

VISUALISASI PEMBELAJARAN MATERI PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

Amrullah Dimas Patriya Yudha
A11.2007.03821
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Dian Nuswantoro Semarang
2013

ABSTRAK

Saat ini pendidikan sekolah cenderung merubah pola pikir yang cukup takjub membuat masyarakat yang saat ini kian gempar, dikarenakan teknologi elektronik semakin hari semakin berkembang dan berubah. Penulis melihat tidak mudahnya menyampaikan informasi kepada masyarakat luas, lebih dikhususkan pada anak-anak sekolah dasar. Media Visualisasi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, untuk melakukan hal tersebut dibutuhkan tenaga lebih sedangkan dibatasi oleh waktu yang terbatas. Oleh sebab itu dengan media informasi visualisasi ini diharapkan dapat mendukung dan mempermudah kegiatan bersosialisasi kepada siswa-siswi di sekolah. Solusi yang efektif dengan membuat visualisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa. Dari hasil pengujian visualisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa terhadap siswa

inovasi pembelajaran pendidikan budaya dan karakter bangsa pada SD teruma dalam proses belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media belajar bagi siswa, baik secara mandiri maupun kooperatif.

Kata Kunci : *Visualisasi*, pendidikan budaya dan karakter bangsa

ABSTRACT

Currently school education tend to change the mindset that makes people quite amazed that currently growing uproar, because the electronic technology is increasingly growing and changing. The author sees no easy pass on information to the public, more specifically in elementary school children. Visualization Media Culture and National Character Education, to do so would require more power while constrained by limited time. Therefore the media Semarang
The final report will explain learning innovation culture and national character education in elementary school, iron and 4th grade students in the learning process and increase student motivation, and can be harnessed and used as a medium of learning for students, either independently or cooperatively. information visualization is expected to support and facilitate social activities for the students at the school. An effective solution to visualize the nation's culture and character education. Visualization of the results of testing the nation's culture and character education to 46 students grade 4 elementary school

Keywords: Visualization, culture and national character education, Elementary School

Latar Belakang

Sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan sarana pendidikan formal, yaitu sekolah, dimana terdapat berbagai program kurikulum dan ekstrakurikuler yang diikuti oleh siswa dimaksudkan agar siswa tersebut dapat mendapatkan ilmu, membangun kepribadian yang menghormati orang tua dan menyalurkan bakat maupun minat yang disukai. Dukungan dan harapan orang tua murid yang ingin mengharapkan anaknya mempunyai karakter yang menjadi calon yang berakhlak mulia, jiwa berperilaku terpuji, kreatif, mandiri, memiliki sistem berpikir dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keberadaan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah tentunya membutuhkan kerjasama dan koordinasi antara pihak sekolah dan pihak orang tua murid untuk memantau perkembangan anaknya. Dengan kurikulum pendidikan yang terus-menerus meningkat dan banyak perubahan, pihak sekolah dan orang tua murid untuk ikut selalu konsisten memantau kegiatan perkembangan anaknya, baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Materi pembelajaran Pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah materi yang memerlukan pengelolaan yang baik dalam penyajiannya.

Materi ini membahas tentang upaya pengembangan karakter anak saat ini, serta dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang religious, nasionalis, produktif dan kreatif. Untuk mempermudah proses pembelajaran dan informasi materi pendidikan budaya dan karakter bangsa maka perlu dibuat sebuah alat bantu pembelajaran yang menarik menggunakan teknologi komputer yang mempunyai kemampuan dalam membantu menyelesaikan permasalahan pada materi pembelajaran tersebut. Solusi efektif tersebut dengan membuat visualisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa berbasis web.

Dari manfaat Visualisasi pembelajaran pendidikan karakter budaya dan bangsa berbasis web tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajar bagi siswa, baik secara mandiri maupun kooperatif.

Analisis Sasaran Pengembangan Media Pembelajaran

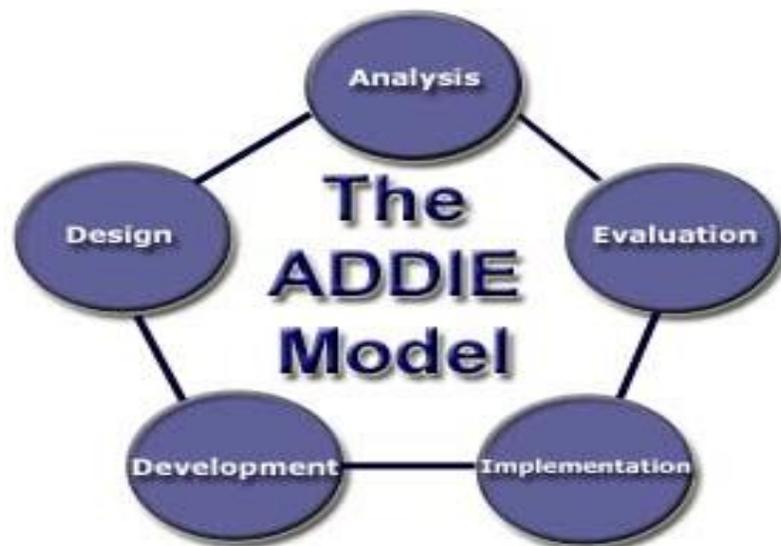
Sasaran pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi pendidikan budaya dan karakter bangsa secara alamiah, tepat, akurat dalam memahami kegiatan materi pembelajaran, dan interaktif dalam melakukan kegiatan baik didalam sekolah maupun di luar sekolah. Serta dibantu dengan mutu kualitas sekolah.

Sistem pembelajaran materi pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas mampu menyediakan fasilitas yang memungkinkan pembelajaran untuk dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan pembelajaran lain dan menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam belajar kepada pengajar secara langsung

Media Pendukung

Model yang digunakan yaitu Model ADDIE. Model ADDIE adalah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model ADDIE menyajikan desain pelatihan tahap demi tahap yang membantu merencanakan pelatihan secara khusus pada tiap tahapnya dan merancang program pelatihan. ADDIE membantu klien dalam menganalisis kebutuhan pelatihan, mendesain, dan membangun materi serta strategi, mengimplementasikan pelatihan serta mengevaluasi keefektifan pelatihan.



Gambar 1.1 Model ADDIE

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu :

1. **Analysis** (analisa)
Tahap analisis merupakan sesuatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, iidentifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis berdasarakan kebutuhan siswa, kebutuhan data dan saran pengembangan media pembelajaran.
2. **Design** (desain / perancangan)
Tahap ini terdiri dari kegiatan penyusunan kerangka struktur isi pembelajaran. Proses perancangan akan memberikan gambaran tentang perangkat lunak yang akan dibuat dan nantinya akan dikembangkan. Pada tahap ini dibuat *storyboard* dan mendesain antar muka visualisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa.
3. **Development** (pengembangan)
Tahap ini merupakan tahap produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam fase perancangan menjadi nyata. Kegiatan-kegiatan dalam fase ini diantaranya adalah :Membuat dokumen-dokumen tambahan saling yang mendukung.
4. **Implementation** (Implementasi/eksekusi)
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.
Pada fase ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan.
5. **Evaluation** (Evaluasi / umpan balik)
Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.

No.	Visual	Keterangan	Audio
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Scene awal ini yang pertama kali tampil saat web mulai dibuka. Scene ini merupakan bagian pengantar dimana user dapat memulai melakukan kegiatan pembelajaran. - Pada scene menampilkan berupa gambar. Tampilan awal materi pendidikan budaya dan karakter bangsa. - Menu utama ini terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> 1. Home. 2. Evaluasi. 3. Record. 4. Video. 5. Contact us. 6. Presentasi 	Suara pada Gambar pada tampilan awal :
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Scene ini akan tampil saat siswa mengklik menu materi pada menu utama. - Pada scene menu materi berisi kumpulan materi-materi yang membahas materi - Sasaran selanjutnya pada tombol baca yang berfungsi untuk menuju ke bacaan selengkapnya. 	
3.		<ul style="list-style-type: none"> - Scene ini menampilkan presentasi digunakan untuk halaman depan materi pendidikan karakter budaya. - Terdapat tombol download untuk mendownload presentasi. - Didalam file presentasi terdapat tombol sesudah dan sebelum untuk menjalankan presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara backsound pada file presentasi: Somewhere over over the rainbow.wav - Suara tombol Sebelum dan sesudah : Click.wav
4.		<ul style="list-style-type: none"> - Scene berikutnya Menampilkan video pengenalan pendidikan budaya dan karakter bangsa nilai dan deskripsi, itegrasi pelajaran sekolah. - Scene ini user juga bisa mengunduh video tersebut. 	

5.		<ul style="list-style-type: none"> - Scene berikutnya adalah presentasi belajar untuk materi sosial untuk media pembelajaran pendidikan budaya dan karakter bangsa - Menggunakan aplikasi 	
----	--	---	--

Tabel 1.2 *Storyboard* Visualisasi Berbasis Web

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Slametoo (2010). *Proses Pembelajaran Anak* . Yogyakarta : Andi Offset.
- [2] Sudradjat, Akhmad. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran. Makalah. www.google.com diakses 5 April 2008. Baca Selengkapnya di : [HTTP://WWW.M-EDUKASI.WEB.ID/2013/07/PENDIDIKAN-KARAKTER.HTML](http://www.m-edukasi.web.id/2013/07/pendidikan-karakter.html) Media Pendidikan Indonesia.
- [3] Azhar, Arsyad . 2013. *Sistem Perangkat Lunak Berbasis Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [4] Jogiyanto, 2005 : 1. (1997). *Belajar Sendiri Javascript*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [5] <http://uwiesulistya.blogspot.com/2011/04/aplikasi-website.html>, diakses tanggal 27 April 2012
- [6] <http://id.wikipedia.org/wiki/Kriptografi>, diakses tanggal 27 April 2012
- [7] <http://editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/> diakses pada tanggal 14 Februari 2013, diakses tanggal 27 April 2012
- [9] <http://webdesign.about.com/od/content/qt/what-is-web-content.htm>, diakses tanggal 28 April 2012
- [10] <http://web3school.com>, diakses tanggal 28 April 2012