Pengajaran Sains dengan Analogi Suatu Metode Alternatif Pengajaran Sains Sekolah. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 1(1), 8-13.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. Deli Serdang: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rezeki, Sri, and Ishafit Ishafit. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI Pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1): 29
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.