

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENGENAL BUDAYA DAERAH UNTUK ANAK KELAS 4 SD

DIAN PERMATASARI

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

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

Email : diann.permata@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Aplikasi multimedia dalam bidang ini mengubah proses belajar-mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga proses belajar-mengajar tidak terlalu monoton seperti selama ini yang dilakukan di sekolah-sekolah pada umumnya. Dalam proyek akhir ini penulis merancang dan membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD) hal ini dikarenakan sesuai dengan kurikulum pendidikan tahun 2012/2013 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD), terdapat bab "Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia". Isi dari MPI ini adalah materi berupa pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata tradisional, lagu daerah dan ibu kota provinsi. Pada simulasi terdapat video tari daerah dari setiap provinsi dan pada evaluasi terdapat soal-soal seputar materi. Proyek akhir ini mempunyai tujuan memperkenalkan kepada generasi muda bangsa tentang pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata khas dan lagu khas daerah dan juga penulis ingin melestarikan budaya bangsa Indonesia. Hasil akhir proyek akhir berupa aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mengenal budaya daerah untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD). Sehingga judul yang dipilih oleh penulis adalah "Multimedia Pembelajaran Interaktif: Menenal Budaya Daerah untuk Anak Kelas 4 SD".

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), Sekolah Dasar (SD), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Budaya.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Latuheru, 1988). Lebih lanjut Latuheru mengelompokan jenis media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yaitu, media grafis, media proyeksi diam, media audio, media audio visual diam, media gambar

hidup/film, media televisi dan media multimedia. Dari ketujuh jenis media pembelajaran tersebut multimedia merupakan jenis yang banyak dikembangkan pada masa sekarang.

Menurut Hofstetter (2001), multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio, video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berekreasi, dan berkomunikasi dengan komputer. Kelebihan dari multimedia adalah

bersifat interaktif, yaitu user (pengguna) bisa merespon langsung informasi yang disampaikan. Kelebihan ini menjadikan multimedia bisa disebut juga multimedia interaktif.

Dalam bidang pembelajaran berbagai kelebihan multimedia mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang terdapat di dalam pengajaran konvensional/menggunakan buku teks dan guru sebagai penyampai materi (www.m-edukasi.web.id):

a) Tahap Interaktif

Dengan bantuan hardware multimedia dapat diprogram sesuai dengan kebutuhan dan prinsip-prinsip suatu media dalam penyampaian suatu pesan sehingga pesan yang terkandung dapat tercapai. Dalam pemakaian suatu multimedia, siswa dapat mengawal sendiri arah dan alur pelajaran yang hendak dipelajarinya. Dari sini akan tercipta interaksi siswa dengan media yang dipergunakan multimedia.

b) Pengajaran Berdasarkan Kemampuan Siswa

Materi yang dipergunakan bisa untuk melayani setiap individu berdasarkan kemampuan peserta didik. Siswa akan mengalami pengalaman pembelajaran yang berbeda karena Siswa dapat mengatur kapan suatu materi isi dari multimedia akan dipelajarinya.

c) Menarik Dan Menambah Minat Terhadap Materi

Multimedia mempunyai kandungan berupa gabungan dari elemen-elemen seperti teks, grafik, animasi, bunyi, dan video sebagai rangsangan supaya menarik perhatian dan minat pelajar terhadap isi

pelajaran yang disampaikan. pengguna atau users dapat melihat, mendengar, berinteraksi dengan cara bernavigasi pada tombol, hyperlink dan tools navigasi lainnya yang terdapat dalam program.

Dari ke tiga kelebihan multimedia pembelajaran, interaktif mempunyai peranan yang penting. Menurut Arini & Haryanto (2010) multimedia pembelajaran interaktif (MPI) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Aplikasi multimedia dalam bidang ini mengubah proses belajar-mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga proses belajar-mengajar tidak terlalu monoton seperti selama ini yang dilakukan di sekolah-sekolah pada umumnya. Contohnya seperti aplikasi multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Aplikasi tersebut dapat disisipkan animasi-animasi yang tentunya menarik bagi anak-anak sehingga dapat membantu meningkatkan minat mereka dalam membaca maupun hal lainnya (Vaughan, 2004).

Selain untuk membantu minat membaca, multimedia pembelajaran interaktif juga tepat diterapkan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena bisa memberikan animasi-animasi serta audio yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa menerima pesan dari materi yang disajikan.

Dalam kurikulum pendidikan tahun 2012/2013 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD), terdapat sub-bab “Keragaman Budaya Indonesia” yang berisikan materi tentang pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata khas, dan lagu daerah. Materi tersebut menjadi lebih menarik disajikan jika disisipkan animasi-animasi yang bersifat interaktif di mana user bisa mengontrol alat yang dioperasikannya. Penggunaan MPI dalam materi tersebut dapat memudahkan siswa untuk hafal dan memahami isi dari materi, karena bisa memberi gambaran jelas melalui audio dan visual.

2. METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyusunan Proyek Akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1. Alat Pengumpul Data

a) Wawancara

Penulis mewawancarai guru yang bersangkutan tentang ketepatan tema yang diangkat penulis dengan materi dan kurikulum Sekolah Dasar (SD), serta mendapatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk panduan.

b) Studi Literatur

Penulis memperoleh sumber referensi yang terkait dengan pengembangan proyek akhir ini melalui buku dan internet.

1.3.2. Target Audien

Target audien dalam proyek ini adalah anak usia 9 tahun atau setara dengan murid Sekolah Dasar (SD) kelas 4.

1.3.3. Pemilihan Lokasi

Lokasi yang dipilih untuk mengimplementasikan proyek ini adalah SD Negeri 03 Purwoyoso, jalan Sriwibowo III, Purwoyoso Ngaliyan Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Print Out Karya



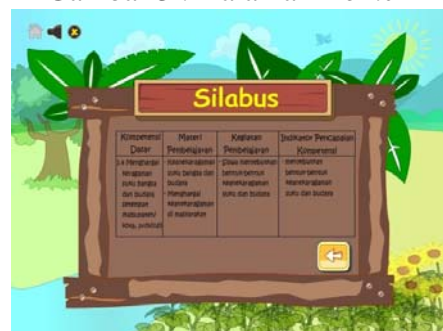
Gambar 1 : Loading MPI



Gambar 2 : Animasi Opening



Gambar 3 : Halaman Home



Gambar 4 : Halaman Silabus



Gambar 5 : Halaman Materi



Gambar 6 : Halaman Simulasi



Gambar 7 : Halaman Evaluasi



Gambar 8 : Halaman Skoring

3.2 Spesifikasi Karya

Tipe File : Application

(.exe)

Size : 2,29 MB

Frame Width : 800 Pixels

Frame Height : 600 Pixels

3.3 Deskripsi Karya

Proyek akhir ini sebuah aplikasi berbentuk Multimedia Pembelajaran Interaktif. Dimana materi di dalamnya beracuan pada kurikulum pendidikan 2012/2013 untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar (SD). Materi yang diangkat adalah tentang budaya setempat, dikarenakan target audien berada di kota Semarang maka budaya yang diambil adalah budaya dari 6 Provinsi yang ada di Pulau Jawa yaitu Provinsi Banten, Yogyakarta, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Adapun isi dari budaya adalah menegenal Pakaian Adat, Rumah Adat, Tarian Adat, Senjata Tradisional, Lagu Daerah dan Ibu Kota Provinsi.

3.4 Analisis Karya (Estetika)

Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini dirancang dan digambar dalam bentuk vektor pada Adobe Flash CS3 Professional. Teks yang dipakai adalah Comic Sans Ms.

DAFTAR PUSTAKA

Anom, Kusumasari. "Tari Bambangan Cakil", (Online). (<http://www.youtube.com/watch?v=VGg7qCRM2Vw>, diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)

Forum Viva. "Sejarah Tari Topeng Orang", (Online). (<http://forum.viva.co.id/sejarah/200646-sejarah-tari-topeng-orang.html>, diakses pada tanggal 30 Agustus 2013 09.57)

- Hofstetter, Fred T. "Multimedia Literacy". 2001. USA. Mc-Graw-Hill, Inc.
- Info Banten. "Golok Ciomas Dalam Sejarah", (Online). (<http://www.infobanten.com/kerajinan/golok-ciomas-dalam-sejarah>, diakses pada tanggal 30 Agustus 2013 10.04)
- Kuesar, Jefferson. "Tari Ngremo", (Online). (www.youtube.com/watch?v=Ei8H1-ZM4U8 diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)
- Kuesar, Jefferson. "Tari Yapong", (Online). (<http://www.youtube.com/watch?v=ZRG7qCMM2Vw> diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)
- Laskar Pelangi Anak Bangsa. "34 Provinsi di Indonesia", (Online). (laskarpelanganakbangsa.blogspot.com, diakses pada 27 Juni 2013 10.24)
- Latuheru, John D. 1988. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini". Jakarta. P2LPTK
- Media Pendidikan Indonesia. "Kelebihan Multimedia Dalam Pembelajaran", (Online). (<http://www.m-edukasi.web.id/2012/06/kelebihan-multimedia-dalam-pembelajaran.html>, diakses pada 18 Mei 2013 10.46)
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. "Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif". 2010. Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher
- Nurtantio, Pulung dan Arry Maulana. 2013. "Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif". Yogyakarta. Andi
- Okezone. 2011. "Keunikan Menikah Dengan Banten Kebesaran", (Online). (<http://travel.okezone.com/read/2011/05/11/408/455830/keunikan-menikah-dengan-banten-kebesaran>, diakses pada 30 Agustus 2013 09.43).
- PT. Waterland Interntional. "Tentang Pulau Jawa", (Online). (www.waterlandinternational.com diakses pada 17 Juli 2013 09.17)
- Sanggar Mekar Asih. "Tari Merak (Peacock Dance) by Sanggar Mekar Asih", (Online). (www.youtube.com/watch?v=k9cg-gK7PxM diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)
- Santosa, Putut Budi. "Film Video Tari Jawa Klasik Gaya Yogyakarta-Srimpi Pandelori", (Online). (<http://www.youtube.com/watch?v=serSmzZjbWw> diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)
- Steimetz, Ralf. "Multimedia System". 1995. New Jersey. Prentice Hall.
- The Linux Information Project. "GUI Definition", (Online). (www.linfo.org diakses pada tanggal 18 Agustus 2013 00.43)

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan
FIP-UPI. "*Bagian 2 Ilmu
Pendidikan
Praktis*".2007.Jakarta.PT
Imperial Bhakti Utama

Universitas Dian Nuswantoro. "*Buku
Pedoman Proyek Akhir*".
Semarang. Program Studi
Teknik Informatika D-3

Wonkwrng."Tari *Topeng Klana
Cirebon Expert*",(Online).(<http://www.youtube.com/watch?v=qJkR2VKgEXY> diakses dan diunduh pada tanggal 30 Juli 2013 14.39)