

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

SD Negeri Lempuyangan 1 adalah salah satu sekolah atau sarana pendidikan yang ada di desa Tegal panggung, Kecamatan Danurejan, kota Yogyakarta. SD Negeri Lempuyangan 1 telah berhasil menciptakan anak-anak didik yang berprestasi dan berakhlak mulia.

Saat ini metode pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Lempuyangan 1 adalah menggunakan metode tradisional dimana guru hanya menggunakan alat bantu seperti papan tulis, buku-buku, maupun diktat. Penggunaan alat bantu tersebut masih belum dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan tujuan secara optimal oleh siswa. Proses belajar sebaiknya dilakukan dengan adanya visualisasi karena beberapa siswa kadang sulit untuk menangkap materi yang disampaikan tanpa adanya media yang menarik. Suatu kegiatan belajar mengajar didalam kelas dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran dengan harapan siswa dapat menerima pembelajaran itu dengan baik dan hasil yang memuaskan.

Pembelajaran pendidikan guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Guru dituntut untuk memahami atau mempelajari materi yang akan disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik mudah memahami isi materi atau pembelajaran apa yang akan disampaikan oleh Guru. Konteks ini guru tidak hanya dianjurkan menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan isi materi, tetapi seorang guru harus bisa memanfaatkan sumber belajar yang ada atau media pembelajaran yang ada. Merencanakan pemanfaatan media, guru harus dapat menyesuaikan materi pembelajaran yang mendukung tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Guru dituntut untuk mencari dan merencanakan sumber belajar atau media pembelajaran lainnya baik hasil rancangan sendiri ataupun sumber yang sudah ada disekitar sekolah dan lingkungan. Upaya yang dilakukan seorang guru agar bisa memanfaatkan media pembelajaran yang ada akan membuat sebuah pembelajaran akan terlihat lebih menarik tidak menjenuhkan dan tidak membosankan. Penyampain materi pendidikan, guru seharusnya mampu menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan tidak mengandai andai tentang isi materi yang

akan disampaikan. Akan tetapi kenyataannya guru hanya menyampaikan isi materi menggunakan metode ceramah saja. Padahal masih banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dilingkungan sekolah. Akan tetapi, disamping banyaknya media pembelajaran yang ada dilingkungan sekolah, Guru harus bisa atau mampu mengoperasikan atau mengelola semua media pembelajaran yang semakin berkembang seperti komputer, proyektor, laptop dan lain-lain. Hal ini peran media pembelajaran juga sangat penting. Proses pembelajaran kurang maksimal tanpa adanya media pembelajaran yg digunakan atau dimanfaatkan oleh seorang Guru dalam menyampaikan isi materi. Untuk membangun kesadaran akan hal itu dalam konteks ini adalah kurangnya minat guru dalam memanfaatkan media pembelajaran maka seorang guru harus mengikuti pelatihan pendidik mengenai media pembelajaran.

Adanya media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan dalam penyampaian materi karena dalam media pembelajaran ini dibuat dengan menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti animasi, gambar, dan suara. Berdasarkan latar belakang diatas maka diadakan kerja praktik dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Benda, Hewan Dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1 dengan kurikulum terbaru.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar yang ada di SDN Lempuyangan 1 yang di lakukan di dalam kelas belum begitu meningkatkan minat belajar para siswa.
2. Kurangnya kesadaran pada guru dalam proses belajar mengajar yang kurang menarik bagi siswa dapat mengakibatkan siswa cenderung membuat siswa menjadi malas untuk belajar.

#### **C. Batasan Masalah**

Proyek ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan berkaitan dengan identifikasi masalah di atas serta memperhitungkan keterpaduan waktu dan kemampuan, maka dalam proyek ini diberi beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Memperkenalkan kepada guru tentang Media Pembelajaran Interaktif di SD Lempuyangan 1.

2. Media Pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan mata pelajaran di kelas dengan mudah dan di pahami serta meningkatkan siswa dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas yang meliputi latar belakang dan identifikasi masalah, maka diperoleh suatu rumusan masalah yaitu,

1. Bagaimana merancang dan membangun Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Lempuyangan 1?
2. Bagaimana mengelola Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru pengampu mata pelajaran?

#### **E. Tujuan Kerja Praktek**

Adapun tujuan Kerja Praktek yang dilakukan di SD Negeri Lempuyangan 1 adalah :

1. Merancang dan membuat sebuah Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Lempuyangan 1.
2. Mempermudah guru yang ada di kelas dalam Penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya.

#### **F. Manfaat Kerja Praktek**

Bagi Mahasiswa, Mahasiswa mampu Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan yang berhubungan dengan pembuatan *Media Pembelajaran Interaktif* dan Sebagai hal baru dalam menambah pengetahuan dan pengalaman lapangan sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya. Selain itu juga Sebagai media latihan serta gambaran bagi mahasiswa sebelum menjalankan tugas akhir atau pengerjaan skripsi.

Bagi SD Negeri Lempuyangan 1, dengan adanya Kerja Praktek ini diharapkan memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### **G. Metodologi Pengumpulan Data**

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, maka diperlukan pemahaman bagaimana sistem tersebut nantinya bisa dijalankan. serta untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan,

diperlukan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan suatu sistem perangkat lunak yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Dalam interview dengan pihak SD Negeri Lempuyangan 1 kami mewawancarai langsung kepala sekolah dan guru tentang apa saja informasi yang akan disampaikannya.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan pengambilan dan pengumpulan data baik yang berasal dari dokumen instansi yang bersangkutan maupun dari perbandingan terhadap situs-situs *web* lain di *internet*.

3. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek dan permasalahan yang terjadi pada lembaga tempat Kerja Praktek. Dalam metode ini saya mengamati langsung kegiatan yang ada di SD Negeri Lempuyangan 1, terkait dengan sumber daya yang ada baik dari karyawan yang biasa menyampaikan informasi dan perangkat yang akan digunakan nanti.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### A. Sejarah SD Negeri Lempuyangan 1

##### 1. Sejarah Singkat

SD Negeri Lempuyangan 1 adalah sekolah dasar yang di bangun di desa Tegal panggung, Kecamatan Danurejan, kota Yogyakarta. SD Negeri Lempuyangan 1 merupakan salah satu sekolah dasar negeri di wilayah admisnistrasi UPT Utara Kecamatan Danurejan Kota Yogyakarta. SD Negeri Lempuyangan 1 didirikan tanggal 1 Agustus 1950 berdasarkan SK Pemerintah Propinsi DIY No. 5078 17 Oktober 1950. Pada awalnya sekolah ini terdiri dari SD N Lempuyangan I, SD N Lempuyangan II, dan SD N Lempuyangan III. Seiring berjalannya waktu dan kebijakan pemerintah yang berlaku maka pada tahun 2010 terjadi regrouping sekolah sehingga menjadi satu lembaga yang kemudian diketahui sebagai SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta.

##### 2. Identitas SD Negeri Lempuyangan 1

Nama Sekolah : SD Negeri Lempuyangan 1  
Alamat : desa Tegal panggung, Kecamatan Danurejan, kota Yogyakarta, 55212  
Status sekolah : Negeri  
Waktu Penyelenggaraan : Pagi-Sore  
NPSN : 20403420  
Akreditasi : A  
Akses Internet : Ada

**Tabel 2.1.**Daftar guru dan staf

No	Nama	Status
1	Sarjono, S.pd	Kepala Sekolah
2	Dwi Purwati	Guru Kelas
3	Slamet Riyani, S.pd	Guru Kelas
4	Partinah	Guru Kelas
5	C. Sri Lestari, S.Pd	Guru Kelas
6	Sri Wahyuni	Guru Kelas
7	Purwanti, S.Pd	Guru Penjaskes

8	Prayitno, A.Ma.Pd	Guru Kelas
9	Septi Suciati, S.Pd	Guru Kelas
10	Etik Nur Hidayati, S.Pd	Guru Kelas
11	Yuliana Watini, S.Pd.SD	Guru Kelas
12	FX. Sukirdi, S.Pd	Guru Kelas
13	Sugito, S.Pd	Guru Kelas
14	Komariyah, S.Pd.SD	Guru Kelas
15	Suparyana, S.Pd	Guru Kelas
16	Agung Nurcahyo, S.Pd	Guru Kelas
17	Agus Sutikno, M.Si	Guru Kelas
18	Nanik Mutaqwimah, S.Pd	Guru Olah Raga
19	Sumarsono, A.Ma.Pd	Guru Olah Raga
20	Wantara	Guru Pramuka
21	Sumarah	Guru Basa Jawa
22	Sudarminah, S.Pd.I	Guru Bid. Studi Agama Islam
23	Drs. M. Saleh	Guru Bid. Studi Agama Islam
24	Petro Benny Suharso, S.Sn	Guru Kelas dan Kesenian
25	Isbudaya	Guru Bid. Studi Agama Kristen
26	Mateus Dalimin	Guru Bid. Studi Agama Katholik
27	Marlina Supardi, SE	Admin Sekolah
28	Endang Pramugari	Admin Sekolah
29	Rohmah Buanawati	Admin Sekolah
30	Nuryadi	Penjaga Sekolah
31	Adwan Kurnianto	Satpam

### 3. Visi Dan Misi SD Negeri Lempuyangan 1

a. Visi SD Negeri Lempuyangan 1 :

**" Terbentuknya manusia yang agamis. berkualitas, terampil, berbudaya, berwawasan global dan lingkungan hidup "**.

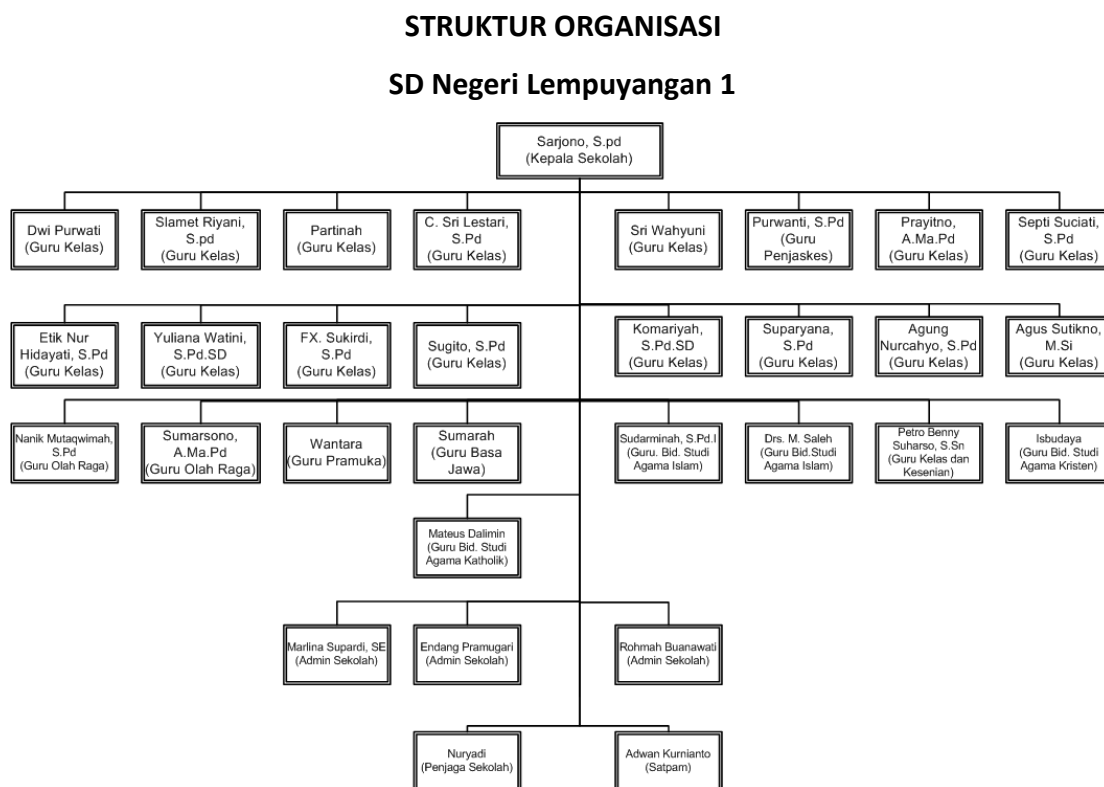
b. Misi SD Negeri Lempuyangan 1 :

- 1) Membiasakan warga sekolah menjalankan ibadah sesuai ajaran agama masing-masing.
- 2) Meningkatkan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan.

- 3) Menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.
- 4) Menciptakan kondisi sekolah yang kondusif melalui komunikasi intensif anatar warga sekolah.
- 5) Mengembangkan keterampilan siswa sesuai minat dan bakat masing-masing.
- 6) Membiasakan siswa melaksanakan dan mengembangkan budaya sendiri.
- 7) Mewajibkan siswa menguasai TIK.
- 8) Membiasakan siswa memelihara dan mencintai lingkungan hidup.

## B. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan-kegiatan berbeda yang dikoordinasikan. Dan selain itu struktur organisasi juga menunjukkan mengenai spesialisasi-spesialisasi dari pekerjaan, saluran perintah maupun penyampaian laporan.



**Gambar 2.1.** Struktur Organisasi SD Negeri Lempuyangan 1.

Dapat kita lihat bahwa SD Negeri Lepuyangan 1 ini mempunyai beberapa pengurus di dalamnya, yakni terdapat “Kepala Sekolah” yang berfungsi untuk memimpin suatu sekolah yang di mana di selenggarakan proses belajar mengajar antara guru dan yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran. Selanjutnya terdapat “Admin” yang bertugas mengurus dan mengelola data para siswa dan guru yang terdapat disekolahan. Dan terdapat juga “Guru Kelas” perannya melaksanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan analisis hasil ujian, melakukan kegiatan penilaian proses belajar, mengisis daftar nilai siswa, dan terdapat juga “Satpam” yang bertugas untuk menjaga lingkungan sekolah.

### C. Sumber Daya dan Sumber Fisik Lainnya

Sarana dimiliki:

- a. Perlengkapan UKS
- b. Perlengkapan kantor: meja guru , meja anak, kursi anak, almari kaca, rak buku murid
- c. Perlengkapan perpustakaan: rak buku
- d. Perlengkapan kelas : meja, kursi, papan tulis, proyektor.

Prasarana yang dimiliki:

- a. Gedung kelas
- b. Ruang kantor (Kepala Sekolah dan Guru)
- c. WC
- d. Instalasi listrik
- e. Ruang Penjaga Sekolah

Data guru dan kelas

No	Data Guru dan Kelas	Jumlah
1.	Data Guru	
	a. Guru yang dapat mengoperasikan komputer/laptop	12 guru
	b. Guru yang tidak dapat mengoperasikan komputer/laptop	16 guru
2.	Data kelas	
	a. Kelas yang mempunyai proyektor	3 kelas
	b. Kelas yang tidak mempunyai proyektor	3 kelas



### **BAB III**

#### **METODOLOGI KP**

##### **A. Lokasi Kerja Praktek**

Nama Sekolah	: SD Negeri Lempuyangan 1
Alamat	: desa Tegal panggung, Kecamatan Danurejan, kota Yogyakarta, 55212
Status sekolah	: Negeri
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi-Sore
NPSN	: 20403420
Akreditasi	: A
Akses Internet	: Ada

##### **B. Metologi Pengambilan Data KP**

Metode pengumpulan data berupa suatu perntaan tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Pengambilan data kerja praktek menggunakan 2 cara berikut merupakan uraian yang digunakan :

###### **1. Metode Wawancara (*Interview*)**

Merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Dalam interview dengan pihak SD Negeri Lempuyangan 1 kami mewawancarai langsung guru yang mengajar untuk kelas 1 dan apa saja informasi yang akan disampaikan.

###### **2. Metode Observasi**

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek dan permasalahan yang terjadi di dalam kelas saat Kerja Praktek. Dalam metode ini saya mengamati langsung kegiatan yang ada di SD Negeri Lempuyangan 1, terkait dengan fasilitas yang terdapat di dalam kelas dan proses belajar mengajarnya.

Analisis awal dilakukan dengan mempersiapkan data-data yang telah di dapat dari hasil wawancara dan dari buku pelajaran yang berhubungan dengan materi pembelajaran kelas 1 untuk siswa di SD Negeri Lempuyangan 1. Semua data-data yang sudah di dapat tersebut dikumpulkan dan di buat rancangan untuk membuat media yang sesuai dari data-data yang telah dikumpulkan.

### C. Rancangan Jadwal Kegiatan

Menyusun rencana rancangan dalam bentuk jadwal dengan study yang akan dibangun membutuhkan waktu 3 bulan. Susunan aktivitasnya dengan cara memberi arsir pada kolom-kolom yang akan direncanakan untuk jalannya aktivitas.

**Tabel 3.1.Rancangan Kegiatan**

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1.	Survey Tempat KP	■															
2.	Wawancara Dengan Pembimbing Lapangan	■															
3.	Pengumpulan Data	■	■	■													
4.	Rancangan Storyboard			■	■												
5.	Pembuatan Media				■	■	■										
6.	Evaluasi						■	■	■								
7.	Laporan								■	■	■						
8.	Seminar Kerja Praktek											■	■				

### D. Rancangan Sistem

Sistem aplikasi yang dibuat adalah aplikasi media pembelajaran kelas 1 untuk siswa berbasis multimedia yang bisa membantu para siswa untuk dapat meningkatkan minat belajar dan membuat materi-materi yang diajarkan lebih menarik melalui media komputer, dimana media ini sangat perlu dikenalkan dengan tujuan agar siswa lebih memahami dengan baik materi-materi yang diberikan dan akan terbiasa dalam menggunakan komputer. Ini merupakan cara yang efektif dalam mengenalkan teknologi komputer kepada siswa siswi SD Negeri Lempuyangan 1.

Penyampaian materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari pembuatan aplikasi multimedia, oleh karena itu diperlukan spesifikasi kebutuhan pemakai pada umumnya.

Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan pemakai dari media pembelajaran kelas 1 pada SD Negeri Lempuyangan 1:

1. Aplikasi ini mampu menghasilkan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Selain grafis dan teks, tampilan yang baik dilengkapi dengan kemampuan multimedia visual dan auditory lainnya, seperti suara, animasi dan video. Ini dapat membuat aplikasi multimedia menjadi lebih menarik dan mencegah kejenuhan penggunaannya.
3. Aplikasi yang dihasilkan dapat diterima dengan jelas oleh pengguna. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka aplikasi multimedia ini memiliki beberapa fasilitas menu antara lain:
  - a. Menu Materi terdiri dari beberapa sub menu yang merupakan serangkaian materi
  - b. Menu Pembahasan terdiri dari beberapa sub menu yang merupakan serangkaian pembahasan dari materi
  - c. Menu Quis yang terdiri dari beberapa latihan soal

Selanjutnya adalah kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang nantinya akan digunakan dalam membangun media. Berikut analisis perangkat lunak dan perangkat keras yang dipakai:

**Tabel 3.2** Kebutuhan Perangkat

No	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	Kebutuhan perangkat yang di perlukan di sekolah
1.	Laptop core i3-2367M/CPU @2.8GHz	Sistem operasi Windows 8.1	Laptop/komputer minimal core i3-2367M/CPU dan sistem operasi minimal windows 7 dengan RAM minimum 2 GB
2.	RAM 2 GB	Adobe Profesional CS6	
3.	Hard disk 500 GB SATA	Corel Draw X6	
4.	Mouse	Mocrosop Office 2010	

### 1. Analisis Alur Cerita

Tahap analisis alur cerita merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan sistem sehingga data yang akan dibuat dapat disusun dengan mudah, benar, dan tepat pada sasaran yang telah ditentukan sebelum menyusun suatu sistem. Langkah yang harus

dilakukan adalah membuat analisis alur cerita terhadap permasalahan yang dibahas dengan harapan agar pembuatan aplikasi tidak melebar dari pokok permasalahan.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis alur cerita berupa media pembelajaran kelas 1 untuk siswa SD Negeri Lempuyangan 1 adalah sebagai berikut:

**a. Merancang Konsep**

Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep program aplikasi interaktif yang akan dibuat, agar mempunyai tujuan yang jelas untuk memudahkan anak didik dalam mempelajari materi yang diberikan.

Dalam merancang konsep di dalam multimedia digunakan dua hal yaitu:

**1) Merancang Elemen Multimedia**

Perancangan elemen multimedia adalah mengolah elemen-elemen multimedia agar aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Elemen-elemen multimedia tersebut meliputi:

a) Teks

Merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar utama dalam menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan penting dalam penyampaian informasi. Dalam media pembelajaran ini jenis teks yang digunakan adalah *stencil* karena jenis huruf mudah dibaca, simple dan formal digunakan dalam media pembelajaran.

b) Gambar

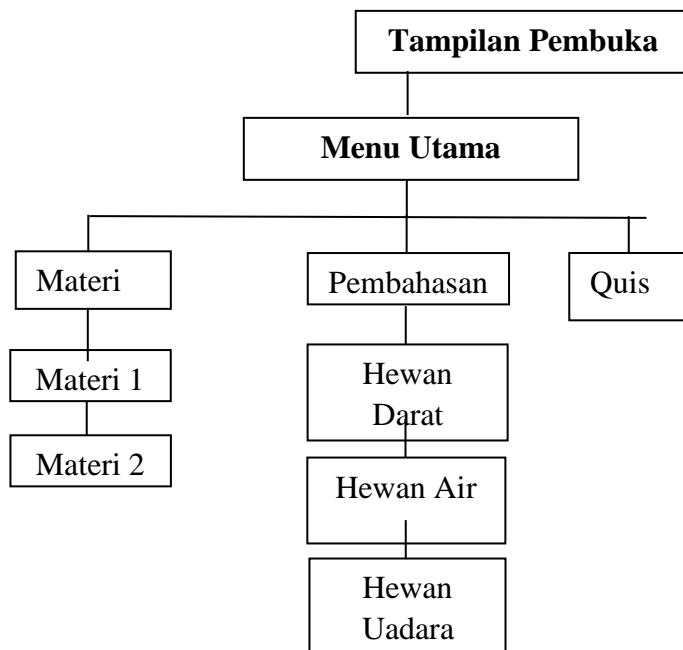
Adanya gambar dalam multimedia, penyampaian informasi akan menjadi semakin efektif dan bermanfaat, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Dalam media pembelajaran ini digunakan background gambar-gambar yang berhubungan dengan pembahasan dalam materi kelas 1.

c) Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak. Animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan frame-frame (bingkai-bingkai) gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan. Dalam media pembelajaran kelas 1 ini dibuat animasi-animasi sebagai penjelas dari gambar yang di pelajari dalam materi kelas 1.

## 1. Merancang Menu

Perancangan menu bertujuan untuk membuat bagan. Merupakan bagian yang sangat penting untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas bagi pengguna. Menu yang digunakan disini menggunakan struktur menu tarik. Berikut adalah rancangan Menu yang akan dibuat:



**Gambar 3.1.** Struktur Menu Aplikasi

Dari struktur menu aplikasi dapat kita lihat bahwa di dalam media pembelajaran yang akan di rancang terdapat “Menu Materi” yang berisikan materi materi yang akan disampaikan. Terdapat “Menu Pembahasan” yang berisikan pembahasan dari materi yang telah di sampaikan. Selanjutnya “Menu Video” yang berisikan video yang menunjang dan memberi gambaran tentang materi yang telah di sampaikan. Terakhir “Menu Quis” yaitu menu yang berisikan tentang soal-soal mengenai materi yan telah di bahas agar siswa lebih paham dan mengerti.

## 2. Merancang Isi

Merancang isi dalam membuat aplikasi multimedia ini adalah menentukan fasilitas apa saja yang ada di dalam aplikasi. Merancang isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci dengan merancang menu, *design document*, *storyboard* dan diagram navigasi yang dipilih. Rancangan ini adalah sangat

penting, guna membuat siswa benar-benar bisa berinteraksi dengan aplikasi multimedia yang dibuat.

Berikut ini adalah rancangan isi pada aplikasi pembelajaran yang akan dibuat:

**a) Tampilan Pembuka**

Tampilan pembuka pada saat aplikasi baru dibuka dan belum digunakan. Pada tampilan pembuka ini bertujuan agar pengguna dapat mempersiapkan diri sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran.

**b) Menu Utama**

Secara umum, sebuah aplikasi pembelajaran ataupun aplikasi-aplikasi lainnya menyajikan gambaran umum aplikasinya di bagian muka. Ini akan berguna untuk membimbing pengguna dalam memahami maksud dan tujuan dari aplikasi multimedia tersebut. Dalam rancangan ini, beranda akan berisi tombol-tombol navigasi dan menu-menu utama dari aplikasi. Nantinya akan terdapat menu Materi, Pembahasan, Video dan Quis. Masing-masing menu utama akan memiliki submenu yang berbeda tiap tahapnya.

**c) Menu Materi**

Menu ini berisi berdasarkan materi-materi yang terdapat buku pedoman. Di menu inilah materi-materi pembelajaran diletakkan. Pada menu Materi akan terdapat submenu lain yang meliputi materi tentang materi-materi yang akan di bahas nantinya.

**d) Menu Pembahasan**

Menu ini berisi pembahasan atau penjelasan dari materi yang sudah di tulis yang sesuai dengan isis buku pedoman. Pada menu Pembahasan akan terdapat submenu lain yang meliputi pembahasan tentang *tempat tinggal, makanan, penutup tubuh, cara gerak, cara berkembang biak, dan cara bernafas.*

**e) Menu Quis**

Menu ini berisi tentang adanya soal-soal latihan dari materi yang sudah disampaikan agar siswa lebih paham isi dari materi tersebut.

**3. Memproduksi Sistem**

Pengembang sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem. Selain mengembangkan perangkat lunak aplikasi, tugasnya mencakup kegiatan khusus seperti menyunting gambar dan *authoring*.

#### **4. Menguji Sistem**

Pengembang sistem mendidik pengguna dalam penggunaan sistem dan memberikan kesempatan bagi pengguna untuk akrab dengan *feature*. Jika sistem memuaskan, pemakai akan menggunakannya. Jika tidak, proses *prototyping* diulang dengan kembali ke langkah lebih awal. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *black box test* dan *alpha test*.

#### **2. Analisis Storyboard**

*Storyboard* merupakan suatu gagasan yang secara keseluruhan dapat dilihat pada tampilan dan merupakan gambaran yang akan diproduksi. Perancangan storyboard untuk visualisasi ini menggunakan model *scene* untuk menggambarkan secara jelas komponen serta interaksinya.. Perancangan *storyboard* dalam hal ini adalah membuat naskah. *Storyboard* digunakan untuk penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi tentang pengambilan sudut gambar, pengisiansuara, serta efek-efek khusus.

**Tabel 3.3** Rancangan *Storyboard* Menu Utama

FRAME	VISUAL	ISI	KETRANGAN
1		<p>Halaman utama ini adalah tampilan awal pada media. Pada halaman utama terdapat background, judul, menu materi, menu pembahasan, menu video, dan menu quiz.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background</li> <li>2. Materi</li> <li>3. Pebahasan</li> <li>4. Video</li> <li>5. Quiz</li> </ol>
2		<p>Pada halaman materi user akan diarahkan menuju halaman yang berisikan materi-materi. Halaman materi ini terdiri dari background, menu materi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menu Utama</li> <li>2. Judul</li> <li>3. Materi</li> </ol>
3		<p>Pada halaman pembahasan user akan diarahkan menuju pilihan pebahsan. Halaman pembahasan ini terdiri dari background, menu hewan darat, menu hewan air, dan menu hewan udara.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Menu hewan darat</li> <li>3. Menu air</li> <li>4. Menu udara</li> </ol>
5		<p>Pada halaman quiz user akan diarahkan pada beberapa soal yang sudah tersedia. Halaman quiz ini terdiri dari background, judul, menu mulai.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Menu mulai</li> </ol>



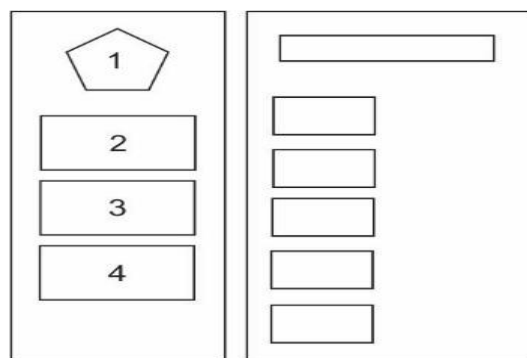
### 3. Rancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka program aplikasi pembelajaran ini harus memperhatikan desain grafis yang sesuai dengan tema yang diangkat dalam aplikasi dengan tujuan agar aplikasi ini mempunyai sifat ramah dengan pengguna, dan pengguna tidak cepat merasa bosan dalam menggunakan aplikasi ini.

Berikut adalah rancangan antarmuka dari media pembelajaran yang dibuat:

#### a. Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama berisikan menu-menu media pembelajaran yang di tunjukan gambar 3.2.

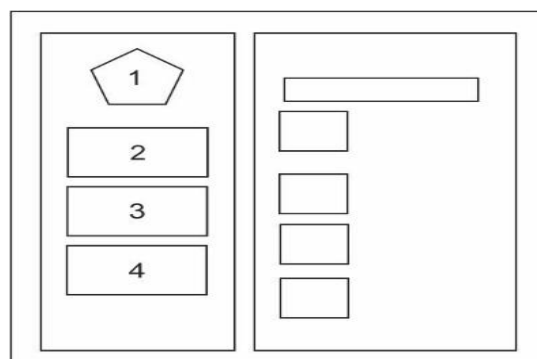


**Gambar 3.2.** Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Dari gambar 3.2 di atas rancangan antarmuka halaman utama dari media pembelajaran yang akan dibuat terdapat “Judul” pada nomor satu, dan pada nomor 2,3,4 adalah tombol-tombol menu yang akan di rancang di media.

#### b. Rancangan Antarmuka Halaman Materi

Di dalam halaman ini berisi menu-menu materi pemakian media pembelajaran yang ditunjukkan 3.3.

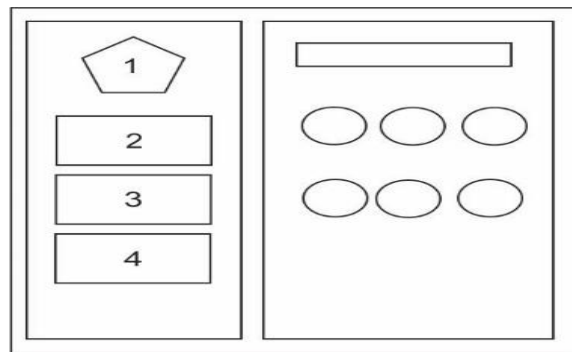


**Gambar 3.3.** Rancangan Antarmuka Halaman Materi

Dari gambar 3.3 rancangan antarmuka halaman materi terdapat “Judul” pada nomor 1, dan 2,3,4 adalah menu-menu yang berisikan materi yang akan di bahas.

c. Rancangan Antarmuka Halaman Pembahasan

Tampilan pada menu ini akan diisi beberapa opsi pembahasan menggunakan fasilitas yang ada pada adobe flash 6 sebagai bahan materi yang sudah ada yang di tunjukan gambar 3.4.

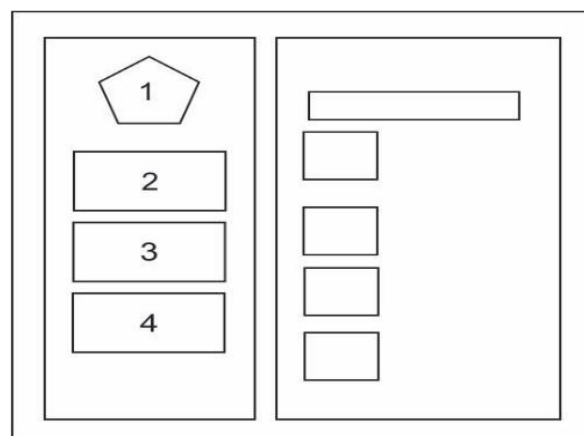


**Gambar 3.4.** Rancangan Antarmuka Halaman Pembahasan

Dari gambar 3.4 rancangan antarmuka halaman pembahasan terdapat “Judul” pada nomor 1, dan 2,3,4 adalah menu-menu yang berisikan pembahasan materi.

d. Rancangan Antarmuka Halaman Quis

Tampilan pada menu ini akan diisi dengan soal-soal yang sudah ada dan menggunakan fasilitas link yang ada pada adobe flash 6 sebagai bahan evaluasi dari materi yang telah diberikan yang di tunjukan gambar 3.5.



**Gambar 3.5.** Rancangan Antarmuka Halaman Quis

Rancangan antarmuka halaman quis terdapat “Judul” pada nomor 1, dan 2,3,4 adalah menu-menu yang berisikan tentang soal-soal latihan.

## **BAB IV**

### **HASIL PELAKSANAAN**

#### **A. Deskripsi Sistem**

Sistem aplikasi yang dibuat adalah aplikasi media pembelajaran kelas 1 untuk siswa berbasis multimedia yang bisa membantu para siswa untuk dapat meningkatkan minat belajar dan membuat materi-materi yang diajarkan lebih menarik melalui media komputer, dimana media ini sangat perlu dikenalkan dengan tujuan agar siswa lebih memahami dengan baik materi-materi yang diberikan dan akan terbiasa dalam menggunakan komputer. Ini merupakan cara yang efektif dalam mengenalkan teknologi komputer kepada siswa siswi SD Negeri Lempuyangan 1.

Penyampaian materi pembelajaran merupakan tujuan utama dari pembuatan aplikasi multimedia, oleh karena itu diperlukan spesifikasi kebutuhan pemakai pada umumnya.

Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan pemakai dari media pembelajaran kelas 1 pada SD Negeri Lempuyangan 1:

1. Aplikasi ini mampu menghasilkan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Selain grafis dan teks, tampilan yang baik dilengkapi dengan kemampuan multimedia visual dan auditory lainnya, seperti suara, animasi dan video. Ini dapat membuat aplikasi multimedia menjadi lebih menarik dan mencegah kejenuhan penggunaannya.
3. Aplikasi yang dihasilkan dapat diterima dengan jelas oleh pengguna. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka aplikasi multimedia ini memiliki beberapa fasilitas menu antara lain:
  - a. Menu Materi terdiri dari beberapa sub menu yang merupakan serangkaian materi
  - b. Menu Pembahasan terdiri dari beberapa sub menu yang merupakan serangkaian pembahasan dari materi
  - c. Menu Video yang berisikan video yang menjelaskan tentang materi
  - d. Menu Quis yang terdiri dari beberapa latihan soal

Selanjutnya adalah kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang nantinya akan digunakan dalam membangun media.

## B. Pembahasan Sistem yang telah di Bangun

### 1. Hasil Analisis

Hasil analisis dari penumpulan data dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas 1 SD Negeri Lempuyangan 1 yaitu mendapatkan materi-materi dan di kumpulkan yang kemudian dibuatkan rancangan media yang sesuai dengan materi yang sudah di kumpulkan. Setelah rancangan sudah di buat maka selanjutnya membuat media pembelajaran dari rancangan tersebut. Setelah media pembelajaran selesai di buat guru di ajarkan caranya mengelola media tersebut agar bisa menambah materi atau latihan soal.

Media pembelajaran yang telah di buat bertujuan agar siswa tidak bosan dengan cara mengajar yang di lakukan oleh gurunya sehingga dengan adanya media pembelajaran ini guru dalam mengajarkan materinya menjadi lebih menarik sehingga siswa tersebut bisa lebih rajin lagi dan memotvasi diri dalam belajar.

### 2. Hasil Implementasi

Berikut ini adalah implementasi akhir aplikasi media pembelajaran kelas 1 di SD Negeri Lempuyangan 1

#### 1. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini ditampilkan pertama kali ketika aplikasi dijalankan. Tampilan menu utama ini terdapat menu-menu yang ada diaplikasi. Menu utama ini terdapat background gambar, menu materi, menu petunjuk dan



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Utama

Gambar 4.1. adalah tampilan halaman pembuka dari media yang telah di buat dan di dalamnya terdapat menu materi, menu pembahasan, menu video, dan menu quis.

Berikut ActionScript untuk tampilan halaman pembukaan :

**Listing 4.1.** Tampilan Halaman Utama

```
on (press) {
gotoAndPlay(1);
stop();
```

## 2. Tampilan Halaman Materi

Halaman materi tentang menampilkan materi yang akan di pelajari yang di tunjukan gambar 4.2.



**Gambar 4.2.** Tampilan Halaman Materi

Gambar4.2. menunjukkan tampilan halaman materi yang telah di buat di dalamnya terdapat materi-materi yang akan di bahas.

Berikut ActionScript untuk halaman materi :

**Listing 4.2.** Actionsript Tampilan Halaman Materi

```
on (press) {
gotoAndplay(2);
}
Stop();
```

### 3. Tampilan Halaman Pembahasan

Halaman Pembahasan terdapat beberapa opsi pilihan pembahasan yang akan di pelajari yang di tunjukan gambar 4.3.



**Gambar 4.3.** menunjukkan tampilan halaman pembahasan yang telah di buat di dalamnya terdapat pembahasan materi yang telah di berikan.

Berikut ActionScript untuk halaman pembahasan :

**Listing 4.3 .** Actionscript Tampilan Halaman Pembahasan

```
on (press) {  
gotoAndPlay(3);  
}
```

#### 4. Tampilan Halaman Quis

Halaman quis merupakan halaman belajar siswa dalam memahami materi dan siswa diajak untuk memilih jawaban yang benar dari soal yang sudah tersedia yang ditunjukkan pada gambar 4.5.



## Latihan Soal



**Gambar 4.5.** Tampilan Halaman quis

Gambar 4.5. menunjukkan tampilan halaman quis yang telah dibuat di dalamnya terdapat soal-soal evaluasi tentang materi.

Berikut ActionScript untuk halaman video:

**Listing 4.5.** Actionscript Tampilan Halaman Quis

```
on (release) {  
    gotoAndStop(10);  
}  
Stop();
```

### 3. Hasil Pengujian Sistem

Tahap testing dilakukan oleh guru kelas 1 SD Negeri Lempuyangan 1 dengan menjalankan media pembelajaran dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, dilakukan pengujian menggunakan blackbox testing. Metode blackbox ini merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari media. Tujuan dari metode blackbox testing ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada media. Pengujian blackbox berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kondisi input yang mengerjakan seluruh keperluan fungsional aplikasi.

**Tabel 4.1.** Pengujian Sistem

No	Testing	Kegiatan Testing	Hasil Pengujian
1.	Gambar	Pengujian pada gambar Background	OK
		Pengujian gambar pada button	Ok
		Pengujian pada gambar pendukung	Ok
2.	Button	Pengujian pada button Materi	Ok
		Pengujian pada button Pembahasan	Ok
		Pengujian pada button Quis	Ok
		Pengujian pada button back	Ok



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Kerja praktek yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan :

1. Media pembelajaran ini mampu membuat suasana belajar mengajar lebih menarik dan membuat meningkatkan siswa untuk lebih rajin belajar.
2. Media pembelajaran interaktif SD Negeri Lempuyangan 1 ini dibuat untuk menyampaikan materi- materi pembelajaran kepada semua siswa.

#### **B. Saran**

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan dalam media penelajaran interaktif SD Negeri Lempuyangan 1 ini seperti tampilannya yang perlu ditambah fitur-fitur yang bisa mendukung agar lebih menarik serta adanya penamabahan menunya. Penulis berharap agar media pembelajaran interaktif SD Negeri Lempuyangan 1 ini untuk kedepannya dapat dikembangkan menjadi lebih baik.