

ABSTRAK

Beragam materi pembelajaran disampaikan kepada siswa, salah satu materi yang diajarkan di *TK Islam Al-Husna* yaitu materi pembelajaran tanaman yaitu Tanaman Ciptaan Allah yang berisi sub materi seperti Tanaman Hias, Tanaman Obat, dan Tanaman Umbi-umbian. Siswa diharapkan untuk menguasai materi ini secara maksimal agar mereka tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran selanjutnya. Namun terdapat beberapa kesulitan seperti kurangnya visualisasi dari beberapa tanaman asli yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengingat materi. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang bisa memberikan visualisasi dan audio yang menarik mengenai materi pengenalan tanaman. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Waterfall*. Alasan menggunakan menggunakan metode *Waterfall* karena teknik cocok digunakan untuk penelitian yang membutuhkan sumber daya manusia yang sedikit. Pada pengujian dengan menggunakan *Black Box* menunjukan bahwa aplikasi memiliki fungsional yang berfungsi sesuai harapan. Untuk melihat tingkat kebergunaan aplikasi dilakukan pengujian dengan menggunakan kuasi eksperimen dengan membanding 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen yang diambil secara acak. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kebergunaan aplikasi menggunakan *Kuasi Eksperimen* didapatkan bahwa menggunakan aplikasi pembelajaran tanaman *Kidzplant* lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini didukung dari nilai rata-rata materi tanaman hias kelompok kontrol 76,6 dan untuk kelompok eksperimen 90,6. Lalu untuk nilai rata-rata materi tanaman obat kelompok kontrol 68 dan untuk kelompok eksperimen 84,6. Kemudian untuk nilai rata-rata materi tanaman umbi kelompok kontrol 73,3 dan untuk kelompok eksperimen 86,6. Dengan demikian, aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat membantu siswa dalam materi pembelajaran tanaman.

Kata Kunci : *Waterfall, Black Box, Kuasi Eksperimen, Kidzplant, TK Islam Al-Husna*