

Media Pembelajaran Digital "APLIANDRO ENERGI IV"

Oleh:

Muhammad Ilham Dzulfikar,

Dr. Tri Linggo Wati, S.Pd., M.Pd

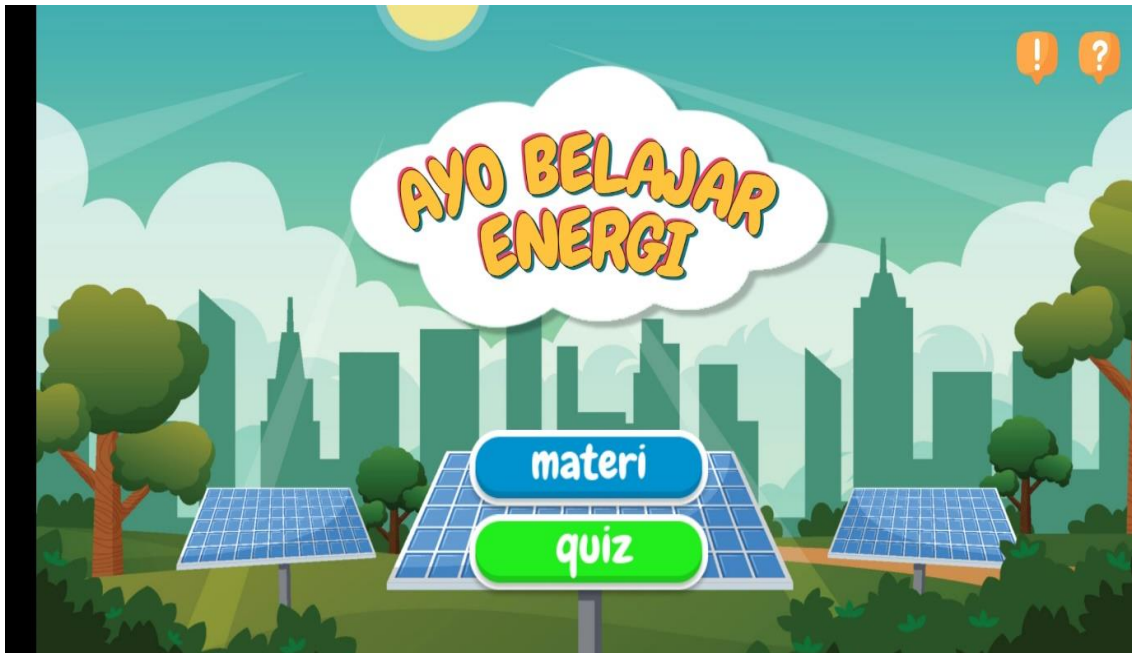
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2024

Diskusi Media

1. Pengenalan



Apliandro Energi IV adalah aplikasi mobile learning berbasis Android yang menyajikan materi dan kuis interaktif untuk pembelajaran Energi kelas 4 SD. Aplikasi ini memiliki tampilan menarik dengan visualisasi gambar yang intuitif. Fitur-fitur utamanya antara lain 3 subbab materi Energi, contoh penerapan konsep, video YouTube, dan kuis pemahaman dengan 10 soal acak. Apliandro Energi IV hadir sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif.

Diskusi Media

1. Fitur Utama

Apliandro Energi IV menyajikan materi Energi yang terbagi ke dalam 3 subbab melalui kombinasi teks penjelasan, gambar interaktif untuk contoh penerapan konsep, serta video dari YouTube untuk memperdalam pemahaman. Fitur-fitur ini saling melengkapi agar siswa mendapatkan pembelajaran Energi yang lebih kaya dan menyeluruh dari berbagai sumber pengetahuan.

Perubahan Energi	Contoh Benda
1. Listrik menjadi cahaya	a. Lampu
2. Listrik menjadi bunyi	b. Speaker
3. Listrik menjadi kimia	c. Charger batu baterai

Perubahan energi dan contoh benda yang benar ditunjukkan oleh angka dan huruf...

A. 1c, 2b, 3a

B. 1a, 2b, 3c

C. 1b, 2a, 3c

D. 1b, 2c, 3a

Lanjutkan

hasil

3/10

3 pertanyaan terjawab dengan benar! kamu bisa tingkatkan lagi pemahamanmu agar mendapat nilai yang lebih baik!

lanjutkan

Diskusi Media

1. Pengenalan

Topik A: Transformasi Energi di Sekitar Kita



Gerakan tangan yang dilakukan dan menghasilkan energi panas. Saat melakukan itu, dan sedang mengubah energi gerak menjadi bentuk energi yang lain, yaitu energi panas. Manusia tidak bisa menciptakan energi. Untuk memanfaatkan energi, manusia mengubah bentuk energi yang ada menjadi bentuk energi yang lain. Perubahan bentuk energi inilah yang disebut dengan transformasi energi.

Aplianдро Energi IV memiliki beberapa keunggulan yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan menarik sebagai media pembelajaran Energi. Pertama, tampilan antarmuka yang intuitif dan menarik menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman dan interaktif. Kedua, materi dan kuis yang disajikan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Ketiga, fitur-fitur seperti gambar interaktif dan video YouTube membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Keempat, aplikasi yang compatible dengan smartphone memudahkan akses pembelajaran secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

Diskusi Media

1. Pengenalan



Beberapa manfaat yang didapatkan dari penggunaan Apliandro Energi IV antara lain:

- pertama, membantu siswa memahami konsep-konsep materi Energi secara lebih mendalam.
- Kedua, aplikasi yang inovatif ini dapat menginspirasi guru untuk melakukan proses pengajaran yang lebih kreatif.
- Ketiga, mendukung pembelajaran baik secara daring maupun luring.
- Keempat, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital.

Diskusi Media

1. Pengenalan

Aplikasi APLIANDRO ENERGI IV memiliki fokus pada materi energi dengan tiga sub-bab, yaitu Transformasi Energi, Energi Tersimpan, dan Energi Bergerak. Dengan user interface yang menarik, termasuk gambar-gambar interaktif dan video YouTube, aplikasi ini bertujuan untuk memancing minat pengguna dalam mempelajari materi dan menjawab soal quiz. Soal-soal quiz yang diacak sebanyak 10 dari total 15 soal memberikan variasi pengalaman bagi pengguna. Setelah mengerjakan soal, pengguna akan mendapatkan informasi mengenai jumlah soal yang dijawab dengan benar serta total skor yang diperoleh, memungkinkan pengembangan diri dan pemahaman materi lebih baik. APLIANDRO ENERGI IV dirancang untuk memberikan alternatif dalam pendekatan pembelajaran, terutama bagi tenaga pengajar sekolah dasar kelas IV, sebagai upaya untuk memperkaya pengalaman belajar dan menginspirasi proses pengajaran.

Referensi

- 1) F. Megawati, "Android Based Educational Game in Indonesian TEYL .pdf." pp. 662–668, 2016.
- 2) J. S. Kanwal, A. V Medvedev, C. Micheyl, C. Puffay, and B. Accou, "Developing an android-based learning media on human auditory system for junior high school students Developing an android-based learning media on human auditory system for junior high school students," 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1567/4/042003.
- 3) S. M. A. Negeri, B. Tengah, R. R. Sari, D. Febrini, and A. Walid, "Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4 . 0 di," no. 1, pp. 26–34, 2020.
- 4) T. H. Satiawardana and E. Nugroho, "Analisis tren dan perkembangan tesis bidang teknologi pendidikan universitas sebelas maret menggunakan teknik," vol. 9008, no. 21, pp. 21–39, 2019.
- 5) D. R. Martatiana, L. Novita, and R. Purnamasari, "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar," *J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 1, pp. 44–57, 2022.
- 6) M. Hasil *et al.*, "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1 □ , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4," vol. 6, no. 3, pp. 3972–3981, 2022.
- 7) R. Setiawan, "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS," vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2020.
- 8) A. Sumarsono and M. Sianturi, "Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Edutama*, vol. 6, no. 2, p. 101, 2019, doi: 10.30734/jpe.v6i2.353.
- 9) R. Industri, "BAHAN AJAR MOBILE LEARNING 2D BERBASIS ANDROID : SEBUAH PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI," vol. 4, no. 103, pp. 587–592, 2020.
- 10) T. Rahmadona, Firman, and Desyandri, "Pengaruh Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 5762–5767, 2022.
- 11) R. I. Arends, *Learning to Teach*, SEVENTH ED. Beth Mejia, 2007.
- 12) Friska Apriani Siregar, "Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21," *Prosding Semin. Nas. Teknol. Pendidik.*, pp. 610–618, 2020, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/38872/3/ATP70.pdf>
- 13) M. Al-abbadey, M. M. Fong, L. J. Wilde, R. Ingham, and D. Ghio, "Mobile health apps : An exploration of user-generated reviews in Google Play Store on a physical activity application," vol. 7, pp. 1–12, 2021, doi: 10.1177/205520762111014988.
- 14) H. Mansur, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Developing Infographical Media in Learning To Increase The Students' Interest," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–48, 2020, [Online]. Available: www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik
- 15) Y. Adiningsih, "Tanda Baca Penanda Kalimat dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar," *Tekstual*, vol. 17, no. 2, p. 56, 2019, doi: 10.33387/tekstual.v17i2.1788.
- 16) E. S. Martina, R. Gultom, and D. Nababan, "PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR," *J. Abdimas Mutiara*, vol. 3, no. 1, pp. 146–151, 2022.
- 17) M. Saifudin, S. Susilaningsih, and A. Wedi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 68–77, 2020, doi: 10.17977/um038v3i12019p068.

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202364800, 8 Agustus 2023

Pencipta

Nama : **Muhammad Ilham Dzulfikar**

Alamat : Perum. Bumi Suko Indah B3 No.17, Jl. Bumi Suko Indah, Salam, Suko, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, 61224

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Alamat : Jl. Mojopahit 666-B, Sidoarjo, Sidoarjo, JAWA TIMUR 61215

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplandro Energi IV**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 8 Agustus 2023, di Sidoarjo

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000497746

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Amung

Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

