

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK KELAS III PADA SDN 1 SEKUNYIT KECAMATAN PRAYA

¹⁾Muhammad Fauzi Zulkarnaen, ²⁾Mohammad Taufan Asri Zaen,
³⁾Muh. Arif Wahyudi

^{1,2,3)} Program Studi Sistem Informasi STMIK Lombok

Email: fauzi_tuan@yahoo.com

Abstrak: Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru dan materi pelajaran. Di SDN 1 Sekunyit masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, yaitu guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa di depan kelas dengan memberi catatan di papan tulis atau memberikan buku kepada siswa untuk dibaca dan dipelajari. Sistem konvensional dirasakan masih kurang efektif sehingga proses pembelajaran berjalan berlarut-larut, siswa menjadi pasif karena mereka hanya menulis saja, dan siswa dengan demikian pengetahuan yang diperoleh mudah terlupakan dan siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman. Media pembelajaran merupakan media informasi untuk kegiatan sekolah agar dapat memberikan dan efektifitas interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran yang lebih visual, interaktif, menarik, cepat dan mudah dipahami. Sistem ini dibangun dalam beberapa tahap yang dimulai dengan perencanaan, perancangan antar muka, perancangan struktur menu dan implementasi program. Dan sistem ini dibuat dengan Adobe Director dan Macromedia Flash. Metode Pengembangan yang digunakan Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam mengajar dalam proses belajar mengajar. Dan dengan adanya aplikasi media pembelajaran di SDN 1 Sekunyit, proses belajar mengajar yang sebelumnya bersifat konvensional, menjadi lebih interaktif, efisiensi selama dan tenaga, serta mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Interaktif, Pembelajaran.

Sitasi: Zulkarnaen, M. F., Zaen, M. T. A., Wahyudi, M. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Kelas III pada SDN 1 Sekunyit Kecamatan Praya: *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. 7(1).71-78.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Sekarang ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi khususnya media, yang merubah suasana belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar

sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti.

Sekolah Dasar Negeri 1 Sekunyit yang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyampaian materi, tugas, dan informasi lainya yang berhubungan dengan proses pembelajaran, sistem pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, dimana guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa-siswanya di depan kelas dengan cara memberi catatan pada papan tulis atau memberikan siswa-siswanya sebuah buku untuk dibaca dan dipelajari.

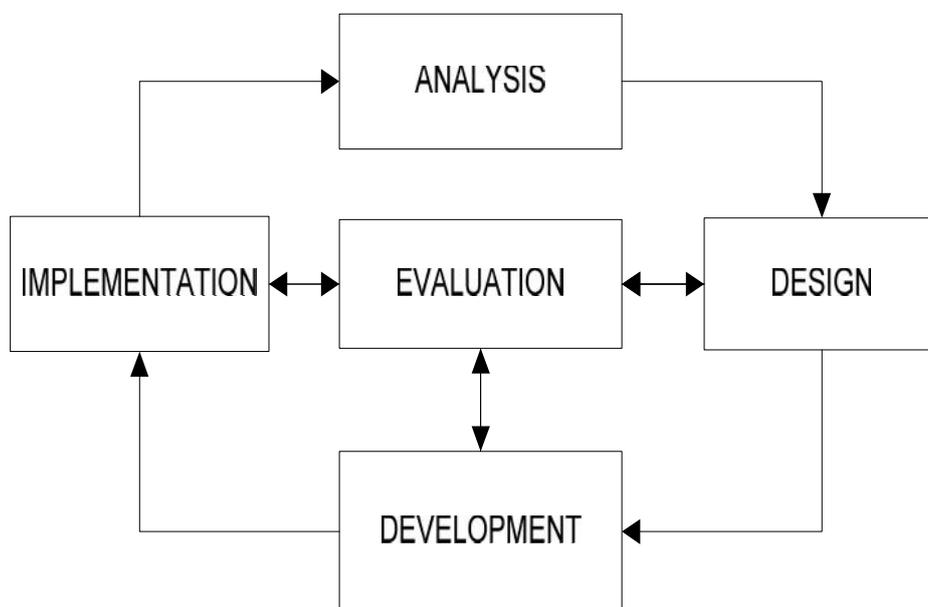
Sistem konvensional ini dirasa masih kurang efektif sehingga proses pembelajaran berjalan membosankan, siswa menjadi pasif karena hanya menulis saja, karena siswa pasif maka pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan dan siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman.

Dengan adanya sistem pembelajaran dengan media yang terkomputerisasi, diharapkan proses belajar mengajar di kelas III SDN 1 Sekunyit Desa Bunut Baik menjadi lebih efektif dan efisien, serta peserta didik akan lebih semangat dalam proses belajar mengajar, sehingga memberikan kemudahan pada guru SDN 1 Sekunyit Desa Bunut Baik Praya dalam penyampain materi pembelajaran dan soal-soal latihan kepada siswa-siswi khususnya kelas III (tiga), meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif sehingga siswa tidak merasa jenuh, peningkatan dalam penyajian materi pembelajaran dan soal-soal yang lebih efektif, cepat dan efisien.

METODE

Dalam menyusun desain media materi pembelajaran setidaknya perlu memegang prinsip-prinsip dasar yang dikenal dengan istilah desain intruksional (*intructional design*). Secara umum desain intruksional dapat diartikan suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, detail dan terinci, termasuk di dalamnya proses dan bentuk evaluasinya yang harus dilaksanakan (Mulyanta & Leong, 2009:4)

Setelah ditetapkan desain pengembangan, maka langkah selanjutnya membuat model. Mengingat banyaknya model-model desain intruksional, maka perlu dipilih model yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Disini penulis menggunakan model ADDIE yaitu model *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pembuatan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Beberapa tahapan model ADDIE menurut Chaeruman (2008) dalam tulisannya yang berjudul “Model Desain Pembelajaran ADDIE”, adalah sebagai berikut:

Tahap analisis (*Analysis*); Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

Tahap desain (*Design*); Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue-print*). Yang dilakukan pada tahap desain yaitu, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Di samping itu, mempertimbangkan sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan dengan lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.

Tahap pembuatan (*Development*); adalah proses mewujudkan *blueprint* menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

Tahap implementasi (*Implementation*); implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem

pembelajaran yang sedang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

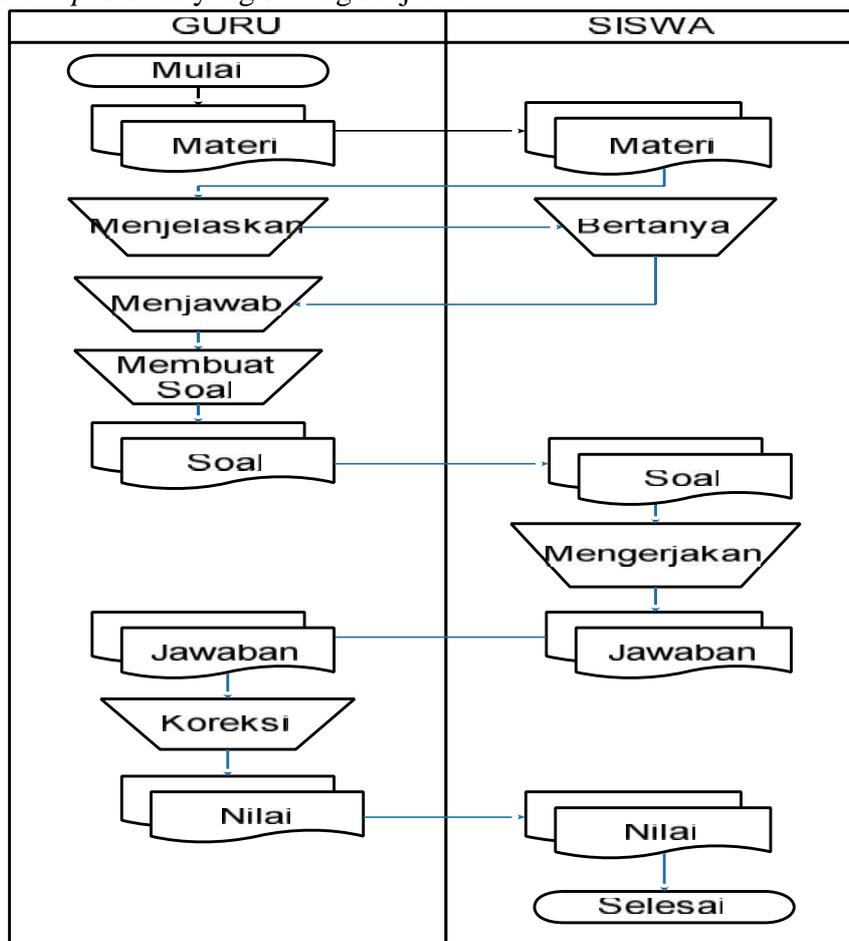
Tahap evaluasi (*Evaluation*); Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat.

Metode Analisa dan Perancangan Sistem Yang Berjalan

Sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada SDN 1 Sekunyit Kelas III masih secara konvensional yaitu mulai dari guru menyampaikan materi kemudian diakhiri dengan evaluasi. Adapun rincian dari tahapan pembelajaran tersebut antara lain:

1. Guru memberikan materi kepada siswa.
2. Setelah materi diberikan guru menjelaskan materi kepada siswa.
3. Guru memberikan latihan untuk mengevaluasi siswa.
4. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan sesuai dengan judul materi.
5. Kemudian guru memeriksa hasil dari pengerjaan latihan siswa.
6. Selanjutnya guru memberikan nilai.

Berikut *Flowmap* Sistem yang sedang berjalan:



Gambar 2. *Flowmap* Sistem yang sedang berjalan.

Keterangan:

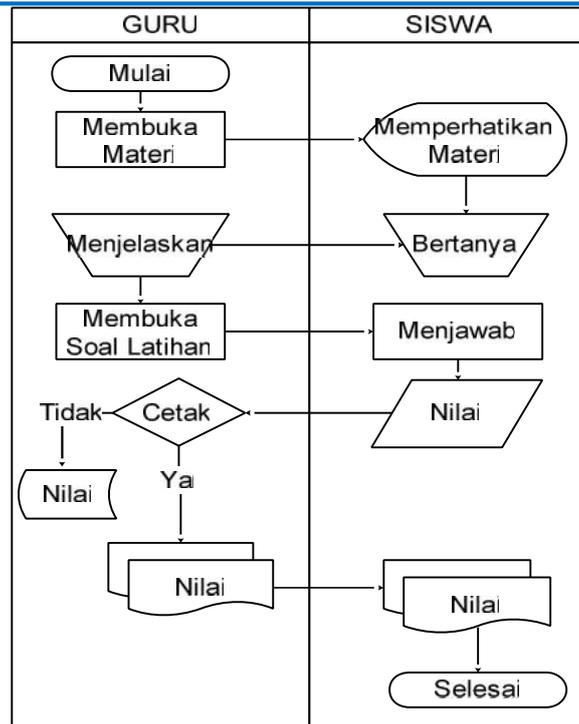
1. Dalam sistem yang sedang berjalan terdiri dari dua entitas yang terlibat yaitu Guru dan Siswa.
2. Guru memberikan materi kepada siswa.
3. Kemudian guru menjelaskan materi kepada siswa.
4. Setelah materi di jelaskan oleh guru, siswa bertanya.
5. Kemudian guru menjawab semua pertanyaan siswa.
6. Setelah itu guru memberikan soal kepada siswa, untuk mengevaluasi.
7. Setelah soal dijawab siswa, guru memberikan nilai

Sistem yang di usulkan

Untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar pada kelas III SDN 1

Sekunyt Desa Bunut Baik Kecamatan Praya, penulis membangun sebuah sistem yang terkomputerisasi. Sistem ini berperan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar, yang akan merubah suasana belajar menjadi menyenangkan bagi siswa, karena sistem

pembelajaran yang diusulkan berbeda dengan metode pembelajaran sebelumnya dan sistem yang diusulkan sudah terkomputerisasi, sehingga menambah minat belajar siswa, dengan bertambahnya minat belajar siswa maka siswa akan lebih cepat memahami materi pelajaran yang disampaikan. *Flowmap* sistem yang di usulkan sebagai berikut:



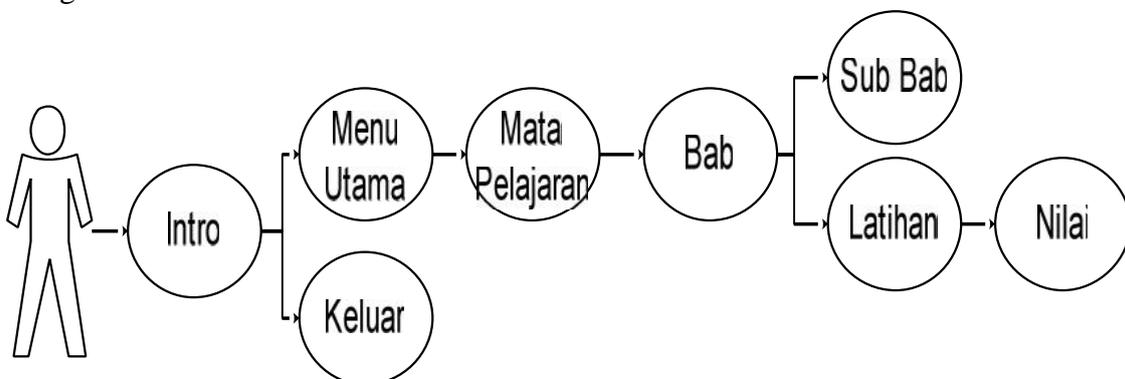
Gambar 3. Flowmap Sistem Yang Diusulkan

Berikut adalah penjelasan dari *Flowmap* sistem yang diusulkan :

1. Guru membukan materi pada aplikasi
2. Siswa memperhatikan materi dan penjelasan guru
3. Siswa bertanya setelah guru menjelaskan materi
4. Guru menjelaskan materi
5. Kemudian guru membuka halaman latihan pada aplikasi
6. Siswa menjawab soal latihan pada aplikasi
7. Guru mencetak hasil jawaban siswa
8. Guru membagikan hasil cetak nilai siswa.

Usecase Diagram

Usecase Diagram aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

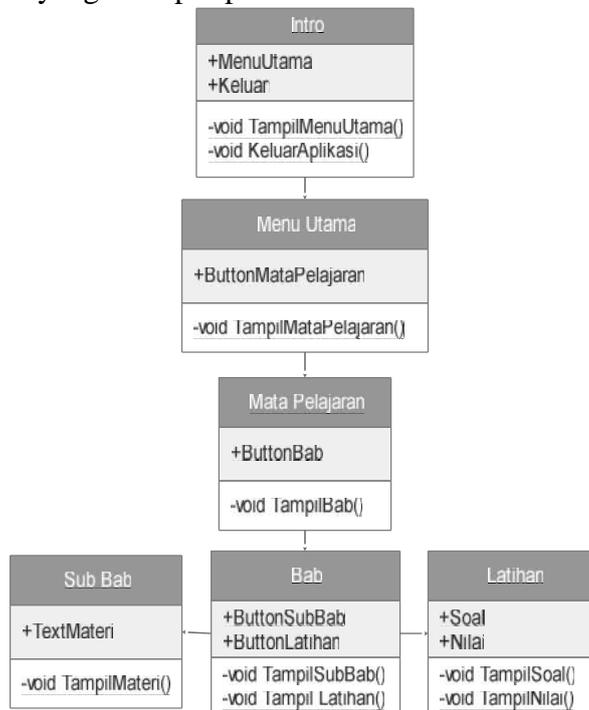


Gambar 4. Use Case Diagram aliran

Class Diagram

Class Diagram merupakan penjabaran class-class yang terdapat pada

aplikasi, Berikut adalah Class Diagram Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif untuk kelas III Sekolah Dasar:

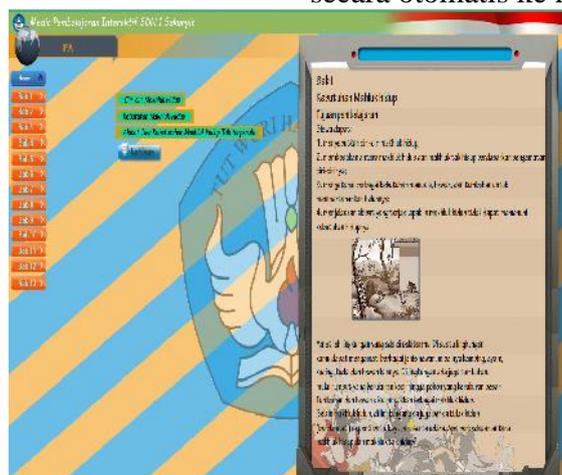


Gambar 5. Class Diagram Aplikasi

Implementasi dan Pembahasan Tampilan Halaman Materi

Merupakan halaman tampilan materi pembelajaran dengan bab dan sub bab, user dengan bebas bisa memilih materi

mana yang akan dipelajari karena ditampilkan dalam bab dan sub bab sehingga mudah untuk dipelajari, dan setelah halaman materi selesai maka aplikasi akan mengarahkan secara otomatis ke halaman latihan soal.



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi

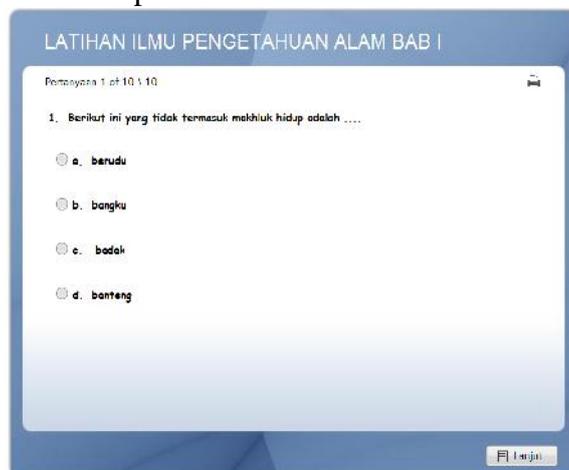
Tampilan Halaman Soal

Merupakan halaman latihan soal merupakan halaman lanjutan dari halaman

materi pembelajaran dalam aplikasi ini, dimana soal-soal dalam latihan ini berupa latihan soal pilihan ganda yang terdiri dari

pilihan ganda A, B, C dan D. Yang berguna sebagai bahan evaluasi guru untuk mengetahui sejauh mana pemahama

siswa dari materi pembelajaran yang sudah di pelajari dalam aplikasi ini.



Gambar 7. Tampilan Halaman Soal

Tampilan Halaman Nilai

Halaman Nilai merupakan halaman yang menampilkan hasil dari jawaban dari halaman latihan soal, dihalaman ini di tampilkan secara detail jumlah jawaban yang benar, jumlah jawaban yang salah, total skor / nilai dari latihan soal dan keterangan tuntas atau tidak tuntas yang

menjelaskan apakah jumlah nilai siswa sudah sesuai dengan standar kompetensi atau belum maka dari halaman nilai/skor inilah guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa pada masing-masing pembelajaran untuk dijadikan bahan evaluasi siswa.



Gambar 8. Tampilan Halaman Nilai

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil implementasi dan pengujian media pembelajaran SDN 1 Sekunyit Desa Bunut Baok Praya adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran ini menyampaikan materi pembelajaran

dengan menggunakan tampilan yang lebih menarik karena materi pelajaran sudah terkomputerisasi, yang memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar.

2. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran di SDN 1 Sekunyit,

proses belajar mengajar yang dulunya bersifat konvensional, menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, serta mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar yang disebabkan karena pembelajaran yang monoton sehingga siswa cepat jenuh dalam proses belajar mengajar.

SARAN

Aplikasi yang dibuat masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu dilakukan pengembangan sistem selanjutnya. Berdasarkan kesimpulan diatas dapat ditarik saran- saran sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini hanya di aplikasikan untuk kelas III pada SDN 1 Sekunyit, untuk kedepannya perlu dikembangkan untuk semua kelas.
2. Pada aplikasi ini hanya terdapat empat mata pelajaran sehingga untuk kedepannya masih dapat dikembangkan lagi dengan membuat untuk semua mata pelajaran.

3. Pada aplikasi ini hanya *visual* saja, untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan menjadi *audio visual*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermono & Hakim. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Studi Kasus Mata Pelajaran IPA Bahasan Gerakan Benda Kelas III. Pada Sekolah Dasar Negeri Dempelrejo.
- Kristanto Andri, (2012). Rekayasa Perangkat Lunak, Jokjakarta: Gava Media.
- Miskowati. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII Berbasis Media Interaktif. Pada SMA Negeri 1 Karangpandan.
- Nugroho Adi. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP, Yogyakarta : Andi
- Oetomoe Budi, (2002) Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta : Andi
- Yatini Indra, (2007). Interaksi Manusia & Komputer, Yogyakarta: Graha Ilmu.