

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

SD NEGERI 2 Tempuranduwur yang beralamat di Desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Dengan berjalannya waktu, SD NEGERI 2 Tempuranduwur semakin berkembang, sehingga media dan teknologi memiliki pengaruh penting terhadap pendidikan dan proses belajar mengajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu Aplikasi Media Pembelajaran untuk *dekstop* yang dapat dijalankan di laboratorium komputer di SD NEGERI 2 Tempuranduwur. Dalam media pembelajaran mampu melatih pengetahuan, keterampilan, dan ketepatan dalam sistem pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur banyaknya materi yang ada membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar IPA, ditambah lagi guru kesulitan saat menyampaikan materi rangka manusia menggunakan papan tulis. Dalam IPA terutama dalam BAB Rangka Manusia dan Fungsinya merupakan salah satu BAB yang memerlukan ketelitian dalam mempelajarinya, saat mempelajari rangka-rangka di dalam manusia dan fungsi dari rangka-rangka yang jelas berbeda-beda, siswa sering merasa kesulitan dalam memahami banyaknya rangka dan fungsinya. Oleh karena itu, perlu penyampaian dalam materi

Rangka Manusia dan Fungsinya dipersiapkan hendaknya dilakukan dalam situasi yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah diterima. Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pendekatan dalam sistem belajar.

Media pembelajaran IPA dalam materi Rangka Tulang dan Fungsinya ini berisi materi untuk kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur, yang berisi contoh soal serta penyelesaiannya dan juga terdapat kuis untuk latihan soal. Dengan adanya tampilan aplikasi yang menarik dan didalam media pembelajaran terdapat video tentang rangka-rangka manusia dan juga soal latihan diharapkan murid merasa lebih tertarik dan tidak akan merasa bosan dalam mempelajari tentang materi ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kesulitan menyampaikan materi rangka manusia menggunakan papan tulis.
2. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak fokus.
3. Banyaknya rangka-rangka manusia dan juga fungsinya dalam materi yang susah dimengerti oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: Pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA dalam materi Rangka Manusia dan Fungsinya kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana membuat suatu media pembelajaran IPA dalam materi Rangka Manusia dan Fungsinya yang

berisi materi, dan soal evaluasi untuk SD kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

E. Tujuan Kerja Praktek

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah Membuat sebuah aplikasi media pembelajaran dan berbasis multimedia untuk siswa kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

F. Manfaat Kerja Praktek

Manfaat yang didapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Memperoleh bekal pengalaman kerja sebelum terjun ke masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang diperoleh saat masih diperguruan tinggi.
 - b. Untuk menambah wawasan cara berfikir dan bertindak dalam menghadapi lingkungan kerja yang sebenarnya.
 - c. Melatih kemampuan mahasiswa dalam mengumpulkan informasi dan menyusunnya menjadi sebuah tulisan yang berguna setelah memberikan alternatif penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi.
2. Bagi Universitas:
 - a. Menjalin kerjasama antar universitas dengan instansi tempat kerja praktik.
 - b. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
 - c. Sebagai pemanding atau tolak ukur bagi pengembangan kualitas pendidikan di masa yang akan datang antara teori dan praktik.
3. Bagi Siswa SD:
 - a. Hasil kerja praktik ini dapat dimanfaatkan dalam pengenalan materi Kenampakan Permukaan Bumi dan Cuaca dalam IPA.
 - b. Siswa dapat memahami tentang macam-macam permukaan bumi dan macam-macam cuaca.

- c. Dapat meningkatkan minat siswa-siswa dalam mempelajari IPA.
4. Bagi Guru SD:
- a. Dapat membantu dalam penyampaian materi tentang Kenampakan Permukaan Bumi dan Cuaca.
 - b. Membantu penyampaian materi Kenampakan Permukaan Bumi dan Cuaca secara abstrak dengan adanya video pembelajaran.
5. Bagi Sekolah:
- a. Terjalin kerjasama dan adanya pertukaran informasi antara pihak akademik dan instansi.
 - b. Sebagai wujud nyata untuk ikut serta berperan aktif dalam dunia pendidikan.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Singkat

SD NEGERI 2 Tempuranduwur didirikan pada tanggal 1 Desember 1984 yang beralamat di desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Dengan jumlah siswa sebanyak 100 siswa dan jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan 7 orang.

2. Identitas SD NEGERI 2 Tempuranduwur

Nama Sekolah	: SD NEGERI 2 Tempuranduwur
Alamat	: Desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.
NPSN	: 20306733
Status	: NEGERI
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/033/IX/48/84
Tanggal SK Pendirian	: 1984-12-01

3. Visi, Misi, Tujuan Dan Sasaran SD NEGERI 2 Tempuranduwur

a. Visi SD NEGERI 2 Tempuranduwur :

"Terwujudnya Generasi Yang Berprestasi, Terampil, Berperilaku Pada Budaya Bangsa Berdasarkan Iman Dan Takwa".

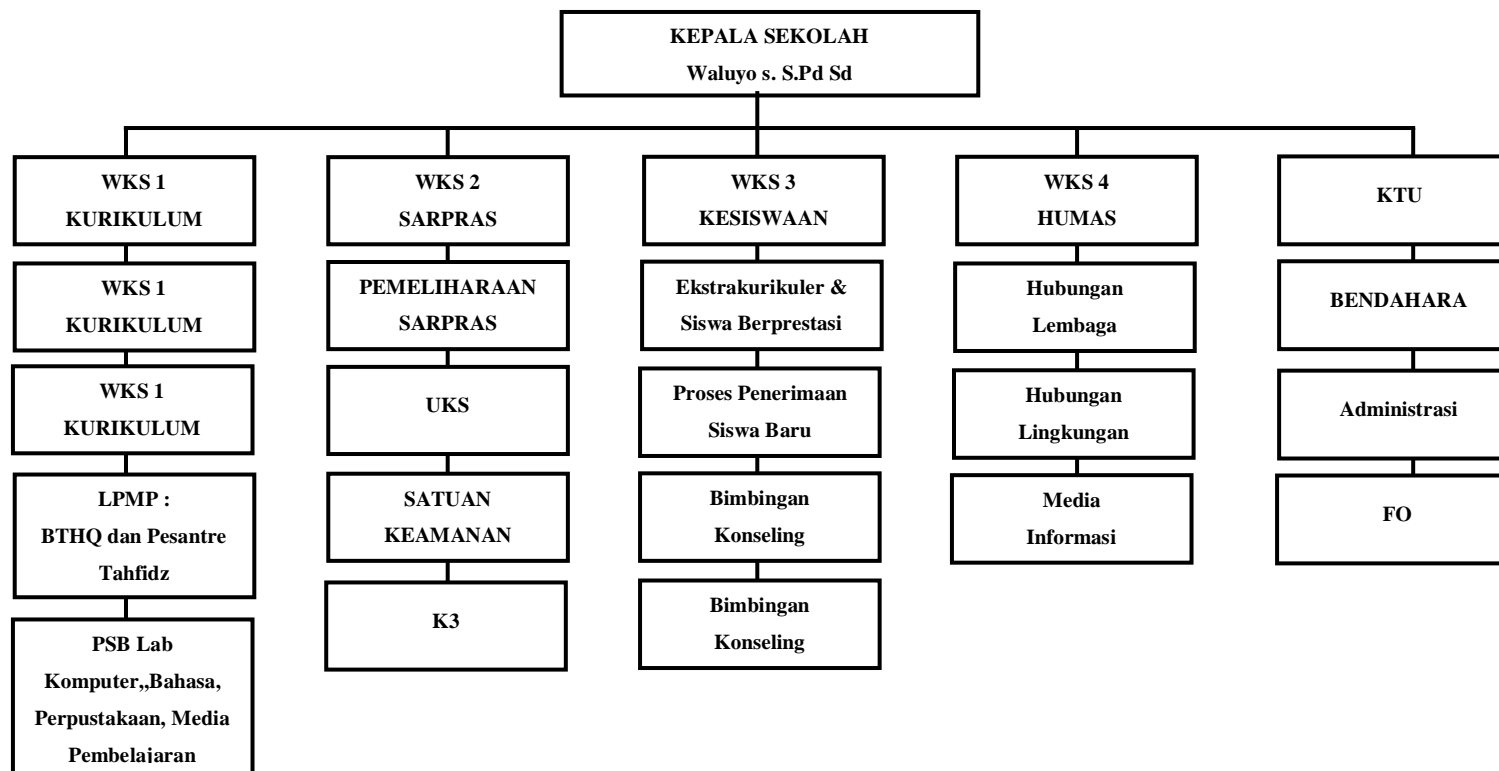
b. Misi SD NEGERI 2 Tempuranduwur :

- 1) Menyelenggarakan KBM yang efektif
- 2) Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler
- 3) Menyelenggarakan kegiatan pelatihan ketrampilan budidaya pertanian dan pelatihan berbahasa inggris
- 4) Menanamkan budaya tertib dan budaya bersih

- 5) Memupuk dan menumbuhkan kesadaran ibadah dengan baik dan menjalankan ajaran agamanya.
- c. Tujuan Dan Sasaran SD NEGERI 2 Tempuranduwur
- 1) Memiliki ahklak yang matang dan terpuji
 - a) Berbakti kepada kedua orang tua dan guru
 - a) Menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda
 - b) Sopan santun dalam bergaul dan berbusana
 - c) Menjauhi sifat tercela
 - 2) Memiliki kemandirian yang baik
 - a) Mampu mengurus diri sendiri
 - b) Memiliki keterampilan hidup
 - c) Gemar menabung dan tidak boros
 - 3) Memiliki wawasan berpikir luas dan daya kritis
 - a) Senang dan mampu membaca efektif
 - b) Nilai 5 bidang studi tuntas
 - c) Mampu bersaing dan berprestasi
 - d) Mampu berkomunikasi efektif
 - e) Mengembangkan sikap kritis
 - 4) Memiliki badan yang sehat dan kuat
 - a) Sportifitas dalam berolahraga
 - b) Mengonsumsi makanan halal dan bergizi
 - c) Menjaga adab makan dan minum
 - d) Menjaga kebersihan diri dan pakaian

B. Bagan Struktur Organisasi SD NEGERI 2 Tempuranduwur

STRUKTUR ORGANISASI SD NEGERI 2 Tempuranduwur



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SD NEGERI 2 Tempuranduwur

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik Lainnya

1. Sumber Daya Manusia:

Sumber daya manusia yang dimiliki sudah mampu untuk mengoperasikan sebuah media pembelajaran yang akan di terapkan pada saat kegiatan belajar mengajar.

2. Sarana yang dimiliki:

- a. Perlengkapan UKS : kurang bedcover dan obat-obatan kurang lengkap.
- b. Perlengkapan kebersihan : sapu, alat pel, tempat cuci tangan, tong sampah.
- c. Perlengkapan kantor : meja guru , meja anak, kursi anak, almari kaca, rak buku murid, kursi guru.
- d. Perlengkapan perpustakaan : rak buku (buku masih sangat sedikit namun sudah banyak buku-buku edisi baru).
- e. Perlengkapan mushalla : karpet sajadah, sajadah, microphon, al-qur'an.
- f. Laboraturium Komputer : Monitor, cpu, keyboard, mouse (yang bisa di gunakan untuk 10 siswa).

BAB III
METODOLOGI KP

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP

Nama Sekolah : SD NEGERI 2 Tempuranduwur
Alamat : Desa Tempuranduwur, Kec. Sapuran, Kab.
Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.
Pembimbing KP : Waluyo s. Pd. Sd
Kontak : 081235188828

B. Metode pengambilan data KP

Pengumpulan data dapat diperoleh dengan cara :

1. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan terjun langsung ke lokasi atau obyek yang akan diteliti, serta mengamati permasalahan yang terjadi pada instansi tempat pelaksanaan Kerja Praktik, yaitu SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu Kepala Sekolah SD NEGERI 2 Tempuranduwur dan tenaga pengajar atau guru sekolah. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab tentang masalah yang dialami oleh tenaga pengajar atau guru dalam melaksanakan kinerjanya dan juga kemampuan mereka dalam penggunaan perangkat kerja.

3. Metode Literatur Pustaka

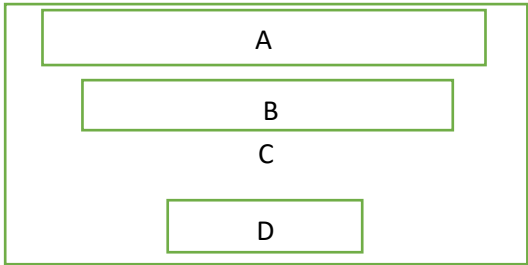
Merupakan metode pencarian data-data melalui literatur atau sumber data buku yang ada dengan pencarian materi-materi yang akan digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktek.

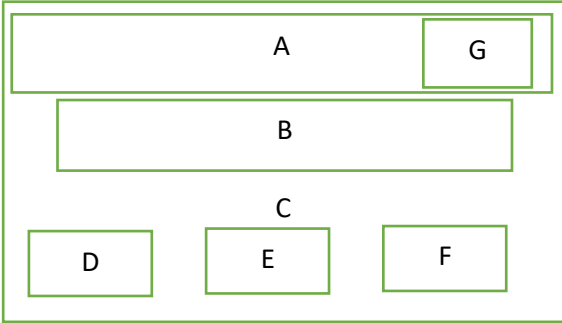
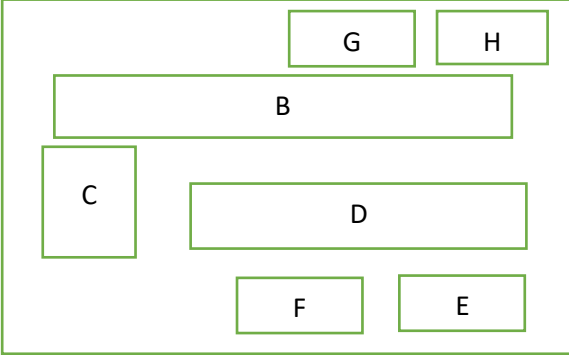
C. Rancangan Sistem

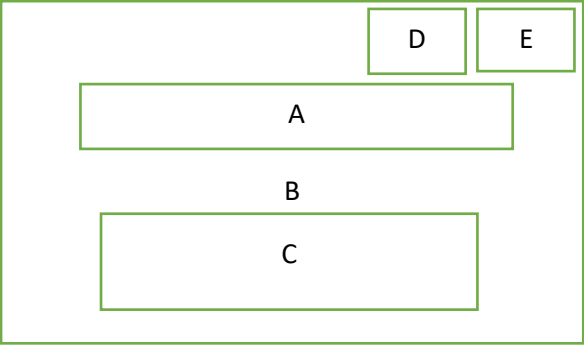
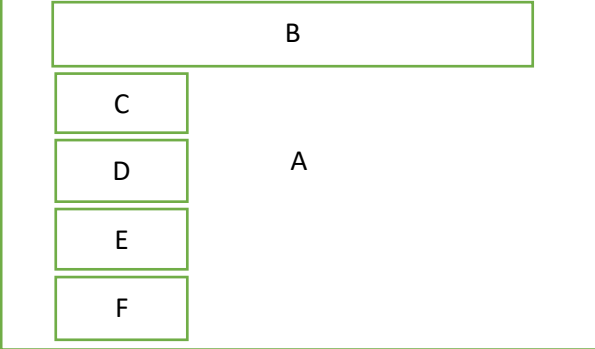
1. Analisis Storyboard

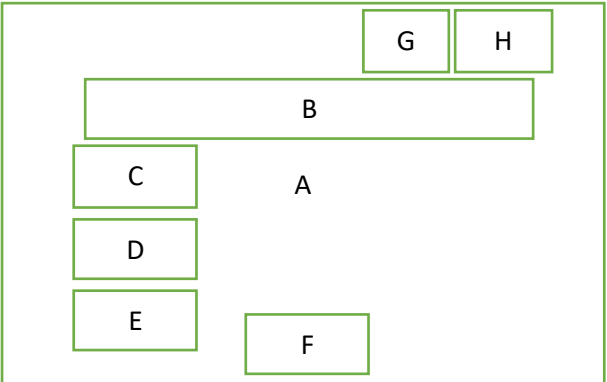
Perancangan *storyboard* dalam hal ini adalah membuat naskah. *Storyboard* digunakan untuk penggambaran jalan cerita yang akan dibuat yang di sertai dengan penjelasan alur cerita, sehingga program aplikasi yang dibuat menjadi *user friendly* atau memudahkan user (pengguna).

Tabel 3.1 Rancangan Storyboard

No	Nama	Visual	Isi	Keterangan
1	Halaman Pembuka		Halaman Pembuka berisi : a. Animasi b. Judul Media c. Background d. Tombol masuk ke menu home	Halaman Pembuka Saat aplikasi pertama kali di jalankan maka akan muncul tampilan halaman pembuka yang berisi animasi dan tombol untuk masuk ke menu home.
2	Menu Home		Halaman Home berisi : a. Animasi b. Judul Media c. Background	Halaman Home Halaman yang bisa diakses setelah mengklik tombol masuk pada halaman pembuka, Halaman ini berisi animasi, background,

		 <p>The diagram shows a media player interface with the following components labeled A through G:</p> <ul style="list-style-type: none"> A: A large horizontal bar at the top, likely a progress or volume bar. B: A horizontal bar below A, possibly a video player or a secondary progress bar. C: A small square button below B. D, E, F: Three small square buttons arranged horizontally below C. G: A small square button at the top right of the interface. 	<ul style="list-style-type: none"> d. Tombol materi e. Tombol Video f. Tombol Latihan g. Tombol Keluar 	<p>judul media, dan terdapat empat tombol fungsi yaitu tombol materi, tombol video, tombol latihan dan tombol keluar.</p>
3	Halaman Materi	 <p>The diagram shows a content page interface with the following components labeled A through H:</p> <ul style="list-style-type: none"> A: A large horizontal bar at the top, likely a title or header bar. B: A horizontal bar below A, possibly a video player or a secondary progress bar. C: A small square button below B. D: A horizontal bar below C, possibly a video player or a secondary progress bar. E, F: Two small square buttons arranged horizontally below D. G, H: Two small square buttons at the top right of the interface. 	<p>Halaman Materi berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Background b. Judul Materi c. Animasi d. Tulisan teks e. Tombol Next f. Tombol prev g. Tombol home h. Tombol keluar 	<p>Halaman materi berisi Animasi materi dan teks penjelasan, halaman ini di lengkapi tiga tombol yaitu tombol ke halaman selanjutnya (next), tombol ke halaman sebelumnya (prev), tombol home, dan tombol keluar.</p>

4	Halaman Video		<p>Halaman Video berisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> Judul Background video Tombol Home Tombol Keluar 	<p>Halaman Video berisi Video tentang materi, halaman ini di lengkapi dua tombol yaitu tombol home, dan tombol keluar.</p>
5	Halaman Latihan		<p>Halaman Latihan berisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> Background Soal Tombol pilihan ganda (a) Tombol pilihan ganda (b) Tombol pilihan ganda (c) Tombol pilihan ganda (c) 	<p>Halaman Latihan ini berisi soal latihan dan di lengkapi dengan tombol pilihan ganda.</p>

6	Halaman Hasil		Halaman Hasil berisi : a. Background b. Judul c. Jumlah jawaban benar d. Jumlah jawaban salah e. Jumlah Nilai f. Tombol untuk mengulangi kembali latihan g. Tombol Home h. Tombol Exit	Halaman Hasil berisi jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, dan jumlah nilai. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol untuk mengulangi latihan serta tombol home dan exit.
---	---------------	--	--	---

Menyusun Realisasi Kerja dalam bentuk jadwal dengan studi kasus yang akan di bangun membutuhkan waktu 4 bulan. Susunan aktivitasnya dengan cara memberi arsir pada kolom- kolom yang akan di rencanakan untuk jalannya aktivitas. Ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Realisasi Penjadwalan Pembuatan Media Pembelajaran SD NEGERI 2 Tempuranduwur

Program Aktivitas	Juli				Agustus				September				Oktober				Desember				keterangan
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pengumpulan Data	■	■																			Lama waktu 6 hari
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran			■	■	■																Lama waktu 14 hari
Desain					■	■	■	■	■												Lama waktu 20 hari
Implementasi pada Macro Media									■	■	■	■	■								Lama waktu 30 hari
Evaluasi dan Testing													■	■	■						Lama waktu 15 hari
Menyusun Laporan					■	■	■	■	■	■			■	■	■	■					Lama waktu 40 hari
Dokumentasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					Lama waktu full time
Seminar KP																		■			

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sistem yang dibangun

Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mempersiapkan data yang berhubungan dengan materi rangka manusia, pembuatan media pembelajaran ini meliputi animasi, materi, suara, dan ilustrasi gambar. Sistem yang di buat adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia, yang diperuntukan bagi siswa kelas IV SD NEGERI 2 Tempuranduwur. Dimana media ini dapat membantu dengan tujuan siswa dapat mendapat visualisasi materi rangka manusia. Media pembelajaran ini merupakan langkah awal yang efektif dalam mengenalkan teknologi berbasis multimedia kepada murid dan guru pengajar di SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

Keberhasilan proses penyampaian materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari aplikasi multimedia ini, berikut ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan user dari media pembelajaran ini :

1. Media pembelajaran yang di hasilkan dapat diterima dengan jelas oleh pengguna.
2. Media pembelajaran ini dapat menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran yang terjadi di SD NEGERI 2 Tempuranduwur.
3. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan animasi, suara, dan ilustrasi gambar, tidak hanya grafis dan text saja. Sehingga dapat membuat media pembelajaran ini dapat membuat murid menjadi tidak bosan dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka media pembelajaran ini memiliki menu antara lain :

1. Halaman pembuka, halaman ini berisi animasi dan tombol untuk masuk ke menu home.
2. Menu home, pada halaman berisi gambar, dan juga terdapat tiga menu tombol yaitu tombol menu materi, tombol menu video, tombol menu latihan dan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.

3. Menu materi berisi materi rangka manusia yang dilengkapi ilustrasi gambar dan teks.
4. Menu video berisi video yang bersangkutan dengan materi rangka manusia.
5. Menu latihan berisi latihan soal untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi rangka manusia.

B. Pembahasan Sistem Yang Dibangun

1. Hasil Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini. Berikut analisis perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang dipakai :

1) Kebutuhan perangkat keras (*hardware*)

- a. Laptop
- b. *Hardisk* 500 GB
- c. *Mouse* bila diperlukan

2) Kebutuhan perangkat lunak (*software*)

- a. Sistem Operasi (OS) windows 10/ 64 bit
- b. Macro Media Flash Profesional 8

Merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

- c. Corel Drwa x7

Merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain tampilan halaman .

b. Analisis Alur Cerita

Tahapan analisis alur cerita merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan sistem, dengan analisis alur cerita, data yang akan dibuat dapat disusun dengan mudah, benar dan tepat pada sasaran yang telah di tentukan sebelum menyusun suatu sistem.

Langkah-langkah yang perlu di lakukan dalam analisis alur cerita berupa media pembelajaran bacaan sholat adalah sebagai berikut :

1. Merancang konsep

Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep media pembelajaran yang akan dibuat, agar mempunyai tujuan yang jelas untuk memudahkan siswa dan guru pengajar dalam proses pembelajaran.

Dalam merancang konsep, di dalam multimedia di gunakan dua hal yaitu:

a. Merancang elemen media pembelajaran

1) Teks

Teks merupakan salah satu bentuk representasi visual dari bahasa. Teks adalah data atau informasi dalam bentuk karakter dalam suatu bahasa. Teks merupakan elemen dasar dan sangat penting dalam presentasi multimedia.

2) Gambar

Adanya gambar pada media pembelajaran akan lebih mempermudah penyampaian informasi dan proses belajar mengajar akan lebih efektif, terutama informasi yang tidak dapat di jelaskan dengan kata-kata.

3) Suara

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa adanya suara atau audio.

4) Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak, animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan.

b. Merancang menu

Perancangan menu merupakan bagian yang penting dalam menganalisis pembuatan media pembelajaran, guna memberi kemudahan kepada user untuk mengetahui fasilitas atau menu apa saja yang ada di dalam media pembelajaran yang dibuat.

2. Merancang isi

Tujuan merancang isi di dalam membuat aplikasi multimedia ini adalah untuk menentukan fasilitas apa saja yang ada di dalam media pembelajaran ini. Merancang isi dengan menyiapkan menu, desain, storyboard dan navigasi yang dipilih.

Berikut ini adalah rancangan isi pada media pembelajaran bacaan sholat yang akan di buat :

a. Halaman Pembuka

Halaman ini akan muncul setelah halaman loading selesai maka akan tampil atau masuk ke halaman pembuka yang berisi animasi dan tombol untuk masuk ke menu home.

b. Menu Home

Halaman home, halaman yang bisa di akses setelah mengklik tombol masuk pada halaman pembuka. Halaman ini berisi background, judul media, dan terdapat empat tombol fungsi yaitu tombol menu materi, tombol menu video, tombol menu latihan dan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.

c. Halaman Materi

Halaman ini berisi kumpulan materi rangka manusia dan ilustrasi gambar yang dilengkapi teks, dan dilengkapi dua tombol yaitu tombol kembali dan tombol selanjutnya.

d. Halaman Video

Halaman ini berisi sebuah video yang bersangkutan dengan materi rangka manusia dan kegunaannya, dan dilengkapi dengan tombol untuk kembali pada menu home.

e. Halaman Latihan

Halaman ini berisi sebuah latihan-latihan soal untuk menguji kemampuan siswa tentang materi rangka manusia, dan dilengkapi dengan tombol pilihan ganda.

f. Halaman Hasil

Halaman ini berisi jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, dan jumlah nilai. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol untuk mengulangi latihan serta tombol home dan exit.

2. Hasil Implementasi

Berikut ini adalah tampilan hasil akhir implementasi aplikasi media pembelajaran Rangk Manusia :

1. Halaman Pembuka

Tampilan halaman pembuka ini akan muncul di awal ketika pengguna membuka aplikasi media pembelajaran ini. Tampilan *interface* seperti pada gambar 4.1 tampilan halaman pembuka.



Gambar 4.1 tampilan halaman pembuka

Berikut ini adalah action script dari tombol masuk. Tampilannya seperti pada listing 4.1.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay(2);
[3] }
```

Listing 4.1 tampilan halaman pembuka

2. Halaman Home

Halaman home ini berisi menu utama, dimana terdapat tiga menu yaitu menu materi, menu video, menu latihan keluar, dan di lengkapi dengan tombol keluar. Tampilan *interface* seperti pada gambar 4.2 tampilan halaman home.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home

Berikut ini adalah action script dari tombol materi. Tampilannya seperti pada listing 4.2 tampilan action script tombol materi.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay(3);
[3] }
```

Listing 4.2 Tampilan action script tombol materi

Berikut ini adalah action script dari tombol video. Tampilannya seperti pada listing 4.3 tampilan action script tombol video.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay(19);
[3] }
```

Listing 4.3 Tampilan action script tombol video

Berikut ini adalah action script dari tombol latihan. Tampilannya seperti pada listing 4.4 tampilan action script tombol latihan.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndPlay(26);
[3] }
```

Listing 4.4 tampilan action script tombol latihan

Berikut ini adalah action script dari tombol keluar. Tampilannya seperti pada listing 4.5 tampilan action script tombol keluar.

```
[1] on(release){
[2] fscommand("quit",true);
[3] }
```

Listing 4.5 tampilan action script tombol keluar

3. Halaman Materi

Halaman materi berisi teks penjelasan, halaman ini di lengkapi empat tombol yaitu tombol ke halaman selanjutnya (*next*), tombol ke halaman sebelumnya (*prev*), tombol home, dan tombol keluar. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.3 tampilan halaman materi.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Materi

Berikut ini adalah action script dari tombol ke halaman selanjutnya. Tampilannya seperti pada listing 4.6 tampilan action script tombol ke halaman selanjutnya (*next*).

```
[1] on(release){  
[2] nextFrame();  
[3] }
```

Listing 4.6 tampilan action script tombol next

Berikut ini adalah action script dari tombol ke halaman sebelumnya. Tampilannya seperti pada listing 4.7 tampilan action script tombol ke halaman sebelumnya (*prev*).

```
[1] on(release){  
[2] prevFrame();  
[3] }
```

Listing 4.7 tampilan action script tombol prev

Berikut ini adalah action script dari tombol home. Tampilannya seperti pada listing 4.8 tampilan action script tombol home.

```
[1] on (release) {  
[2] gotoAndStop(2);  
[3] }
```

Listing 4.8 tampilan action script tombol home.

4. Halaman Video

Halaman Video berisi sebuah video yang membahas sesuai materi, halaman ini di lengkapi dua tombol yaitu tombol home, dan tombol keluar. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.4 tampilan halaman video.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman video

Berikut ini adalah action script dari tombol home. Tampilannya seperti pada listing 4.9 tampilan action script tombol home.

```
[1] on (release) {
[2] gotoAndStop(2);
[3] }
```

Listing 4.9 tampilan action script tombol home

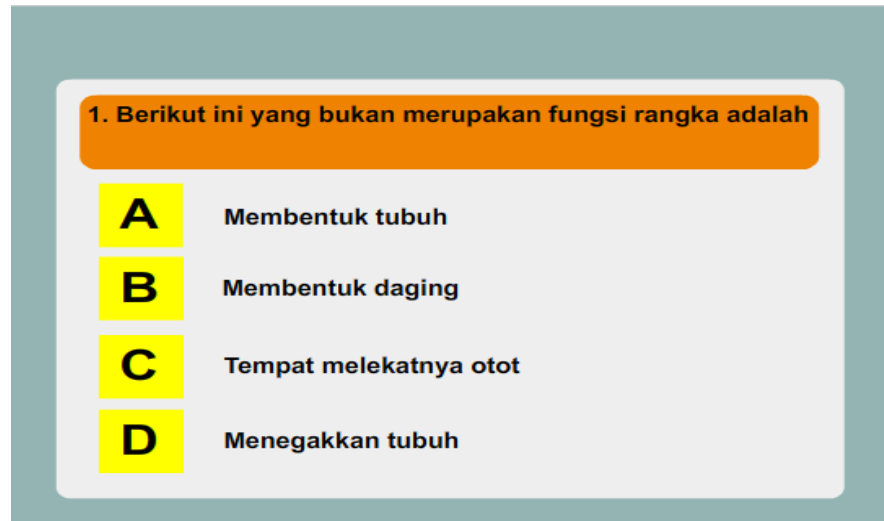
Berikut ini adalah action script dari tombol keluar. Tampilannya seperti pada listing 4.10 tampilan action script tombol keluar.

```
[1] on(release){
[2] fscommand("quit",true);
[3]}
```

Listing 4.10 tampilan action script tombol keluar

5. Halaman Latihan

Halaman Latihan ini berisi soal latihan yang sesuai dengan materi sebelumnya dan di lengkapi dengan tombol pilihan ganda. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.5 tampilan halaman latihan.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman latihan

Berikut ini adalah action script dari tombol dengan jawaban benar. Tampilannya seperti pada listing 4.11 tampilan action script tombol jawaban benar.

```
[1] on(release) {
[2] nextFrame();
[3] benar++;
[4]}
```

Listing 4.11 tampilan action script tombol jawaban benar

Berikut ini adalah action script dari tombol dengan jawaban salah. Tampilannya seperti pada listing 4.12 tampilan action script tombol jawaban salah.

```
[1] on(release) {
[2] nextFrame();
[3] }
```

Listing 4.12 tampilan action script tombol jawaban salah

6. Halaman Hasil

Halaman Hasil berisi jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, dan jumlah nilai. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol untuk mengulangi

latihan serta tombol home dan exit. Tampilan interfacenya seperti pada gambar 4.6 tampilan halaman hasil.

Gambar 4.6 Tampilan Halaman hasil.

Berikut ini adalah action script dari *frame* hasil. Tampilannya seperti pada listing 4.13 tampilan action script *frame* hasil.

```
[1] tampilan_benar = benar;
[2] tampilan_salah= 10-benar;
[3] tampilan_skor=benar*(100/10);
```

Listing 4.13 tampilan action script *frame* hasil.

C. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan cara mencoba langsung aplikasi yang dibuat, percobaan ini dilakukan oleh bapak Andhi Septian Ardiansyah s. Pd. Sd. Dari hasil percobaan yang dilakukan tersebut beliau memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sudah layak digunakan untuk SD NEGERI 2 Tempuranduwur.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kerja praktek yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan :

1. Telah dibuat media pembelajaran IPA dalam materi Rangka Manusia dan Fungsinya berbasis multimedia dengan fitur-fitur rangka manusia dan fungsinya kelas IV, materi rangka manusia kelas IV, dan latihan soal.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana pendukung belajar IPA kelas IV untuk SD NEGERI 2 Tempuranduwur dan sebagai alat bantu dan mempermudah guru dalam mengajar.
3. Media pembelajaran IPA berbasis multimedia ini sudah sesuai dengan kurikulum yang di ajarkan di dalam kelas.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah materi pada aplikasi ini hanya terbatas pada pembelajaran IPA dalam materi Rangka Manusia dan Fungsinya untuk kelas 5 sekolah dasar. Maka untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi pembelajaran ini dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran" .
- [2] Rezaldi, Muhammad Yudhi. 2009. "*Multimedia seri A SMK/MAK*".
- [4] Fathiyati Riyana, Runtut Prih Utami. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XI semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia".
- [5] Pranowo, galih. 2010. "Mastering CorelDraw X4"