

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CIRI KHAS MAKHLUK HIDUP MANUSIA UNTUK KELAS 5 SDLB TUNA GRAHITA RINGAN

BIMO REJOKO

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : bimorejoko@yahoo.com

ABSTRAK

Dunia Pendidikan sangatlah penting, dimana kebutuhan ilmu merupakan kewajiban dan kebutuhan yang seharusnya terpenuhi. Sekolah negeri, sekolah swasta, bahkan sekolah luar biasa menjadi tempat formal untuk mendapatkan pendidikan. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikitnya dua media input atau output dari data, media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Dengan perkembangan Teknologi berbasis multimedia, maka sistem belajar mengajar menggunakan Multimedia dinilai lebih efektif daripada hanya mendengar ataupun mencatat. Karena memiliki kelebihan mampu melakukan interaksi langsung yang dilakukan pemakai / user. Yang lebih dikenal dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Pembelajaran yang interaktif dimaksudkan dapat menarik minat belajar seseorang dan meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi merupakan suatu proses penemuan. Siswa cenderung lebih mudah merasa bosan dengan sistem pembelajaran yang kurang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang bersifat teoritis kurang efektif untuk pembelajaran IPA pada siswa. Menyikapi dari beberapa permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk menciptakan suatu aplikasi komputer berbasis multimedia berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Ciri Khas Makhluk Hidup Manusia Untuk Kelas 5 SDLB Tuna Grahita Ringan". Pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran IPA sangat bermanfaat. Karena mampu melengkapi metode belajar secara konvensional maupun pembelajaran dari media buku. Karena pentingnya pengembangan dalam aplikasi ini, penulis menyarankan peran aktif pembaca untuk dapat mengembangkan dan membuat aplikasi serupa yang lebih sempurna.

Kata Kunci : Multimedia, Pelajaran, Interaktif, Teknologi, Komputer

LEARNING INTERACTIVE MEDIA OF HUMAN CHARACTERISTICS FOR FIFTH GRADE OF SDLB FOR MILD MENTAL RETARDATION

BIMO REJOKO

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : bimorejoko@yahoo.com

ABSTRACT

World Education is very important, where the need for knowledge is an obligation and a requirement that should be met. Public schools, private schools, even schools used to be a place to get a formal education. Multimedia is a combination of at least two media input or output of the data, the media can be audio, animation, video, text, graphics, and images. With the development of multimedia-based technology, the use of multimedia learning system is considered more effective than simply heard or recorded. Suffered from lack of direct interaction carried wearer / user. Better known as Multimedia Interactive Learning. Interactive learning is intended to attract someone to learn and improve students' sense of curiosity. Natural Science deals with the natural way of finding out about a systematic way, so that not only the mastery of science knowledge in the form of a collection of facts, concepts, or principles, but is a process of discovery. Students are more likely to feel bored with less interactive learning system. Thus, theoretical learning less effective for learning science in students. Addressing of some of these problems, the authors took the initiative to create an application of computer-based multimedia such as instructional media Interactive with title learning interactive media of human characteristics for fifth grade of SDLB for mild mental retardation. Utilization of these applications are very useful in learning science. Being able to complement the conventional learning methods and learning from media book. Because of its importance in the development of this application, the authors suggest an active role of the reader to be able to develop and create a similar application more robust.

Keyword : Multimedia, Interactive, Learning, Technology, Computer