

**APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA
UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID**

NASKAH PUBLIKASI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA



Diajukan oleh :

Indra Trisno Susilo

Ir. Jatmiko, M.T.

Irma Yuliana, S.T., M.M.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Oktober, 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Indra Trisno Susilo

L200090139

Telah disetujui pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 29-10-2013

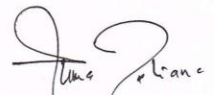
Pembimbing 1

Pembimbing 2



(Ir. Jatmiko, M.T.)

NIK : 622



(Irma Yuliana, S.T., M.M.)

NIK : 200.1476

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 1 November 2013

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417. 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

141/A.3-II.3/INF-FKI/X/2013

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Teknik Informatika menerangkan bahwa :

Nama : INDRA TRISNO SUSILO
NIM : L200090139
Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK
SISWA SD BERBASIS ANDROID
Program Studi : Teknik Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 Oktober 2013

Biro Skripsi
Teknik Informatika

Fauzan Natsir, S.Kom

Turnitin Originality Report

APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN
TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA SD
BERBASIS ANDROID by Indra T S

From Publikasi Ilmiah Periode Desember
2013 (Informatika)

Similarity Index

23%

Similarity by Source

Internet Sources:	12%
Publications:	0%
Student Papers:	16%

Processed on 31-Oct-2013 17:46 WIT
ID: 368117380
Word Count: 1598

sources:

- 1 4% match (student papers from 19-Jul-2013)
Class: Informatika
Assignment:
Paper ID: 341416605
- 2 3% match (Internet from 28-Oct-2013)
<http://nnukhlasm.wordpress.com/>
- 3 2% match (student papers from 07-Jun-2013)
Class: Informatika
Assignment:
Paper ID: 335175813
- 4 2% match (student papers from 31-Oct-2013)
Class: Informatika
Assignment:
Paper ID: 367867139
- 5 2% match (student papers from 30-Oct-2013)
Class: Informatika
Assignment:
Paper ID:
- 6 2% match (Internet from 24-Aug-2013)
<http://libraryvirtual.com/definition-systems-and-various-functions-of-human-organ-systems/>
- 7 2% match (student papers from 30-Oct-2013)
Class: Informatika
Assignment:
Paper ID:
- 8 1% match (Internet from 28-Sep-2013)
- 9 1% match (Internet from 30-Oct-2013)
<http://indracipz.wordpress.com/>
- 1% match (student papers from 20-Jul-2013)

**HUMAN BODY ORGANS LEARNING MEDIA
FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT
BASED ON ANDROID MOBILE**

Indra Trisno Susilo, Jatmiko, Irma Yuliana

Department of Informatics, Faculty of Communications and Informatics,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: indra.trisno@yahoo.co.id

ABSTRACT

Learning is a process of communication between learners , teachers and teaching materials. Communication will not continue without the help of conveying a message or media . Communicate a message of learning from the teacher to the student at this time , still using teaching aids such as books . It makes students less interested and feel bored when absorbing the lessons , thus giving the effect of lazy learning. This research design and create an interactive learning tool for the study materials on human body organs for elementary school student based on Android Mobile. This research used a method of research & development in survey to produce a particular product, and test the effectiveness of the product. Design and construction of the system start with the process of making flowchart and implementing Android Developer Tools Bundle v21.0.1-569685. The results by questionnaire give conclusion that more than 80 % of students and teachers answered mostly agree this application can be used as a medium of learning to become exciting , easy to learn , and very helpfull to learn about human body organs.

Keywords: human organs, learning, android

APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID

Indra Trisno Susilo, Jatmiko, Irma Yuliana

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: indra.trisno@yahoo.co.id

ABSTRAKSI

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Peneliti merancang dan membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk mempelajari materi tentang organ tubuh manusia bagi anak sekolah dasar berbasis Android *Mobile*. Peneliti menggunakan metode *research & development* dalam melakukan penelitian. Metode *research & development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Perancangan & pembangunan sistem dilakukan dengan proses pembuatan *flowchart* penelitian, *flowchart* aplikasi, dan diimplementasikan menggunakan aplikasi *Android Developer Tools Bundle v21.0.1-569685*. Hasil yang didapat dalam penilaian melalui kuisioner mendapatkan kesimpulan bahwa lebih dari 80% siswa dan guru menjawab sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah dipelajari, dan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi organ tubuh manusia.

Kata kunci : organ tubuh manusia, pembelajaran, android

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang organ tubuh manusia bagi siswa sekolah dasar berbasis android *mobile*. Aplikasi ini berisi materi tentang alat pernapasan, alat pencernaan dan alat peredaran darah manusia yang disajikan dengan tampilan yang menarik untuk mendukung pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan. Untuk mendukung aplikasi ini disertakan juga latihan soal, guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari aplikasi ini.

II. TELAAH PENELITIAN

Raymond Alexander (2012) dalam tugas akhirnya beranggapan, seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), hampir semua bidang usaha dan pendidikan menerapkan teknologi komputer dalam menjalankan roda bisnisnya. Dunia pendidikan menjadi sasaran utama dalam membangun masyarakat yang lebih baik serta mencetak SDM yang lebih berkembang dimasa yang akan datang. Ilmu pengetahuan alam dianggap sulit bagi anak-anak karena banyak materi dan bahasa kedokteran yang harus diingat oleh anak. Ini membuat anak malas untuk mempelajari

dan menghafal semua materi dan yang menjadi sorotan utama adalah anak tidak mengetahui bagaimana organ itu bekerja dalam tubuh. Sistem pembelajaran dengan menggunakan buku kurang menarik bagi siswa tingkat SD dan menimbulkan rasa jenuh, penulisan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk itu, dibutuhkan suatu sistem pembelajaran yang *interaktif* dan *komunikatif*, maka pembelajaran menggunakan *adobe flash* dirasa cukup *interaktif* dan menarik minat siswa dalam mempelajari organ dalam tubuh manusia. Hasil akhir yang dicapai dari penulisan laporan skripsi ini yaitu aplikasi multimedia pengenalan organ dalam tubuh manusia menggunakan *adobe flash* yang diharapkan dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mempelajarinya. Karena didukung oleh desain animasi yang sangat menarik. Sistem pengenalan organ dalam tubuh manusia ini hanya dibatasi dengan 5 pembelajaran, yaitu mengenai struktur organ, organ pernafasan, organ peredaran, organ pencernaan dan bagaimana cara organ.

Dadang Supriatna (2009) dalam tesisnya beranggapan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar

dapat belajar dengan baik. Faktor pendukung pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang digunakan dan metode yang dipakai dalam penyampaian materi. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual. Dengan berkembangnya teknologi pada pertengahan abad ke 20 guru juga menggunakan alat bantu audio visual dalam prose pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner (1966) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik

yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

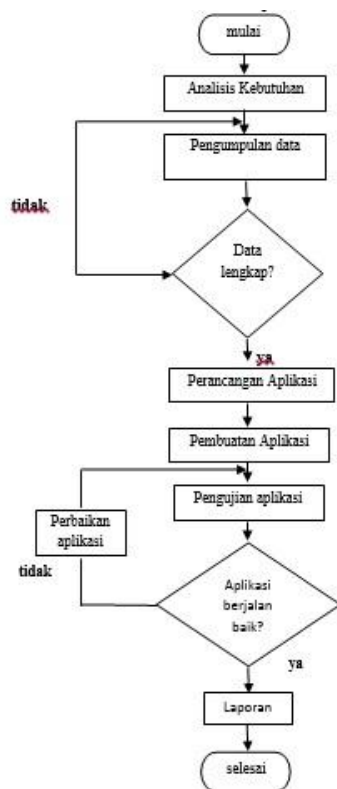
Muhammad Ridwan (2012) dalam proyek tugas akhirnya beranggapan bahwa pada zaman sekarang ini, ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat khususnya di bidang teknologi informatika dalam hal multimedia. Saat ini, Multimedia merupakan salah satu metode yang cukup banyak digunakan untuk menyampaikan informasi. Peningkatan mutu informasi dalam pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya peningkatan sumber daya manusia untuk menyampaikan informasi. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Dalam multimedia, dikenal ada namanya CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau biasa dikenal dengan perangkat ajar. Biasanya CAI digunakan sebagai media untuk membantu pembelajaran di sekolah-sekolah, tempat-tempat kursus, di rumah-rumah, ataupun di tempat-tempat lainnya. Dengan adanya perangkat ajar ini maka siswa dapat belajar tanpa batas waktu, kapanpun hendak belajar dapat langsung menjalankan perangkat ajar yang dimiliki. Pembahasan pendidikan yang ingin disampaikan dalam perangkat ajar ini berfokus pada mata pelajaran IPA Biologi untuk SD kelas V – VI, yaitu pada

materi organ – organ tubuh manusia. Untuk saat ini kurikulum yang digunakan di SD Bhakti adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan). Melihat betapa besar potensi multimedia sebagai suatu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka dibuatlah skripsi ini dengan judul “Perancangan Perangkat Ajar Pengenalan Organ – Organ Tubuh Manusia Berbasis Multimedia pada SD Bhakti Jakarta Barat”. Perangkat ajar ini dapat digunakan di setiap komputer yang memiliki *software Adobe Flash Player*.

III. METODE PENELITIAN

Perancangan Aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia ini melalui beberapa tahapan dan proses. Hal ini dilakukan agar menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian itu sendiri. Peneliti menggunakan metode *Research & Development* dalam melakukan penelitian. *Research & Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tahapan dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam *flowchart* pada Gambar

1.



Gambar 1 Flowchart Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD Berbasis Android di buat menggunakan software Android Developer Tools v21.1.0-569685 dengan bahasa pemrograman java dan menggunakan MYSQL untuk penyimpanan data.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD Berbasis Android yang berisi tentang materi organ tubuh yang terdapat dalam pelajaran IPA kelas V.

1. Halaman Splash Screen

Halaman *splash* adalah halaman pembuka aplikasi atau halaman yang pertama kali muncul ketika program dijalankan dan halaman splash akan tertutup secara otomatis kemudian mengarah ke halaman menu utama.



Gambar 2 Halaman Splash Screen

2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama akan muncul setelah halaman *splash* tertutup. Halaman ini terdapat *background music* dan berisikan beberapa menu. *User* atau pengguna dapat memilih menu yang disajikan pada menu utama pada aplikasi. Menu yang ditampilkan dalam halaman menu utama berupa tombol yang dibuat dari file xml. Beberapa menu tersebut adalah tombol pertama digunakan untuk masuk ke materi alat pernapasan manusia, tombol kedua digunakan untuk masuk ke materi alat pencernaan manusia, tombol ketiga digunakan untuk masuk ke materi alat peredaran darah manusia, tombol ke empat digunakan untuk masuk ke menu latihan soal, tombol kelima digunakan untuk masuk ke menu pencarian, tombol ke enam digunakan untuk masuk ke tampilan about,

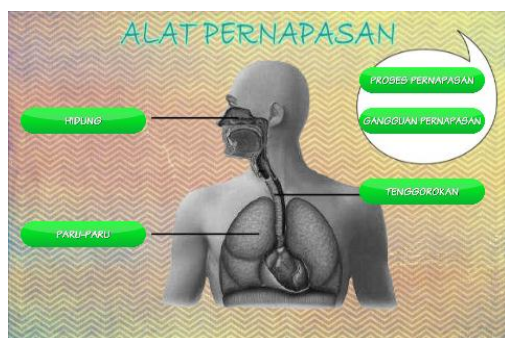
tombol ke tujuh digunakan untuk masuk ke menu update aplikasi, tombol ke delapan digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3 Halaman Menu Utama

3. Halaman Alat Pernapasan

Halaman menu materi alat pernapasan berisikan beberapa tombol dari sub materi alat pernapasan yaitu halaman hidung, tenggorokan, paru-paru, proses pernapasan dan gangguan pernapasan. Halaman ini merupakan tampilan ketika *user* memilih tombol alat pernapasan pada menu awal.



Gambar 4 Halaman Alat Pernapasan

4. Halaman Alat Pencernaan

Halaman menu materi alat pencernaan berisikan beberapa tombol dari sub materi alat pencernaan yaitu halaman rongga mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus, penyakit pada alat pencernaan, dan proses pencernaan.



Gambar 5 Halaman Alat Pencernaan

5. Halaman Alat Peredaran Darah

Halaman menu materi alat peredaran darah berisikan beberapa tombol dari sub materi alat peredaran darah yaitu halaman jantung, pembuluh darah, dan gangguan pada sistem peredaran darah.



Gambar 6 Halaman Alat Peredaran Darah

6. Halaman Latihan Soal

Latihan soal ini terdiri dari pertanyaan pilihan ganda yang di tampilkan secara acak, dan jawaban akan langsung terkoreksi, apakah jawaban benar atau salah.



Gambar 7 Halaman Latihan Soal

7. Halaman Pencarian

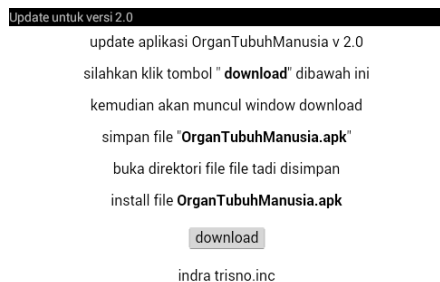
Halaman pencarian terdiri dari kolom *edit text* yang berguna untuk memasukkan kata kunci, sebuah *listview* yang berfungsi menampilkan data hasil pencarian serta tombol *search* yang berguna untuk memproses pencarian.



Gambar 8 Halaman Pencarian

8. Halaman update aplikasi

Halaman update berisi tampilan *webview* yang menampilkan informasi update aplikasi menuju website <http://organtubuh.zz.mu/>.



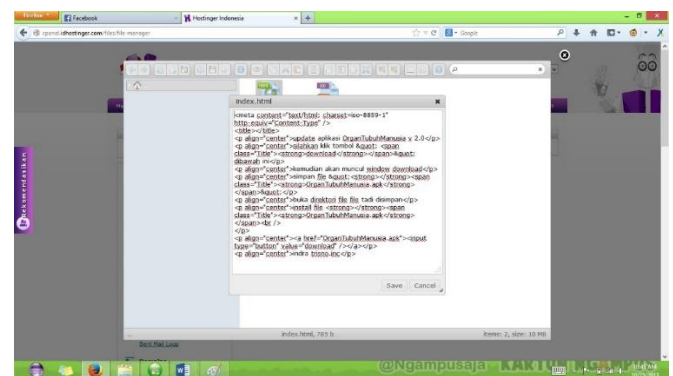
Gambar 9 Halaman update aplikasi

Website pada menu update tersebut dibuat dengan domain gratis dari idhostinger. Kemudian untuk tampilan kita hanya perlu mengedit file *index.html* yang sudah ada di database website. Untuk mengupload file update menggunakan software FileZilla dengan memasukkan

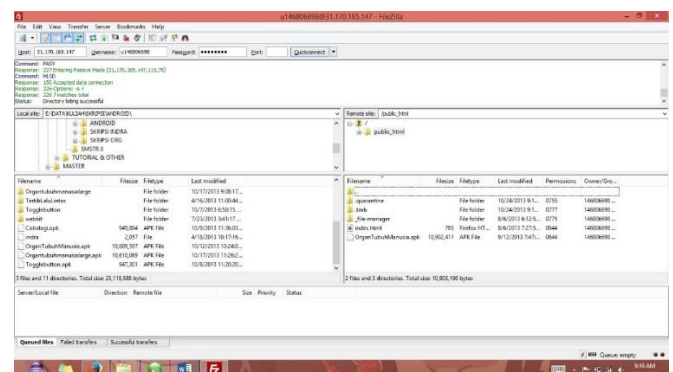
host, username, password, dan port milik website <http://organtubuh.zz.mu/>.



Gambar 10 Tampilan cpanel idhostinger



Gambar 11 Tampilan script index.html



Gambar 12 Tampilan menu FileZilla

B. Pengujian

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan di SDN 2 Singopuran, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah

pada tanggal 24 Juli 2013 dengan mendemonstrasikan aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia di depan siswa SD kelas V serta didampingi oleh pengajar yang ada di SD tersebut.

Penilaian terhadap aplikasi ini dilakukan dengan pengisian angket setelah proses pendemoan selesai serta semua siswa dan beberapa guru mencoba mengoperasikan aplikasi. Soal sebanyak 10 pernyataan untuk guru dan 10 pernyataan untuk siswa yang terdiri dari 4 aspek yaitu tampilan nomor 1 sampai 2, kelengkapan materi 3 sampai 4, kenyamanan 5 sampai 7, fungsional 8 sampai 10.

Berdasarkan dari persentase jawaban yang di peroleh dari responden pada masing-masing pernyataan dalam kuisioner itu, kemudian untuk menghitung prosentase kelompok responden dan dapat ditampilkan dalam bentuk grafik, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

Skor ideal /skor tertinggi

$$(S_{Max}) = 5 \times n = 5n \text{ (SS)}$$

Skor terendah (S_{Min}) = $1 \times n = n$ (STS),

dimana n = total responden

Skor (S) = \sum (Jumlah Responden Pemilih Jawaban x Bobot Jawaban)

Prosentase Interpretasi (P)

$$= \frac{\text{Skor (S)}}{S_{Max}} \times 100\%$$

S_{Max}

Dimana setiap jawaban diberikan bobot :

SS : Sangat Setuju (5)

S : Setuju (4)

N : Netral (3)

TS : Tidak Setuju (2)

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Selanjutnya untuk mengukur tingkat Prosentase Interpretasi (P), yakni dengan skala interval (Riduwan, 2005) sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

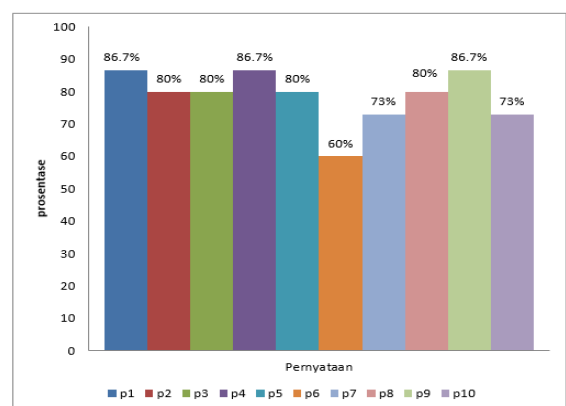
Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Grafik prosentase skor untuk 3 responden guru dapat dilihat di gambar 10



Gambar 13 Prosentase 3 responden guru

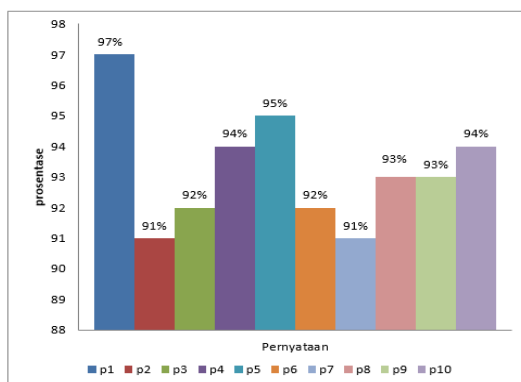
Keterangan :

P1 : Desain tampilan aplikasi media pembelajaran ini menarik

P2 : Tampilan gambar – gambar pada aplikasi jelas

- P3 : Materi di dalam aplikasi ini lengkap
- P4 : Materi di dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan kurikulum.
- P5 : Materi yang disajikan di aplikasi ini mudah untuk dipahami
- P6 : Aplikasi media pembelajaran ini mudah untuk digunakan
- P7 : Aplikasi media pembelajaran ini cukup interaktif
- P8 : Aplikasi media pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar materi tentang Organ Tubuh Manusia
- P9 : Aplikasi ini cukup membantu guru dalam menyampaikan materi Organ Tubuh Manusia
- P10 : Aplikasi ini cocok digunakan sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD

Grafik prosentase skor untuk 20 responden siswa yang dapat dilihat di gambar 11



Gambar 14 Prosentase 20 responden siswa

Keterangan :

- P1 : Desain tampilan aplikasi media pembelajaran ini menarik
- P2 : Tampilan gambar – gambar pada aplikasi jelas
- P3 : Musik pada aplikasi ini tidak mengganggu pada saat mempelajari materi yang disajikan
- P4 : Materi di dalam aplikasi ini cukup lengkap
- P5 : Materi di dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi pelajaran Organ Tubuh Manusia
- P6 : Materi yang disajikan di aplikasi ini mudah untuk dipahami
- P7 : Soal pada Latihan Soal sudah sesuai dengan materi yang ada di aplikasi
- P8 : Aplikasi media pembelajaran ini membantu anda belajar mandiri pada saat dirumah
- P9 : Aplikasi media pembelajaran ini mudah untuk digunakan
- P10 : Aplikasi media pembelajaran ini dapat dipakai sebagai alternative pengaanti buku pada saat tidak menggunakan buku pelajaran

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD Berbasis Android telah selesai dibuat dan telah dilakukan pengujian di SD N 2

Singopuran, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah dengan mengambil sampel 3 guru dan 20 siswa SD kelas V. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan aplikasi bernilai cukup apabila digunakan sebagai media pembelajaran dalam belajar Organ Tubuh Manusia. Selain itu ketika aplikasi ini didemonstrasikan di SD tersebut siswa-siswa begitu antusias untuk mencoba mengoperasikannya, berdasar hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aplikasi pembelajaran ini yaitu membuat aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia untuk siswa SD menjadi menarik dan mudah dipelajari bagi siswa Sekolah Dasar telah berhasil dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan S, Stephanus. 2011. "*Mudah Membuat Aplikasi Android*". Yogyakarta : Andi Offset.
- Alexander Raymond. 2012. *Pengenalan Organ Dalam Tubuh Manusia Menggunakan Adobe Flash*, Universitas Mercubuana
- Safaat, Nazruddin. 2012. "*Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung : Informatika Bandung.
- Muhammad Ridwan dkk. 2012. *Perangkat Ajar Pengenalan Organ – Organ Tubuh Manusia Berbasis Multimedia pada SDS Bhakti Jakarta Barat*, Universitas Bina Nusantara
- Komunitas & Perpustakaan Online Indonesia. 2008. "*Definisi/Pengertian Organ, Sistem Organ, Fungsi Serta Macam/Jenis Sistem Tubuh Manusia*". Tersedia dalam: <
<http://organisasi.org/definisi-pengertian-organ-sistem-organ-fungsi-serta-macam-jenis-sistem-tubuh-manusia>>[diakses tanggal 18 Maret 2013].
- Bovee, Courland. 1997. "*Business Communication Today*". New York : Prentice Hall.
- Supriatna Dadang. 2009. "*Pengenalan Media Pembelajaran*"
- Suwami dkk. 2000. "*Buku Pegangan Kuliah FKIP Belajar dan Pembelajaran 1*". Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Sukisyana, P dkk. 2004. "*Mengamati Alam Semesta*". Bandung : Sinergi Pustaka Indonesia