

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara dalam proses belajar mengajar dengan maksud mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi belajar, memperkuat daya serap dan referensi belajar siswa.

Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya meningkatkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Terutama pada mata pelajaran Dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa subtema yang didalamnya membuat beberapa materi Pembelajaran, salah satunya adalah Pembelajaran 6 kelas IV .

Pembelajaran 6 kelas IV adalah salah satu mata pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 dan berlaku untuk Sekolah Dasar (SD). Pada pembelajaran 6 peserta didik akan mempelajari 2 mata pelajaran yakni bahasa Indonesia dan SBdP . Dalam praktiknya semua mata pelajaran pada pembelajaran 6 terintegrasi satu dengan lainnya. Hal ini dikarenakan kurikulum 2013 tersusun dalam tema-tema yang didalamnya ada beberapa pelajaran. Setiap pembelajaran yang berlangsung, akan disampaikan untuk satu hari efektif kegiatan belajar mengajar.

Dalam menyampaikan materi tersebut metode penyampaiannya sering kali guru menggunakan media klasik seperti buku, papan tulis, maupun diktat sebagai sarana pembelajaran. Metode seperti ini dirasa kurang menarik dan masih belum dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan tujuan secara optimal, sehingga membuat siswa malas untuk belajar dan pembelajaran pun menjadi kurang efektif karena siswa tidak dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi, dengan diberlakukannya pembelajaran tematik pada tahun ajaran ini membuat pendidik atau guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dikarenakan materi yang harus disampaikan cukup banyak.

Dalam dunia pendidikan, teknologi direpresentasikan dalam bentuk visual untuk menunjang pemahaman yang diarahkan kepada pelajar karena gambar visual lebih

mudah ditangkap oleh generasi muda sekarang. Supaya siswa dapat menerima materi yang disampaikan dibutuhkan metode penyampaian yang menarik sehingga membuat siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu pilihan sebagai media penyampaian materi pada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD IT Anak Sholeh Jogjakarta kelas IV, Di tinjau dari aspek pembelajarannya SD tersebut belum menggunakan cara belajar dengan menggunakan aplikasi belajar berbasis multimedia pada pembelajaran tematik. Dengan ini kami membuat sebuah aplikasi belajar yang interaktif untuk menunjang ketuntasan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang cenderung membosankan menjadi lebih seru dan interaktif.

Sangat penting untuk melakukan metode ini kepada siswa agar proses belajar berjalan dua arah, sehingga guru menilai kompetensi belajar siswa sampai di tahap kemampuan yang mana. Dalam hal ini mengembangkan model belajar yang pasif menjadi belajar yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi pada masa sekarang ini.

B. Identifikasi Masalah

Dengan ini yang menjadi identifikasi masalah ialah:

1. Pendidik/guru kesulitan dalam menyampaikan materi tematik yang memuat beberapa materi yang dicampur menjadi satu. Sehingga membuat beberapa materi dalam 1 pembelajaran tidak dapat disampaikan dengan baik.
2. Sistem pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode lama, yakni guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan papan tulis sebagai media penyampaian materi. Sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik dan malas untuk belajar di ruang kelas.
3. Di SD IT Anak Sholeh Jogjakarta kelas IV belum menggunakan multimedia pembelajaran pada materi tematik pembelajaran 6 yang berisi materi Bahasa Indonesia dan SBd Psehingga proses belajar masih pasif .

C. Batasan Masalah

Agar proyek ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan berkaitan dengan identifikasi masalah diatas serta memperhitungkan kepaduan waktu dan kemampuan, maka dalam proyek ini diberi beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Materi yang dirangkum dalam media pembelajaran interaktif ini hanya berisi materi yang terkandung dalam tema 6 subtema 2 kelas 4 Sekolah Dasar.
2. Aplikasi diakses dengan menggunakan ponsel berbasis android (.apk)

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 materi Pembelajaran 6 SD IT Anak Sholeh.
2. Bagaimana mengelola Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru pengampu mata pelajaran.
3. Apakah Media Pembelajaran Interaktif tersebut sudah sesuai dengan bahan ajar yang ada di SD IT Anak Sholeh.

E. Tujuan

Adapun tujuan Kerja Praktek yang dilakukan di SD IT Anak Sholeh adalah:

1. Merancang dan membuat sebuah Media Pembelajaran Interaktif di SD IT Anak Sholeh.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa di kelas.
3. Sebagai pengembangan kemampuan dalam pembuatan Media Pembelajaran berbasis multimedia pada Unity.

F. Manfaat KP

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran interaktif di SD IT Anak Sholeh adalah:

Manfaat dari Kerja Praktek untuk instansi SD IT Anak Sholeh:

- Menemukan metode yang tepat untuk proses belajar di SD tersebut
- Meningkatkan citra sekolah
- Meningkatkan hubungan antara SD IT AnK Sholeh dengan Universitas Ahmad Dahlan
- Menberikan konstribusi kepada mahasisiwa KP

Manfaat KP untuk Mahasiswa:

- Mengasah keterampilan yang di berikan universitas, menambah keterampilan, pengetahuan, gagasan – gagasan seputar dunia instansi yang professional dan handal.
- Membentuk pola pikir mahasiswa agar terkonstruktif baik serta memberikan pengalaman dalam dunia kerja.
- Menjalin kerja sama yang baik antara sekolah dan universistas, baik dalam
- Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam mendidik dan melatih tenaga kerja yang berkualitas.
- Sebagai bentuk pengakuan dan penghargaan bahwa pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.
- Mempersiapkan sumber daya manusia berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan di era teknologi informasi dan komunikasi terkini.

BAB II GAMBARAN

SD IT ANAK SHOLEH

A. Umum

Profil SD IT Anak Sholeh

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Anak Sholeh Sedayu adalah suatu lembaga pendidikan yang dikelola oleh yayasan Mitra Masyarakat Madani (M3) Sedayu Bantul. SD IT Anak Sholeh mulai beroperasi pada tanggal 07-08-2014. SD IT Anak Sholeh adalah sekolah berkualitas tetapi terjangkau, dengan pola full day school digabungkan dengan konsep sekolah alam. Sekolah ini memadukan kurikulum nasional dengan kurikulum khas yang sarat dengan nilai-nilai keislaman. Metode belajarnya mengusung konsep mastery learning (belajar tuntas), joyfull learning (belajar menyenangkan), learning doing (belajar sambil melakukan), dan creative learning (belajar dengan kreatif). Menjadi pusat pendidikan dasar bermutu serta berprestasi tingkat nasional merupakan tujuan SD IT Anak Sholeh dalam membangun Pendidikan.

Visi SD IT Anak Sholeh

Menjadi sekolah hijau yang unggul dalam pembinaan akhlak, intekektualitas dan kreativitas untuk menjadi dasar dalam pembentukan generasi robbani.

Misi SD IT Anak Sholeh

1. Menyelenggarakan kegiatan kecintaan pada alam yang terprogram untuk menghasilkan karakter kuat pada sekolah hijau.
2. Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dan terbakukan sesuai dengan kurikulum JSIT, nasional dan internasional dengan dilandasi nilai-nilai kealaman sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan SDM berakhlakul karimah dan kreatif di bidang IPTEK.
3. Menjadikan ketauladanan sebagai dasar dalam setiap aktivitas akademik maupun non akademik di dalam dan luar lingkungan SD IT Anak Sholeh

4. Memberikan bekal dasar tentang pengetahuan agama islam dan pengalamannya sesuai dengan tingkat perkembangan serta menanamkan Pendidikan karakter untuk mengikuti Pendidikan di jenjang selanjutnya.

Alamat SD IT Anak Sholeh

jl bandut lor, gunung bulu, Argorejo, kec. Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55752

Kontak SD IT Anak Sholeh

Website: sditanaksholeh.sch.com

Email : sditanaksholeh@gmail.com

Telephone : 0274855857 /0815-7805-0791

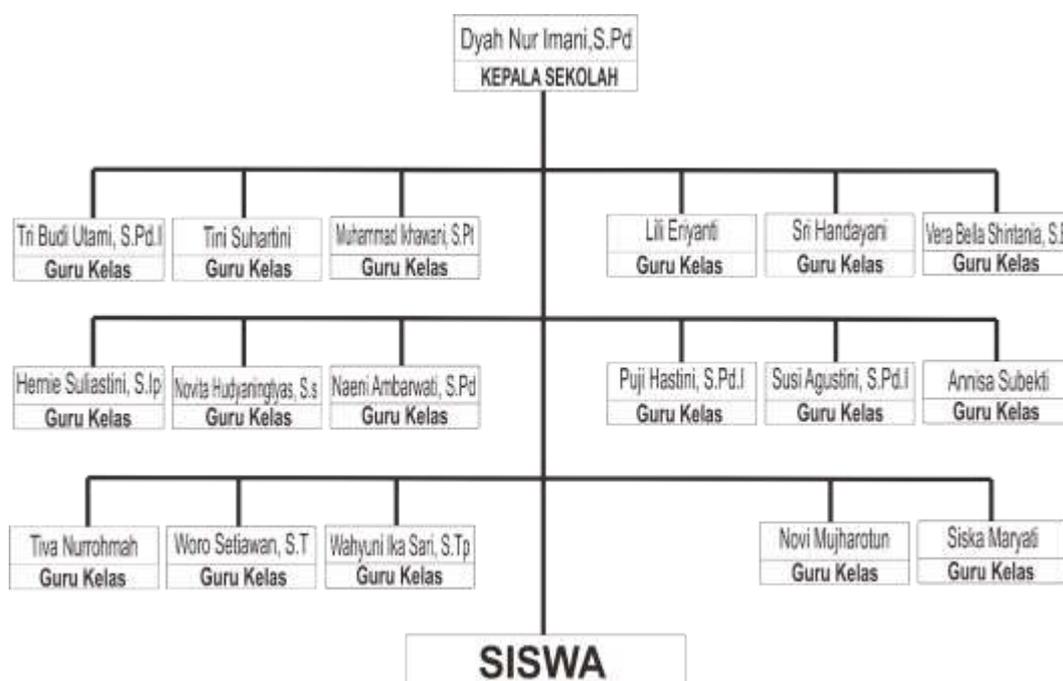
Maps:



Gambar 3 1 maps SD IT Anak Sholeh

B. Struktur organisasi SD IT Anak Sholeh

Struktur organisasi pada SD IT Anak Sholeh mempunyai beberapa pengurus didalamnya yakni terdapat kepala sekolah yang bertugas untuk memimpin suatu sekolah yang dimana diselenggarakan proses belajar mengajar antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran. Kemudian terdapat guru kelas yang berperan melaksanakan kegiatan pembelajaran, melakukan kegiatan penilaian proses belajar, dan mengisi daftar nilai siswa. Selanjutnya terdapat juga pelatih ekstrakurikuler yang bertugas untuk melatih siswa-siswa di SD IT Anak Sholeh.



Gambar 2. 1 struktur organisasi SD IT Anak Sholeh

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber daya Fisik lainnya

1. Data PTK dan PD					
No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki - Laki	3	0	3	167
2	Perempuan	14	1	15	135
TOTAL		17	1	18	302

Tabel 2. 1 Data PTK dan PD SD IT Anak Sholeh

Penghitungan jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.

Keterangan:

1. PTK = Guru ditambah Tendik
2. 2. PD = Peserta Didik

2. Data Sarpras		
No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	12
2	Ruang Lab	0
3	Ruang Perpus	1
4	musholah	1
5	koperasi	1
6	uks	1
7	Ruang guru	1
8	Ruang kepala sekolah	1
9	Sanitasi siswa	2
TOTAL		20

Tabel 2. 2Data Sarpras SD IT Anak Sholeh

3. Data Rombongan Belajar				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	35	60
		P	25	
2	Kelas 2	L	31	61
		P	30	
3	Kelas 3	L	30	50
		P	20	
4	Kelas 4	L	27	49
		P	22	
5	Kelas 5	L	21	42
		P	21	
6	Kelas 6	L	23	40
		P	17	

Tabel 2. 3Data Rombongan Belajar

Daftar guru dan jabatan, SD IT Anak Sholeh

NO	NAMA	JABATAN
1	Dyah Kurnia Nur Imani, S.Pd.	Kepala Sekolah
2	Tiva Nurrohmah	Guru Kelas 1
3	Sri Handayani, S.Pd	Guru Kelas 1
4	Susi Agustini, S. Pd. I	Guru Kelas 2
5	Tri Budi Utami, S. Pd.	Guru Kelas 2
6	Roseana Rachmawati, S. Pd.	Guru Kelas 3

7	Novi Mujaratun, S.Sos.	Guru Kelas 3
8	Vera Bella Shintania, S.E.	Guru Kelas 4
9	Doni Nurcahyo, S.Pd	Guru Kelas 4
10	Yoshinta Devi , S.Pd	Guru Kelas 5
11	Tini Suhartini, S. Pd.	Guru Kelas 5
12	Woro Setiawan, S.T.	Guru Kelas 6
13	Wahyuni Ika Sari, S.T. P	Guru Kelas 6
14	Sri Mardiyanti	Administrasi
15	Puji Hastini, S.Pd.	Guru PAI
16	Novita Hudyaningtyas, S. S.	Guru Bahasa Arab/PAI
17	Hernie Sulistiani, S.IP.	Pendamping Kelas 1
18	Lily Erliyanti, S.Ip	Pendamping Kelas 1
19	Naeni Ambarwati, S.Pd	Pendamping Kelas 2
20	Siska Maryati, S.Pd.I.	Pendamping Kelas 2
21	Annisa Subekti, S.Pd.	Guru OR
22	Lukman Hakim, S.Th.I	Guru BTAQ
23	Muhammad Ikhwani, S.Pt.	Guru BTAQ
24	Muhammad Dabith,S	Guru BTAQ
25	Muhammad Wildan Al Faqih	Guru BTAQ
26	Octavia Trisnaning Tiyas, S.IP.	Guru BTAQ
27	Khasanah Hidayati, S.Pd.	Guru BTAQ
28	Laely M	Guru BTAQ
29	Randi Liling Mahabbati, S.Pd	Guru BTAQ
30	Aniq Khoriroh, S.Pd	Guru BTAQ
31	Efin Putri Purwanti, S.Pd	BK
32	Sarjono	Home keeping
33	Slamet	Home keeping

Tabel 2. 4Data Guru dan jabatannya SD IT Anak Sholeh

D. Proses bisnis saat ini di SD IT Anak Sholeh

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang ada di SD IT Anak Sholeh saat ini masih manual yaitu hanya dengan menggunakan media papan tulis, buku, dan diktat-diktat yang ada tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lain.

BAB III

METODOLOGI KERJA PRAKTEK

A. Lokasi KP

instansi : SD IT Anak Sholeh, Bantul Yogyakarta
alamat : jl bandut lor, gunung bulu, argorejo, kec. Sedayu,
Bantul, daerah istimewa Yogyakarta 55752
kontak pembimbing lapangan:
Vera Bella Shintania, S.E. : 0821-3723-9989

B. Metode pengambilan data KP

Metode pengambilan data melalui proses wawancara dengan beberapa guru di SD IT Anak Sholeh. Terutama guru mata pelajaran tematik kelas IV Sd.

Nama guru yang telah di wawancara:

Ibu Dyah Kurnia Nur Imani, S.Pd, ibu vera Bella dan Ibu Tifa

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi Ya/Tidak
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1.	Pengumpulan data dari observasi aplikasi yang ingin kita rancang	v														Ya
2.	Proses pembuatan bahan desain untuk aplikasi	v														Ya
3.	Membuat tampilan awal pada media pembelajaran		v													Ya

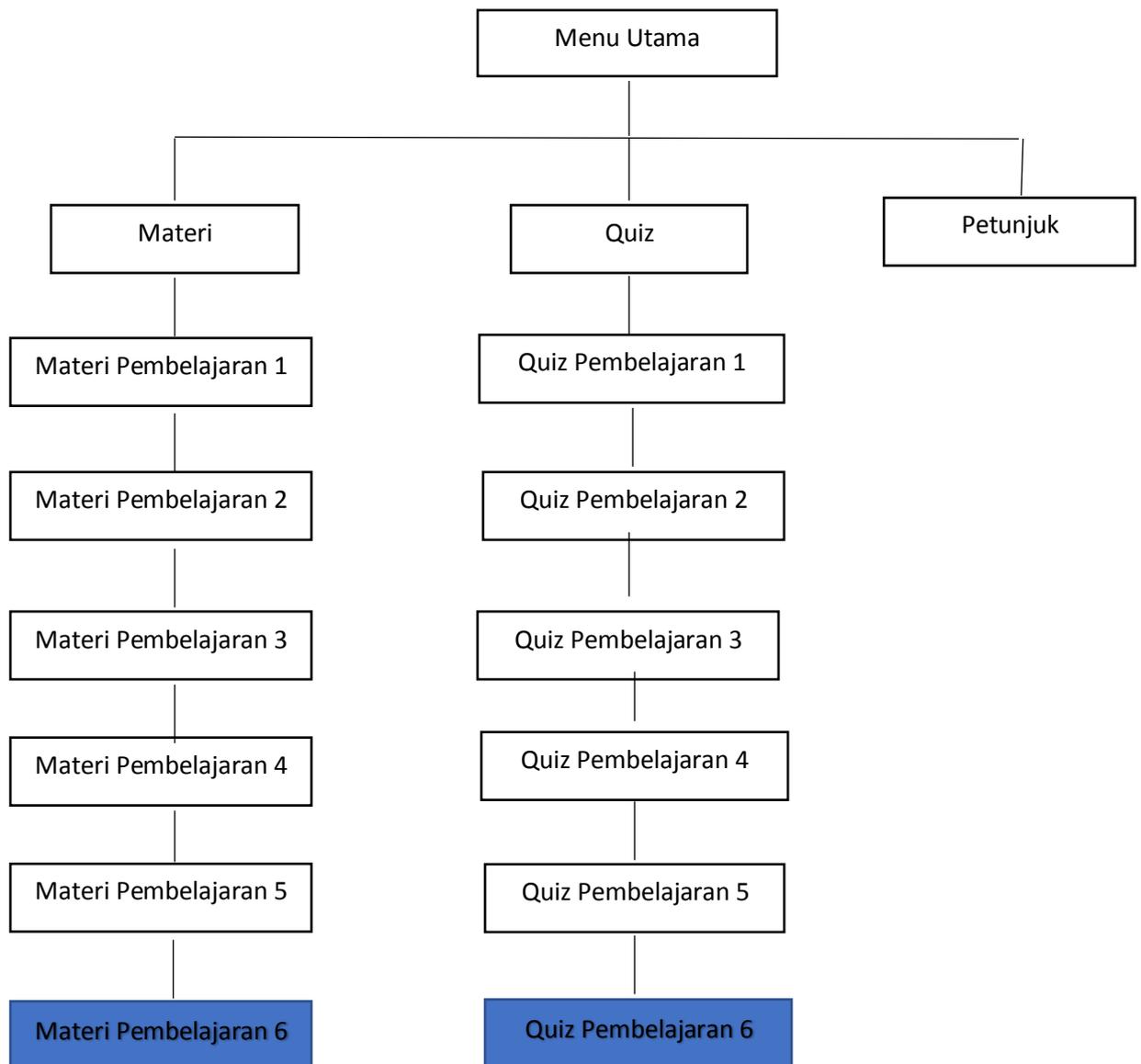
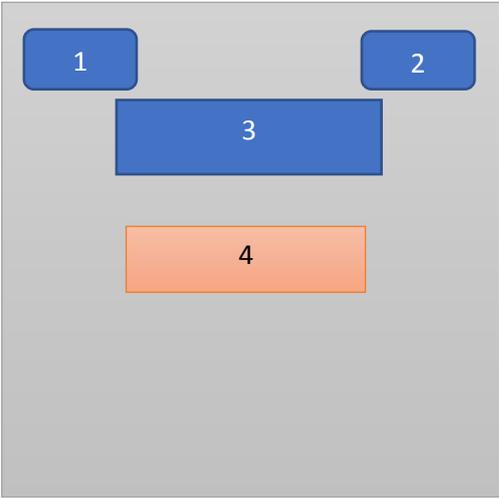


Table 3 2 Diagram Navigasi Aplikasi

Berikut adalah storyboard aplikasi yang dikerjakan oleh penulis:

Visual	Isi	Keterangan
	<p>Pada halaman awal terdiri dari background, menu pembelajaran 6,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul pembelajaran 6 4. button mulai
	<p>Setelah memilih menu materi yang diinginkan, maka user akan disuguhkan dengan video materi tertera. Halaman ini berisikan tentang materi Bahasa Indonesia .</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Video materi .
	<p>Setelah memilih menu materi yang diinginkan, maka user akan disuguhkan dengan video materi tertera. Halaman ini berisikan tentang materi Seni Budaya dan Prakarya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Video materi yang menjelaskan materi SBdP.

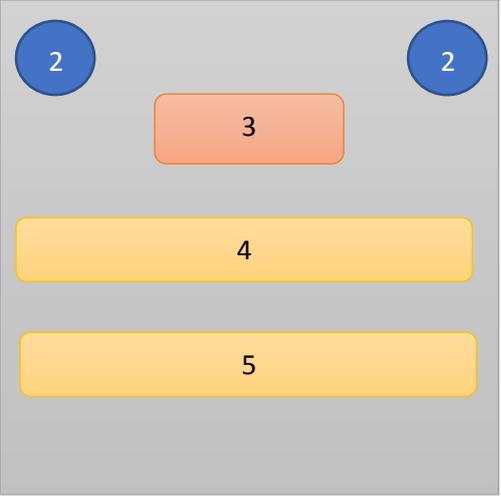
	<p>Pada halaman latihan user akan diarahkan pada beberapa soal latihan yang sudah tersedia.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul 4. Latihan Pembelajaran 1 5. Latihan Pembelajaran 2

Table 3 3Storyboard rancangan sistem

3. Pengumpulan materi/bahan

Pengumpulan materi merupakan proses yang dilakukan untuk mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam aplikasi media pembelajaran, berupa bahan ajar yang akan disampaikan serta unsur-unsur multimedia seperti gambar, audio, serta video yang akan dimasukkan kedalam aplikasi media pembelajaran tersebut.

4. Penyusunan dan Pembuatan

Tahap penyusunan dan pembuatan merupakan tahap memproduksi sistem berdasarkan bahan serta desain yang telah dibuat kemudian dirangkai dan menyatukannya sesuai dengan rancangan desain yang sudah ada.

5. Uji Coba

Setelah aplikasi selesai diproduksi, perlu dilakukan uji coba terhadap aplikasi yang sudah dibuat tersebut. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat dalam proyek tersebut memang tepat sasaran sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal.

6. Menyebar Luaskan

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna secara masal. Aplikasi yang sudah selesai tersebut dapat digunakan dan disebarluaskan sebagaimana aplikasi ini akan digunakan oleh khalayak ramai.

BAB IV

Hasil Pelaksanaan KP

A. Deskripsi Sistem yang dibangun

Berdasarkan rancangan sistem aplikasi ini di buat dengan menggunakan unity 2 dimensi. Aplikasi ini di buat dengan menambahkan beberapa baris script untuk menciptakan interaksi antar dua scene dan aplikasi ini mampu menambahkan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum SD IT Anak Sholeh. Selain grafis dan text, tampilan dalam aplikasi ini menambahkan beberapa audio dan video dalam pembuatannya . Dalam aplikasi ini akan ada fasilitas antar muka menu di antaranya ialah menu materi pembelajaran, menu latihan dan menu tentang aplikasi.

B. Pembahasan sistem yang dibangun

1. Hasil Analisis

Berdasarkan rancangan sistem yang akan dibangun maka yang perlu di persiapkan untuk membuat aplikasi ini adalah:

a. Kebutuhan perangkat keras:

Satu buah Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

→processor minimal 1,4 GHz

→ram min 4 GB

→HDD 500 GB

b. Kebutuhan perangkat lunak

→sistem operasi windows 10

→aplikasi unity

→filmoraGo

→background eraser

→videoconverter

→microsoft power point

2. Hasil Implementasi

hasil implementasi aplikasi Media Pembelajaran menggunakan *Unity 2 dimensi* sebagai berikut:

a. Halaman Beranda utama

Halaman beranda utama merupakan halaman yang paling utama ketika membuka aplikasi. Di halaman terdapat button menu materi, quiz,petunjuk, informasi dan x(keluar). Seperti pada **Gambar 4.1** tampilan halaman beranda Media Pembelajaran.



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Beranda Media Pembelajaran

Berikut *ActionScript* untuk halaman beranda

```
public void Home()
{
    Application.LoadLevel("home");
}
```

Pada script tersebut untuk scene home diletakkan pada eventsystem agar setiap objek pada scene dapat terhubung satu dengan yang lainnya.

b. Menu materi

Didalam menu materi terdapat 7 button menu yaitu button pembelajaran1, button pembelajaran2, pembelajaran3, pembelajaran4, pembelajaran5,, pembelajaran6, dan button kembali. Seperti pada **Gambar 4.2** tampilan materi utama Media Pembelajaran.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu materi Media Pembelajaran.

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu utama

```
public void KembaliMainMenu()
{
    Application.LoadLevel("mainmenu");
}
```

Pada script tersebut untuk scene menu diletakkan pada eventsystem agar setiap objek pada scene dapat terhubung satu dengan yang lainnya.

c. Menu Petunjuk

Menu Petunjuk berisi tentang petunjuk dari kegunaan-kegunaan button yang ada pada aplikasi Media Pembelajaran. Di bagian menu petunjuk terdapat beberapa panduan atau pengenalan fungsi dari setiap button yang ada. Seperti pada **Gambar 4.3** tampilan menu petunjuk Media Pembelajaran.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk Media Pembelajaran.

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu petunjuk

```
public void Petunjuk()
{
    Application.LoadLevel("petunjuk");
}
```

Pada script tersebut untuk scene petunjuk diletakkan pada eventsystem agar setiap objek pada scene dapat terhubung satu dengan yang lainnya.

d. Menu Materi pembelajaran 6

Di menu materi pembelajaran 6, berisi submateri yaitu, materi Bahasa Indonesia (puisi), materi Seni budaya dan prakarya.. Seperti pada **Gambar 4.4**, **gambar 4.5**, **gambar 4.6** tampilan menu materi media pembelajaran. Pada video materi bahasa Indonesia berisi tentang materi bagaimana cara membaca puisi dan mengambil gagasan dari puisi tersebut. Untuk materi selanjutnya seni budaya dan prakarya berisi tentang bagaimana tari tradisional dan bagaimana membuat sebuah gerak tari kreasi dari tarian tradisional Indonesia tersebut.



Gambar 4 4Tampilan Menu Materi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia



Gambar 4 5Tampilan Menu Materi Media Pembelajaran SBdP.

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu materi

```
public void Materi()
{
    Application.LoadLevel("materi6.1");
}

public void Materi2()
{
    Application.LoadLevel("materi6.2");
}
```

e. Menu Quiz

Pada menu quiz berisi 6 button quiz, berisi quiz pembelajaran 1, quiz pembelajaran 2, quiz quiz pembelajaran 3, quiz pembelajaran 4, quiz pembelajaran 5, dan quiz pembelajaran 6. Pada setiap quiz, terdapat 6 soal quiz disetiap materinya dan user dapat melihat skor akhir dari hasil mengerjakan soal quiz tersebut. Seperti pada **Gambar 4.6** tampilan menu quiz media pembelajaran.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Quiz Media Pembelajaran.

Berikut *ActionScript* untuk menu quiz

```
public void Quiz()  
{  
    Application.LoadLevel("quiz");  
}
```

Pada script tersebut untuk scene Quiz diletakkan pada eventsystem agar setiap objek pada scene dapat terhubung satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Quiz Pembelajaran 6 Media Pembelajaran.

Halaman awal soal quiz pembelajaran 6 berisi 5 soal yang terdiri dari soal Bahasa Indonesia SBdP..Seperti pada **Gambar 4.7** tampilan soal quiz pembelajaran 6 media pembelajaran



Gambar 4.8 Tampilan Halaman soal Quiz Pembelajaran 6 Media Pembelajaran.

Pada Gambar 4.8 tampilan soal quiz pembelajaran 6, terdapat satu soal dengan beberapa pilihan jawaban. User di minta untuk menjawab satu jawaban yang benar maka system nanti akan merespon.

Pada gambar 4.9 Script jawaban pada quiz, setelah memilih jawaban yang dipilih maka system akan merespon dengan jika benar maka akan mendapat score dan lanjut ke quiz selanjutnya.

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Quiz : MonoBehaviour
{
    public GameObject Feed_benar, Feed_salah;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    public void Jawab(int Jawab)
    {
        if (Jawab)
        {
            Feed_benar.SetActive(false);
            Feed_salah.SetActive(true);
            int skor = PlayerPrefs.GetInt("skor") + 10;
            PlayerPrefs.SetInt("skor", skor);
        }
        else
        {
            Feed_salah.SetActive(false);
            Feed_benar.SetActive(true);
        }
        gameObject.SetActive(false);
        transform.parent.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }
}

```

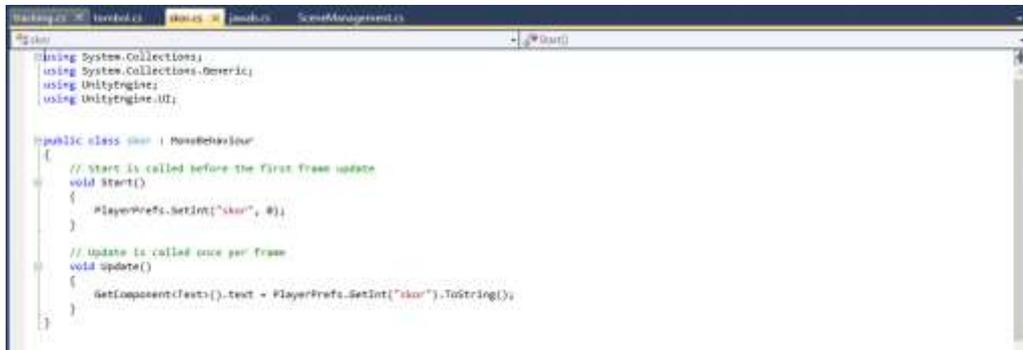
Gambar 4 9 script jawaban pada quiz



Gambar 4 10Tampilan Halaman respon system pada Quiz jawaban benar pada Pembelajaran 6 .

Pada Gambar 4.10 tampilan halaman respon sistem ketika semua soal telah terjawab

Pada gambar 4.11 Script scor quiz pada media pemebelajaran ini script untuk setiap score dari jawaban dengan ketentuan soal dijawab dengan benar maka mendapat score tiap jawaban dan jika jawaban salah maka akan mendapat nilai / score 0.



```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

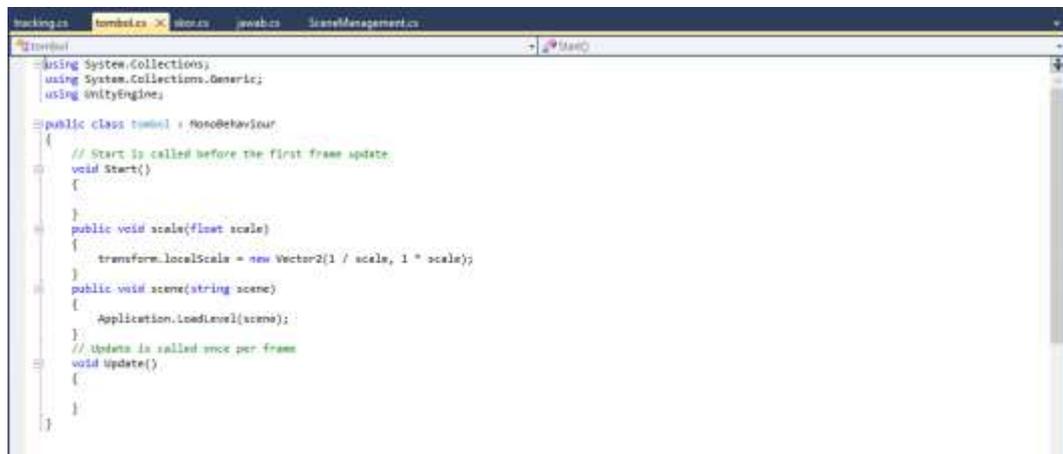
public class score : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("skor", 0);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        GetComponent<Text>().text = PlayerPrefs.GetInt("skor").ToString();
    }
}

```

Gambar 4 11 script score quiz

Pada Gambar 4.12 button script digunakan untuk button/tombol pada setiap video materi



```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class tombol : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    public void scale(float scale)
    {
        transform.localScale = new Vector2(1 / scale, 1 * scale);
    }

    public void scene(string scene)
    {
        Application.LoadLevel(scene);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }
}

```

Gambar 4 12 Button Script

Pada Gambar 4.13 tracking script digunakan untuk tombol tracking agar video bias di majukan atau di mundurkan jika user merasa kurang paham pada materi.

```

using System.Collections;
using UnityEngine;
using UnityEngine.Video;

public class Tracking : MonoBehaviour
{
    public VideoPlayer video;
    Slider tracker;
    bool m_Drag = false;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        tracker = GetComponent<Slider>();
    }

    public void OnDrag()
    {
        m_Drag = true;
    }

    public void OnChange()
    {
        m_Drag = false;
        float frame = (float)tracker.value * (float)video.frameCount;
        video.frame = (int)frame;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (video.isPlaying && !m_Drag)
        {
            tracker.value = (float)video.frame / (float)video.frameCount;
        }
    }
}

```

Gambar 4.13 Tracking Script

Pada Gambar 4.14 merupakan button script untuk semua tombol yang ada pada aplikasi media pembelajaran, sehingga ketika mengklik tombol/ button akan ada respon berupa pindah ke scene selanjutnya dan juga menambahkan efek suara pada button/tombol saat di klik.

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System.Collections;

public class ButtonAction : MonoBehaviour{

    public AudioClip Sound;

    private Button button{ get{return
GetComponent<Button>();}}
    private AudioSource source{ get {return
GetComponent<AudioSource>();}}

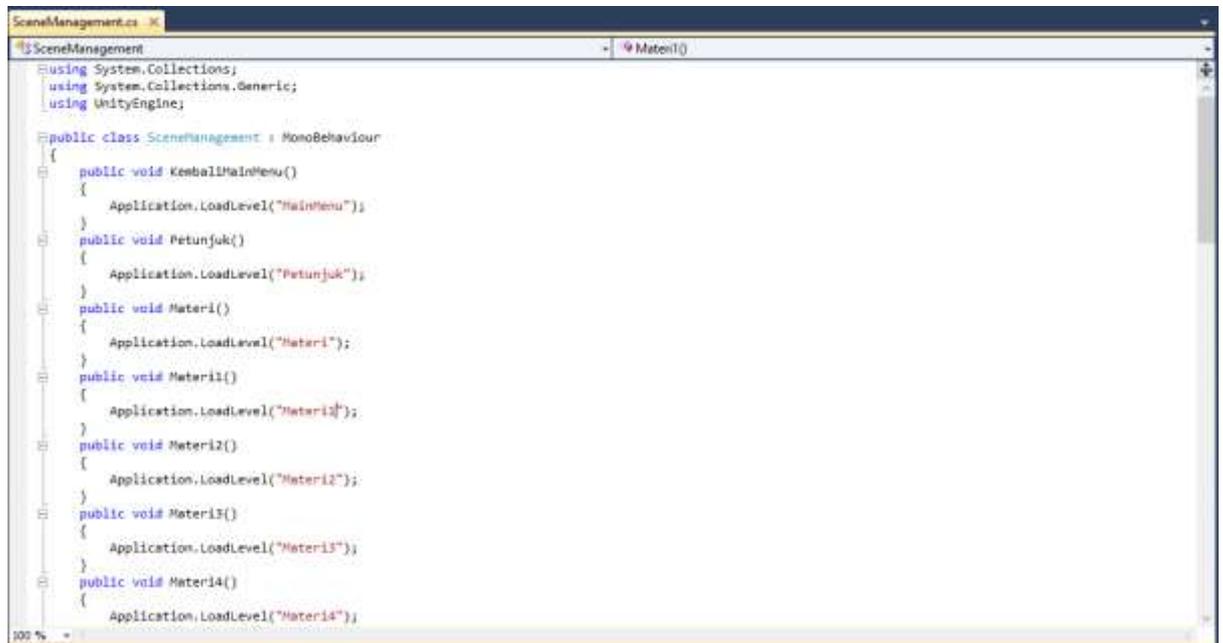
    void Start(){
gameObject.AddComponent<AudioSource>();
        source.clip= Sound;
        source.playOnAwake=false;

        button.onClick.AddListener(()=>
PlaySound());
    }
    void PlaySound(){
        source.PlayOneShot (Sound);
    }
}

```

Gambar 4.14 button Action

Pada Gambar 4.15, 4.16 dan 4.17 merupakan scrip manajemen dari keseluruhan scene yang ada pada aplikasi media pembelajaran tema 6



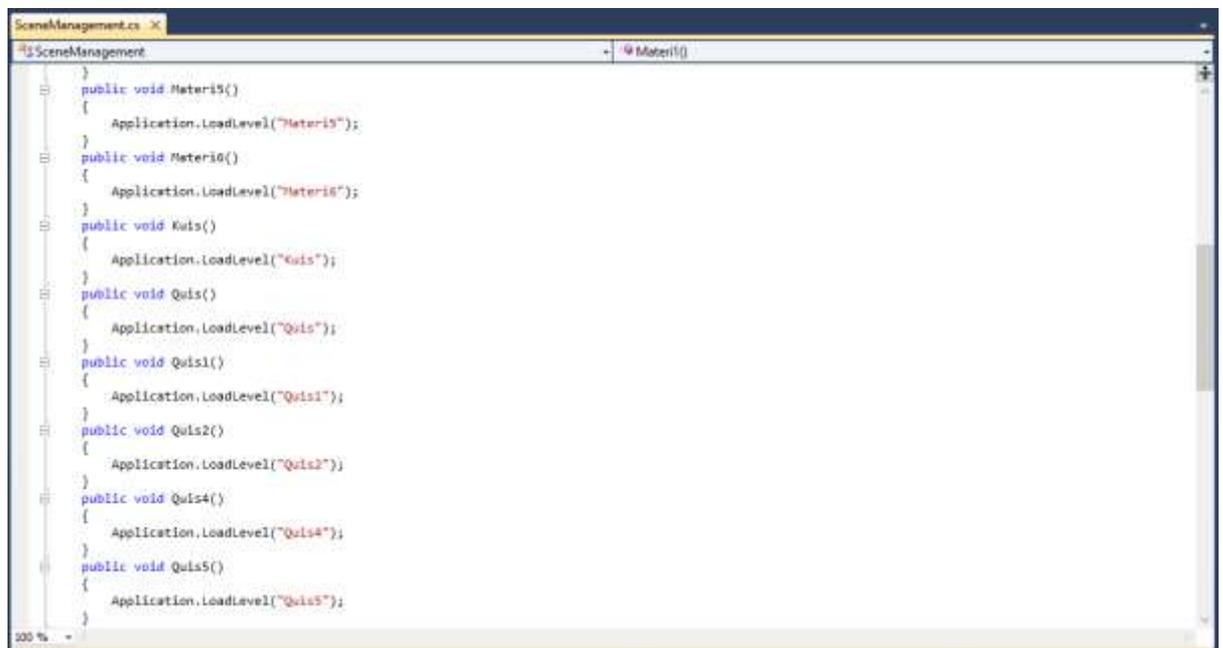
```

SceneManagement.cs
SceneManagement
- Materi()
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class SceneManagement : MonoBehaviour
{
    public void KembalIMainMenu()
    {
        Application.LoadLevel("MainMenu");
    }
    public void Petunjuk()
    {
        Application.LoadLevel("Petunjuk");
    }
    public void Materi()
    {
        Application.LoadLevel("Materi");
    }
    public void Materi1()
    {
        Application.LoadLevel("Materi1");
    }
    public void Materi2()
    {
        Application.LoadLevel("Materi2");
    }
    public void Materi3()
    {
        Application.LoadLevel("Materi3");
    }
    public void Materi4()
    {
        Application.LoadLevel("Materi4");
    }
}
100%

```

Gambar 4 15script sceneManajement



```

SceneManagement.cs
SceneManagement
- Materi()
    public void Materi5()
    {
        Application.LoadLevel("Materi5");
    }
    public void Materi6()
    {
        Application.LoadLevel("Materi6");
    }
    public void Kuis()
    {
        Application.LoadLevel("Kuis");
    }
    public void Quis()
    {
        Application.LoadLevel("Quis");
    }
    public void Quis1()
    {
        Application.LoadLevel("Quis1");
    }
    public void Quis2()
    {
        Application.LoadLevel("Quis2");
    }
    public void Quis4()
    {
        Application.LoadLevel("Quis4");
    }
    public void Quis5()
    {
        Application.LoadLevel("Quis5");
    }
}
100%

```

Gambar 4 16 script sceneManajement



Gambar 4.17 script sceneManajement

2. Hasil Pengujian Sistem

Hasil pengujian Media Pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau *user*. Pengujian dilakukan dengan cara *user* melakukan interaksi dengan system. Seperti pada **Tabel 4.1** pengujian user.

a. Pengujian *user*

No.	Keterangan	Hasil Pengujian	
		Berhasil	Tidak
1.	Tombol mulai	√	
2.	Tombol informasi	√	
3.	Tombol home	√	
4.	Tombol petunjuk	√	
5.	Tombol materi	√	
6.	Tombol latihan	√	
7.	Tombol quiz	√	
8.	Tombol back	√	
9.	Tombol materi pembelajaran 1	√	
10.	Tombol materi Bahasa Indonesia pem 1	√	
11.	Tombol materi Ilmu Pengetahuan Alam pem 1	√	
12.	Tombol materi pembelajaran 2	√	
13.	Tombol materi Bahasa Indonesia pem 2	√	
14.	Tombol materi Ilmu Pengetahuan Alam pem 2	√	
15.	Tombol materi SBdP pem 2	√	
16.	Tombol latihan pembelajaran 1	√	
17.	Tombol latihan pembelajaran 2	√	
18.	Tombol quiz pembelajaran 1	√	
19.	Tombol quiz pembelajaran 2	√	

Table 4. 1pengujian user

b. Hasil Perhitungan Menggunakan *Skala Likert*

Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh penulis.

Kuisisioner dibuat dengan skala 1 sampai 5 dengan skala 1 bernilai sangat tidak setuju dan nilainya bertambah sampai dengan skala 5 yang bernilai sangat setuju. Seperti pada **Tabel 4.2** kuisisioner berikut.

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif lebih cocok digunakan untuk proses belajar mengajar.	4				
2.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran tematik.	3	1			
3.	Media pembelajaran interaktif lebih mudah digunakan.	3	1			
4.	Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk mengajar.	2	2			
5.	Materi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa kelas 4.	2	2			
6.	Materi di media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	3	1			
7.	Tampilan dalam media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	3	1			
8.	Video yang disajikan / tampilan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.	4				
9.	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	4				
10.	Evaluasi mencakup semua materi yang diujikan.		4			

Table 4. 2Kuisisioner

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (bobot 5) TS : Tidak Setuju (bobot 2)

S : Setuju (bobot 4) STS : Sangat Tidak Setuju (bobot 1)

N : Netral (bobot 3)

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap 4 responden yaitu guru-guru di SD IT Anak Sholeh. Maka hasil perhitungan jawaban responden sebagai berikut:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) = $28 \times 5 = 140$

2. Responden yang menjawab Setuju (S) = $12 \times 4 = 48$

3. Responden yang menjawab Netral (N) = $0 \times 3 = 0$

4. Responden yang menjawab Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

5. Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor yang diperoleh = 188

Skor maksimum = $40 \times 5 = 200$

Skor minimum = $40 \times 1 = 40$

Indeks (%) = $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$

Indeks (%) = $(188 / 200) \times 100$

Indeks (%) = 94%

Interval penilaian

Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40% – 59,99% : Ragu-ragu

Indeks 60% – 79,99% : Setuju

Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kerja praktek yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat dibuat menggunakan aplikasi *Unity 2 dimensi*. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi – materi pembelajaran kepada siswa kelas 4 dengan cara yang lebih mudah dan efisien. Aplikasi media pembelajaran ini juga dapat selalu diperbarui (*update*) sesuai dengan kebutuhan SD IT Anak Sholeh.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa. Aplikasi ini juga dapat dengan mudah digunakan, mulai dari siswa, guru, maupun wali siswa. Dan tentunya aplikasi ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa dapat belajar secara *fleksible* dan tidak terpatok pada pembelajaran dikelas.
3. Berdasarkan aplikasi media pembelajaran yang telah selesai dibuat, muatan materi yang terdapat didalam aplikasi media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di SD IT Anak Sholeh.
4. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh hasil sebesar 94%, maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bahwa media pembelajaran tersebut memberikan banyak manfaat bagi SD IT Anak Sholeh.

B. Saran

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif SD IT Anak Sholeh ini seperti tampilan yang perlu

ditambahkan fitur – fitur yang lebih menarik dan mendukung. Sehingga penulis berharap agar media pembelajaran interaktif ini dapat dikembangkan menjadi

lebih baik lagi nantinya. Selain itu, SD IT Anak Sholeh juga masih membutuhkan lebih banyak media pembelajaran interaktif untuk setiap tema dan untuk kelas-kelas lainnya, oleh karena itu masih banyak peluang untuk melaksanakan Kerja Praktek di SD IT Anak Sholeh, khususnya dalam bidang media pembelajaran.

Lampiran





UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Jl. Kolektor Ringroad Selatan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
 Telp (0274) 379418, 381523

**REKOMENDASI
 MELAKSANAKAN KERJA PRAKTEK**

Ketua Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini sudah dapat melaksanakan Kerja Praktek

Nama lengkap Mhs : Dewi Ratnasari
 Nomor Induk Mhs : 1700018197
 No HP/WA : 081250589289 E-mail : dewi1700018197@wobmail.uad.ac.id
 Program Studi : Teknik Informatika

Nama Instansi : SD Islam Terpadu Anak Sholeh

Alamat lengkap dan jelas

Bandung Kot. Atgotejo, Kec. Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa
 Yogyakarta 55752

Demikian harap maklum, kepada Ketua Tata Usaha Fakultas Teknologi Industri, mohon dibuatkan surat pengantar

Mengetahui,
 Dosen Wali

Drs. Tedy Setiadi, M.T.

Dosen Pembimbing,

Bambang Robi'in, S.T. M.T.

Yogyakarta,
 Koordinator KP

Nuril Anwar, S.T., M.Kom
 NIP. 60160980

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2018 / 2019
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018197
 Nama Mahasiswa : Dewi Ratnasari
 Judul Kerja Praktek : "Media Pembelajaran Sekolah Dasar"
 Dosen Pembimbing : Bambang Robi'in, S.T.,M.T.
 Pembimbing Lapangan : Vera Bella Silitawia

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing KP
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 7 minggu

Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1	Pengantar Surat Izin KP dan Surat lokasi dan observasi aplikasi	Selasa 6 Agustus 2019	8:15	Data yang didapat dari sekolah yaitu materi dan perijinan oleh pihak sekolah			
2	Konsultasi KP dengan dosen Pembimbing	Rabu 25 September 2019	10:15				
3	Pembahasan materi						
4	Pembahasan Progres KP						

21
21 28/9

Perbusan makan						SP	SP
Rebusate tool App						SP	SP
kesd Hanaek Sholan						SP	SP

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 2019

Dosen Pengampu Kelas KP

Mahasiswa



ANIAMINE

(.....)

Davi Rahusan

(.....)

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A /
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018197
 Nama Mahasiswa : Dewi Ratnasari
 Judul Kerja Praktek : Medi Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 6
 Dosen Pembimbing : Bambang Robiin, S.T., M.T.
 Pembimbing Lapangan : Veta Bella Shintaria

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 5 minggu

Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1.	Konsultasi ke Pembimbing KP	Senin 9/12/2019	14:25 - 14:43				
2.	Bimbingan kelas dan mengupdate proyek kerisi						

3.	Berkelompok ke SD mengetahui progres dan dokumentasi					SP	R
4	berkelompok ke SD dan mendokumentasikan kegiatan kuisioner					SP	R
5	Konsultasi laporan ke dosen Pembimbing KP					SP	R
6						SP	R

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 17 Disember 2019

Dosen Pengampu Kelas KP

Mahasiswa


 (.....)

(Dini Ratnasari
))

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : VELA BELLA SHINTANIA, S.E.
NIK / NIP : 240912 02 10
Jabatan : GURU KELAS

Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek :

Nama : Dewi Ratnasari
NIM : 1700018197

Setelah mengikuti pelaksanaan Kerja Praktek mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut :

ASPEK PENILAIAN	NILAI Max	NILAI
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja	15	15
2. Kerjasama Tim	15	15
3. Pemahaman Inisiatif Kerja	20	20
4. Disiplin Kerja	20	20
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis	30	28
Total	100	98

Yogyakarta, 18 Desember 2019
Pembimbing Lapangan



(VELA BELLA SHINTANIA, S.E.
NIK / NIP 240912 02 10