

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN UNTUK SD / MI KELAS
VI**

SKRIPSI

**Disusun Oleh :
YAYAN SUPRAYOGI
11.18.040**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN UNTUK SD / MI KELAS VI**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

**YAYAN SUPRAYOGI
NIM. 111.80.40**

Di periksadan Disetujui

**Mengetahui,
Pembimbing I**

**Ali Mahmudi, B.Eng. P.hD
NIP. P. 1031000429**

**Mengetahui,
Pembimbing II**

**Hani Zulfia Zahro', S.KOM, M.KOM
NIP. P. 1031500480**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



**Josep Dedy Irawan, ST, MT
NIP.P.197404162005021002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2015**

**LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yayan Suprayogi

NIM : 1118040

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada Hewan
Untuk SD / MI Kelas VI”** Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta
mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 26 Agustus 2015

Yang membuat pernyataan



Yayan Suprayogi

11.18.040



**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN UNTUK SD / MI
KELAS VI**

YAYAN SUPRAYOGI

(11.18.040)

Dosen Pembimbing:

Ali Mahmudi, B.Eng, P.hD dan Hani Zulfia Zahro', S.KOM, M.KOM

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang

Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu – Malang

Email : Yayan.supra@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang masih menitik beratkan pada aktifitas siswa di kelas yang masih menggunakan media konvensional seperti buku, modul dan selebaran lainya terkadang menimbulkan suatu masalah kurangnya aktifitas siswa dalam pelaksanaan belajar mengajar membuat siswa cenderung cepat bosan dan siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas hal inilah yang mendasari pemilihan judul "Rancang bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada Hewan Untuk SD / MI Kelas VI" dengan harapan dapat menjadi solusi untuk membantu siswa untuk lebih mudah menyerap materi tentang perkembangbiakan pada hewan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : Aktifitas, Kelas, Materi, Pembelajaran, Perkembangbiakan, Siswa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan pujisyukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penelitian yang berjudul Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada Hewan Untuk SD/MI Kelas VI.

Penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana teknik S-1. Ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kami sampaikan pada :

1. Bapak **Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak **Ir. H. Anang Subardi, MT**, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak **Josep Dedy Irawan, ST, MT**, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1 ITN Malang.
4. Bapak **Sonny Prasetio, ST., MT** selaku Sekretaris Jurusan Teknik Informatika S-1 ITN Malang dan Dosen Penguji 1.
5. Bapak **Ali Mahmudi, B.Eng. PhD**, selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Ibu **Hani Zulfia Zahro', S.KOM, M.KOM** selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Ibu **Karina Auliasari, ST.M.Eng** selaku Dosen Penguji 2.
8. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
9. Dan semua Pihak yang telah membantu dalam penulisan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan penelitian ini.

Malang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Keaslian	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi	vi
DaftarGambar	viii
DaftarTabel.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Perkembangbiakan	5
2.2 Media Pembelajaran	5
2.3 Animasi	6
2.4 Adobe Flash	6
2.5 Adobe Illustrator	7
2.6 Adobe Audition 1.5.....	8
2.7 Adobe Photoshop	8
2.8 Camtasia Studio	9

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM

3.1 Analisa	10
3.1.1 Analisa Pembahasan	10

3.1.2 Analisa Materi.....	10
3.1.3 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software.....	10
3.2 Perancangan Sistem	11
3.2.1 Tahap Rancangan.....	11
3.2.2 Layout Prototype.....	15

BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil	23
1. Halaman Pembuka	23
2. Halaman Menu.....	24
3. Halaman Help	25
4. Halaman Musik	26
5. Halaman Close	27
6. Halaman Bertelur	28
7. Halaman Beranak	30
8. Halaman Bertelur dan Beranak	31
9. Halaman Kuis.....	33
4.2 Pengujian Sistem.....	34
4.2.1 Pengujian Fungsional.....	34
4.2.2 Pngujian Performance	35
4.2.3 Prosedur Pengujian	35
4.2.4 Pengujian Pada Pengguna	35

BAB V PENUTUP..... 38

5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	38

DAFTAR PUSTAKA 39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka menumbuhkan kembangkan sumber Daya Manusia (SDM). Adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri dan lingkungan sekitarnya sesuai dengan ilmu yang mereka peroleh.^[12] Menurut Suharjo menyatakan bahwa “sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun”.^[11]

Peningkatan kualitas pendidikan tentang pelajaran IPA pembahasan tentang perkembangbiakan pada hewan yang merupakan ciri makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk berkembangbiak dan tujuannya mempertahankan jenisnya agar tidak punah. Melalui proses pembelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas siswa dikelas, terkadang menimbulkan suatu masalah kurangnya aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam hal ini, Kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan media elektronik. Media elektronik mulai memberikan beberapa solusi dan layanan yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu solusinya adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia. Media pembelajaran yang interaktif memberikan solusi untuk lebih mempermudah siswa untuk memahami materi selain menggunakan media cetak seperti buku, modul, dan selebaran. Sehingga bisa menambah minat siswa dalam belajar dan mampu menekan tingkat kebosanan siswa saat belajar khususnya untuk anak SD / MI Kelas 6.

Keunggulan media yang dibuat yaitu siswa dapat belajar tanpa keterbatasan ruang, jarak, dan waktu karena pembelajaran hanya terpaku pada kegiatan belajar mengajar di sekolah ataupun di tempat les yang memerlukan biaya yang cukup mahal dengan adanya media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan ini

3. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.
4. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran komputer mampu meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang perkembangbiakan pada hewan.

1.5 Manfaat

Manfaat-manfaat pada penulisan penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Membuat inovasi pada media pembelajaran perkembangbiakan makhluk hidup.
2. Memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi pendidikan pelajaran IPA pembahasan tentang perkembangbiakan pada hewan.
3. Menambah motivasi dan inspirasi penulis untuk mengembangkan software-software yang lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian antara lain:

1. Pengumpulan Data
Data yang di kumpulkan merupakan data yang di peroleh dari buku, paper, dan juga litelatur lainnya yang terkait dengan penelitian ini.
2. Analisis Aplikasi
Populasi dari analisis data ini, adalah data yang berkaitan dengan pelajaran IPA pembahasan tentang perkembangbiakan pada hewan untuk mendukung pembuatan aplikasi.
3. Perancangan dan Implementasi
Perancangan mekanisme aplikasi dilakukan berdasarkan analisis yang telah diperoleh, untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.
4. Evaluasi dan Perbaikan

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perkembangbiakan

Perkembangbiakan merupakan salah satu ciri makhluk hidup. Setiap makhluk hidup memiliki kemampuan untuk melakukan perkembangbiakan, tujuannya untuk mempertahankan kelestarian jenisnya agar tidak punah. [1]

Perkembangbiakan secara kawin pada hewan dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1. Hewan yang Berkembang Biak dengan Bertelur (Ovipar). Ovipar berasal dari kata *ovum* yang berarti telur. Golongan hewan jenis unggas, serangga, amfibi, reptil, dan ikan, berkembang biak dengan cara bertelur. Golongan hewan yang bertelur biasanya tidak mempunyai daun telinga. [10]
2. Hewan yang Berkembang Biak dengan Melahirkan (Vivipar) Golongan hewan yang melahirkan termasuk dalam kelas mamalia. Hewan mamalia ada yang hidup di darat dan ada yang hidup di air. Contohnya adalah: anjing, kucing, harimau, jerapah, singa, kuda, ikan paus, lumbalumba, dan singa laut. [10]
3. Hewan yang Berkembang Biak dengan Bertelur (Ovovivipar). Hewan ini pada dasarnya adalah ovipar (bertelur). Namun, telur hewan tersebut mengalami pengeraman dan penetasan dalam tubuh induk. Telur yang menetas akhirnya dilahirkan. Hewan yang termasuk ovovivipar antara lain beberapa jenis ular (anakonda), kadal, dan hiu. [10]

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan atau

sikap memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran.[3]

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran.[5]

2.3 Animasi

Animasi merupakan bagian dari desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa dikatakan perpindahan sebuah objek, bisa berubah bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut. [7]

Salah satu program yang digunakan untuk membuat desain animasi adalah Adobe Flash. Animasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti pembuatan film animasi, animasi pelengkap halaman web, hingga animasi untuk game. [7]

2.4 Adobe Flash [3]

Adobe Flash merupakan salah satu software yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat juga di kombinasikan untuk membuat animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya. [7]

Sampai sekarang Adobe Flash telah sampai ke versi CS 6. Adobe flash CS 6 merupakan software yang sangat terkenal yang dirilis oleh perusahaan software ternama dari Amerika Serikat, yaitu Adobe System Incorporated. Selain Flash, Adobe juga mengeluarkan software-software lainnya seperti Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Dreamweaver, Adobe Illustration,

Adobe After Effects, Adobe Indesign, Adobe Page Maker, dan masih banyak yang lainnya. [7]

Meskipun sekseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun dalam versi terbaru ini memiliki beberapa penambahan fitur seperti : [3]

1. Memberikan dukungan untuk HTML 5.

Ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *split sheet* untuk meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja, dan performance. [3]

2. Memberikan dukungan untuk Android dan iOS dengan Adobe Flash player terbaru. [3]

3. Performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu render. [3]

2.5 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah salah satu program pengolah vector yang populer digunakan oleh banyak orang. Kecanggihannya serta fasilitas yang lengkap membuat Adobe Illustrator banyak diminati, khususnya para desainer. [4]

Pada versi CS 6 ini, Adobe Illustrator menghadirkan beberapa tool dan fasilitas baru sehingga lebih memudahkan anda untuk melakukan pekerjaan dengan Adobe Illustrator, seperti mengelola objek vector, membuat ilustrasi, dan lain-lain. Berikut adalah fitur-fitur terbaru yang ada pada Adobe Illustrator CS 6: [4]

1. Tampilan Adobe Illustrator CS6 yang semakin modern dengan warna abu-abu tua.
2. Tetap mendapatkan performa yang luar biasa saat mengerjakan dan meng-export file yang berukuran besar karena Adobe Illustrator CS6 didukung oleh *Adobe Mercury Performance System*.
3. Hadirnya beberapa tool baru pada kelompok Type tool yang menambah variasi dalam mengelola objek teks, yaitu:

- *Righ-To-Left Type* untuk menuliskan teks dengan arah orientasi dari kanan ke kiri.
- *Righ-To-Left Area Type* untuk menuliskan teks didalam sebuah objek path dengan arah orientasi dari kanan ke kiri.
- *Righ-To-Left Type on a path* untuk menuliskan teks di sepanjang garis outline sebuah obje path dengan arah orientasi dari kanan ke kiri.
 1. Penambahan warna gradasi pada kolcksi warna stoke yang memperindah tampilan stroke atau garis *outline* yang anda buat.
 2. Panel Tranparancy yang semakin canggih, memudahkan Anda dalam mengatur opacity dan mask. [4]

2.6 Adobe Audition 1.5

Adobe Audition merupakan suatu program yang digunakan untuk merekam, mengedit suara dalam bentuk digital yang berbasis Windows. Program ini dilengkapi dengan modul-modul cfek suara, seperti *Delay*, *Echo*, Pereduksi *Noise/Hiss*, *Reverb*, Pengatur *Tempo*, *Pitch*, *Graphic* Dan *Parametric Equalizer*. [13]

Adobe Audition memberikan fasilitas perekaman suara sampai dengan 128 track hanya dengan satu sound card, hal ini akan memberikan kemudahan bagi seorang sound editor untuk berekspresi lebih jauh. Edit suara bisa dilakukan dalam bentuk .wav Dan penyimpanan bisa diconvert dalam bentuk format seperti .wma, .mp3, mp3pro, dll. Dalam *arrangement* sebuah musik bisa dilakukan dengan menambahkan beberapa alat musik dan dikoneksikan dengan line in atau michrophone dari soundcard. [13]

2.7 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau biasa disebut photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digitan dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar atau foto, dan,

bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe System*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS 2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS 3, versi ke sebelas adalah Adobe Photoshop CS 4, versi ke duabelas adalah Adobe Photoshop CS 5, dan versi yang ketigabelas adalah Adobe Photoshop CS 6. [6]

2.8 Camtasia Studio [2]

Camtasia studio merupakan perangkat lunak (software) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia. Camtasia studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, *editing* dan *publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (screen) computer. [2]

Camtasia studio dapat membantu dalam melatih dan menyampaikan serta berinteraksi dengan *audiens*. Camtasia studio memiliki kemampuan untuk merekam sesuatu yang ada pada layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi Power Point, narasi suara, dan webcam video. Camtasia bekerja dengan tiga tahapan yaitu *recording*, *editing*, dan *publishing*. [2]

1. *Camtasia Recoder* : sebuah komponen screen recording sederhana yang powerful untuk mengcapture pergerakan cursor, memilih menu, pop-up windows, layer windows, dan teks yang dilihat pada layar. [2]
2. *Editing* : Pada menu utama camtasia anda dapat meng-import video, audio, dan file gambar (image) ke dalam project. [2]
3. *Publishing* : Dengan dukungan video ataupun animasi camtasia dapat menjangkau *audiens*. [2]

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa

3.1.1 Analisa Permasalahan

Beberapa analisis yang dilakukan dalam penelitian dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menangani adanya keterbatasan ruang, jarak, dan waktu karena pembelajaran hanya terpaku pada kegiatan belajar mengajar disekolah atau ditempat les yang memerlukan biaya yang biasanya relatif mahal.
2. Bagaimana membuat suatu media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan sebagai sarana belajar, berkomunikasi, dan berbagi pengetahuan sehingga tercipta proses belajar mengajar yang menyenangkan.
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan belajar anak sekolah dasar kelas VI baik secara akademik maupun diluar akademik melalui media pembelajaran.

3.1.2 Analisa Materi

Materi berupa bahan-bahan yang akan disajikan pada media pembelajaran ini adalah materi tentang perkembangbiakan pada hewan yaitu bertelur, beranak dan bertelur dan beranak. Sumber-sumber materi yang diambil dari buku Ilmu Pengetahuan Alam 6 untuk SD / MI kelas 6. Oleh pengarang Leyn Pama dan Surono Penerbit Pusat pembukuan Kementrian Pendidikan Nasional, dan materi akan dimuat berupa suara, teks dan animasi-animasi akan lebih menjelaskan materi yang diberikan.

3.1.3 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software

1. Perangkat Lunak (software)
 - a. Sistem Operasi Windows 7
 - b. Adobe Flash CS 6
 - c. Adobe Photoshop CS 6

- d. Adobe Audition 1.5
- e. Adobe Illustrator CS 6
- f. Camtasia Studio
- 2. Perangkat Keras (hardware)
 - a. Prosesor Intel Core i3
 - b. RAM 4 GB
 - c. Keyboard dan mouse
 - d. Monitor
 - e. Wacom Intuos

3.2 Perancangan Sistem

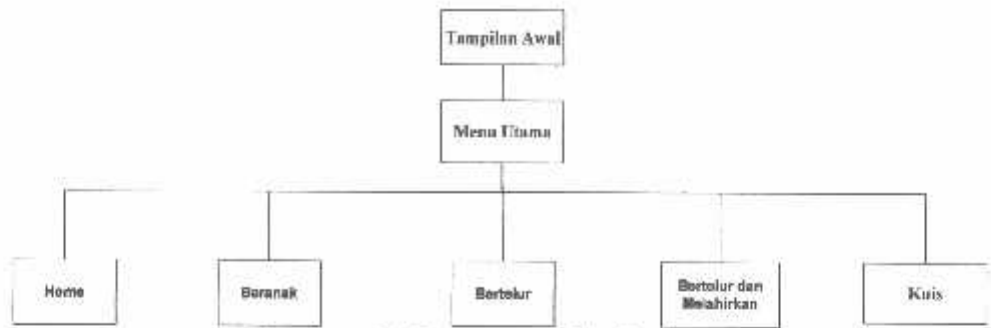
Perancangan sistem dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan hingga pengujian. Secara garis besar ada 3 tahap yaitu identifikasi, formalisasi atau rancangan dan pengujian. Dikarenakan tiap-tiap tahap saling berhubungan dan saling menunjang, maka tahap-tahap tadi harus dikerjakan secara berurutan satu sama lain. Sistem sederhana yang akan dirancang ini merupakan bagian kecil dari sistem analisa secara keseluruhan.

3.2.1 Tahap Rancangan

Pada tahap rancangan ini semua permasalahan yang saling berelasi atau berhubungan akan diformulasikan sesuai dengan software yang akan digunakan untuk memaparkan hubungan relasional tersebut sesuai dengan bentuk format yang digunakan oleh sistem analisa. Dalam tahap ini sering disebut juga basis pengetahuan.

1. Rancangan Struktur Menu

Pada Gambar 3.1 ditunjukan perancangan struktur menu diawali dengan masuk ke tampilan awal dimana disini terdapat 5 tombol menu yaitu beranak, bertelur, bertelur dan beranak, home dan kuis.



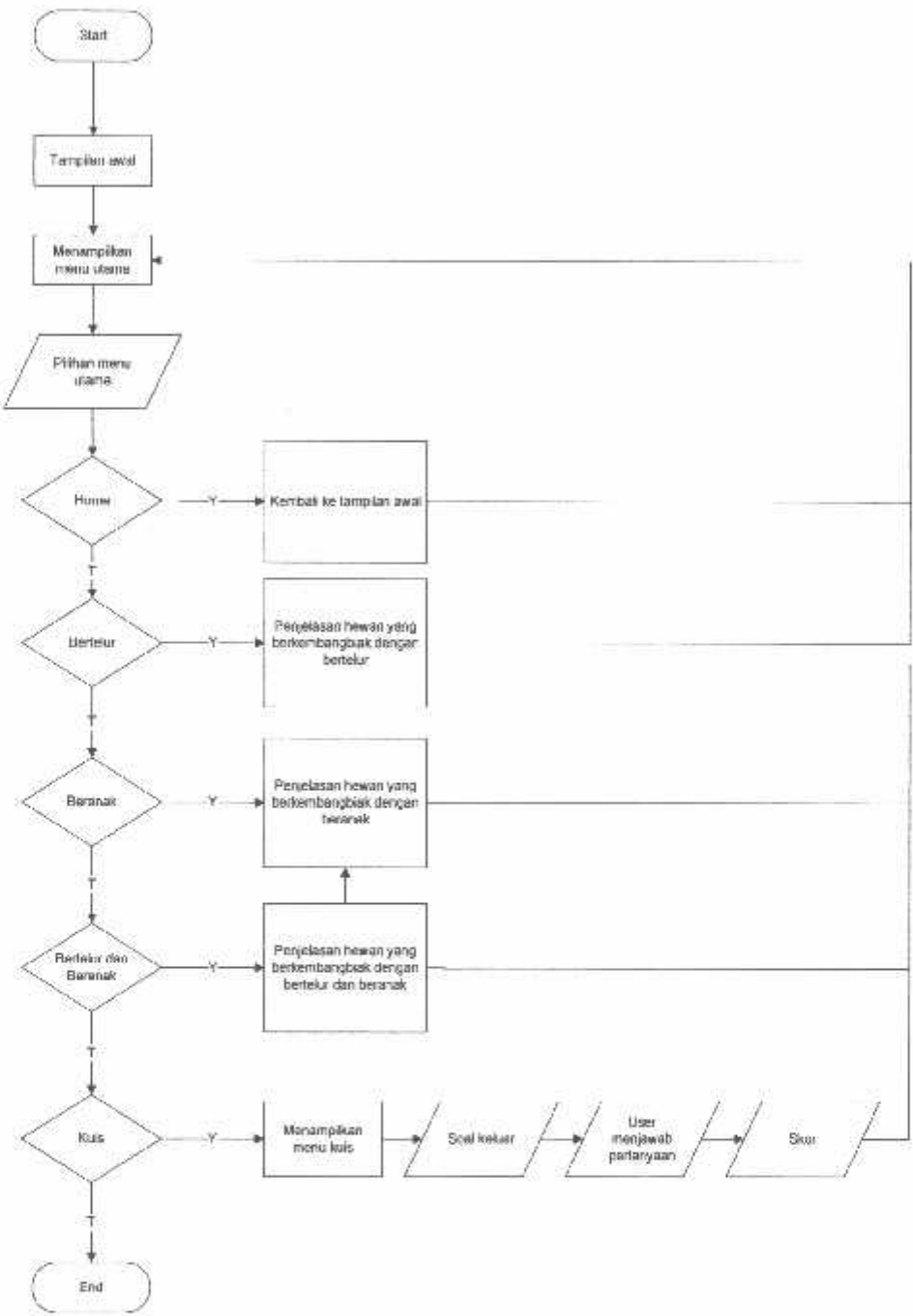
Gambar 3.1 Rancangan Struktur menu

Keterangan rancangan struktur menu :

1. Masuk tampilan awal program.
2. Menu Utama berisi tombol-tombol yang memuat materi perembangbiakan pada hewan.
3. Home untuk kembali ke menu sebelumnya atau tampilan awal
4. Beranak berisi tentang materi perembangbiakan pada hewan beranak berupa animasi, teks, dan suara.
5. Bertelur berisi tentang materi perembangbiakan pada hewan bertelur berupa animasi, teks, dan suara.
6. Bertelur dan Beranak berisi tentang materi perembangbiakan hewan bertelur dan beranak berupa animasi, teks, dan suara.
7. Kuis berisi tentang soal-soal kuis tentang perembangbiakan pada hewan.

2. Flowchart Sistem

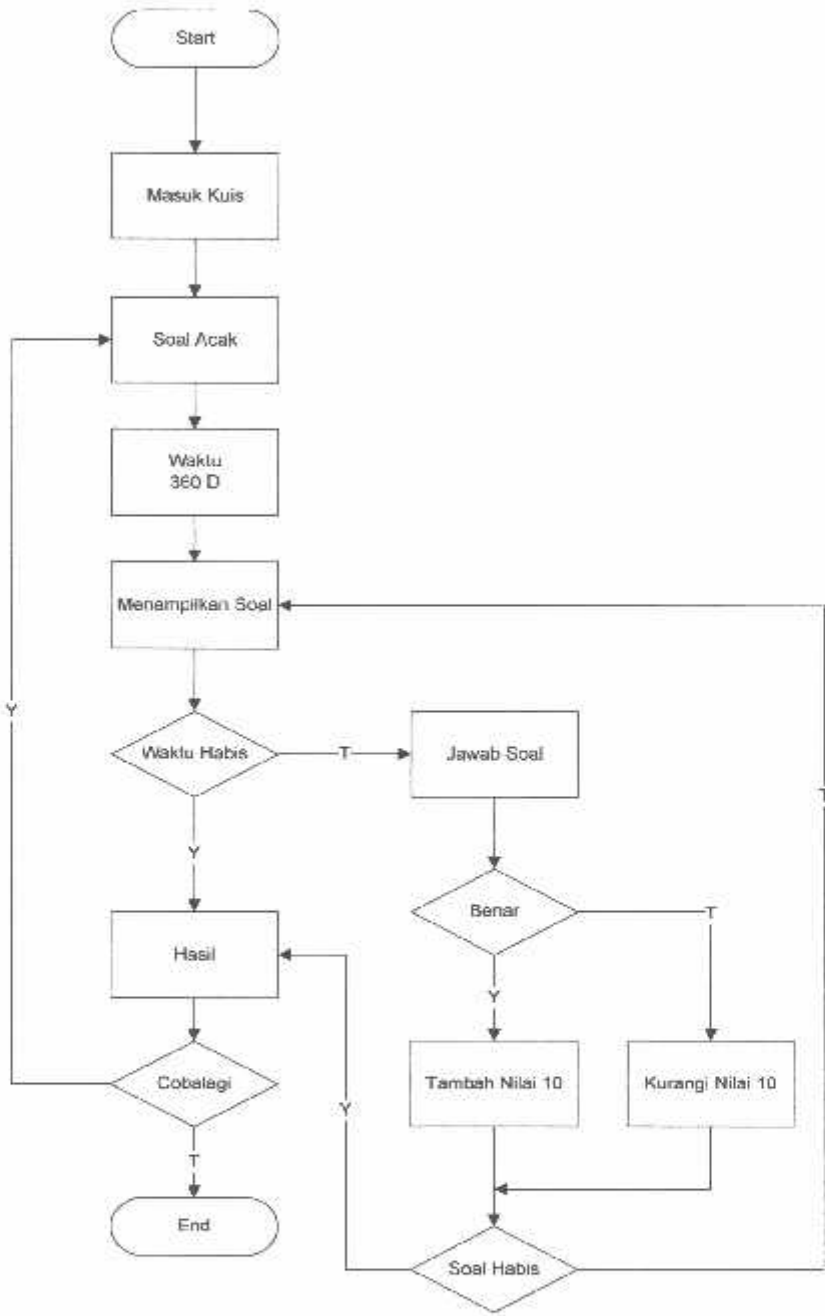
Pada Gambar 3.2 dibawah ini merupakan rancangan aplikasi dalam bentuk flowchart. Pada flowchart ini menjelaskan tentang alur kerja dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 3.2 Flowchart Media Pembelajaran

3. Flowchart Kuis

Pada Gambar 3.3 dibawah ini merupakan rancangan kuis dalam bentuk flowchart. Pada flowchart ini menjelaskan tentang alur kerja dari kuis yang dibuat.



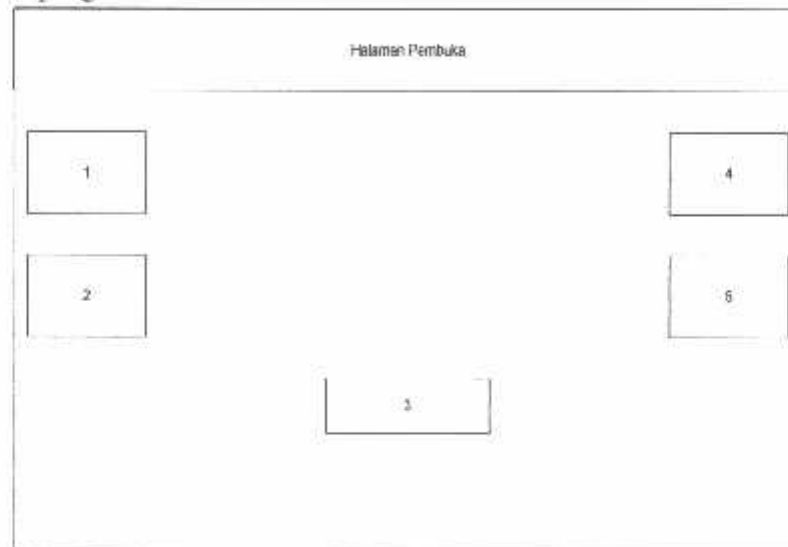
Gambar 3.3 Flowchart Kuis

3.2.2 Layout Prototype

Pada layout *prototype* ini menjelaskan tentang bentuk tampilan dari aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan tata letak menu pada layout. Tampilan ini dibuat sesuai dengan kenyamanan bagi pengguna.

1. Halaman Pembuka

Pada Gambar 3.4 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman pembuka program.



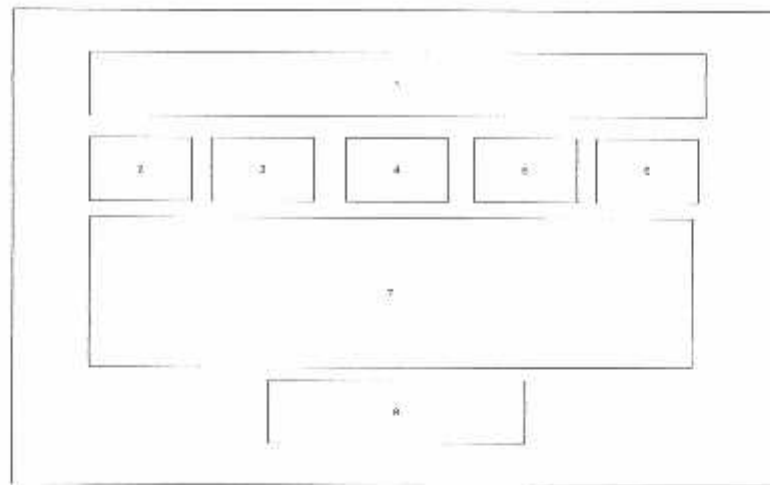
Gambar 3.4 Halaman Pembuka

Keterangan tombol dari gambar diatas :

1. Tombol close
2. Tombol sound
3. Tombol masuk materi
4. Tombol minimize
5. Tombol Help

2. Halaman Menu Utama

Pada Gambar 3.5 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu utama program.



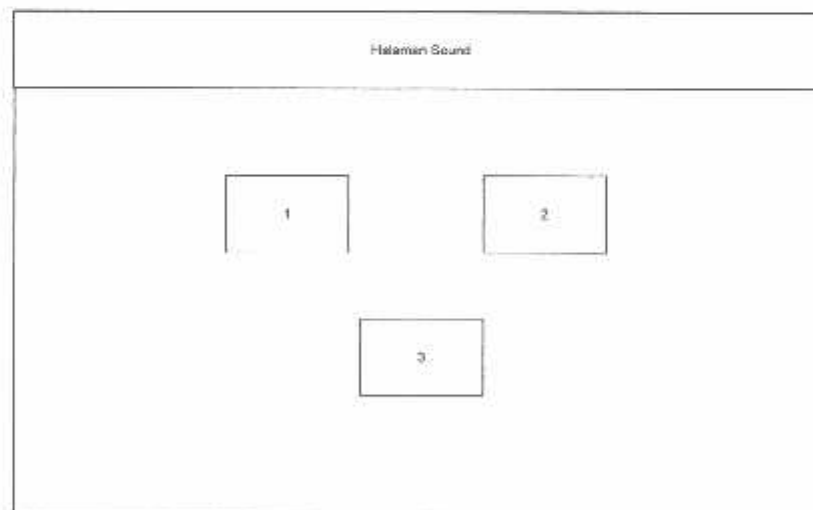
Gambar 3.5 Menu Utama

Keterangan Tombol dari Gambar diatas :

1. Teks Judul Media Pembelajaran
2. Tombol Home
3. Tombol Bertelur
4. Tombol Bertelur dan Beranak
5. Tombol Kuis

3. Halaman Sound

Pada Gambar 3.6 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu sound pada program.



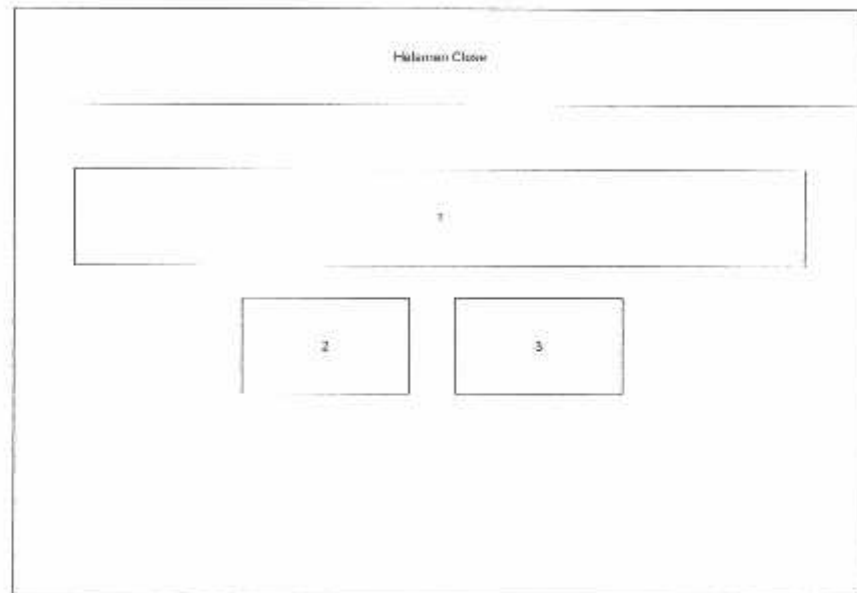
Gambar 3.6 Menu Sound

Keterangan Tombol dari gambar diatas :

1. Tombol On
2. Tombol Off
3. Tombol Kembali

4. Halaman Close

Pada Gambar 3.7 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu close pada program.



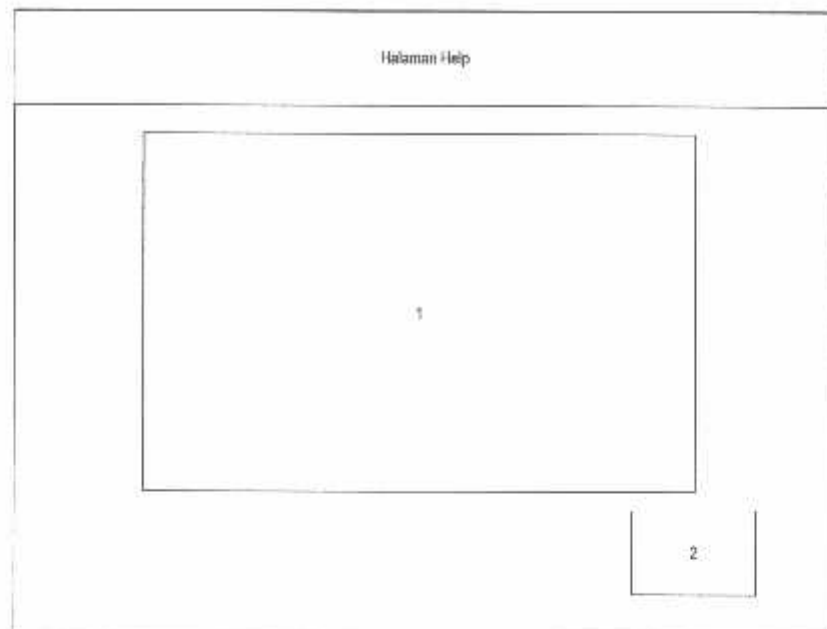
Gambar 3.7 Menu Close

Keterangan dari gambar diatas :

1. Teks menu close
2. Tombol Ya
3. Tombol Tidak

5. Halaman Help

Pada Gambar 3.8 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu help pada program.



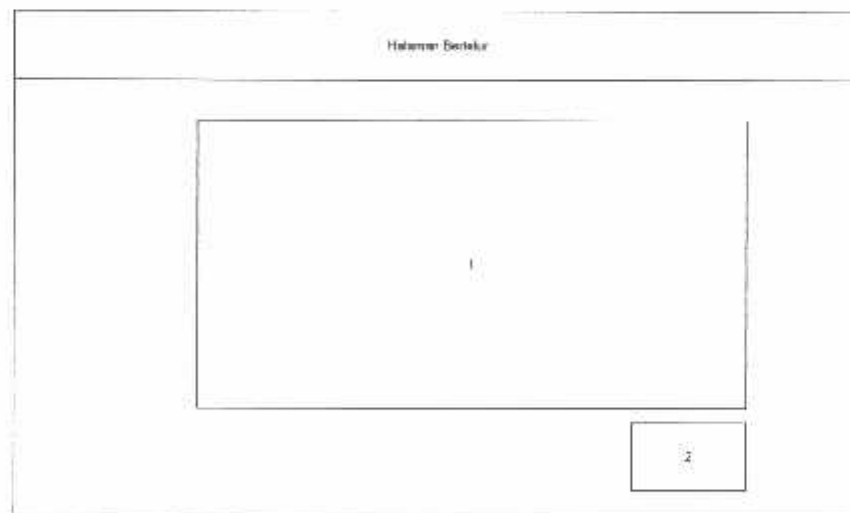
Gambar 3.8 Menu Help

Keterangan dari gambar diatas :

1. Teks penjelasan menu help
2. Tombol Kembali

6. Halaman Bertelur

Pada Gambar 3.9 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu bertelur pada program.



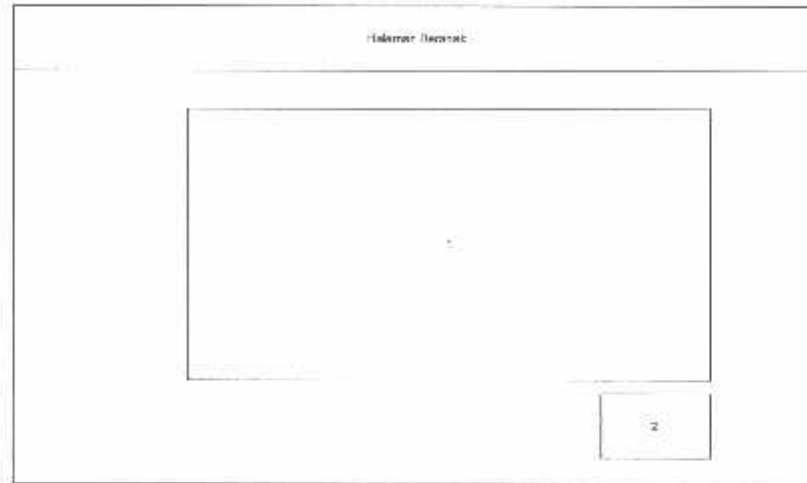
Gambar 3.9 Menu Bertelur

Keterangan dari gambar diatas :

1. Video animasi materi hewan bertelur
2. Tombol Kembali

7. **Halaman Beranak**

Pada Gambar 3.10 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu beranak pada program.



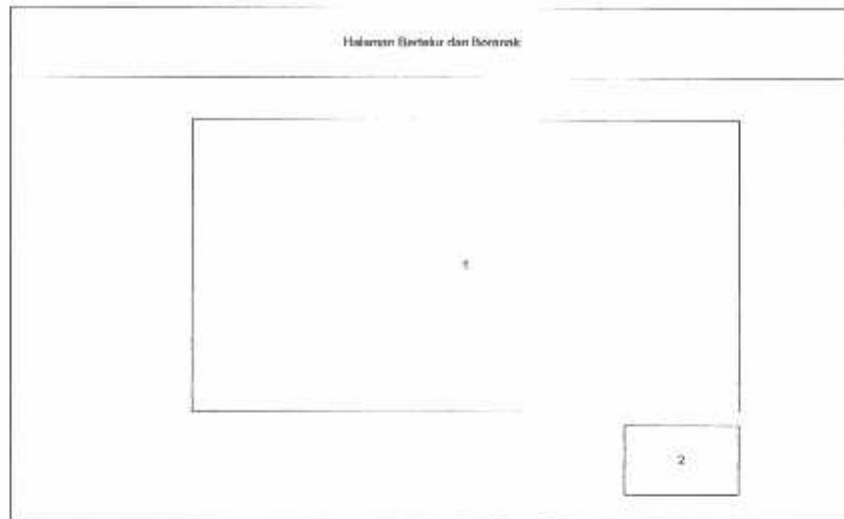
Gambar 3.10 Menu Beranak

Keterangan dari gambar diatas :

1. Video animasi materi hewan beranak
2. Tombol Kembali

8. **Halaman Bertelur dan Beranak**

Pada Gambar 3.11 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu bertelur dan beranak pada program.



Gambar 3.11 Menu Berelur dan Beranak

Keterangan dari gambar diatas :

1. Animasi materi hewan bertelur dan beranak
2. Tombol Kembali

9. Halaman Kuis

Pada Gambar 3.12 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu kuis 1 pada program.

Keterangan dari Gambar 3.12 dibawah :

1. Teks nomor soal dari jumlah soal yang ada.
2. Waktu permainan / *countdown*.
3. Teks pertanyaan / soal.
4. Teks Jawaban 1.
5. Teks Jawaban 2.
6. Teks Jawaban 3.
7. Teks Jawaban 4.
8. Nilai / Skor.
9. Tombol Jawab.

Gambar 3.12 Halaman Kuis 1

Pada Gambar 3.13 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman kuis 2 pada program,

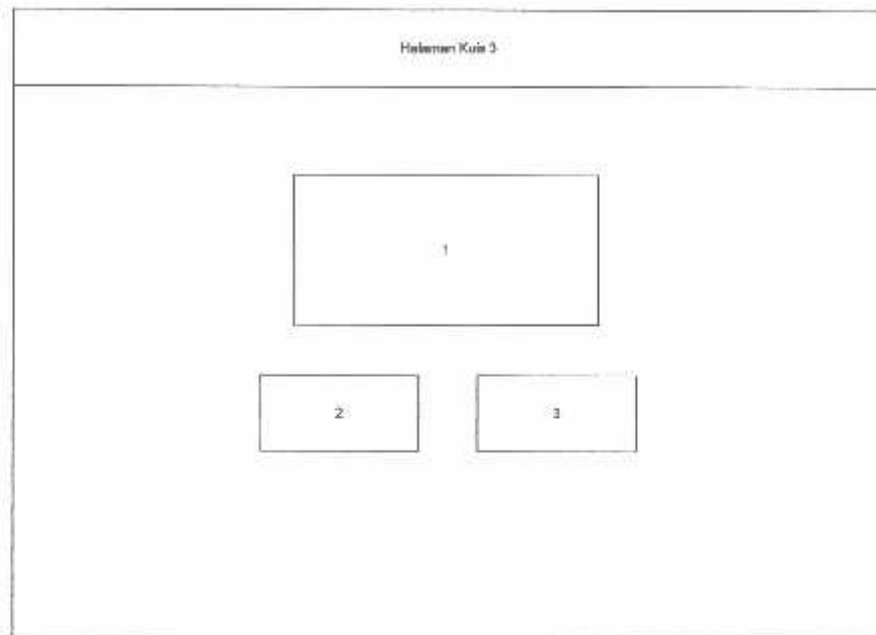
Gambar 3.13 Halaman Kuis 2

Keterangan dari gambar diatas :

1. Teks Kuis selesai skor kamu.
2. Nilai / Skor.
3. Tombol ulangi permainan.

4. Tombol Kembali ke menu utama.

Pada Gambar 3.14 dibawah ini merupakan rancangan dari halaman menu kuis 3 pada program.



Gambar 3.14 Halaman Kuis 3

Keterangan dari gambar diatas :

1. Teks game over waktu habis.
2. Tombol Main lagi.
3. Tombol kembali ke menu utama.

BAB IV

HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil

1. Halaman Pembuka

Halaman Pembuka ini adalah halaman utama dimana ini adalah halaman yang pertama kali dibuka ketika mengakses media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman pembuka adalah : tombol close, tombol musik, *restore down*, petunjuk, dan masuk materi. Pada Gambar 4.1 merupakan halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari menu pembuka adalah sebagai berikut:

1. Tombol Close berfungsi untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

2. Tombol Musik berfungsi untuk masuk ke halaman menu musik yang berfungsi untuk mematikan atau mengaktifkan suara musik pada halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
3. Tombol Restore down berfungsi untuk mengecilkan tampilan aplikasi ini dari *mode fullscreen* menjadi *mode windows*
4. Tombol Petunjuk berfungsi untuk masuk ke halaman menu petunjuk yang berisi penjelasan dari fungsi dari masing-masing tombol pada aplikasi media pembelajaran ini.
5. Tombol Masuk Materi berfungsi untuk masuk ke halaman menu yang berisi menu materi pada aplikasi media pembelajaran ini.

2. Halaman Menu

Halaman menu ini adalah halaman yang berisi menu-menu materi perkembangbiakan pada hewan dan menu kuis pilihan ganda untuk menguji siswa setelah belajar materi perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman menu adalah : tombol home, tombol bertelur, beranak, bertelur dan beranak, dan kuis. Pada Gambar 4.2 merupakan halaman menu dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman menu adalah sebagai berikut:

1. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol Bertelur berfungsi untuk masuk kedalam halaman bertelur yang berisi materi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur.
3. Tombol Beranak berfungsi untuk masuk kedalam halaman beranak yang berisi materi hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak.
4. Tombol Bertelur dan Beranak berfungsi untuk masuk kedalam halaman bertelur dan beranak yang berisi materi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak.

5. Tombol Kuis berfungsi untuk masuk kedalam halaman kuis yang berisi game kuis interaktif pilihan ganda untuk menguji siswa setelah belajar materi tentang perkembangbiakan pada hewan.



Gambar 4.2 Halaman Menu

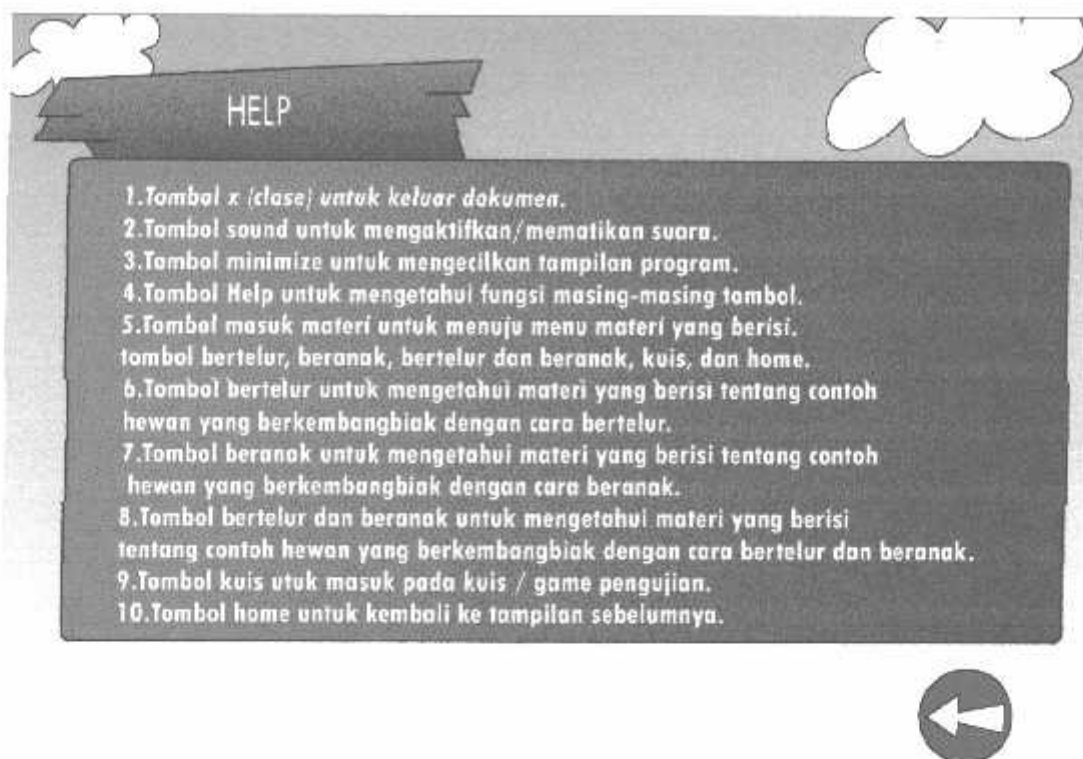
3. Halaman *Help* / Petunjuk

Halaman *help* / petunjuk ini adalah halaman yang berisi penjelasan tentang fungsi dari masing - masing tombol menu yang ada pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman *help* / petunjuk adalah : tombol kembali. Pada Gambar 4.3 merupakan halaman *help* atau petunjuk dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman *help* / petunjuk adalah sebagai berikut:

1. Tombol Kembali berfungsi untuk kembali ke halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.



Gambar 4.3 Halaman Help

4. Halaman Musik

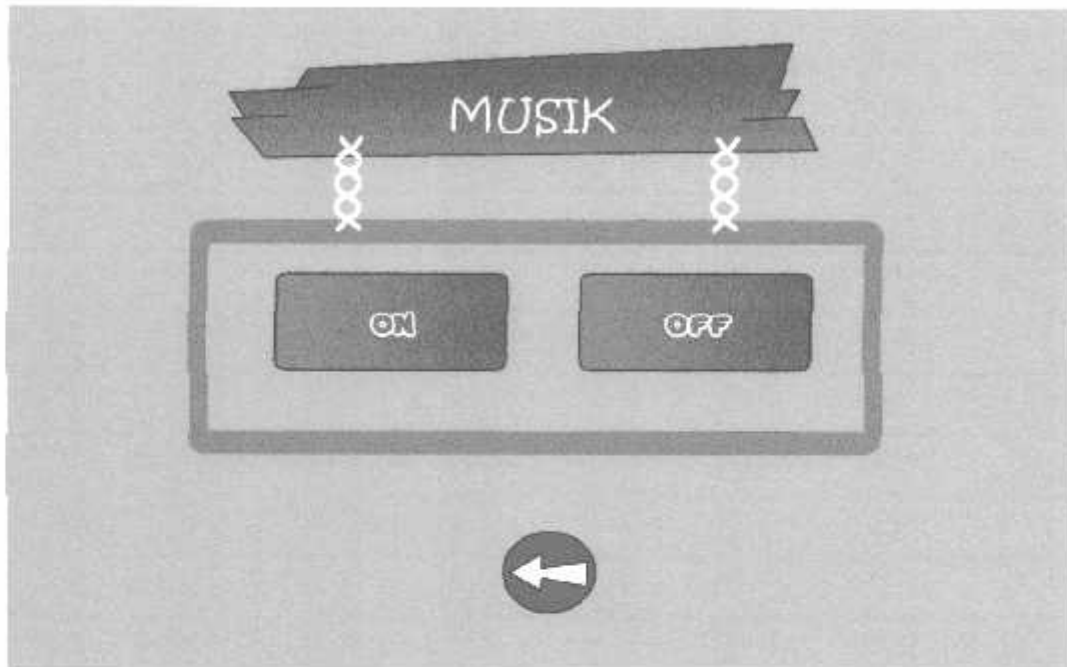
Halaman musik adalah halaman yang berfungsi untuk mematikan atau mengaktifkan kembali suara musik pada halaman pembuka pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman musik adalah : tombol kembali, tombol on, tombol off. Pada Gambar 4.4 merupakan halaman musik dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman musik adalah sebagai berikut:

1. Tombol Kembali berfungsi untuk kembali ke halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol On berfungsi untuk mengaktifkan suara musik pada halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

3. Tombol Off berfungsi untuk mematikan suara musik pada halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.



Gambar 4.4 Halaman Musik

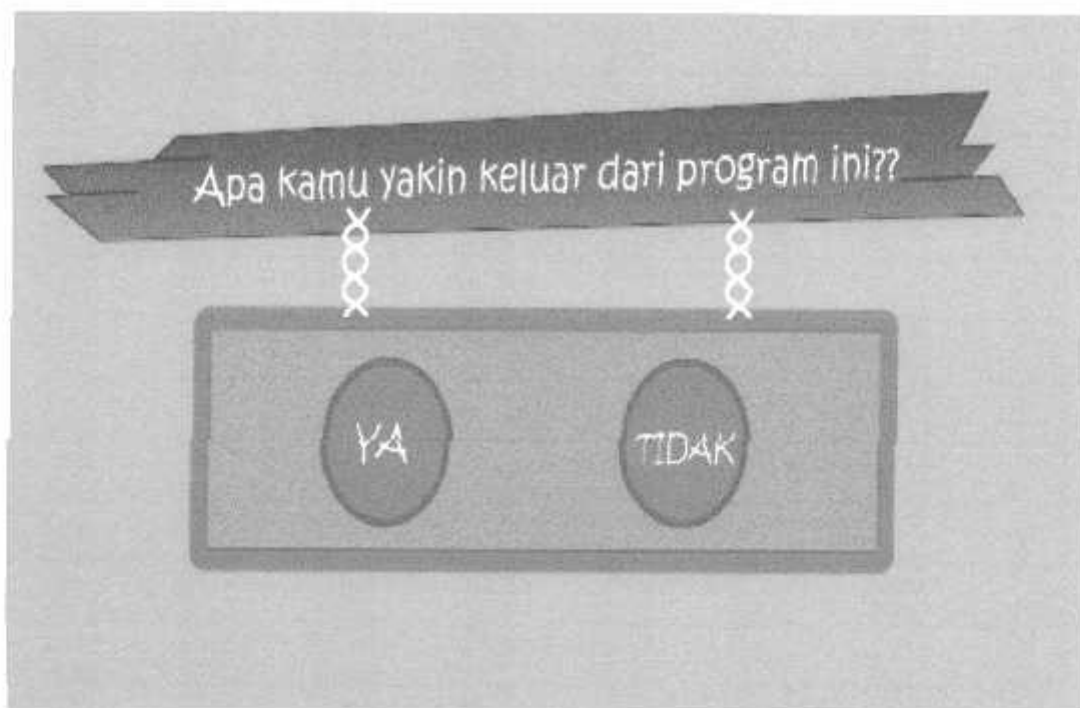
Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman musik adalah sebagai berikut:

1. Tombol Kembali berfungsi untuk kembali kehalaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol On berfungsi untuk mengaktifkan suara musik pada halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

5. Halaman Close

Halaman close adalah halaman yang berfungsi untuk masuk pada halaman menu close pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman close adalah : tombol ya, dan tombol tidak. Pada Gambar 4.5 merupakan halaman close dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.5 Halaman Close

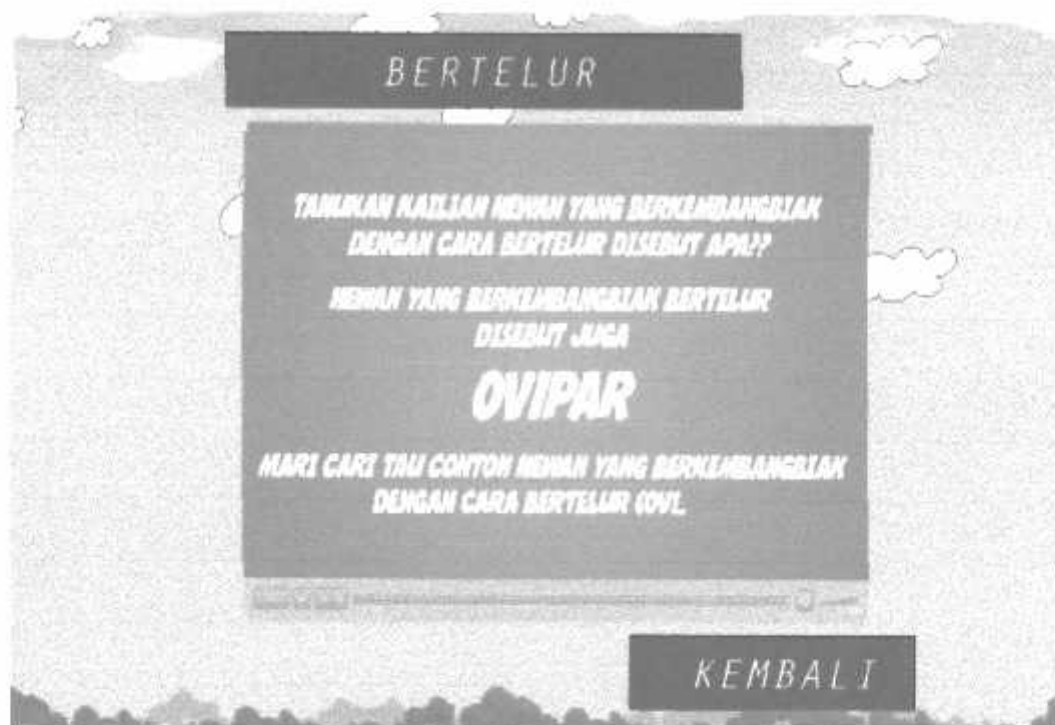
Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman close adalah sebagai berikut:

1. Tombol Ya berfungsi untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol Tidak berfungsi untuk kembali pada halaman pembuka dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

6. Halaman Bertelur

Halaman bertelur adalah halaman yang berfungsi untuk masuk pada halaman menu bertelur pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman bertelur adalah : tombol kembali, tombol *start*, tombol *pause*, tombol *stop*, tombol *forward*, tombol *backward*, tombol *mute*, dan tombol volume. Pada Gambar 4.6 merupakan halaman bertelur dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.6 Halaman Bertelur

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman bertelur adalah sebagai berikut:

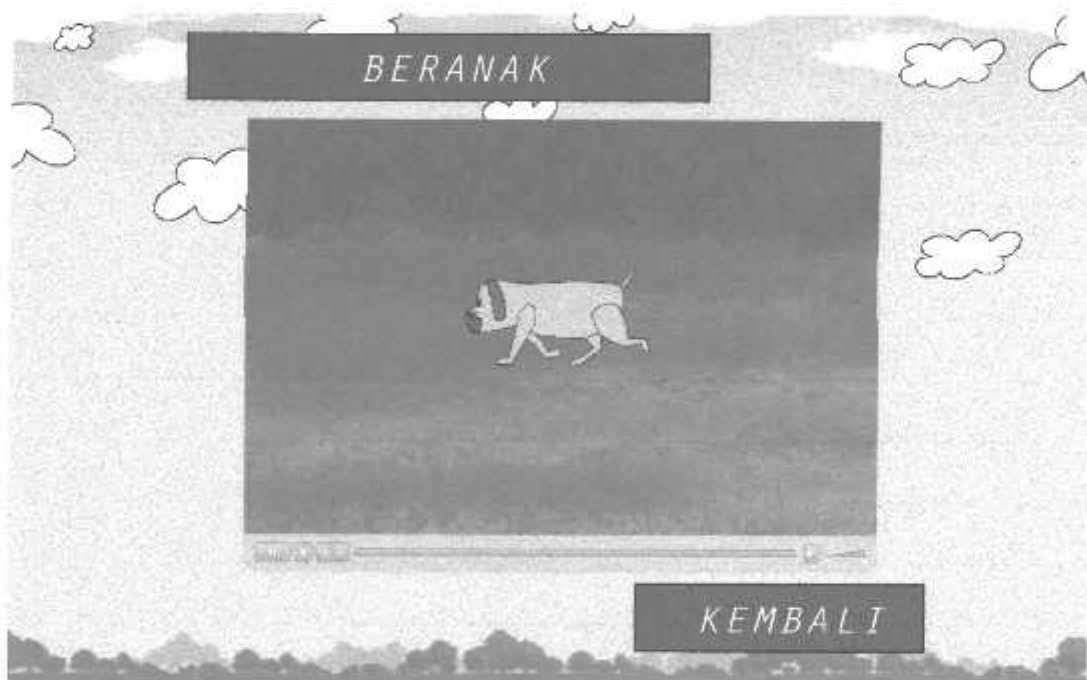
1. Tombol *Kembali* berfungsi untuk kembali ke halaman menu dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol *Start* berfungsi untuk memutar / *play* video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur.
3. Tombol *Pause* berfungsi untuk menghentikan sementara video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur yang telah dijalankan.
4. Tombol *Stop* berfungsi untuk menghentikan video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur yang sedang dijalankan.
5. Tombol *Forward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang akan diputar.
6. Tombol *Backward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang sudah diputar sebelumnya.
7. Tombol *Mute* berfungsi untuk mematikan suara pada video animasi.

8. Tombol Volume berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil suara pada video animasi.

7. Halaman Beranak

Halaman beranak adalah halaman yang berfungsi untuk masuk pada halaman menu beranak pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman beranak adalah : tombol kembali, tombol *start*, tombol *pause*, tombol *stop*, tombol *forward*, tombol *backward*, tombol *mute*, dan tombol volume. Pada Gambar 4.7 merupakan halaman beranak dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.7 Halaman Beranak

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman beranak adalah sebagai berikut:

1. Tombol Kembali berfungsi untuk kembali ke halaman menu dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

2. Tombol *Start* berfungsi untuk memutar / *play* video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak.
3. Tombol *Pause* berfungsi untuk menghentikan sementara video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak yang telah dijalankan.
4. Tombol *Stop* berfungsi untuk menghentikan video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak yang sedang dijalankan.
5. Tombol *Forward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang akan diputar.
6. Tombol *Backward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang sudah diputar sebelumnya.
7. Tombol *Mute* berfungsi untuk mematikan suara pada video animasi.
8. Tombol *Volume* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil suara pada video animasi.

8. Halaman Bertelur dan Beranak

Halaman bertelur dan beranak adalah halaman yang berfungsi untuk masuk pada halaman menu bertelur dan beranak pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman bertelur dan beranak adalah : tombol kembali, tombol *start*, tombol *pause*, tombol *stop*, tombol *forward*, tombol *backward*, tombol *mute*, dan tombol *volume*. Pada Gambar 4.8 merupakan halaman bertelur dan beranak dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.8 Halaman Bertelur dan Beranak

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman bertelur dan beranak adalah sebagai berikut:

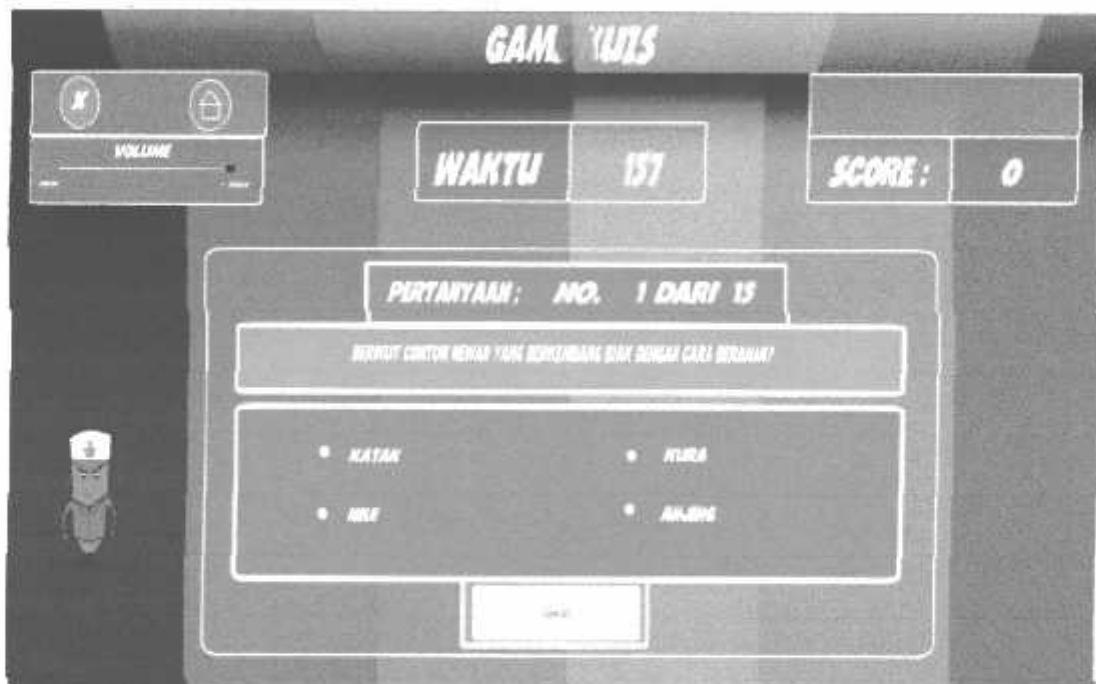
1. Tombol *Kembali* berfungsi untuk kembali ke halaman menu dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol *Start* berfungsi untuk memutar / *play* video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak.
3. Tombol *Pause* berfungsi untuk menghentikan sementara video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak yang telah dijalankan.
4. Tombol *Stop* berfungsi untuk menghentikan video animasi hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak yang sedang dijalankan.
5. Tombol *Forward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang akan diputar.
6. Tombol *Backward* berfungsi untuk mempercepat memutar video beberapa detik yang sudah diputar sebelumnya.
7. Tombol *Mute* berfungsi untuk mematikan suara pada video animasi.

8. Tombol Volume berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil suara pada video animasi.

9. Halaman Kuis

Halaman kuis adalah halaman yang berfungsi untuk masuk pada halaman menu kuis pada aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.

Tombol menu yang ada dalam halaman kuis adalah : tombol close, tombol home, tombol jawab, dan tombol volume. Pada Gambar 4.9 merupakan halaman kuis dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan yang penulis buat.



Gambar 4.9 Halaman Kuis

Penjelasan fungsi tombol-tombol dari halaman kuis adalah sebagai berikut:

1. Tombol *Close* berfungsi untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan.
2. Tombol *Home* berfungsi untuk kembali ke halaman menu.
3. Tombol *Jawab* berfungsi untuk memilih / memproses jawaban yang telah dipilih.

4. Tombol Volume berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil suara pada halaman kuis.

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian Fungsional adalah pengujian mengenai proses fungsional yang ada pada media pembelajaran. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Hasil		Spesifikasi Perangkat Keras / Hardware Yang digunakan
		Berfungsi	Tidak	
1	Tombol close	✓		1. Laptop Dell, Proccesor Intel Core i3, Windows 7, RAM 4 GB, VGA 2440 MB.
2	Tombol Ya	✓		
3	Tombol Tidak	✓		
4	Tombol pctunjuk	✓		
5	Tombol restore down	✓		
6	Tombol kembali	✓		
7	Tombol sound	✓		
8	Tombol on	✓		
9	Tombol off	✓		
10	Tombol masuk menu	✓		
11	Tombol home	✓		2. Laptop Accr, Proccesor Intel Core i5, Windows 7, RAM 2 GB,VGA 1018MB
12	Tombol bertelur	✓		
13	Tombol beranak	✓		
14	Tombol bertelur dan beranak	✓		
15	Tombol kuis	✓		
16	Tombol volume	✓		
17	Radio button jawaban kuis	✓		
18	Tombol jawab	✓		
19	Tombol coba lagi	✓		
20	Tombol home pada kuis	✓		3. Laptop Lenovo, Proccesor Intel

				Core i3, Windows 8, RAM 4 GB, VGA 2048 MB.
--	--	--	--	--

Pada Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa semua fungsi masing-masing tombol telah berjalan 100%.

4.2.2 Pengujian Pada Pengguna

Pengujian pada pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran pada hewan ini dari pengguna, respon aplikasi dan kuis. Pengujian pengguna dilakukakan kepada 10 orang siswa responden dan kepada 1 guru. Hasil dari pengujian pengguna dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Pengujian Pengguna / Siswa

No	Pertanyaan	Sebelum Menggunakan Media Pembelejaran		Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1.	Hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur disebut?	8	2	8	2
2.	Berikut contoh Hewan yang berkembang biak dengan cara beranak?	10	0	10	0
3.	Itu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa?	5	5	9	1
4.	Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?	5	5	10	0
5.	Burung merupakan hewan jenis?	6	4	9	1

6.	Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?	9	1	10	0
7.	Ayam mengerami telurnya selama?	4	6	10	0
8.	Buaya merupakan hewan jenis?	5	5	9	0
9.	Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?	10	0	10	0
10.	Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?	10	0	10	0
11.	Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?	8	2	9	1
12.	Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan internal, kecuali?	2	8	9	1
13.	Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?	6	4	10	0
14.	Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?	9	1	8	2
15.	Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak,	7	3	8	2

	kccuali?				
Jumlah		104	46	140	10
Jumlah Total Presentasc		69%	31%	93%	7%

Pada Tabel 2. dapat diambil kesimpulan bahwa dari 10 responden yang telah diberi pengujian soal sebanyak 15 soal sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran total presentasc nilai benar sebanyak = 69% dan salah = 31% sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran total presentase benar sebanyak = 93% dan salah = 7%.

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Penyajian materi perkembangbiakan sudah scsuai	1	
2.	Terdapat kuis yang mampu mengukur hasil belajar siswa	1	
3.	Kelengkapan materi	1	
4.	Kalimat penjelasan mudah dipahami	1	
5.	Materi dalam video animasi sesuai dengan materi yang ada	1	
6.	Suara pada penjelasan materi terdengar jelas	1	
7.	Desain menarik	1	
8.	Media pembelajaran cukup membantu dalam penyampaian materi	1	
Total		8	
Total Presentase		100%	0%

Tabel 5. Pengujian Pengguna / Guru

Pada Tabel 3. dapat diambil kesimpulan bahwa dari 1 responden guru yang telah diberi kuesioner memberikan nilai dari media pembelajaran ini yang mengatakan setuju dengan pernyataan ya sebanyak 100% dan tidak 0% .

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Media Pembelajaran ini sudah sesuai dengan pengujian fungsional sudah berfungsi 100%.
2. Pengujian pengguna pada siswa dapat diambil kesimpulan bahwa dari 10 responden yang telah diberi pengujian soal sebanyak 15 soal sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan sebelum menggunakan total presentase nilai benar sebanyak = 69% dan salah = 31% sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran total presentase benar = 93% dan salah = 7%.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan yang berkaitan dengan Aplikasi Media Pembelajaran Perkembangbiakan pada Hewan ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan agar lebih lengkap dan menarik. Baik dari segi design maupun animasi agar lebih banyak lagi contoh materi animasinya.
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut secara berkala terhadap penyampaian materi animasi agar lebih detail dan maksimal.
3. Perlu adanya pengembangan kuis baik dari segi design maupun dari soal-soal yang dapat diperbaharui sesuai dengan penambahan materi baru tentang Perkembangbiakan pada Hewan atau membenaran jawaban dengan penjelasan dengan teks.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurhman Deden. 2008. Biologi Kelompok Pertanian dan kesehatan untuk kelas XI SMK. Bandung. Grafindo Media Pratama.
- [2] Aripin b.C. 2009. Step By Step Membuat Video Tutorial menggunakan Camtasia Studio. Bandung. Oase Media.
- [3] *Anonim*. 2012. Shourtcourse Series Adobe Flash CS 6. Yogyakarta. Wahana Komputer, Semarang dan Andi.
- [4] *Anonim*. 2013. Adobe Illustrator CS6 untuk pemula. Madiun. Penerbit Andi. Yogyakarta dengan Madcoms.
- [5] Asyhar. R. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- [6] Azis Sholechul. 2013. Master Brush Photoshop : Untuk Pemula! Dari lugu Menjadi Tau!.. Kuncikom.
- [7] Galih Panowo. 2011. Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionSript 3.0 pada Flash. Yogyakarta. penerbit Andi Offset.
- [8] Gerlach, V. G dan Ely, DP.1971. Teaching and Media, A Systematic Approach. Prentice - Hall, Eanglewood Cliffs.
- [9] Hidayatullah Prianto. Akbar Amrulloh H. Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Bandung. Informatika Bandung.
- [10] Leyn Pama & Surono. 2010. Ilmu Pengetahuan Alam 6. Jakarta. Pusat Pembukuan. Kementerian Pendidikan Nasional.
- [11] Suharjo. 2006. Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar teori dan praktek. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- [12] Yuliana. 2014. Pcngcmbangan Media Pembelajaran Menggggunakan *Software Adobe Flash Cs5* Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Siswa Kelas X SMA. Diakses tanggal 25 Juli 2015. Tersedia pada : 103.26.102.47 > artikel > RRA1C109021.

- [13] Instalasi Elektronika Pusat Pengembangan Penataran Guru Teknologi Bandung. Diakses tanggal 30 Juni 2015 Pukul 10.12 WIB Tersedia Pada:https://shirotholmustaqim.files.wordpress.com/2010/07/adobe_audit_ion.pdf

LAMPIRAN



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Yayan Suprayogi
NIM : 11.18.040
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada
Hewan Untuk SD / MI Kelas VI

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 29 Agustus 2015

**Panitia Ujian Skripsi
Ketua Majelis Penguji**

Joseph Dedy Irawan, ST., MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua

Sonny Prasetyo, ST.MT
NIP.P. 1013000433

Karina Auliasari, ST.M.Eng
NIP.P. 1031000426



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Yayan Suprayogi
NIM : 11.18.040
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada Hewan Untuk SD/MI Kelas VI

Dosen Penguji	Revisi	Paraf
Dosen Penguji 1	1. Revisi Pengujian Pengguna Pembelajaran Multimedia Mohon Dibandingkan Dengan Hasil Pembelajaran Apabila Menggunakan Media Konvensional.	
Dosen Penguji 2	1. Landasan Teori Harus Diberi Sitasi. 2. Batasan Masalah Diubah. 3. Pengujian Performace Dan Pengujian Konvensional Dijadikan Satu. 4. Kesimpulan Diubah. 5. Harus Dilampirkan Kuisioner Pengujian User.	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua

Sonny Prasetio, ST.MT
NIP.P. 1013000433

Karina Auliasari, ST.M.Eng
NIP.P. 1031000426

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ali Mahmudi, B.Eng. PhD
NIP.P.1031000429

Hani Zulfia Zahro', S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031500480



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TUNJUNGTIRTO 02

Jl. Bunut Desa Tunjungtirto Kec. Singosari 65153 Telepon (0341) 488925
NSS : 101051805028 - NPSN : 20517690 E-mail : sdntunjungtirto02@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 800 / 57 / 421.102.10.30/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. H. LUEDI LUKIYAH**
NIP : 19600822 198112 1 002
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina TK I / IVb
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Tunjungtirto 02

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **YAYAN SUPRAYOGI**
NIM : 11.18.040
Institut : Institut Teknologi Nasional
Fakultas : Tekonologi Industri
Program Study : Teknik Informatika S-

Bahwa nama tersebut diatas benar – benar telah melakukan pengambilan data untuk penelitian skripsi di SDN Tunjungtirto 02 pada tanggal 25 agustus 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar di gunakan sebagaimana mestinya.

Singosari, 26 Agustus 2015

Kepala SDN Tunjungtirto 02

Kec. Singosari

Drs. H. LUEDI LUKIYAH
NIP. 19600822 198112 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PENDIDIKAN TK – SD KECAMATAN KEPUNG
SD NEGERI KEBONREJO 1

NSS: 10051310030

NPSN: 20511763

Alamat : Dusun Tegalrejo Desa Kebonrejo Kec. Kepung Kode Pos 64293. email: sdnkebonrejo1@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

421/69/418.47.1.97.10.01/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Kebonrejo I menerangkan bahwa :

Nama : Yayan Suprayogi
Status : Mahasiswa Fakultas Teknologi Industri, Program Studi Teknik
Informatika S-1. Institut Teknologi Nasional Malang.
NIM : 11.18.040

Telah melakukan pengambilan data untuk pengujian penelitian skripsi di SDN Kebonrejo 1 pada tanggal 16 Oktober s/d 17 Oktober 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.



Kebonrejo, 19 Oktober 2015
Kepala SDN Kebonrejo 1

ANTONIUS SANGKOWO, S.Pd
NIP. 19620809 198112 1 003



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

T. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 29 Mei 2015

Nomor : ITN-474/L.T.INF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ali Mahmudi, B.Eng. P.hD
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : YAYAN SUPRAYOGI
Nim : 1118040
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

29 Mei 2015 S/D 29 September 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yayan Suprayogi
NIM : 11.18.040
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada
Hewan Untuk SD/MI Kelas VI

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	4/7/2015	Seminar Progress	
2	28/7/2015	Revisi Seminar Progres	
3	28/7/2015	Demo Aplikasi	
4	19/8/2015	Demo Aplikasi Perbaiki Suara	
5	20/8/2015	Draf Makalah Seminar Hasil	

Malang, 21 Oktober 2015
Dosen Pembimbing 1

Ali Mahmudi, B.Eng P.hD
NIP. P. 1031000429



PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK MIGA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 29 Mei 2015

Nomor : ITN-474/LT.JNF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Hani Zulfia Zahro, S.Kom, M.Kom
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : YAYAN SUPRAYOGI
Nim : 1118040
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

29 Mei 2015 S/D 29 September 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yayan Suprayogi
NIM : 11.18.040
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Perkembangbiakan Pada Hewan Untuk SD/MI Kelas VI

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	10/6/2015	Revisi Laporan Dan Program	
2	1/7/2015	Revisi Program	
3	8/7/2015	Revisi Laporan	
4	28/7/2015	Revisi Laporan	
5	4/8/2015	Revisi Laporan	
6	20/8/2015	Draf Laporan Dan Program	

Malang, 21 Oktober 2015
Dosen Pembimbing 2

Hani Zulfia Zahro', S.Kom, M.Kom
NIP.P1031500480

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Mata Pelajaran : IPA

Kelas : VI

Nama : Lulu nadia putri

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

- ☒ A. Ovipar B. Ovovipar
C. Vivipar D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

- A. Katak B. Kura - kura
C. Hiu ☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

- ☒ A. Ovipar B. Vivipar
C. Ovovipar D. Ovovivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

- A. Internal B. Perut
☒ C. Dalam D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

- A. Reptil ☒ B. Unggas
C. Mamalia D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Beranak ☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

- ☒ A. 20 hari B. 22 hari
C. 21 hari D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- C. Herbifora
- ☒ D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ☒ B. Lumba-lumba
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ☒ B. Kadal
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- ☒ B. Ular (anakonda)
- C. Singa
- D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- B. Burung
- C. Katak
- ☒ D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- A. Jerapah
- B. Kadal
- ☒ C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Berelur dan beranak
- ☒ C. Beranak
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ☒ A. Jerapah
 - B. Kadal
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA

PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Mata Pelajaran : IPA

Nama : Pujia Nur S.

Kelas : VI

Tanggal: 19 Oktober 2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

- ☒ A. Ovipar
B. Ovovipar
C. Vivipar
D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

- A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

- ☒ A. Ovipar
B. Vivipar
C. Ovovipar
D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

- A. Internal
B. Perut
☒ C. Dalam
D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

- A. Reptil
B. Unggas
C. Mamalia
☒ D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Beranak
B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan
☒ D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

- A. 20 hari
☒ B. 22 hari
C. 21 hari
D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- | | |
|--------------|-----------------------|
| A. Mamalia | B. Unggas |
| C. Herbifora | X . Reptil |

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- | | |
|----------|----------------------------|
| A. Ayam | X . Lumba-lumba |
| C. Katak | D. Kura-kura |

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- | | |
|------------|----------------------|
| A. Jerapah | X . Kadal |
| C. Singa | D. Kucing |

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- | | |
|------------|--------------------------------|
| A. jerapah | X . Ular (anakonda) |
| C. Singa | D. Buaya |

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- | | |
|----------|----------------------|
| A. Ayam | B. Burung |
| C. Katak | X . Buaya |

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- | | |
|------------------------|----------|
| X . Jerapah | B. Kadal |
| C. Buaya | D. Ular |

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| X . Bertelur | B. Bertelur dan beranak |
| C. Beranak | D. Semua Benar |

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- | | |
|------------------------|----------|
| X . Jerapah | B. Kadal |
| C. Hiu | D. Ular |

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Nama : Lisa Novita Sari

Tanggal: 19-10-2016

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
A. Ovipar
B. ~~Ovivar~~
C. Vivipar
D. ~~Ovivar~~
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
D. ~~Anjing~~
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. ~~Ovipar~~
B. Vivipar
C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. ~~Eksternal~~
5. Burung merupakan hewan jenis?
A. Reptil
B. Unggas
C. ~~Mamalia~~
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
B. ~~Bertelur~~
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. ~~20 hari~~
B. 22 hari
C. 21 hari
D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- ☒ C. Herbifora
- D. Reptil

9. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ☒ B. Lumba-lumba
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ☒ B. Kadal
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- ☒ B. Ular (anakonda)
- C. Singa
- D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- ☒ B. Burung
- C. Katak
- D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- A. Jerapah
- B. Kadal
- C. Buaya
- ☒ D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Berelur dan beranak
- ☒ C. Beranak
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ☒ B. Kadal
- C. Hiu
- D. Ular

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Nama : LARA H-F

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
☒ A. Ovipar
B. Ovovipar
C. Vivipar
D. Ovivar
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
☒ D. Anjing
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. Ovipar
B. Vivipar
☒ C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
☒ A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. Eksternal
5. Burung merupakan hewan jenis?
☒ A. Reptil
B. Unggas
C. Mamalia
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. 20 hari
B. 22 hari
☒ C. 21 hari
D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- | | |
|-------------------------|-----------|
| A. Mamalia | B. Unggas |
| C. Herbifora | D. Reptil |

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- | | |
|----------|---------------------------|
| A. Ayam | B. Lumba-lumba |
| C. Katak | D. Kura-kura |

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- | | |
|------------|---------------------|
| A. Jerapah | B. Kadal |
| C. Singa | D. Kucing |

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- | | |
|------------|-------------------------------|
| A. jerapah | B. Ular (anakonda) |
| C. Singa | D. Buaya |

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- | | |
|---------------------|-----------|
| A. Ayam | B. Burung |
| C. Katak | D. Buaya |

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- | | |
|-----------------------|----------|
| A. Jerapah | B. Kadal |
| C. Buaya | D. Ular |

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| A. Bertelur | B. Berclur dan beranak |
| C. Beranak | D. Semua Benar |

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- | | |
|-----------------------|----------|
| A. Jerapah | B. Kadal |
| C. Hiu | D. Ular |
-

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- C. Herbifora
- ☒ D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ☒ B. Lumba-lumba
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ☒ B. Kadal
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- ☒ B. Ular (anakonda)
- C. Singa
- D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- B. Burung
- C. Katak
- ☒ D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- A. Jerapah
- B. Kadal
- ☒ C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Bertelur dan beranak
- ☒ C. Beranak
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ☒ A. Jerapah
 - B. Kadal
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Nama :

Tanggal:.....

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
☒ A. Ovipar
B. Vivipar
C. Ovovivipar
D. Ovivar
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
☒ D. Anjing
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. Ovipar
B. Vivipar
☒ C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
☒ A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. Eksternal
5. Burung merupakan hewan jenis?
☒ A. Reptil
B. Unggas
C. Mamalia
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. 20 hari
☒ B. 22 hari
C. 21 hari
D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- ~~B. Unggas~~
- C. Herbifora
- D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ~~B. Lumba-lumba~~
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ~~B. Kadal~~
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- ~~B. Ular (anakonda)~~
- C. Singa
- D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- ~~A. Ayam~~
- B. Burung
- C. Katak
- D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~A. Jerapah~~
- B. Kadal
- C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Bertelur dan beranak
- ~~C. Beranak~~
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ~~A. Jerapah~~
 - B. Kadal
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

B.22 hari

21 hari

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A.Mamalia

B.Unggas

 Herbifora

D.Reptil

9. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

(B) Lumba-lumba

C.Katak

D.Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

B. Kadal

C.Singa

D.Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. jerapah

(B) Ular (anakonda)

C.Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayari

B.Burung

C.Katak

D.Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

A. Jerapah

B.Kadal

© Buaya

D.Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B.Berchur dan beranak

C. Beranak

D.Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

A. Jerapah

B.Kadal

C. Hiu

D. Ular

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Mata Pelajaran : IPA

Nama : KEVIN

Kelas : VI

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

- ☒ A. Ovipar B. Ovovipar
C. Vivipar D. Ovipar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

- A. Katak B. Kura - kura
C. Hiu ☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

- A. Ovipar ☒ B. Vivipar
C. Ovovivipar D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

- ☒ A. Internal B. Perut
C. Dalam D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

- A. Reptil ☒ B. Unggas
C. Mamalia D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Beranak ☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

- A. 20 hari B. 22 hari
☒ C. 21 hari D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- C. Herbivora
- ~~D. Reptil~~

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ~~B. Lumba-lumba~~
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ~~B. Kadal~~
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- B. Ular (anakonda)
- C. Singa
- ~~D. Buaya~~

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- B. Burung
- C. Katak
- ~~D. Buaya~~

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~A. Jerapah~~
- B. Kadal
- C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Berelur dan beranak
- ~~C. Beranak~~
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ~~A. Jerapah~~
 - B. Kadal
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Mata Pelajaran : IPA

Nama : yogi

Kelas : VI

Tanggal: 12-10-2018

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

☒ A. Ovipar

☐ B. Ovovipar

☐ C. Vivipar

☐ D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

☐ A. Katak

☐ B. Kura - kura

☐ C. Hiu

☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

☐ A. Ovipar

☒ B. Vivipar

☐ C. Ovovivipar

☐ D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

☒ A. Internal

☒ B. Perut

☐ C. Dalam

☐ D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

☐ A. Reptil

☒ B. Unggas

☐ C. Mamalia

☐ D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

☐ A. Beranak

☒ B. Bertelur

☐ C. Bertelur dan Melahirkan

☐ D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

☐ A. 20 hari

☐ B. 22 hari

☐ C. 21 hari

☒ D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- C. Herbivora
- ~~D. Reptil~~

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ~~B. Lumba-lumba~~
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ~~B. Kadal~~
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. Jerapah
- B. Ular (anakonda)
- C. Singa
- ~~D. Buaya~~

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- B. Burung
- C. Katak
- ~~D. Buaya~~

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~A. Jerapah~~
- B. Kadal
- C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Bertelur dan beranak
- ~~C. Beranak~~
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- A. Jerapah
 - ~~B. Kadal~~
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Nama : MIRANTI DEWI IRJANA

Tanggal: 19-09-2015.....

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
A. Ovipar
B. Ovovipar
C. Vivipar
D. ~~Ovivar~~
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
D. ~~Anjing~~
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. ~~Ovipar~~
B. Vivipar
C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. ~~Eksternal~~
5. Burung merupakan hewan jenis?
A. Reptil
B. Unggas
C. Mamalia
D. ~~Salah semua~~
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
B. ~~Bertelur~~
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. ~~20 hari~~
B. 22 hari
C. 21 hari
D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia ~~B. Unggas~~
C. Herbifora D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam ~~B. Lumba-lumba~~
C. Katak D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah ~~B. Kadal~~
C. Singa D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah ~~B. Ular (anakonda)~~
C. Singa D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam B. Burung
C. Katak ~~D. Buaya~~

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~A. Jerapah~~ B. Kadal
C. Buaya D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur B. Bertelur dan beranak
~~C. Beranak~~ D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ~~A. Jerapah~~ B. Kadal
C. Hiu D. Ular
-

(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Nama : Lisa Novita Sari

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
A. Ovipar
~~C. Vivipar~~
B. Ovivipar
D. Ovivar
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
~~D. Anjing~~
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. Ovipar
B. Vivipar
~~C. Ovovivipar~~
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
~~A. Internal~~
B. Perut
C. Dalam
D. Eksternal
5. Burung merupakan hewan jenis?
A. Reptil
B. Unggas
~~C. Mamalia~~
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
~~B. Bertelur~~
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. 20 hari
B. 22 hari

~~€~~.21 hari

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A.Mamalia

B.Unggas

~~C.~~Herbifora

D.Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

~~B.~~ Lumba-lumba

C.Katak

D.Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

~~B.Kadal~~

C.Singa

D.Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A.jerapah

B.Ular (anakonda)

C.Singa

~~D.~~Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

~~B. Burung~~

C.Katak

D.Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

A. Jerapah

B.Kadal

~~C~~Buaya

D.Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Berelur dan beranak

C.Beranak

D.Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

A. Jerapah

~~B.Kadal~~

C.Hiu

D.Ular

~~X~~21 hari D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia B. Unggas
C. Herbivora ~~X~~ D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam ~~X~~ B. Lumba-lumba
C. Katak D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah ~~X~~ B. Kadal
C. Singa D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah ~~X~~ B. Ular (anakonda)
C. Singa D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam B. Burung
~~X~~ C. Katak D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~X~~ A. Jerapah B. Kadal
C. Buaya D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur B. Bertelur dan beranak
~~X~~ C. Beranak D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ~~X~~ A. Jerapah B. Kadal
C. Hiu D. Ular
-

(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Nama :
 NIM :
 Kelas :
 Tanggal :

Tanggal: 19 - 10 - 2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
☒ A. Ovipar
B. Vivipar
C. Ovipar
D. Ovivar
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
☒ D. Anjing
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
A. Ovipar
B. Vivipar
☒ C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
☒ A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. Eksternal
5. Burung merupakan hewan jenis?
A. Reptil
☒ B. Unggas
C. Mamalia
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. 20 hari
B. 22 hari

~~Q.21 hari~~

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A.Mamalia

B. Unggas

C.Herbifora

D.Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

B. Lumba-lumba

C.Katak

D.Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

B.Kadal

C.Singa

D.Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A.jerapah

~~B. Ular (anakonda)~~

C.Singa

D.Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

C. Katak

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

~~A. Jerapah~~

B. Kadal

C.Buaya

D.Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B.Berelur dan beranak

C. Beranak

D.Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

A. Jerapah

B.Kadal

C.Hiu

D.Ular

☒ C. 21 hari

D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A. Mamalia

B. Unggas

C. Herbivora

☒ D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

☒ B. Lumba-lumba

C. Katak

D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

☒ B. Kadal

C. Singa

D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. Jerapah

☒ B. Ular (anakonda)

C. Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

☒ C. Katak

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

☒ A. Jerapah

B. Kadal

C. Buaya

D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Bertelur dan beranak

☒ C. Beranak

D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

☒ A. Jerapah

B. Kadal

C. Hiu

D. Ular

B.22 hari

☒ C. 21 hari

D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A. Mamalia

B. Unggas

C. Herbivora

☒ D. Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

☒ B. Lumba-lumba

C. Katak

D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

☒ B. Kadal

C. Singa

D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. Jerapah

☒ B. Ular (anakonda)

C. Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

☒ C. Katak

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

☒ A. Jerapah

B. Kadal

C. Buaya

D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Berelur dan beranak

☒ C. Beranak

D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

☒ A. Jerapah

B. Kadal

C. Hiu

D. Ular

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Mata Pelajaran : IPA

Nama : Yogi

Kelas : VI

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

☒ A. Ovipar

☐ B. Ovovipar

☐ C. Vivipar

☐ D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

☐ A. Katak

☐ B. Kura - kura

☐ C. Hiu

☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

☐ A. Ovipar

☐ B. Vivipar

☒ C. Ovovivipar

☐ D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

☒ A. Internal

☐ B. Perut

☐ C. Dalam

☐ D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

☐ A. Reptil

☒ B. Unggas

☐ C. Mamalia

☐ D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

☐ A. Beranak

☒ B. Bertelur

☐ C. Bertelur dan Melahirkan

☐ D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

☐ A. 20 hari

☐ B. 22 hari

~~C.21 hari~~

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A. Mamalia

B. Unggas

C. Herbivora

~~D. Reptil~~

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

~~B. Lumba-lumba~~

C. Katak

D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

~~B. Kadal~~

C. Singa

D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. Jerapah

~~B. Ular (anakonda)~~

C. Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

~~C. Katak~~

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

~~A. Jerapah~~

B. Kadal

C. Buaya

D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

~~B. Berelur dan beranak~~

C. Beranak

D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

A. Jerapah

B. Kadal

~~C. Hiu~~

D. Ular

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1
(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Mata Pelajaran : IPA

Nama : Kerih

Kelas : VI

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

☒ A. Ovipar

B. Ovovipar

C. Vivipar

D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

A. Katak

B. Kura - kura

C. Hiu

☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

A. Ovipar

B. Vivipar

☒ C. Ovovivipar

D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

☒ A. Internal

B. Perut

C. Dalam

D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

A. Reptil

☒ B. Unggas

C. Mamalia

D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Beranak

☒ B. Bertelur

C. Bertelur dan Melahirkan

D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

A. 20 hari

B. 22 hari

~~C. 21 hari~~

D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A. Mamalia

B. Unggas

C. Herbivora

~~D. Reptil~~

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

~~B. Lumba-lumba~~

C. Katak

D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

~~B. Kadal~~

C. Singa

D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. Jerapah

~~B. Ular (anakonda)~~

C. Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

~~C. Katak~~

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

~~A. Jerapah~~

B. Kadal

C. Buaya

D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Bertelur dan beranak

~~C. Beranak~~

D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

~~A. Jerapah~~

B. Kadal

C. Hiu

D. Ular

LEMBAR PENGUJIAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA
PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONREJO 1

Mata Pelajaran : IPA

Nama : LAURA H.F.

Kelas : VI

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?

- ☒ A. Ovipar B. Ovovipar
C. Vivipar D. Ovivar

2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?

- A. Katak B. Kura - kura
C. Hiu ☒ D. Anjing

3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??

- A. Ovipar B. Vivipar
☒ C. Ovovipar D. Ovavivipar

4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?

- ☒ A. Internal B. Perut
C. Dalam D. Eksternal

5. Burung merupakan hewan jenis?

- A. Reptil ☒ C. Unggas
C. Mamalia D. Salah semua

6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Beranak ☒ C. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan D. semua benar

7. Ayam mengerami telurnya selama?

- A. 20 hari B. 22 hari
☒ C. 21 hari D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

- A. Mamalia
- B. Unggas
- C. Herbifora
- ~~D. Reptil~~

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

- A. Ayam
- ~~B. Lumba-lumba~~
- C. Katak
- D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

- A. Jerapah
- ~~B. Kadal~~
- C. Singa
- D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

- A. jerapah
- ~~B. Ular (anakonda)~~
- C. Singa
- D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

- A. Ayam
- B. Burung
- ~~C. Katak~~
- D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

- ~~A. Jerapah~~
- B. Kadal
- C. Buaya
- D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

- A. Bertelur
- B. Bertelur dan beranak
- ~~C. Beranak~~
- D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

- ~~A. Jerapah~~
 - B. Kadal
 - C. Hiu
 - D. Ular
-

(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Nama : MIRANTI DEWI Irgania

Tanggal: 19-10-2015.

- A.20 hari B.22 hari

☒ 21 hari

D. 31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A. Mamalia

B. Unggas

C. Herbivora

☒ Reptil

9. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

☒ Lumba-lumba

C. Katak

D. Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

☒ Kadal

C. Singa

D. Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A. Jerapah

☒ Ular (anakonda)

C. Singa

D. Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A. Ayam

B. Burung

☒ Katak

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

☒ Jerapah

B. Kadal

C. Buaya

D. Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Berelur dan beranak

☒ Beranak

D. Semua Benar

15. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

☒ Jerapah

B. Kadal

C. Hiu

D. Ular

(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)

Nama : Lulu Nadia p.

Tanggal: 19-10-2015

1. Hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur disebut?
☒ A. Ovipar
B. Vivipar
C. Vivipar
D. Ovivar
2. Berikut contoh Hewan yang berkembangbiak dengan cara beranak?
A. Katak
B. Kura - kura
C. Hiu
☒ D. Anjing
3. Hiu hewan yang berkembangbiak dengan cara apa??
☒ A. Ovipar
B. Vivipar
C. Ovovivipar
D. Ovavivipar
4. Proses pembuahan yang terjadi pada ayam disebut pembuahan?
☒ A. Internal
B. Perut
C. Dalam
D. Eksternal
5. Burung merupakan hewan jenis?
A. Reptil
☒ B. Unggas
C. Mamalia
D. Salah semua
6. Katak merupakan hewan yang berkembangbiak dengan cara?
A. Beranak
☒ B. Bertelur
C. Bertelur dan Melahirkan
D. semua benar
7. Ayam mengerami telurnya selama?
A. 20 hari
B. 22 hari

Ⓒ21 hari

D.31 hari

8. Buaya merupakan hewan jenis?

A.Mamalia

B.Unggas

C.Herbifora

D.Reptil

9. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara bertelur, kecuali?

A. Ayam

(B) Lumba-lumba

C.Katak

D.Kura-kura

10. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara beranak, kecuali?

A. Jerapah

(B) Kadal

C.Singa

D.Kucing

11. Berikut hewan berkembangbiak dengan cara bertelur dan beranak?

A.jerapah

B. Ular (anakonda)

C.Singa

D.Buaya

12. Berikut hewan yang melakukan proses pembuahan Internal, kecuali?

A.Ayam

B.Burung

 C. Katak

D. Buaya

13. Berikut adalah contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara vivipar?

(A) Jerapah

B.Kadal

C.Buaya

D.Ular

14. Lumba-lumba merupakan contoh hewan yang berkembangbiak dengan cara?

A. Bertelur

B. Berelur dan beranak

C Beranak

D.Semua Benar

15. Berikut hewan berkembengbiak dengan cara Bertelur dan Beranak, kecuali?

A. Jerapah

B.Kadal

C.Hiu

D.Ular

