

PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA KELAS 1 TEMA KELUARGAKU STUDI KASUS SD NEGERI TASIKMADU 2 KOTA MALANG

Febriana Santi Wahyuni¹⁾, Sandy Nataly Mantja²⁾

^{1,2)}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional
Malang

Abstrak. Anak-anak di kelas bawah, dalam hal ini kelas satu sekolah dasar, masih memasuki masa transisi dari masa taman kanak-kanak yang aktivitas belajarnya dilakukan sambil bermain ke jenjang sekolah dasar yang lebih formal. Kondisi ini ,menuntut mereka untuk banyak berada dalam dalam kelas dan duduk tenang memperhatikan penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas. Sehingga diperlukan pendekatan-pendekatan untuk mengubah kebiasaan atau cara mereka belajar. Salah satu cara belajar yang dapat digunakan adalah belajar sambil bermain. Pada prinsipnya hampir sama dengan cara belajar anak-anak Taman kanak-kanak. Namun, untuk anak Sekolah Dasar alihkan ke cara bermain yang lebih konstruktif. Usia anak-anak Sekolah Dasar kelas satu antara 7-8 tahun dimana mereka akan lebih tertarik pada objek-objek visual, bersuara, bergerak dan bermain. Tidak terkecuali dengan siswa-siswa didik kelas satu di SDN Tasikmadu 2 Malang. Berdasarkan keadaan-keadaan diatas, kegiatan ini diadakan untuk mengembangkan suatu media belajar bagi anak-anak Sekolah Dasar kelas satu, sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Tahapan pelaksanaan meliputi empat bagian yaitu analisis, perancangan, analisis dan ujicoba. Pada tahap analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan fungsional dan non fungsional, diperoleh dari wawancara dan studi pustaka. Tahap berikutnya adalah perancangan, untuk memberikan gambaran sistem secara rinci dilakukan perancangan sistem. Tahap perancangan meliputi perancangan struktur menu, perancangan konten dan perancangan layout. Tahap Implementasi dari perancangan yang telah dibuat, dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Profesional 6. Pada tahap akhir dilakukan ujicoba, pengujian dilakukan berdasarkan fungsional dan akurasi/ketepatan output. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan semua fitur dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan fungsional. Hasil pengujian terhadap calon pengguna yaitu guru kelas 1 SDN Tasikmadu 2 menunjukkan bahwa aplikasi dapat membantu siswa untuk memahami bahan ajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, *film*, *video* dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Anak-anak di kelas bawah, dalam

hal ini kelas satu sekolah dasar, masih memasuki masa transisi dari masa taman kanak-kanak yang aktivitas belajarnya dilakukan sambil bermain ke jenjang sekolah dasar yang lebih formal. Kondisi ini ,menuntut mereka untuk banyak berada dalam dalam kelas dan duduk tenang memperhatikan penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas. Sehingga diperlukan pendekatan-pendekatan untuk mengubah kebiasaan atau cara mereka belajar. Salah satu cara belajar yang dapat digunakan adalah belajar sambil bermain.

Pada prinsipnya hampir sama dengan cara belajar anak-anak Taman kanak-kanak. Namun, untuk anak Sekolah Dasar

alihkan ke cara bermain yang lebih konstruktif. Usia anak-anak Sekolah Dasar kelas satu antara 7-8 tahun dimana mereka akan lebih tertarik pada objek-objek visual, bersuara, bergerak dan bermain. Tidak terkecuali dengan siswa-siswa didik kelas satu di SDN Tasikmadu 2 Malang. Berdasarkan keadaan-keadaan diatas, kegiatan ini diadakan untuk mengembangkan suatu media belajar bagi anak-anak Sekolah Dasar kelas satu, sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Media belajar ini berisi teks, suara, dan gambar.

Dari uraian permasalahan yang ada, dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana membuat satu produk media belajar untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di SDN Tasikmadu 2 Malang.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah menghasilkan satu produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar siswa kelas satu di SDN Tasikmadu 2 Malang.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini nantinya adalah memperkaya variasi media belajar untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar dan daya serap siswa terhadap materi ajar, khususnya siswa kelas satu di SDN Tasikmadu 2 Malang

Media

Arti kata media yaitu medius atau medium yang secara etimologi berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sehingga secara umum media adalah perantara atau pengantar pesan. Apabila menggunakan banyak media disebut dengan multimedia, yang menggunakan kombinasi dari visual, audio, grafik dan teks dengan menggunakan teknologi sederhana. Beberapa media tersebut bukan hanya dikumpulkan tetapi saling melengkapi dan dikoordinasikan secara integral dengan menggunakan teknologi komunikasi sebagai sasarannya (Susiana, 2008).

Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1994) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Martin dan Briggs (1986), media pembelajaran adalah mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi. Dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

Pola Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dkk (2002), pola media pembelajaran terdiri dari beberapa media yang meliputi :

- a. Bahan-bahan catatan atau memaca (suplementari materialis), misalnya buku, komik, koran, majalah, buletin, pamflet, atau lainnya.
- b. Alat-alat audiovisual. Alat-alat yang tergolong pola ini adalah :
 1. Media pendidikan tanpa proyeksi, misalnya papan tulis, papan tempel, papan planel, bagan diagram, grafik, karton, komik, gambar.
 2. Media pendidikan tiga dimensi, misalnya benda asli dan benda tiruan, contoh diorama, boneka dan lain-lain.
 3. Media yang menggunakan teknik atau masinal. Alat-alat yang tergolong dalam kategori ini meliputi film strip, film, radio, televisi, laboratorium elektro perkakas, instruksi ruang kelas otomatis, interkomunikasi dan komputer.
- c. Sumber-sumber masyarakat, berupa obyek-obyek peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan masalah-masalah dan sebagainya.
- d. Kumpulan benda-benda, berupa benda-benda yang dibawa dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari, misalnya potongan kaca, benih bibit, bahan kimia, darah, dan lain sebagainya

- e. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru. meliputi semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh guru waktu mengajar, misalnya dengan tangan, kaki, gerakan badan mimik, dan lain-lain.

METODE

Adapun metode pelaksanaan pada program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan meliputi :

a. Interview

Dilakukan wawancara dengan Ibu Sri Hartini, Spd. selaku kepala sekolah di SDN Tasikmadu 2 Malang, untuk berdiskusi mengenai rencana pelaksanaan kegiatan ini. Dilanjutkan dengan Ibu Laili Mas'udah S.Pd sebagai guru kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Tasikmadu 2 Malang untuk berdiskusi mengenai materi yang akan dijadikan sebagai bahan mentah untuk media pembelajaran.

a. Studi Literatur

Mengadakan Studi literature tentang media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Profesional 6 dan tutorial interaktif.

b. Persiapan

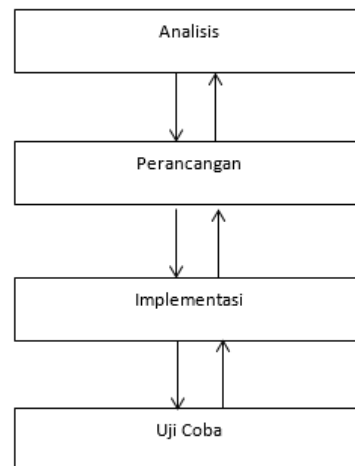
Adapun tahapan persiapan kegiatan meliputi : mencari buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 4 Keluargaku, sub tema Anggota Keluargaku dan Kegiatan Keluargaku, yang akan dipergunakan sebagai sumber materi.

c. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini direncanakan akan dilakukan selama 8 bulan. Tempat pelaksanaan Laboratorium Multimedia dan Pengolahan Citra T.Informatika Institut Teknologi Nasional Malang

d. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif ditunjukkan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Analisis

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Kebutuhan Fungsional dari aplikasi meliputi :

- System dapat menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar dan audio.
- System dapat memberikan latihan soal dan dapat menampilkan jawaban benar atau salah.
- System dapat memperdengarkan narasi dalam bentuk audio untuk membantu user dalam memahami materi.
- System dapat menampilkan tombol home untuk kembali ke menu sebelumnya.
- System dapat menampilkan tombol next untuk melanjutkan ke menu berikutnya.

Kebutuhan non fungsional dari system meliputi :

- Perangkat keras
 - Toshiba L510 Intel Core i3
- Perangkat lunak
 - System Operasi Windows 7
 - Adobe Flash Profesional 6
 - Adobe Audition
 - Adobe Photoshop

c. Sumberdaya manusia (brainware)

Komponen ini merupakan komponen yang akan menggunakan system, dalam

hal ini guru kelas 1, sehingga perlu dilakukan pengenalan system.

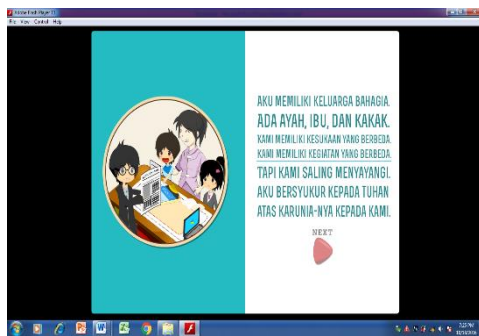
HASIL dan PEMBAHASAN

Setelah melalui tahapan pengembangan meliputi analisis dan perancangan dihasilkan suatu aplikasi media pembelajaran interaktif seperti ditunjukkan pada Gambar 2 sampai dengan Gambar 15.



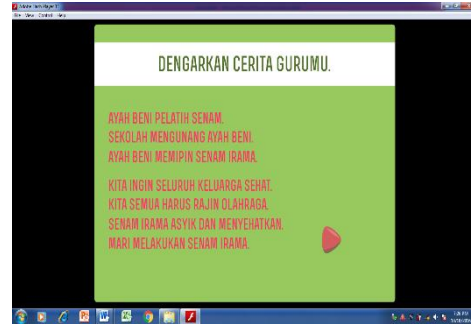
Gambar 2. Menu Utama

Gambar 2 menunjukkan Menu Utama yang terdiri dari Judul aplikasi dan tombol NEXT, yang digunakan untuk berpindah ke halaman selanjutnya.

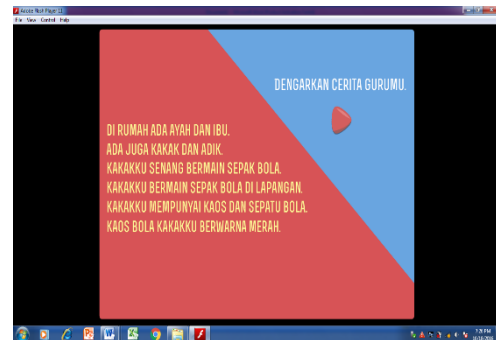


Gambar 3. Materi Subtema Anggota Keluargaku (1)

Gambar 3, Gambar 4 dan Gambar 5 merupakan tampilan dari materi sub tema anggota keluargaku. Berisi narasi yang membahas mengenai pengenalan anggota-anggota yang terdapat dalam keluarga pada umumnya. Isi dari menu materi pertama ini, terdapat text, audio dan gambar.

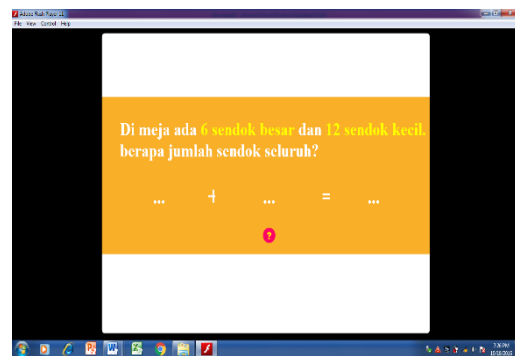


Gambar 4. Materi Subtema Anggota Keluargaku (2)



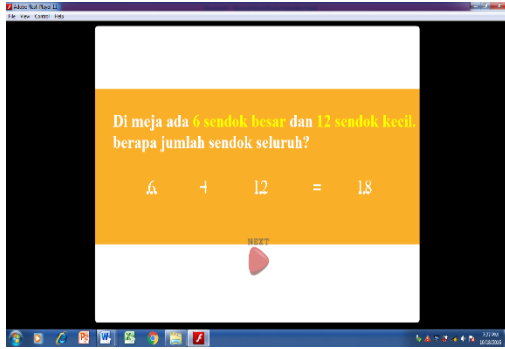
Gambar 5. Materi Subtema Anggota Keluargaku (3)

Gambar 6 dan Gambar 7 menunjukkan contoh soal yang diberikan pada menu latihan untuk sub tema anggota keluargaku. Soal diberikan berdasarkan dari materi yang terdapat dalam buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 4 Keluargaku (KEMENDIKBUD, 2014).



Gambar 6. Menu Latihan Subtema Anggota Keluargaku (1)

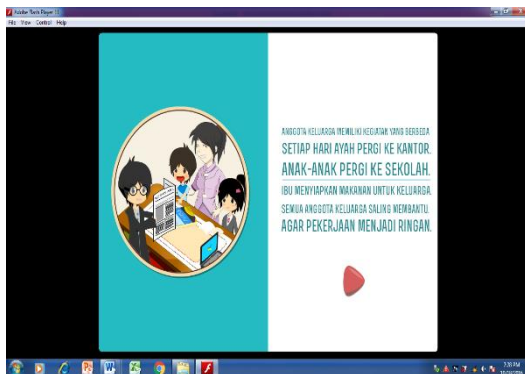
Didalam soal siswa diminta untuk mengisikan angka sesuai dengan narasi. Dan menekan tombol tanda Tanya untuk mengetahui jawaban salah atau benar.



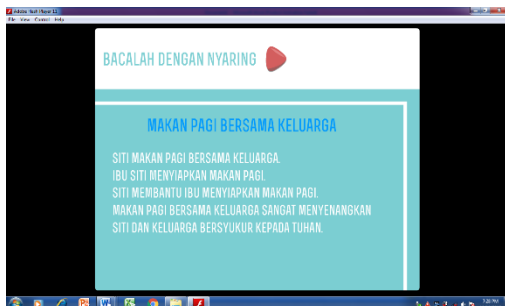
Gambar 7. Menu Latihan Subtema Anggota Keluargaku (2)

Tombol Next digunakan untuk menuju ke soal-soal berikutnya. Soal-soal diberikan dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*)

Adapun menu berikutnya adalah materi subtema 2 kegiatan keluargaku, seperti ditunjukkan pada Gambar 8 dan Gambar 9. Dimana dalam materi ini membahas mengenai kegiatan-kegiatan yang umum dilakukan dalam sebuah keluarga.



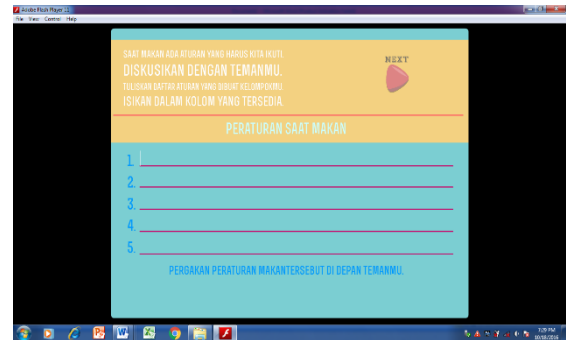
Gambar 8. Menu Materi Kegiatan Keluargaku (1)



Gambar 9. Menu Materi Kegiatan Keluargaku (2)

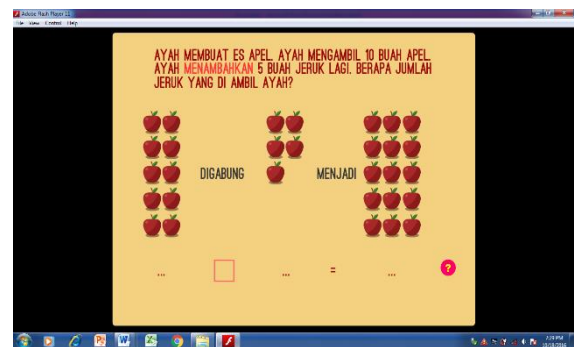
Menu latihan untuk materi Kegiatan Keluargaku ditunjukkan pada Gambar 10, dimana diberikan soal essai berkaitan

dengan materi. Siswa diminta untuk mengisi jawaban pada lembar jawaban yang disediakan.



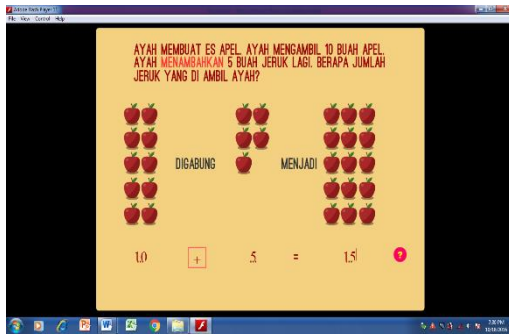
Gambar 10. Tampilan Menu Latihan Materi Kegiatan Keluargaku

Setelah kedua materi diselesaikan, menu berikutnya adalah menu evaluasi. Menu evaluasi ditunjukkan pada Gambar 11, Gambar 12, Gambar 13, Gambar 14 dan Gambar 15.

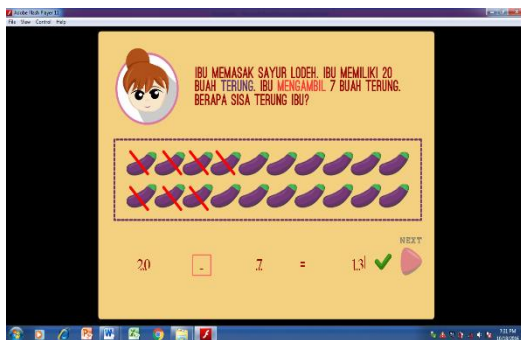


Gambar 11. Tampilan Menu Evaluasi Sub Tema Kegiatan Keluargaku (1)

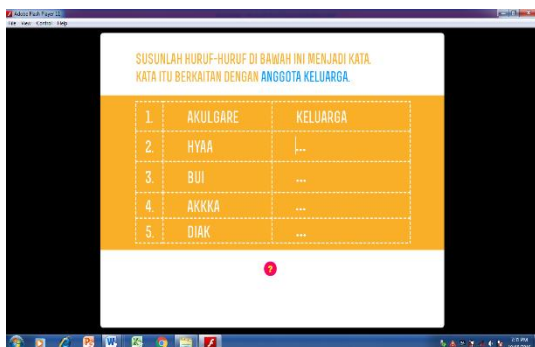
Soal yang diberikan pada menu evaluasi lebih beragam, dengan menggunakan material berupa gambar yang bertujuan untuk menarik siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Selain mata pelajaran Matematika juga diberikan soal untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini soal dibuat dalam bentuk merangkai kata.



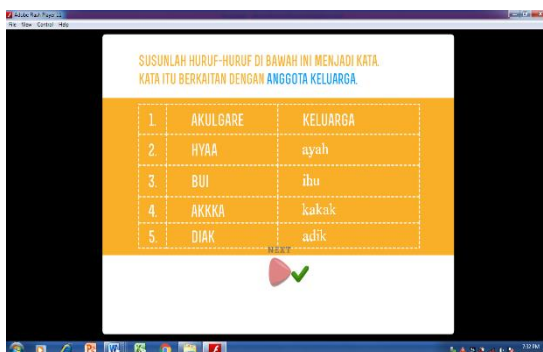
Gambar 12. Menu Latihan Sub Tema Kegiatan Keluargaku (2)



Gambar 13. Tampilan Menu Evaluasi Sub Tema Kegiatan Keluargaku (3)



Gambar 14. Tampilan Menu Evaluasi Sub Tema Kegiatan Keluargaku (3)



Gambar 15. Menu Latihan Sub Tema Kegiatan Keluargaku (4)

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan semua fitur dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan fungsional.
2. Hasil pengujian terhadap calon pengguna yaitu guru kelas 1 SDN Tasikmadu 2 menunjukkan bahwa aplikasi dapat membantu siswa untuk memahami bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc.* New Jersey : Englewood Cliffs
- National Education Association .1969. *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching.* Washington, D.C. : NEA
- KEMENDIKBUD, 2014, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 4 Keluargaku Untuk SD/MI Kelas 1*, Jakarta.
- Susilana, R. & Riyana, C.2008. *Media Pembelajaran.* Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2002. *Media Pengajaran.* Sinar Baru
- Algensindo. BandunG