

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Semester 2 Studi Kasus di TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang

Firdaus Aditya , Daniel Rutjiono, Bambang Suhartono
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM) Ungaran

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah membuat interaktif pembelajaran materi semester 2 untuk TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari. Hal ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran masih menggunakan kertas yang kurang efisien. Tujuan pembuatan ini menggunakan media Adobe Flash CS 5 adalah agar dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran

Multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran yang dulu disampaikan lewat buku dan penjelasan langsung kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan

Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan metode observasi dan survey. Untuk pembuatannya menggunakan program Adobe Auditions CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash CS5, CorelDraw X5, Format Factory, diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menambah minat anak-anak untuk belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Multimedia, Adobe Flash CS5

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan visual dan interaktif. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

TK Wahyu Hidayah berdiri sejak tahun 1996 beralamat di Dusun Segeni RT. 03 RW. 01 Desa Pagersari Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Bersebelahan antara Puskesmas dan SD Pagersari 01, terdapat 4 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan dan kantor. Ruang kelas TK-A ruang 1 dan ruang 2, kelas TK-B ruang 1 dan ruang 2 dimana perkelas diisi 20 siswa,

jumlah guru TK Wahyu Hidayah berjumlah 4 orang.

Berdasarkan hasil observasi dari pengamatan selama di sekolah, ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi sering terkendala. Faktor-faktor tersebut di antaranya setiap siswa memiliki kemampuan daya serap materi yang berbeda-beda. Guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Guru tidak hadir dikelas karena ada rapat *atau sakit*, sehingga proses KBM tidak bisa berjalan. Belum adanya media pembelajaran berbentuk multimedia yang digunakan pada pokok bahasan materi semester 2. Masih banyak siswa yang kebingungan dengan suatu benda yang diperkenalkan guru, sehingga guru harus menjelaskan berkali-kali agar dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya. Guru menjelaskan pelajaran dengan media kertas pembelajaran, media kertas pembelajaran yang digunakan kurang variatif karena tidak berwarna dan berukuran kecil, ketika memulai pelajaran guru sudah mempersiapkan media kertas pembelajaran sesuai materi pelajaran yang dicetak hitam putih berukuran 21cm x 29,7cm setiap kertas terdapat 2 gambar suatu benda pengenalan sesuai materi pembelajaran dan sesudah selesai pembelajaran, media pembelajaran kertas dibuang guru karena kotor, tersobek dan tidak

ada tempat penyimpanan untuk media kertas pembelajaran, sehingga ketika akan memulai pelajaran, guru harus mencetak media pembelajaran setiap akan mengajar.

Penyampaian materi pelajaran diperlukan adanya alat bantu materi pembelajaran berbentuk multimedia. Dengan adanya media pelajaran berbentuk multimedia akan membuat pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa foto dan animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media pembelajaran maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru akan terbantu dengan media pembelajaran berbentuk multimedia karena media sebelumnya berupa kertas, karena media pembelajaran kertas mudah basah, sobek dan tidak ada tempat untuk menyimpan, dengan adanya media pembelajaran berbentuk multimedia, guru tidak lagi mencetak kertas media pembelajaran, hemat kertas dan efisien waktu.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan, untuk itu dalam penelitian ini dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif materi semester 2 studi kasus di TK Wahyu Hidayah desa Pagersari Kab. Semarang. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa akan lebih

tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar.

1.1 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif untuk TK Wahyu Hidayah desa Pagersari ?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran yang praktis namun dapat mudah dipahami oleh siswa ?
3. Bagaimana merancang media interaktif yang mudah dioperasikan oleh pengajar ?

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif materi semester 2 studi kasus di TK Wahyu Hidayah.
2. Merancang media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif untuk menambah semangat siswa dalam kegiatan belajar.
3. Merancang media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang mudah dioperasikan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Media

Media dapat mengacu kepada hal berikut :

- a. Media dalam komunikasi berasal dari kata “mediasi” karena mereka hadir di antara pemirsa dan lingkungan. Istilah ini sering digunakan untuk menyebutkan media massa.
- b. Multimedia
 - Media cetak
 - Media massa
 - Media film
 - Media pendidikan
- c. Medium untuk seorang seniman menghasilkan karya contoh : kanvas untuk pelukis.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2013 : 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan pendapat di atas yang dikemukakan Criticos dalam Daryanto media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian minat siswa dalam proses belajar.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu

perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

2.3 Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. (Munir, 2012: 2).

2.4 Adobe Flash

Adobe flash (dahulu bernama MacromediaFlash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat

animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya (Andi, 2010:01)

3. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2014: 407). Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keaktifan suatu produk tertentu.

Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat *longitudinal* artinya dilakukan secara bertahap. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) ini selain digunakan pada bagian ilmu alam dan teknik juga dapat digunakan pada ilmu – ilmu sosial. Penelitian ini cocok untuk pengembangan produk. Dengan demikian peneliti memilih penelitian ini untuk pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Semester 2 Studi Kasus di TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari. Sugiyono (2014: 409) mengatakan bahwa dalam mengembangkan metode penelitian *and Development* (R&D) ada 10 langkah pengembangan Brog dan Gall.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan mengikuti model *Research and Development* (R&D), yakni meliputi 10 tahapan yang diuraikan sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke TK Wahyu Hidayah, sebagai tempat penelitian yaitu Materi semester 2 kelas B

2. Pengumpulan data

Dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.

3. Desain produk

Dalam hal ini peneliti mulai membuat media pembelajaran interaktif. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan aplikasi-aplikasi yang diperlukan dalam pembuatan media seperti Adobe flash, adobe photoshop dan CorelDraw.

4. Validasi desain

Setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli media.

5. Revisi produk

Setelah dilakukan penilaian dari ahli media pembelajaran,

kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi.

6. Uji coba produk

Dalam hal ini peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu siswa kelas B. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media.

7. Revisi produk

Ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul. Kemudian media diperbaiki.

8. Uji coba pemakaian

Pada pengujian ini media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran materi semester 2 TK Wahyu Hidayah.

9. Revisi produk

Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada media, maka media direvisi kembali agar lebih baik lagi.

10. Produksi

Hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan

berdasarkan dari validasi, revisi, dan uji produk yang dilakukan kemudian dipublikasi.

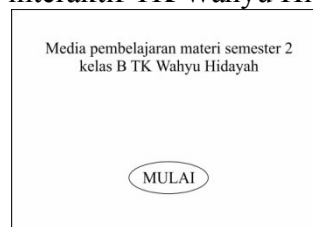
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

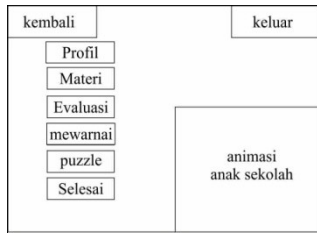
1. Media pembelajaran Semester 2 menggunakan media yang interaktif, sehingga akan lebih dimengerti dan mudah diterima oleh pengguna baik guru maupun peserta didik di TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang.
2. Media interaktif, peserta didik dapat terlibat langsung dan tidak terkesan pasif dalam proses pembelajaran. Pada sistem yang baru ini media pembelajaran yang interaktif, memperkenalkan macam-macam materi yang bergerak-gerak

4.2 Story Board

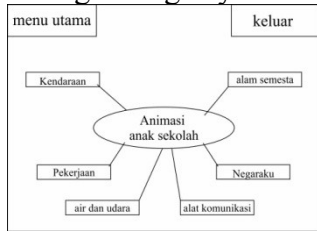
Berikut ini adalah *story board* media pembelajaran interaktif TK Wahyu Hidayah :



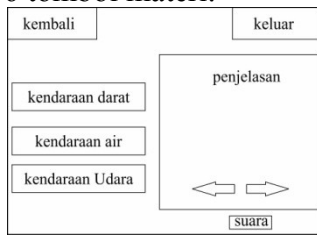
- a. Tampilan halaman opening, terdapat tombol mulai untuk menuju ke halaman beranda



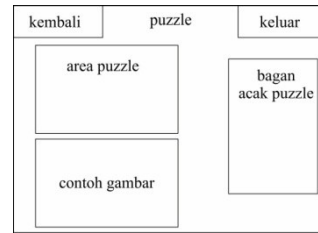
- b. Tampilan beranda terdapat tombol yang menuju ke berbagai halaman berbagai fungsinya



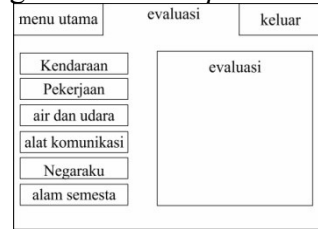
- c. Tampilan halaman materi terdapat 6 tombol materi.



- d. Tampilan halaman materi kendaraan, terdapat tombol *next* dan *back*



- e. Tampilan halaman *puzzle* terdapat bagan acak *puzzle* untuk menaruh gambar di area *puzzle*



- f. Tampilan halaman evaluasi terdapat 6 evaluasi berisi 10 pertanyaan pilihan ganda.



- g. Tampilan halaman *outro* dimana terdapat 2 tombol ya untuk keluar dan tidak untuk kembali ke halaman beranda

4.3 Implementasi Produk



Gambar 4.1 Halaman intro



Gambar 4.3 Halaman Profil



Gambar 4.10 Cover Cd

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Semester 2 Studi Kasus di TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang” dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif materi semester 2. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran

interaktif sebagai berikut : a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi dan ujicoba. Materi di dalam media pembelajaran terdiri dari enam sub materi, yaitu: a) kendaraan, b) pekerjaan, c) air dan api d) alat komunikasi e) negaraku, f) alam semesta. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan soal evaluasi dan permainan *puzzle*

2. Berdasarkan hasil uji validasi internal dan external media pembelajaran ini mendapatkan nilai diatas 3,3 kriteria ini berada diantara 3,26 – 4,00 yaitu tergolong dalam kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik TK Wahyu Hidayah.

5.2 Saran

Pada media pembelajaran interaktif yang dihasilkan masih terdapat kekurangan yang perlu diadakan perbaikan agar media pembelajaran interaktif dapat lebih baik, maka penulis memberikan saran diantaranya :

1. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat digunakan untuk pelajaran materi semester 2 TK Wahyu Hidayah Desa Pagersari Kabupaten Semarang.
2. Perlunya penambahan evaluasi soal yang lebih beragam

DAFTAR PUSTAKA

- Sanaky, Hujair AH, 2013; *"Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif"*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Munir. (2012); *"Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan"*, Bandung: Alfabeta.
- Daryanto, 2013; *"Media pembelajaran"*, Yogyakarta: Gava media.
- Andi Sunyoto, 2010; "Adobe Flash + XML =Rich Multi Media Application", Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono, 2014; *"Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D"*, Bandung: Alfabeta.