

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi di era globalisasi merupakan bagian yang tak terelakkan dari masyarakat modern. Perkembangan teknologi juga memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Sebagai tuntutan global, penyesuaian perkembangan teknologi yang terus menerus terhadap upaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan diperlukan sebagai mengatur pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam belajar mengajar.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumbernya kepada penerimanya. Hambatan dapat muncul dalam proses pendidik mengkomunikasikan pesan kepada siswa, mencegah mereka memahami apa yang sedang dikomunikasikan oleh pengajar. Masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar disebabkan oleh karena belum adanya metode yang tepat untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Terutama dengan diperkenalkannya pembelajaran bersifat tematik pada tahun ini telah mempersulit pendidik/guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengkombinasikan satu mata pelajaran dengan beberapa mata pelajaran lain menjadi satu kesatuan, yang kemudian dikemas dalam bentuk tema.

Kelas VI menjelaskan reproduksi tanaman, yang dibagi menjadi dua kategori: reproduksi dengan perkawinan campur (generasi) dan reproduksi tanpa perkawinan campur (vegetasi) Karakteristik geografis dan kondisi alam negara-negara ASEAN.

Selanjutnya, kita akan membahas arca nusantara, sebuah teknik pembuatan arca yang berasal dari Indonesia. Pusat pembuatan arca nusantara di Indonesia adalah wilayah Kasongan, Provinsi Bantul, Yogyakarta. Kesulitan yang sering muncul melalui konsep pembelajaran online dalam menyediakan bahan ajar.

Murid menunggu instruksi karena kompetensi diri mereka belum memungkinkan mereka untuk mengambil kepemilikan atas pembelajaran mereka sendiri dan tugas dari guru pembelajaran, tidak terbiasa mempraktikkan kebutuhan belajar online mereka di rumah, sehingga siswa tidak memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri dan mengikuti materi yang diberikan oleh guru mereka. dan tujuan pembelajaran online siswa serta target pelajaran masih sebatas untuk memperoleh nilai prestasi, tanpa memperhatikan proses dan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Ada kebutuhan untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan oleh guru dengan cara yang lebih realistis/spesifik, karena tidak semua murid berhasil menerima materi dan pemahaman mereka tentang materi tersebut berbeda. Lebih lanjut, penerapan kurikulum tematik di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 mempersulit siswa menerima materi tahun ini yang disampaikan oleh guru, akhirnya guru mungkin perlu mengulangi materi yang sudah disampaikan pada pertemuan berikutnya.

Oleh sebab itu, media memberikan pendidikan dan informasi secara paralel. Media memberikan pendidikan di berbagai bidang kepada orang-orang di semua tingkatan. Media berusaha mendidik orang secara langsung dan tidak langsung melalui berbagai bentuk konten. Penulis menggunakan kemajuan teknologi saat ini untuk menjadikan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif untuk ilmu pengetahuan alam Kelas VI Tema 1 Sub Tema 1 sehingga dapat digunakan sebagai proses belajar mengajar antara guru dan murid di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Dan kami berharap dengan adanya sistem ini menjadikan proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah Ambar Ketawang 3 lebih menarik minat siswa, menyenangkan dan tentu efektif.

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang dari permasalahan di atas, pernyataan masalah dapat dirumuskan:

1. Tidak semua siswa mampu menerima dan memahami materi yang diberikan kepada mereka, karena mereka memiliki kemampuan yang berbeda.
2. Hingga saat ini, para siswa belum mampu memvisualisasikan pengetahuan, sehingga mereka membutuhkan media yang membantu mereka untuk berimajinasi.

C. Batasan Masalah

Agar penulis dapat mencapai tujuan dalam mengidentifikasi masalah di atas, proyek ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi akan disusun dalam sistem yang akan dibuat ini hanya materi IPA yang terdapat pada Tema 1 Sub Tema 1 buku paket kelas 6 SD.
2. Sistem ini akan menggunakan ponsel berbasis android.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, termasuk latar belakang serta identifikasi masalah, diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mendesain dan membangun sistem pembelajaran interaktif tema 1 subtema 1 bahan ajar IPA untuk kelas VI SD Muhammadiyah Ambarketawang 3?
2. Bagaimana media pembelajaran bisa membantu guru kelas VI SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif?

E. Tujuan Kerja Praktek

Adapun harapan dari kerja praktek yang berlokasi di SD Muhammadiyah Ambarketawang :

1. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif IPA Kelas VI Tema 1 Sub Tema 1 di SD Muhammadiyah Ambarketawang.
2. Memungkinkan guru untuk lebih mudah menyampaikan materi IPA Kelas 6 Tema 1 Sub Tema 1 melalui aplikasi media pembelajaran.

F. Manfaat Kerja Praktek

1. Untuk Mahasiswa

Mahasiswa dapat mengimplementasikan apa yang dia diperoleh dalam masa kuliah terkait media pembelajaran interaktif. Hal ini bisa memberikan siswa latihan dan gambaran umum ketika menulis skripsi mereka.

2. Bagi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3

Diharapkan hasil penyusunan sistem media pembelajaran ini, para guru dapat memberikan materi menyenangkan kepada para siswa, sehingga lebih gampang dipahami oleh mereka dan mengembangkan minat serta motivasi mereka dalam belajar.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah Singkat SD Muhammadiyah Ambar ketawang 3

Sekolah dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3 didirikan pada tanggal 1 Juni 1972. Ketika baru berdiri sekolah Muhammadiyah Ambarketawang 3 tidak mempunyai sekolah, pengajaran dan pembelajaran dilakukan di rumah-rumah masyarakat sekitar. Namun, sekarang sudah mempunyai tiga gedung dengan 12 ruang kelas, ruangan kepala sekolah, kantor guru, ruang lab dan perpustakaan.

Sekolah dasar Muhammadiyah Ambar Ketawang 3 adalah sekolah yang berdiri sendiri dan benar-benar memulai dari nol. Hal ini karena konon kegiatan pendidikan di sekolah ini pada awalnya dilakukan di rumah, sekolah ini akhirnya terus berkembang dan sekarang. Selain itu, SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 bisa menghasilkan lulusan sekolah yang berbakat dan berkarakter baik. Hal ini sebagai bukti dari hasil yang dicapai oleh sekolah dan para siswanya. Juara lomba menghafal Alquran, cerita pendek, Tapak Suci, Bulu tangkis, dll.

2. Visi, Misi, serta Tujuan Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3

- a. Visi Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3 :
Mewujudkan siswa yang cerdas, Islami, mandiri dan berbudaya.
- b. Misi Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3:
 - l Menggerakkan kedisiplinan di dalam lingkungan sekolah.
 - l Meningkatkan karakter Islam dengan memasukkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - l Memajukan pelajaran tambahan di sekolah.
 - l Menciptakan generasi yang beriman dan berbudi luhur.

c. Misi SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 :

Mewujudkan seorang religius yang berkomitmen, berakhlak luhur, cakap, berwibawa, cinta tanah air, lingkungan berguna bagi bangsa dan negara, serta bertujuan untuk mewujudkan masyarakat adil, makmur dan proaktif yang diridhoi Allah.

3. Alamat dan kontak Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambar ketawang 3

Alamat Sekolah : Gamping Kidul

RT / RW : 03 / 17

Kode Pos : 55294

Kelurahan : Ambarketawang

Kecamatan : Kec. Gamping

Kabupaten/Kota : Kab.Sleman

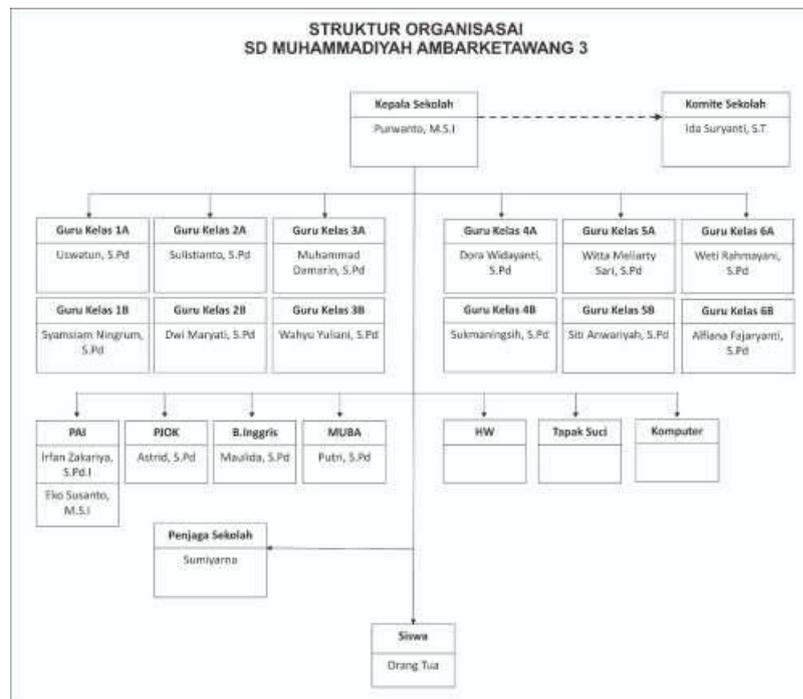
Provinsi : D.I.Yogyakarta

Nomor Telepon : (0 274)4342788

Email : tipunk75@yahoo.co.id

Website : <http://www.sdmuh3ambarketawang.sch.id>

B. Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambar ketawang 3

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik lainnya

Sumber daya manusia dan material SD Muhammadiyah Ambar Ketawang 3 adalah sebagai berikut :

1. Data Peserta Didik

Tabel 2.1 Data Peserta Didik

No.	Uraian	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas 1	29	25	57
2	Kelas 2	28	31	58
3	Kelas 3	31	32	61
4	Kelas 4	35	29	64
5	Kelas 5	21	26	48
6	Kelas 6	17	23	38
Total		160	169	328

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 Bisnis atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 masih berupa papan tulis dan di terangkan oleh guru .

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi KP, Alamat KP, Kontak Pembimbing KP

Lokasi KP : Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3

Alamat KP : Gamping Kidul RT 7 / RW 13, Kecamatan Gamping,
Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55294

Kontak Pembimbing Lapangan : 081328681187 (Alviana, S.pd)

B. Metode Pengambilan Data KP

Metode dalam mengambil data yang digunakan pada kerja praktek ini adalah :

1. Metode Wawancara

Metode yang dipakai adalah melalui pertanyaan secara langsung dengan orang yang terlibat dalam wawancara di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarketawang 3, kepala sekolah dan guru kelas empat diwawancarai secara langsung untuk mengetahui informasi apa yang akan mereka sampaikan..

2. Metode observasi

Metode ini didasarkan pada pengamatan langsung terhadap objek-objek dan masalah-masalah yang timbul di fasilitas tempat pelatihan praktik dilaksanakan.

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.	Penelitian ke SD	■															√	
2.	Wawancara bersama Kepala Sekolah dan Guru		■														√	
3.	Membagikan materi			■													√	
4.	Pembuatan Rancangan Storyboard			■													√	
5.	Mengumpulkan materi dan latihan soal				■												√	
6.	Pengumpulan aset					■											√	
7.	Merancang Media Pembelajaran						■	■	■								√	
8.	Mengkonfirmasi ke pembimbing								■								√	
9.	Pengujian								■	■							√	
10.	Laporan									■	■	■					√	
11.	Seminar Kerja Praktik												■	■	■		√	

D. Rancangan Sistem

Rancangan sistem adalah proses merancang sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada agar berfungsi lebih baik, lebih efektif dan efisien, dan proses perancangan dapat berupa perancangan input, perancangan output dan perancangan file. Tujuan umum dari desain sistem adalah untuk memberikan sebuah gambaran tentang sistem baru kepada pengguna.

Langkah – langkah yang kami pakai dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Konsep

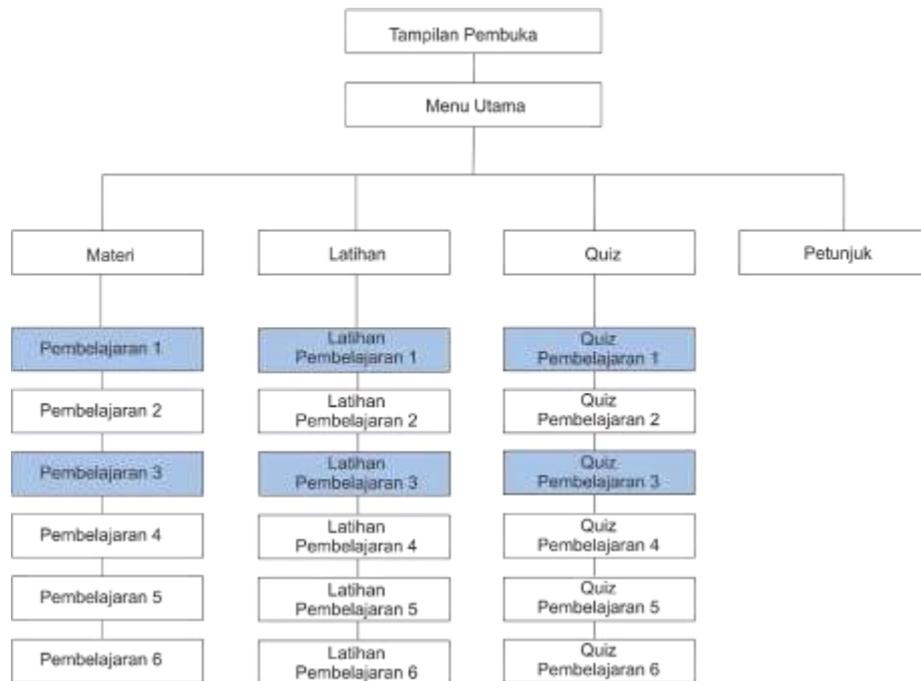
Desain konseptual adalah tahap di mana desain konseptual dari keseluruhan program sistem interaktif yang akan dibuat ditentukan. memiliki tujuan yang jelas yaitu membuat materi yang diberikan lebih mudah dipelajari oleh siswa.

2. Desain

Rancangan pembuatan aplikasi ini menentukan perlengkapan apa saja yang disertakan desain dilakukan dengan membuat spesifikasi detail dari aplikasi oleh desain, menu, dokumen desain, story board, dan diagram yang dipilih.

Desain ini sangat penting untuk memastikan bahwa para siswa benar-benar dapat berinteraksi dengan aplikasi multimedia yang mereka buat. Klik di sini untuk melihat desain yang dibuat.:

a. Diagram Navigasi Aplikasi



Gambar 3.1 Diagram Nafigasi Aplikasi

Ada warna lain, biru, dalam diagram navigasi. Warna-warna yang berbeda menunjukkan bahwa bagian yang sedang saya kerjakan adalah bagian Studi 1 dan Studi 3, Latihan Studi 1 dan Latihan Studi 3, Kuis Studi 1 dan Kuis Studi 3.

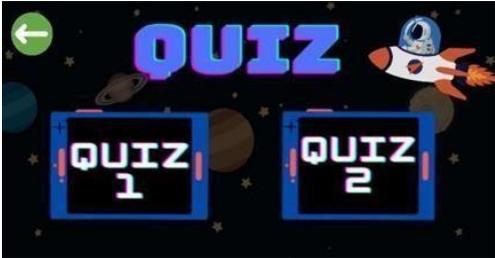
b. Storyboard

Storyboard adalah tata letak grafis ilustrasi dan gambar yang dimaksudkan untuk menceritakan sebuah cerita secara visual. Storyboard digunakan untuk menceritakan bagaimana sebuah adegan akan difilmkan dan sering digunakan dalam film, televisi, animasi, iklan dan media interaktif. Storyboard berikut ini menggambarkan alur menjalankan aplikasi.

Tabel 3.2 Storyboard

Visual	Isi	Keterangan
	<p>Pada halaman beranda, Anda akan melihat halaman dengan materi untuk setiap pelajaran. Halaman materi ini terdiri dari latar belakang, menu materi Latihan dan kuis.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button Materi 2. Button latihan 3. Button Judul 4. Button keluar 5. Button penjelasan
	<p>Ketika Anda memilih menu bahan pelajaran yang diinginkan, Anda akan disajikan dengan pilihan mata pelajaran apa yang akan dilihat. Berikut ini adalah daftar beberapa mata pelajaran yang diajarkan di Pembelajaran 1.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Button Pembelajaran

	<p>Dalam menu ini, Anda dapat membaca materi yang dipublikasikan dalam kotak dan juga memutar video materi biocycle.</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>Dalam menu ini, Anda dapat membaca materi yang dipublikasikan di dalam kotak dan juga memutar video materi ekologi serangga.</p>	<p>Pada menu ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button back 2. Button home 3. Judul keberagaman suku 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>Dalam menu ini, Anda dapat mengikuti kuis untuk memeriksa pemahaman Anda tentang materi dan berlatih menyelesaikan soal-soal.</p> <p>Kuis-kuis ini termasuk Kuis Belajar 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 data

Teknik pengumpulan data adalah proses penelitian di mana peneliti menerapkan metode ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis untuk dianalisis. gumpulan materi adalah proses pengumpulan semua item yang diperlukan untuk aplikasi media pembelajaran, seperti materi yang disampaikan dan elemen-elemen multimedia seperti gambar, audio dan video yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran.

4. Penyusunan dan Pembuatan

Tahap persiapan dan pembuatan adalah tahap di mana sistem dirakit diproduksi dari bahan dan desain berdasarkan gambar desain yang ada.

5. Uji Coba

Setelah aplikasi selesai, aplikasi yang diproduksi perlu diuji. Hal ini diupayakan Hal ini untuk memastikan bahwa apa yang dihasilkan dalam proyek tersebut tepat sasaran sebelum diterapkan dalam pembelajaran massal.

6. Menyebar Luaskan

Tahap di mana hasilnya disalin dan didistribusikan secara bersamaan kepada pengguna. Aplikasi yang sudah diisi dapat digunakan sebagaimana adanya dan disebarluaskan kepada publik.

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Media pembelajaran interaktif berbasis android dengan unity Berisi materi tematik ilmu pengetahuan alam VI tema 1 sub tema 1 untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Berisi menu-menu instruksional, bahan ajar, latihan dan kuis SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 adalah sumber daya berbasis video interaktif yang menyediakan bahan ajar bagi guru dan membantu siswa untuk lebih memahami materi..

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

Untuk membangun Media Pembelajaran dengan Unity, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Hasil Analisis

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dipakai adalah sebagai berikut:

Processor Intel : I5 E1-7010

- i) Memori standar : 8GB DDR3
- ii) Tipegrafis : NVIDIA 720
- iii) Mouse Logitech

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- i) OS Windows 11
- ii) Corel Draw
- iii) Powtoon
- iv) Unity

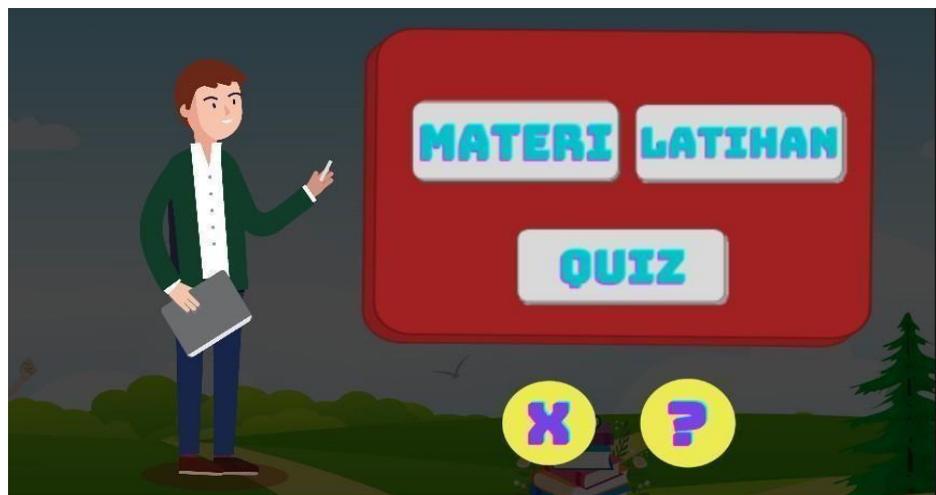
2. Hasil Implementasi

Hasil implementasi aplikasi Media Pembelajaran menggunakan Unity adalah sebagai berikut:

a. Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman pertama yang ditampilkan ketika aplikasi baru dibuka. Halaman ini berisi tombol Start untuk masuk ke menu utama. Halaman atas ditunjukkan pada Gambar. 4.1

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

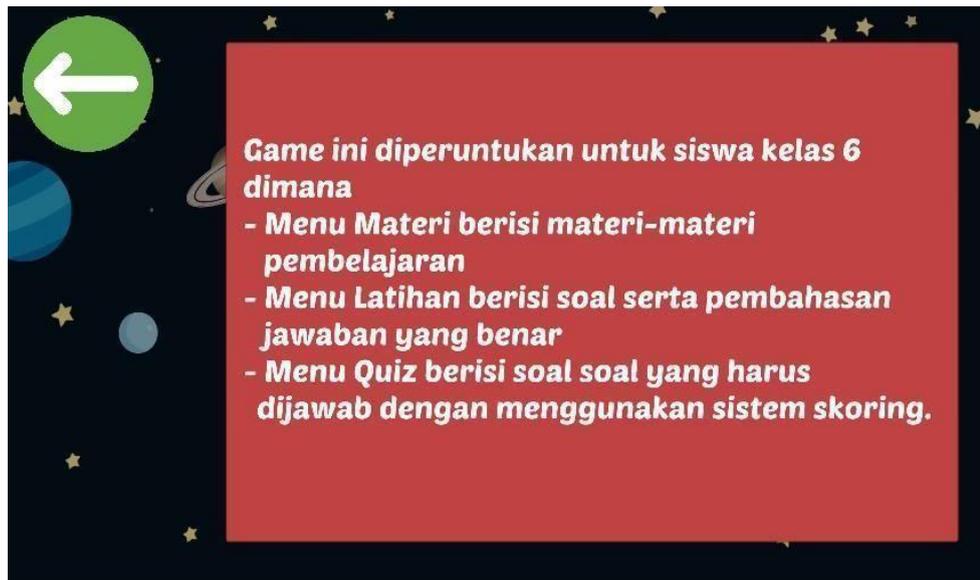


Gambar 4.1 Tampilan Halaman Beranda

b. Menu Petunjuk

Petunjuk menu adalah menu-menu yang menjelaskan fungsi dari setiap tombol yang disertakan dalam media pembelajaran. Menu instruksi adalah **Gambar 4.3**.

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



Gambar 4.3 Tampilan Menu

c. Menu Materi

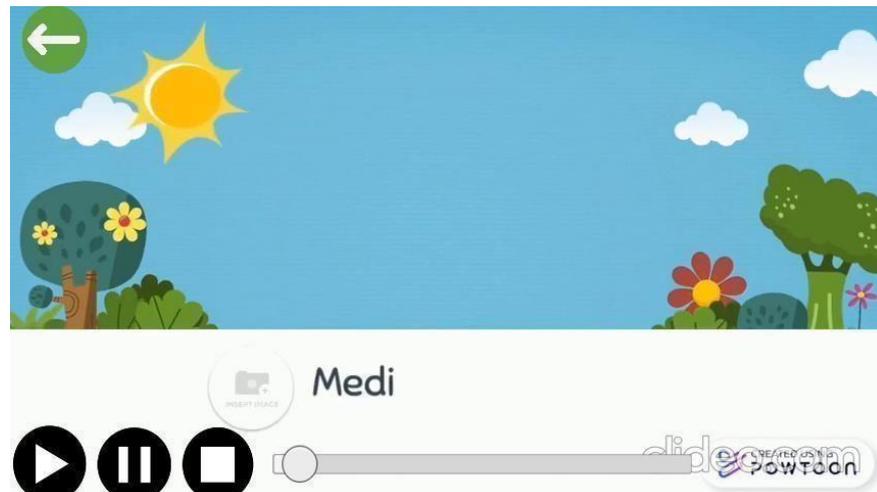
Dalam menu bahan ajar ini, Anda bisa memasukkan bahan ajar dengan menggunakan enam tombol, misalnya, Study 1, Study 2, Study 3, dll. Menu bahan ajar untuk Studi 4, Studi 5 dan Studi 6 ditunjukkan pada tabel di bawah ini. **Gambar 4.4.**

```
public void Materi()
{
    Application.LoadLevel("materi1");
}
public void Materi2()
{
    Application.LoadLevel("materi2");
}
```



Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi

d. Menu materi IPA



Gambar 4.5 Tampilan Materi IPA (Pengamatan Siklus Hidup Makhluk Hidup)

Gambar di atas menunjukkan video alat bantu pengajaran sains tentang siklus hidup organisme. Video ini menjelaskan siklus hidup organisme dari organisme yang bisa dan tidak bisa bermetamorfosis.

e. Menu Latihan

Menu Exercises (Latihan) memiliki enam tombol latihan: latihan belajar 1, latihan pembelajaran 2, latihan pembelajaran 3, latihan pembelajaran 4, latihan pembelajaran 5 dan latihan pembelajaran 6. Setiap materi memiliki enam latihan.. Menu latihan ditunjukkan dalam gambar **Gambar 4.6**.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Latihan

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

f. Menu Latihan

Latihan Belajar 1 terdiri dari enam pertanyaan, tiga dalam bahasa Indonesia (mengenal pusi dan artinya) dan tiga dalam materi ilmu pengetahuan alam (mengamati siklus hidup suatu organisme). Latihan Pembelajaran 1 dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.7

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Latihan Pembelajaran

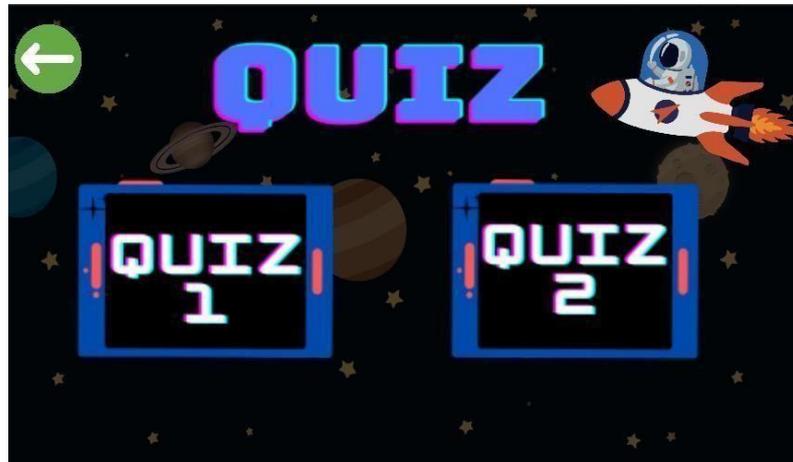
```
public void Latihan1_3()
{
    Application.LoadLevel("latihan1.3");
}
public void No1Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah1");
}
public void No2Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah2");
}
public void No3Salah_3()
{
    Application.LoadLevel("salah3");
}
public void No4Salah_3()
{
    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");
}
```

g. Menu Quiz

Menu kuis memiliki enam tombol dan mencakup Kuis Belajar 1, Kuis Belajar 2, Kuis Belajar 3, Kuis Belajar 4, Kuis Belajar 5 dan Kuis Belajar 6.

Menu Quiz dapat dilihat pada **Gambar 4.8**.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Quiz

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

Halaman pertama kuis pembelajaran berisi enam pertanyaan, tiga tentang materi bahasa Indonesia dan tiga tentang materi ilmu pengetahuan alam. Dalam menu ini, Anda dapat melihat skor yang diperoleh dari mengerjakan kuis. Halaman 1 dari kuis pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Quiz Pembelajaran

3. Hasil Pengujian Sistem

Hasil pengujian Media Pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau pemakai. Pengujian dilakukan oleh pengguna yang mengoperasikan sistem. Sama seperti pengujian pengguna pada Tabel 4.1.

a. Pengujian user

Tabel 4.1 Pengujian User

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

b. Hasil Perhitungan Menggunakan *Skala Likert*

Skala Likert adalah skala untuk mengukur persepsi, sikap dan pendapat individu maupun kelompok terhadap kejadian dan fenomena sosial tertentu, 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 sangat cocok untuk proses belajar mengajar.	2	1			
2.	Media pembelajaran interaktif tematik.	3				
3.	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan.	1	1	1		
4.	Media pembelajaran interaktif dapat bermanfaat untuk pendidikan.	1	2			
5.	Materi-materi ini berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang sejalan dengan kurikulum pembelajaran di sekolah. Kelas 3.	3				
6.	Materi media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	1	2			
7.	Tampilan dalam media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	1	1	1		
8.	Video yang disajikan/ditampilkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.	1	2			
9.	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	2	1			
10.	Evaluasi mencakup materi yang diujikan.	1	1	1		

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap tiga responden, yaitu guru SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Hasil perhitungan jawaban responden kemudian 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) = $2 \times 0 = 0$
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 terendah (STS) $1 \times 30 = 30$

$$\text{Indeks (\%)} = (\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100 \quad \text{Indeks (\%)} = (133 / 150) \times 100$$

$$\text{Indeks (\%)} = 88,6\%$$

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% dapat kita ketahui bahwa responden yang terdiri dari tiga orang guru SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 sangat setuju bahwa pembuatan media pembelajaran sangat penting.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil kerja praktik yang telah dilakukan sejauh ini telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.:

1. Aplikasi Unity dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan bahan ajar IPA untuk Kelas VI Tema 1 Sub Tema 1 kepada siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah Ambarketawang. 3. Aplikasi media pembelajaran ini juga dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan sekolah.
2. Kesimpulan di atas dapat dilihat dari data hasil responden, 88,6%.

B. Saran

Penulis sangat menyadari bahwa media pembelajaran interaktif SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 ini masih memiliki banyak kekurangan, seperti tampilan dan fitur-fitur pendukung, yang perlu ditambahkan agar media pembelajaran interaktif ini lebih menarik, sehingga Penulis berharap media pembelajaran interaktif ini dapat dikembangkan ke arah yang lebih baik. Selain itu, SD Muhammadiyah Ambarketawang 3 membutuhkan lebih banyak media pembelajaran interaktif di setiap kelas dan oleh karena itu masih banyak peluang untuk menerapkan KP di SD Muhammadiyah Ambarketawang 3.

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

Nama Mahasiswa : Mohamad Bayu Putra Kumbara
 Judul Kerja Praktik : Media Pembelajaran berbasis Multimedia Dosen Pembimbing : Bambang Robiin, S.T.,M.T
 Pembimbing Lapangan : Ibu Alviana

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

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1	Survei Lokasi KP (SD Muhammdiyah Ambarketawang 4	9 September	8 pagi	Pembuatan media pembelajaran untuk kelas 4,5 dan 6	mengkondisikan~ waktua antara mahasiswa dan guru		
2	Penyediaan alat pengambilanvideo	13 September	10 pagi	Video menggunakan artist,take setiap hari selama beberapa bulan	Greenscene, waktu yang cukup antara gurudan mahasiswa		
3	Take video pertama kali	18 September	10 pagi	Guru hampir tidak punya waktu untuk pengambilan video a khirnya disepakati full animasi	artist sebagai pemerandalam video greenscene cuma 1		

4	Pembahasan pemakaian software editing	3 November	3 sore	Pemakaian aplikasi berbasis web sebagai basic pembuatan animasi aplikasi dan unity sebagai media pembelajaran	Belum menemukan software yang sesuai	
5	Pembahasan konsep dari unity	10 November	3 Sore	Penjelasan unity dan penerapannya pada media pembelajaran	Baru pertama mengenal unity	
6	Training unity	15 November	3 Sore	Pelatihan unity Bimbingan	Tim kurang lengkap	
7	Training unity	25 November	10 Pagi	Bimbingan Bab 1	Latar belakang kurang	
8	Training unity	1 Desember	11 Pagi	Bimbingan Bab 2	Identifikasi masalah	
9	Bimbingan Bab 1	7 Desember	9 Pagi	Bimbingan Bab 2	Struktur organisasikurang	
10	Bimbingan Bab 2	15 Desember	8 Pagi	Bimbingan Bab 3	Metodologi penelitian kurang	
11	Bimbingan Bab 3	21 Desember	8 Pagi	Bimbingan Bab 3	Rancangan sistem sederhanakan	

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

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

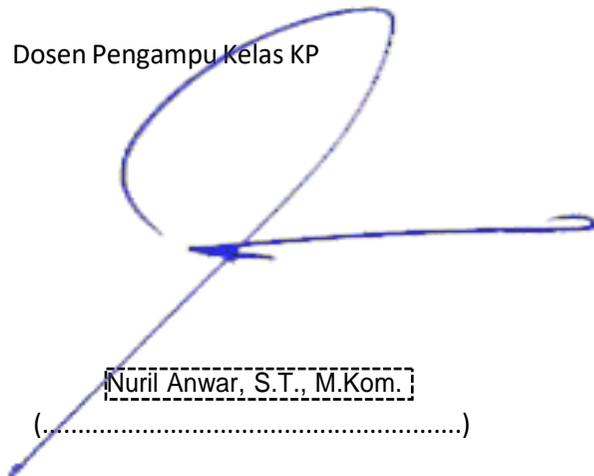
.....

.....

.....

.....

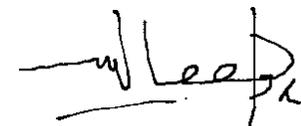
Dosen Pengampu Kelas KP



Nuril Anwar, S.T., M.Kom.
(.....)

Yogyakarta, Mohamad Bayu Putra KUmbara

Mahasiswa



(Mohamad Bayu Putra KUmbara)

