

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat di era globalisasi tidak bisa dihindari lagi dari kehidupan masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh di dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Terkadang terjadi kendala dalam proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, hal ini dapat mengganggu tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh pendidik. Permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar dikarenakan kurangnya metode yang tepat dalam menyampaikan materi kepada siswa. Apalagi dengan diberlakukannya pembelajaran tematik pada tahun ajaran ini membuat pendidik/guru lebih susah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran, pembelajaran suatu proses untuk mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran atau antar mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan sosial keluarga.

Dalam penyampaian materi, guru di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 masih menggunakan papan tulis dan menggunakan metode ceramah. Metode seperti ini dirasa kurang menarik dan membuat siswa menjadi malas dalam belajar. Terlebih dengan diberlakukannya kurikulum tematik pada SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 pada tahun ajaran ini, membuat guru terkadang harus mengulang materi yang sama pada pertemuan selanjutnya karena siswa sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, penulis memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Tema 6 Subtema 1 kelas IV Sekolah dasar yang dapat

membantu proses belajar mengajar antara guru dan siswa di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Sehingga proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 dapat dilakukan secara lebih menarik, menyenangkan, serta efektif karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

- Pendidik/guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi tematik yang cukup banyak. Sehingga terkadang materi tidak sepenuhnya tersampaikan dan harus diulang pada pertemuan selanjutnya.
- Sistem pembelajaran yang ada masih menggunakan papan tulis dan menggunakan metode ceramah sebagai metode penyampaian materi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Agrar penulis dapat mencapai tujuan yang berkaitan dengan identifikasi masalah diatas maka, proyek ini dieri batasan yaitu :

- Materi yang dirangkum dalam media pembelajaran interaktif ini hanya untuk materi IPA yang terdapat dalam tema 6 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
- Aplikasi hanya bisa diakses menggunakan ponsel berbasis Android(.apk).

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas yang meliputi latar belakang dan identifikasi masalah maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran interaktif materi IPA tema 6 subtema 1 untuk kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang 3?
2. Apakah media pembelajaran interaktif dapat membantu guru kelas IV SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 dalam menyampaikan materi IPA?

E. Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan Kerja Praktek yang dilakukan di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 :

1. Merancang dan membangun media pembelajaran interaktif materi IPA tema 6 subtema 1 kelas IV di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3.
2. Mempermudah guru dalam penyampaian materi IPA tema 6 subtema 1 melalui media pembelajaran.

F. Manfaat Kerja Praktek

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di peroleh selama perkuliahan yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif. Selain itu juga sebagai latihan serta gambaran kepada mahasiswa sebelum menjalankan skripsi.

2. Bagi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

Dengan adanya Kerja Praktek ini diharapkan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik kepada siswa sehingga lebih mudah di pahami oleh siswa dan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

BAB II GAMBARAN INTANSI

A. Umum

1. Sejarah Singkat SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 berdiri pada tanggal 1 Juni Tahun 1972, pada awal mulainya sekolah SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 belum memiliki gedung sendiri melainkan pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan dari rumah-rumah penduduk. Namun, saat ini SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 telah memiliki 3 unit gedung yang berisikan 12 ruang kelas, ruang kepala sekolah dan guru, laboratorium dan perpustakaan.

SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 merupakan sekolah yang mampu bangkit dan benar-benar dimulai dari nol. Karena seperti yang telah dikatakan di atas bahwa kegiatan kependidikan di sekolah ini awalnya dilakukan di rumah-rumah warga, namun pada akhirnya sekolah ini terus berkembang hingga sekarang. Tidak hanya itu, sekolah SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 mampu melahirkan alumni-alumni sekolah yang memiliki karakter yang baik dengan bakat yang tinggi. Hal itu terlihat pada prestasi-prestasi yang pernah diraih oleh sekolah maupun siswa-siswinya. Seperti juara lomba hafalan Al-Qur'an, cerpen, tapak suci, badminton, dan masih banyak yang lainnya.

2. Visi, Misi, dan Tujuan SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

a. Visi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 :

Terwujudnya generasi yang unggul, islami, mandiri, dan berbudaya.

b. Misi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3:

- Meningkatkan kedisiplinan warga sekolah.
- Meningkatkan pendidikan islami yang memadukan ilmu teknologi.
- Meningkatkan pelajaran ekstrakurikuler.
- Mencetak generasi yang beriman dan berbudi pekerti.

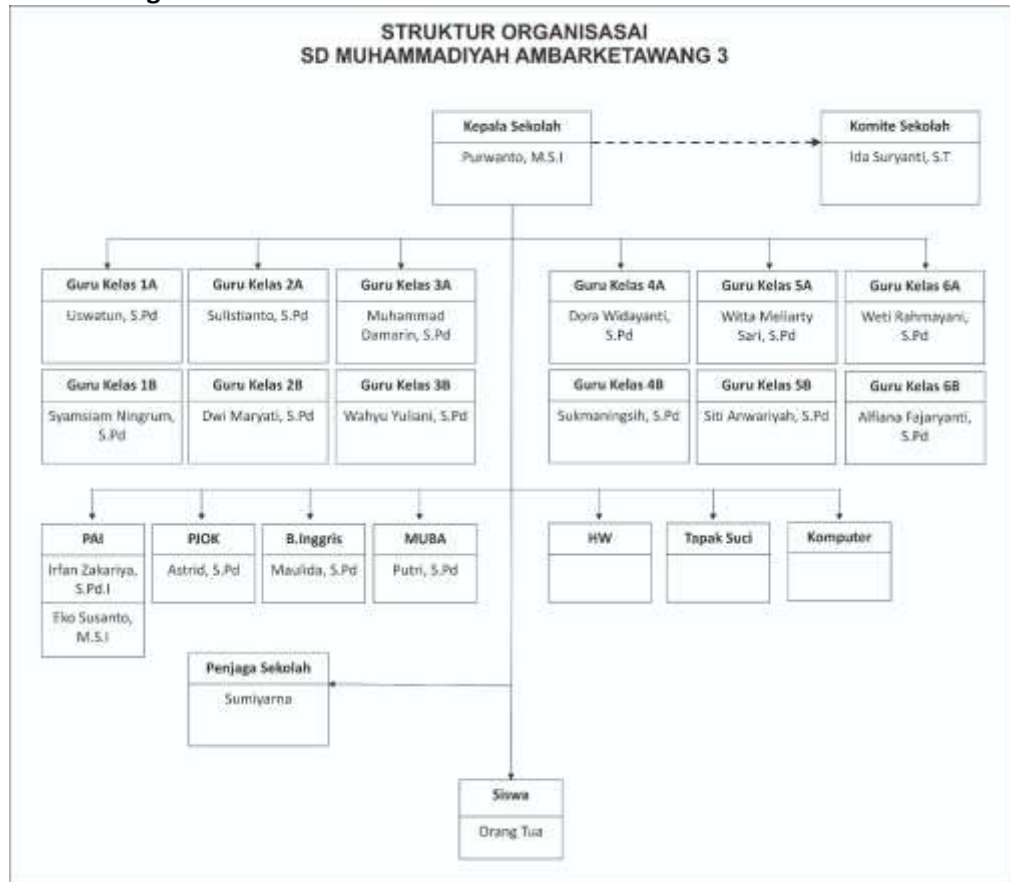
c. Tujuan SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 :

Demi terwujudnya manusia muslim yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya diri, cinta tanah air, dan berguna bagi masyarakat dan Negara, beramal menuju masyarakat utama adil dan makmur yang diridhai Allah SWT.

3. Alamat dan kontak SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

Alamat Sekolah : Gamping Kidul
RT / RW : 7 / 13
Kode Pos : 55294
Kelurahan : Ambarketawang
Kecamatan : Kec. Gamping
Kabupaten/Kota : Kab. Sleman
Provinsi : Prop. D.I. Yogyakarta
Nomor Telepon : 2744342788
Email : tipunk75@yahoo.co.id
Website : <http://www.sdmuh3ambarketawang>

B. Struktur Organisasi



Gambar 2 1 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik lainnya

Berikut adalah Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik yang ada di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 :

1. Data Peserta Didik

Tabel 2.1 Data Peserta Didik

No.	Uraian	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas 1	28	27	55
2	Kelas 2	29	30	59
3	Kelas 3	30	30	60
4	Kelas 4	36	29	65
5	Kelas 5	20	29	49
6	Kelas 6	16	23	39
Total		159	168	327

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 2.2 Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Uraian	Kepala Sekolah	Guru Tetap	Guru Tidak Tetap	Jumlah
1	Laki – Laki	1	4	-	5
2	Perempuan	-	8	5	13
Total		1	12	5	18

3. Data Sarana dan Prasarana

Tabel 2.3 Data Sarana dan Prasarana

No.	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	12
2	Ruang Laboratorium	1
3	Ruang perpustakaan	1
4	UKS	1
5	Kantor Kepala sekolah	1
6	Kantor Guru	1
7	Masjid	1
8	Koperasi	1
Total		19

D. Proses Bisnis Saat Ini

Proses Kegiatan Belajar Mengajar pada SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 saat ini masih manual yaitu menggunakan papan tulis dengan guru yang menerangkan secara manual.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi KP, Alamat KP, Kontak Pembimbing KP

Lokasi KP : SD Muhammadiyah Ambarketawang 3
Alamat KP : Gamping Kidul RT 7 / RW 13, Kecamatan
Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
55294
Kontak Pembimbing Lapangan : 081328671187 (Dora Widayanti, S.pd)

B. Metode Pengambilan Data KP

Metode pengambilan data yang digunakan pada kerja praktek ini antara lain :

1. Metode wawancara

Merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Dalam wawancara dengan pihak SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 kami mewawancarai langsung kepala sekolah serta guru kelas 4 tentang apa saja informasi yang akan disampaikannya.

2. Metode observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek dan permasalahan yang terjadi pada lembaga tempat kerja praktek.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan KP

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan KP

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/ Tidak	%	
1.	Observasi ke SD	■															Ya	
2.	Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru		■														Ya	
3.	Pembagian materi			■													Ya	
4.	Membuat Rancangan Storyboard			■													Ya	
5.	Pengumpulan materi dan latihan soal				■												Ya	
6.	Pengumpulan aset					■											Ya	
7.	Pembuatan Media Pembelajaran						■	■	■								Ya	
8.	Konfirmasi ke pembimbing								■								Ya	
9.	Uji coba							■	■								Ya	
10.	Laporan									■	■	■					Ya	
11.	Ujian Kerja Praktek												■	■	■		Ya	

D. Rancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Tujuan dari perancangan sistem pada umumnya adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru.

Langkah – langkah yang kami gunakan dalam membuat media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Konsep

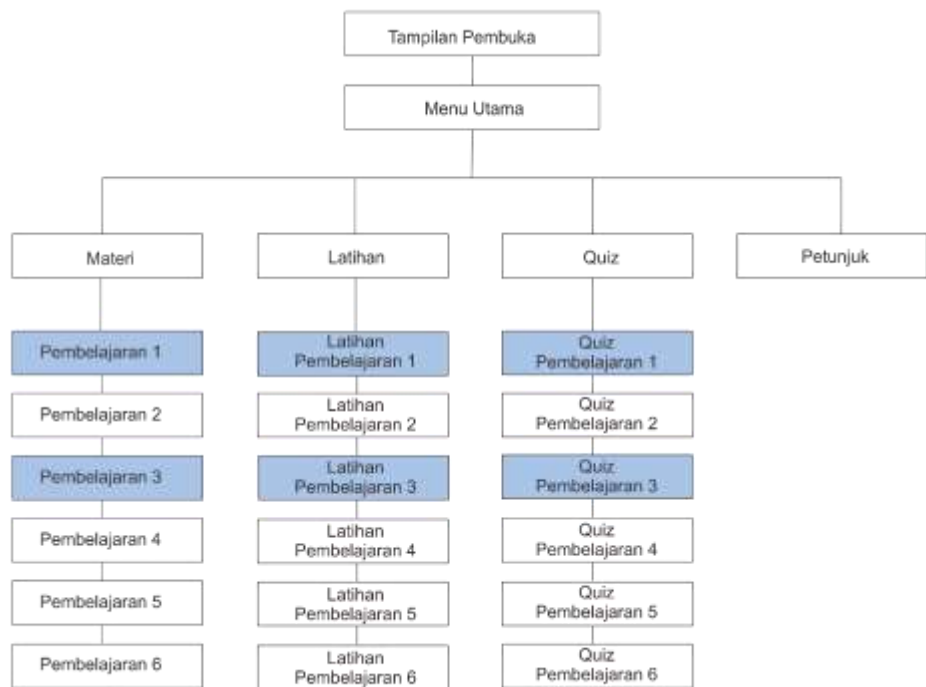
Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep program aplikasi interaktif yang akan dibuat, agar mempunyai tujuan yang jelas untuk memudahkan anak didik dalam mempelajari materi yang diberikan.

2. Desain

Merancang desain dalam pembuatan aplikasi ini adalah untuk menentukan fasilitas apa saja yang akan dimuat dalam aplikasi. Merancang desain dilakukan 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 merupakan rancangan yang kami buat:

a. Diagram Navigasi Aplikasi








Gambar 3.1 Diagram Nafigasi Aplikasi



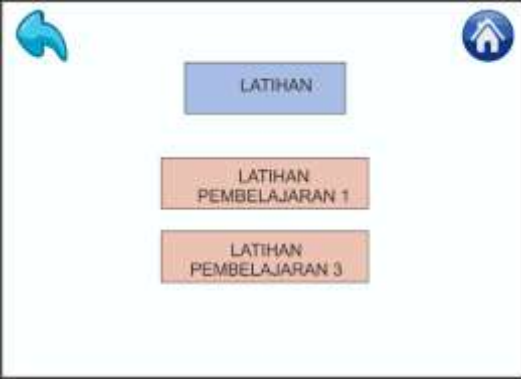
Pada diagram navigasi terdapat warna yang berbeda yaitu biru. Warna yang berbeda tersebut menandakan bahwa bagian tersebut yang saya kerjakan yaitu bagian pembelajaran 1 dan pembelajaran 3, latihan pembelajaran 1 dan latihan pembelajaran 3, kemudian quiz pembelajaran 1 dan quiz pembelajaran 3.

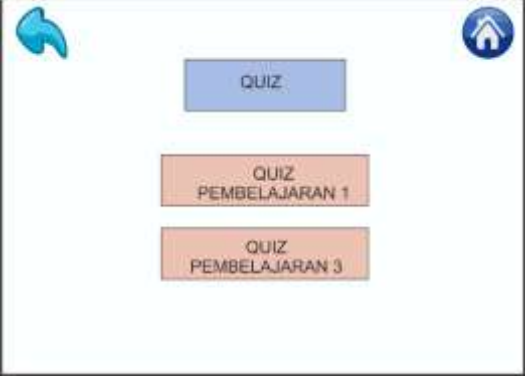
b. Storyboard

Tabel 3.2 Storyboard

Visual	Isi	Keterangan
	<p>Pada halaman materi user akan diarahkan menuju halaman yang berisikan materi-materi disetiap pembelajaran. Halaman materi ini terdiri dari background, menu materi pembelajaran 1, dan menu pembelajaran 3.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul 4. Button pembelajaran 1 (untuk menuju menu pembelajaran 1) 5. Button pembelajaran 3 (untuk menuju menu pembelajaran 3)
	<p>Setelah memilih menu materi pembelajaran yang di inginkan, maka user akan disuguhkan dengan pilihan materi pelajaran apa yang akan di lihat. Halaman ini berisi beberapa materi pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran 1.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi pembelajaran 1) 4. Button bahasa indonesia(untuk menuju pada materi b. indonesia) 5. Button IPA (untuk menuju pada materi IPA)

	<p>Pada menu ini user dapat memutar video materi tentang mendeskripsikan isi puisi</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi bahasa indonesia) 4. Materi tulis 5. Button play, pause dan stop.
	<p>Pada menu ini user dapat memutar video materi tentang menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi bahasa indonesia) 4. Materi tulis 5. Button play
	<p>Setelah memilih menu materi pembelajaran yang di inginkan, maka user akan disuguhkan dengan pilihan materi pelajaran apa yang akan di lihat. Halaman ini berisi beberapa materi pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran 3.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi pembelajaran 1) 4. Button IPS(untuk menuju pada materi IPS) 5. Button B.Indonesia (untk menuju ke materi B.Indonesia) 6. Button PPKN (untuk menuju ke materiPPKN)

	<p>Pada menu ini user bisa membaca materi yang terdapat pada kotak dan juga bisa memutar video materi siklus makhluk hidup</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi IPA) 4. Materi tulis 5. Button play
	<p>Pada menu ini user bisa membaca materi yang terdapat pada kotak dan juga bisa memutar video materi siklus hidup serangga</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul (materi bahasa indonesia) 4. Materi tulis 5. Button play
	<p>Pada menu ini terdapat latihan soal untuk melatih siswa dalam menjawab soal. Latihan ini terdapat latihan pembelajaran 1 dan 3</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Button latihan pembelajaran 1 (untuk menuju ke latihan pembelajaran 1) 4. Button latihan pembelajaran 2 (untuk menuju ke latihan pembelajaran 3)

	<p>Pada menu ini terdapat quiz untuk melihat seberapa jauh siswa memahami materi dan berlatih dalam mengerjakan soal. Quiz ini terdapat Quiz pembelajaran 1 dan 3</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Button quiz pembelajaran 1 (untuk menuju ke quiz pembelajaran 1) 4. Button quiz pembelajaran 2 (untuk menuju ke quiz pembelajaran 2)
---	---	--

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 system 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 KERJA PRAKTEK

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android yang di buat menggunakan unity ini berisi materi tematik siswa kelas 4 Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam pada Tema 6 Subtema 1. Di dalamnya terdapat menu petunjuk, materi, latihan dan quiz. Materi yang ditampilkan adalah materi berbasis video interaktif untuk membantu guru SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk dapat lebih memahami materi tersebut.

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

Adapun dalam membangun Media Pembelajaran menggunakan *Unity* ini digunakan hardware dan software adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

- i) Processor Onboard : AMD E1-7010
- ii) Memori standar : 2GB DDR3
- iii) Tipegrafis : AMD Radeon R2
- iv) Mouse

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- i) Sistem Operasi Windows 10
- ii) Corel Draw
- iii) Powtoon
- iv) Unity

2. Hasil Implementasi

Hasil implementasi aplikasi Media Pembelajaran menggunakan *Unity* sebagai berikut:

- a. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang paling awal ketika membuka aplikasi. Pada halaman ini terdapat *buuton* mulai yang digunakan untuk masuk ke menu utama. Tampilan halaman beranda bisa dilihat pada **Gambar 4.1**



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Beranda

Berikut *ActionScript* untuk halaman beranda

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

b. Menu Utama

Pada menu utama terdapat 4 button menu yaitu button petunjuk, button latihan, button materi, dan button quiz. Menu utama dapat diliha pada **Gambar 4.2**.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu utama


```

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

```

c. Menu Petunjuk

Menu Petunjuk merupakan menu yang digunakan untuk menjelaskan fungsi dari masing - masing tombol (*button*) yang terdapat dalam media pembelajaran. Menu petunjuk dapat dilihat pada **Gambar 4.3**.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu petunjuk

```

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

```

d. Menu Materi

Pada menu materi ini terdapat 6 *button* yang digunakan untuk masuk ke dalam materi - materi pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran 1, pembelajaran 2, pembelajaran 3, pembelajaran 4, pembelajaran 5, dan pembelajaran 6. Menu materi dapat dilihat pada **Gambar 4.4**.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi

Berikut *ActionScript* untuk halaman menu materi

```
public void Materi()
{
    Application.LoadLevel("materi1");
}

public void Materi2()
{
    Application.LoadLevel("materi2");
}
```

Halaman materi pembelajaran 1 berisi dua materi yaitu materi Bahasa Indonesia dan materi Ilmu Pengetahuan Alam. Seperti pada **Gambar 4.5**



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran 1

Halaman materi pembelajaran 3 berisi tiga materi yaitu materi Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Halaman materi pembelajaran 3 dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran 3

Pada bagian materi penulis mengerjakan materi bagian IPA dan Bahasa Indonesia pembelajaran 3 dan 4. Materi dapat dilihat pada gambar **Gambar 4.7** yaitu materi IPA (Mengamati Siklus Hidup Makhluk Hidup), **Gambar 4.8** materi IPA (Mencirikan Siklus Hidup Serangga), **Gambar 4.9** materi Bahasa Indonesia (Mendeskripsikan Isi Puisi), **Gambar 4.10** materi Bahasa Indonesia (Menjelaskan Makna Yang Terkandung dalam Puisi).



Gambar 4.7 Tampilan Materi IPA (Mengamati Siklus Hidup Makhluk Hidup)

Gambar diatas merupakan video materi IPA mengenai siklus hidup makhluk hidup. Dalam video tersebut menjelaskan bagaimana siklus hidup makhluk hidup mulai dari makhluk hidup yang dapat bermetamorfosis maupun yang tidak bermetamorfosis.



Gambar 4.8 Tampilan Materi IPA (Mencirikan Siklus Hidup Serangga)

Pada gambar diatas berisi materi mengenai siklus hidup serangga yang dapat bermetamorfosis baik metamorfosis sempurna maupun metamorfosis tidak sempurna.



Gambar 4.9 Tampilan Materi Bahasa Indonesia (Mendeskripsikan Isi Puisi)



Gambar 4.10 Tampilan Materi Bahasa Indonesia (Menjelaskan Makna Yang Terkandung dalam Puisi)

e. Menu Latihan

Pada menu latihan berisi 6 button latihan yaitu latihan pembelajaran 1, latihan pembelajaran 2, latihan pembelajaran 3, latihan pembelajaran 4, latihan pembelajaran 5, dan latihan pembelajaran 6. Pada setiap latihan, terdapat 6 soal latihan disetiap materinya. Menu latihan dapat dilihat pada gambar **Gambar 4.11**.



Gambar 4.11 Tampilan Menu Latihan

Berikut *ActionScript* untuk menu latihan

```
public void LatMenu()  
{  
    Application.LoadLevel("menulati");  
}
```

Pada latihan pembelajaran 1, terdapat 6 soal yang terdiri dari 3 soal Bahasa Indonesia (mengenal puisi dan artinya) dan 3 soal materi Ilmu Pengetahuan Alam (mengamati siklus hidup makhluk hidup). Latihan pembelajaran 1 dapat dilihat pada **Gambar 4.12**.



Gambar 4.12 Tampilan Halan Latihan Pembelajaran 1

Berikut *ActionScript* untuk menu latihan pembelajaran 1

```

public void Latihan1_1()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.1");
}

public void Latihan1_2()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.2");
}

public void Latihan1_3()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.3");
}

public void Latihan1_4()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.4");
}

public void Latihan1_5()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.5");
}

public void Latihan1_6()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.6");
}

public void Jawabanbenar1()
{
    Application.LoadLevel("jawaban1benar");
}

```

```

}

public void No1Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no1salah.1");
}

public void No2Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no2salah.1");
}

public void No3Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no3salah.1");
}

public void No4Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no4salah.1");
}

public void No5Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no5salah.1");
}

public void No6Salah_1()
{
    Application.LoadLevel("no6salah.1");
}

```

Pada halaman latihan pembelajaran 3 terdapat 6 soal yang terdiri dari 2 soal materi IPS(menjelaskan Sumber Daya Alam), 2 soal materi Bahasa Indonesia(Mendeskripskan Isi Puisi) dan 2 soal materi PPKn (menjelaskan keragaman Sumber Daya Alam, pekerjaan dan manfaatnya). Halaman latihan pembelajara 3 dapat dilihat pada **Gambar 4.13**.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Latihan Pembelajaran 3

Berikut *ActionScript* untuk menu latihan pembelajaran 3

```

public void Latihan1_3()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.3");
}
public void No1Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah1");
}

public void No2Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah2");
}

public void No3Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah3");
}

public void No4Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah4");
}

public void No5Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah5");
}

```



```
public void No6Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah6");
}

public void Jawabanbenar3()
{
    Application.LoadLevel("selamat");
}
public void Latihan3_1()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.1");
}

public void Latihan3_2()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.2");
}

public void Latihan3_3()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.3");
}

public void Latihan3_4()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.4");
}

public void Latihan3_5()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.5");
}

public void Latihan3_6()
{
    Application.LoadLevel("latihan3.6");
}
```

f. 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. Menu Quiz dapat dilihat pada **Gambar 4.14**.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Quiz

Berikut *ActionScript* untuk menu quiz

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

Halaman quiz pembelajaran 1 berisi 6 soal yang terdiri dari 3 soal Bahasa Indonesia dan 3 soal materi Ilmu Pengetahuan Alam. pada menu ini user dapat melihat score yang diperoleh dari hasil mengerjakan quiz tersebut. Halaman quiz pembelajaran 1 dapat dilihat pada **Gambar 4.15**.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Quiz Pembelajaran 1

Pada halaman quiz pembelajaran 3 berisi 6 soal yang terdiri dari 2 soal materi IPS(menjelaskan Sumber Daya Alam), 2 soal materi Bahasa Indonesia(Mendeskriskan Isi Puisi) dan 2 soal materi PPKn (menjelaskan keragaman Sumber Daya Alam, pekerjaan dan manfaatnya). Halaman quiz pembelajaran 3 dapat dilihat pada **Gambar 4.16**.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Quiz Pembelajaran 3

3. 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*

Tabel 4.1 Pengujian User

No.	Keterangan	Hasil Pengujian	
		Berhasil	Tidak
1.	Tombol (<i>button</i>) mulai	√	
2.	Tombol (<i>button</i>) informasi	√	
3.	Tombol (<i>button</i>) home	√	
4.	Tombol (<i>button</i>) petunjuk	√	
5.	Tombol (<i>button</i>) materi	√	
6.	Tombol (<i>button</i>) latihan	√	
7.	Tombol (<i>button</i>) quiz	√	
8.	Tombol (<i>button</i>) back	√	
9.	Tombol (<i>button</i>) next	√	
10.	Tombol (<i>button</i>) home	√	
11.	Tombol (<i>button</i>) materi pembelajaran 1	√	
12.	Tombol (<i>button</i>) materi Bahasa Indonesia pem 1	√	
13.	Tombol (<i>button</i>) materi Ilmu Pengetahuan Alam pem 1	√	
14.	Tombol (<i>button</i>) materi pembelajaran 3	√	

15	Tombol (<i>button</i>) materi Ilmu Pengetahuan Sosial pembelajaran 3	√	
16.	Tombol (<i>button</i>) materi Bahasa Indonesia pembelajaran 3	√	
17.	Tombol (<i>button</i>) materi PPKn pembelajaran 3	√	
18.	Tombol latihan pembelajaran 1	√	
19.	Tombol latihan pembelajaran 3	√	
20.	Tombol quiz pembelajaran 1	√	
21.	Tombol quiz pembelajaran 3	√	

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.

Kuesioner dibuat dengan menggunakan skala dan bobot nilai sebagai berikut :

SS (Sangat Setuju)	:	5
S (Setuju)	:	4
N (Netral)	:	3
TS (Tidak Setuju)	:	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	:	1

Tabel 4.2 Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif lebih cocok digunakan untuk proses belajar mengajar.	2	1			
2.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran tematik.	3				
3.	Media pembelajaran interaktif lebih mudah digunakan.	1	1	1		
4.	Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk mengajar.	1	2			
5.	Materi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa kelas 3.	3				
6.	Materi di media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	1	2			

7.	Tampilan dalam media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	1	1	1		
8.	Video yang disajikan / tampilkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.	1	2			
9.	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	2	1			
10.	Evaluasi mencakup semua materi yang diujikan.	1	1	1		

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap 3 responden yaitu guru-guru di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Maka hasil perhitungan jawaban responden sebagai berikut:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) = $16 \times 5 = 80$
2. Responden yang menjawab Setuju (S) = $11 \times 4 = 44$
3. Responden yang menjawab Netral (N) = $3 \times 3 = 9$
4. Responden yang menjawab Tidak Setuju (TS) = $x \times 2 = 0$
5. Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total skor yang diperoleh = 133

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, maka harus diketahui dulu skor tertinggi dan angka terendah dengan rumus sebagai berikut :

- Skor tertinggi (SS) $5 \times 30 = 150$
- Skor erendah (STS) $1 \times 30 = 30$

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

Indeks (%) = $(133 / 150) \times 100$

Indeks (%) = 88,6%

Tabel 4.3 Presentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat (Tidak Setuju, Buruk atau Kurang Sekali)
20% - 39.99%	Tidak Setuju atau Kurang Baik

40% - 59.99%	Cukup atau Netral
60% - 79.99%	Setuju, Baik atau Suka
80% - 100%	Sangat (Setuju, Baik, Suka)

Jadi berdasarkan indeks yang diperoleh yaitu 88.6% , maka dapat kita ketahui bahwa responden yang terdiri dari 3 guru SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 sangat setuju pembuatan media pembelajaran tersebut.

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. Aplikasi ini dibuat untuk menyampaikan materi IPA tema 6 subtema 1 kepada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Aplikasi media pembelajaran ini juga dapat selalu diperbarui (*update*) sesuai dengan kebutuhan sekolah.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPA tema 6 subtema 1 kepada para siswanya. Apalagi aplikasi ini 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. Kesimpulan diatas dapat kita lihat dari data hasil responden yaitu sebesar 88.6%.

B. Saran

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam media pembelajaran interaktif SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 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. Selain itu, SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 masih membutuhkan lebih banyak media pembelajaran interaktif pada setiap kelasnya oleh karena itu, peluang untuk melaksanakan KP di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 masih banyak.

LAMPIRAN

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A. 2019/2020
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1702018180
Nama Mahasiswa : Umu Habibah
Judul Kerja Praktek : Media Pembelajaran - Sombress
Dosen Pembimbing : Bambang Pobr'in, S.T., M.T.
Pembimbing Lapangan :

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.	Pengenalan tentang Media pembelajaran dan cara mengambil foto yg baik & benar, / SD Muh Ambarketawang 3	01 Agustus 2019	08.00 - 12.00	- Guru bisa mengambil gambar dgn baik & benar. - Mendapatkan judul untuk media pembelajaran			
2.	Pelatihan dan penguatan yang lebih mendalam tentang media pembelajaran / SD Muh Ambarketawang 3	04 Agustus 2019	08.00 - 12.00	- Guru menentukan materi yang diperlukan - Membentuk kelompok untuk membuat media pembelajaran			

24

24





LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2019/2020
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1906018180
 Nama Mahasiswa : Umu Habibah
 Judul Kerja Praktek : Media pembelajaran - Simbiosis
 Dosen Pembimbing : Bambang Robilin, S.T., M.T.
 Pembimbing Lapangan :

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.	Pengenalan tentang Media pembelajaran dan tata cara mengambil foto yg baik & benar, / SD Muh Ambarkatulawany 3		2 Agustus 2019	- Guru bisa mengambil gambar dgn baik & benar. - Mendapatkan judul untuk media pembelajaran			
2.	Pelatihan dan pengenalan yang lebih mendalam tentang Wacana pembelajaran / SD Muh Ambarkatulawany 3		4 Agustus 2019	- Guru menemukan materi yang diperlukan - Memenuhi kelengkapan untuk membuat media pembelajaran			

24

24





LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2019/2020
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700518180
 Nama Mahasiswa : Umu Habibah
 Judul Kerja Praktek : Media Pembelajaran - Smbros3
 Dosen Pembimbing : Bambang Pribin, S.T., M.T.
 Pembimbing Lapangan :

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/Wkt	Jam				
1.	Dengenalan tentang Media pembelajaran dan tata cara mengambil foto yg baik & benar, / SD Muh Ambarkeakawang 3		01-02 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bisa mengambil gambar dgn baik & benar. - Mendapatkan judul untu- tulu media pembelajaran 			
2.	Pelatihan dan penge- nalan yang lebih mendalam tentang Media pembelajaran / SD Muh Ambarkeakawang 3		03-04 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menentukan materi yang diperlukan - Membantu kelompou untulu membuka media pembelajaran 			

24

24

3.	<p>Pelatihan membuat Media pembelajaran menggunakan Adobe Flash</p>		<p>Agustus 2019</p>	<p>Guru membuat Media pembelajaran sampai selesai</p>				
4.	<p>Konsultasi dengan Pembimbing K.P</p>	26 Sept 19	30 Sept 19					
5.	<p>Observasi dan mengumpulkan data</p>	19 Oktober 2019	19 Okt 19	<p>Mendapatkan materi untuk membuat media pembelajaran</p>				
6.	<p>Konsultasi dgn pembimbing K.P dan pembagian tugas</p>	23 Oktober 2019	23 October 2019	<p>Masing-masing mere mahasiswa mendapat per tugas yg jelas</p>				
7.	<p>observasi dan mengumpulkan data ke 2</p>	30 Okt 2019	30 Okt 2019	<p>Mengetahui proses belajar-mengajar di SD</p>				
8.	<p>Revisi BAB 1,2,3</p>	06 Nov	06 Nov	<p>Laporan revisi pd Bab 4 dan 3</p>				

24

21 3/4

--	--	--	--	--	--	--	--

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP



(..... Arifiani Nur Khusna, S.T, MKom))

Mahasiswa



Yogyakarta, 7..... November..... 2019

(..... Umu Habibah))





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

Nim : 1700018180
 Nama Mahasiswa : Umu Habiba
 Judul Kerja Praktek :
 Dosen Pembimbing : Bambang Robi'in S.T., M.T
 Pembimbing Lapangan :

- 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.	Mendesain ulang program	11 Nov 2019		program memiliki desain dan tampilan yg berbeda dr sebelumnya. butuh basa ds klat sehingga waktunya			
2.	Membuat script button	21 Nov 2019		Video materi berhasil dibuat dan siap dimasukkan ke dim aplikasi media pembelajaran.			
3.	Membuat video materi Pembelajaran IPA	22 Nov 2019		Lainnya soal dan quiz telah dibuat dan dapat dijalankan sesuai dgn fungsinya			
4.	Membuat latihan soal dan Quiz	29 Nov 2019					

5. <u>Bantuan</u> <u>FP</u> <u>laporan</u> <u>BAB IV - V</u>	16 <u>Des</u> 2019		Menyapa <u>Pengertian</u> & <u>perbaikan</u> <u>bab</u> <u>IV - V</u> <u>Media</u> <u>penyediaan</u> <u>kelas</u> <u>diterima</u> <u>oleh</u> <u>SD</u> <u>rumah</u> <u>madrasah</u> <u>Ambar</u> <u>terawang</u> <u>3</u>			
6. <u>Penyerahan</u> <u>hasil</u> <u>FP</u> <u>laporan</u> <u>media</u> <u>pen-</u> <u>belajaran</u>	18 <u>Des</u> 2019					

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

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP



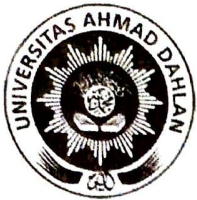
(Arfiyani Nur Khusna S.T, M.Com

Yogyakarta, 2019

Mahasiswa



(Umu Habibah)



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Jl. Prof. Dr. Soepomo, Janturan, 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 : Umu Habibah
Nomor Induk Mhs : 1700018180
No HP/WA : 085 786 750 67 E-mail : umuhabibah1010@gmail.com
Program Studi : Teknik Informatika

Nama Instansi : SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

Alamat lengkap dan jelas

Gamping Kidul RT.03/RW/17, Ambarketawang, Gamping Kidul, Ambarketawang,
Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55294

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

Mengetahui,
Dosen Wali

Dosen Pembimbing,

Bambang Robiin

Yogyakarta,
Koordinator KP

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

28/12/17

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dora Widiyandani

NIM / ~~AMPM~~ : 105 3665

Jabatan : Guru SD kelas 4

Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktik :

Nama : UMU Habi'ah

NIM : 1700018180

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

ASPEK PENILAIAN	Paramater Penilaian					Bobot
	Sangat Baik 5	Baik 4	Cukup 3	Kurang 2	Buruk 1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja	√					
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja		√				
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa		√				
4. Disiplin Kerja		√				
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis		√				
Total						

..... 20.....
Pembimbing Lapangan *



* Pengesahan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap