

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN DAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

Oleh:

Nur Ardia Rahmaningrum

16/401048/SV/11552

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Proses belajar anak sebagai siswa sudah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih.

Saat ini *smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer di kalangan masyarakat karena sangat mudah untuk dibawa kemana-mana, sehingga proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan dengan cara bertatap muka dengan pengajar atau menggunakan buku secara fisik saja, tetapi dapat juga dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran berbasis online yang dapat membantu proses belajar anak sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, buku-buku cetak di sekolah dan perpustakaan tidak selalu lengkap sehingga menuntut siswa agar lebih eksploratif, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *e-book*. Kemudian, untuk mendukung proses pembelajaran, orang tua juga berhak mengetahui segala perkembangan dan proses belajar anaknya.

Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut dibutuhkan pembuatan dan pengembangan Aplikasi Pembelajaran dan Buku Interaktif berbasis android yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak sehingga anak dapat memperoleh pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan melalui fitur yang tersedia kapan saja dan dimana saja. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu orang tua dalam memantau proses belajar anak. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dengan bantuan perangkat lunak Android Studio yang terintegrasi dengan sistem berbasis web dengan memanfaatkan API (*Application Program Interface*).

Kata kunci: Aplikasi pembelajaran, android, *games*, ebook, banksoal.

ABSTRACT

ANDROID BASED LEARNING APPLICATIONS AND INTERACTIVE BOOKS

By:

Nur Ardia Rahmaningrum

16/401048/SV/11552

Learning is a process of interaction of learners with educators and learning resources in a learning environment in which there are activities between teacher-student interaction and reciprocal communication that takes place in an educational situation to achieve the learning goals. The learning process of children as students has developed along with the development of advanced technology.

Nowadays smartphones have become a primary necessity among the community because it is very easy to carry everywhere, so the learning process can not only be done by face-to-face with the teacher or using books physically, but it can also be done by using smartphones as an online-based learning media that can help the child's learning process so they can get a fun and not boring learning experience. In addition, printed books in schools and libraries not always complete, it demands student to be more explorative one of which is to use e-books. Then to support the learning process, parents also have the right to know all the development and learning processes of their children.

Based on this situation, it is necessary to make and develop an Android-based Learning and Interactive Book Application which aims to children's learning process, so that children can get fun, interesting, and not boring learning through features that are available anytime and anywhere. In addition, this application can also help parents to monitor the child's learning process. This application was built using the Java programming language with the help of the Android Studio software that is integrated with web-based systems by using the API (Application Program Interface).

Keywords: Learning application, android, games, ebook, question bank.