

## **Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Perangkat Komputer Untuk Siswa SMP**

**HERMI ARUM YASMINA**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [sweet17\\_yasmine@yahoo.com](mailto:sweet17_yasmine@yahoo.com)*

### **ABSTRAK**

Secara umum manfaat media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Dari hal tersebut sangatlah jelas bahwa peran media pembelajaran mempunyai kontribusi yang besar terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di pendidikan formal yaitu sekolah. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode waterfall. Model ini melakukan pengembangan secara sistematis dan urut mulai dari level analisa dan kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi dan unit testing, pengujian atau evaluasi, serta operasi dan perawatan. Pada proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif penulis menggunakan software animasi yaitu Adobe Flash CS3. Media Pembelajaran Interaktif ini berisi menu-menu yang dapat dinikmati oleh pengguna. Seperti menu Home, menu Definisi Komputer, menu Perangkat Hardware, menu Sistem Operasi, menu Program Aplikasi, dan juga menu Evaluasi. Media Pembelajaran Interaktif ini menyajikan teori dan soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa melalui Media Pembelajaran Interaktif, siswa lebih mudah memahami pelajaran terutama dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta siswa dapat belajar kapan dan dimana saja. Selain itu aplikasi ini juga dapat berperan sebagai media bantu mengajar bagi para guru agar siswa lebih tertarik untuk belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Kata Kunci : media pembelajaran, interaktif, pengenalan, perangkat komputer, adobe flash cs3

## **Interactive Multimedia Applications of Computer Devices Introduction For Junior High Students**

**HERMI ARUM YASMINA**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [sweet17\\_yasmine@yahoo.com](mailto:sweet17_yasmine@yahoo.com)*

### **ABSTRACT**

In general, the benefits of learning media to facilitate interaction between teachers and learners so that learning activities more affective and efficient. From this it is clear that the role of interactive multimedia has a major contribution to the implementation of the learning process in the formal school education. Application development is done using the method waterfall. This model to develop a systematic and sequential start of the level of analysis and system requirements, system design, implementation and unit testing, testing or evaluation, as well as operation and maintenance. In the process of Interactive Multimedia researcher use the animation software Adobe Flash CS3. Interactive Multimedia contains a menu that can be enjoyed by the user. Like Home menu, Definisi Komputer menu, Perangkat Hardware menu, Sistem Operasi menu, Program Aplikasi menu, and Evaluasi menu. Interactive Multimedia presents the theory and the problems as the evaluation of learning Introduction to Computer Devices. In this final report researcher can draw the conclusion that through Interactive Multimedia, students more easily understand the lessons, especially in the subjects of Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) and students can learn anytime and anywhere. Also this application can also serve as a medium of teaching aids for teachers so that students are more interested in studying Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Keyword : media pembelajaran, interaktif, pengenalan, perangkat komputer, adobe flash cs3