

1. PENDAHULUAN

Banyaknya media pembelajaran yang tersedia. Seperti *Game* Edukasi dan Media Pembelajaran Interaktif.

Game edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik. Biasanya *game* edukasi dibuat untuk anak berumur 2 – 7 tahun. Menurut Hurlock, bahwa pada anak didik usia dini adalah masa permainan. Misalnya bermain dengan benda/alat. Pada mulanya peserta didik mengeksplorasi mainannya, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan). Unsur – unsur pada *game* edukasi seperti animasi, suara, serta warna – warna yang cerah mampu menarik anak – anak umur 2 – 7 tahun untuk bermain. Media ini dirasa kurang efektif untuk menyampaikan materi tentang Teori Kinetik Gas dan Termodinamika. Karena materi Teori Kinetik Gas dan Termodinamika berisi tentang teori – teori, rumus – rumus yang mana harus dipelajari dari awal sampai akhir. Untuk itu diperlukannya media yang efektif untuk menyampaikan materi ini yaitu Media Pembelajaran Interaktif.

Media Pembelajaran Interaktif sendiri adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian[5]. Media ini tentunya sangat bermanfaat untuk

siswa. Penyampaian materi bisa menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu bisa dipelajari dimana saja dan kapan saja. Dengan semakin meningkatnya kemajuan teknologi, penulis merasa media ini cocok sebagai pemilihan jenis karya. Karena bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlunya sebuah aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan Adobe Flash CS3.

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

Sehubungan dengan metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode wawancara. Dengan tujuan agar mendapatkan informasi dari pihak yang bersangkutan. Wawancara dilakukan kepada Bapak Edhi Budiyanto, salah satu guru fisika di SMA Negeri 1 Semarang. Dari hasil wawancara tersebut akan digunakan untuk proses selanjutnya.

b) Studi Literatur

Penulis mencari informasi dari internet dan buku sebagai referensi. Salah satunya diambil dari buku pelajaran fisika kelas 11 SMA.

1.3.2. Target Audien

Target audiens dalam pembuatan dan pengaplikasian pembelajaran

adalah : Siswa kelas 11 IPA SMA Negeri 1 Semarang.

1.3.3. Pemilihan Lokasi

Lokasi pengumpulan data dilakukan pada SMA Negeri 1 Semarang yang beralamat di Jalan Taman Menteri Supeno No.1 Semarang. Penerapan hasil karya akan diterapkan juga di SMA Negeri 1 Semarang. Namun juga tak menutup kemungkinan dapat diterapkan pada sekolah SMA yang lain.



Gambar 4 : Halaman Silabus



Gambar 5 : Halaman Materi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

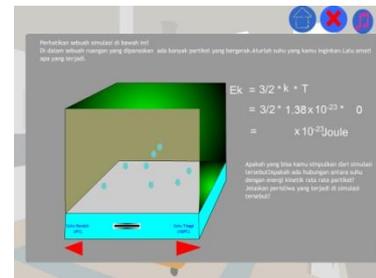
3.1 Print Out Karya



Gambar 1 : Loading MPI



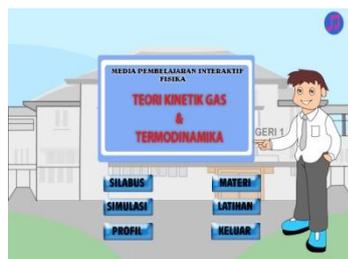
Gambar 2 : Animasi Opening



Gambar 6 : Halaman Simulasi



Gambar 7 : Halaman Latihan



Gambar 3 : Halaman Home



Gambar 8 : Halaman Profil



Gambar 9 : Halaman Keluar

3.2 Spesifikasi Karya

Tipe File : Application
(.exe)
Size : 6,20 MB
Frame Width : 800 Pixels
Frame Height : 600 Pixels

3.3 Deskripsi Karya

Proyek akhir ini sebuah aplikasi berbentuk Multimedia Pembelajaran Interaktif. Materi yang diangkat adalah tentang teori kinetik gas dan termodinamika.

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

- Silaban.P. 1991.*Dasar – Dasar Fisika Teori*, Bandung: Angkasa
- Sunardi dan Indra Irawan,Etsa. 2006.*Fisika Bilingual Untuk SMA/MA kelas XI Semester 1 dan 2*, Bandung;Yrama Widya.
- Tim Penyusun Buku Reuni Akbar
2010. *60 Tahun SMA NEGERI I – II Taman Menteri Supeno Semarang Mendidik*.
Jakarta:Percetakan Politeknik Negeri Media Kreatif
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan
FIP – UPI.2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta:Grasindo
- Arsyad, Azhar.2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sudjana,Nana dan Ahmad
Rivai.2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyanto,M.2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta:Andi Offset.
- Agustina Ari Ginanjar.2005. *ESQ Emotional Spiritual Quotient*.Jakarta:Penerbit ARGA
- Sutrisno,Mudji. 2005. *Teks-teks kunci estetika:filsafat seni*. Yogyakarta:Galangpress Group
- MADCOMS (2008). *Adobe Flash CS3 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Ir. Thabrani, Suryanto, MM (2005).

*Desain Grafis dengan Flash &
CorelDraw. 1st ed.* Jakarta:
Datakom Lintas Buana.

Yusa Biran, H. Misbach (2006).
*Teknik Menulis Skenario Film
Cerita. 1st ed.* Jakarta: Pustaka
Jaya.