

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF `BANGUN RUANG DIMENSI 3` PADA SMK N 4 SEMARANG

ROHMAT FAJAR RIYADI

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

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

Email : adi_tetsuya

ABSTRAK

Banyaknya siswa yang mengeluh dengan mata pelajaran matematika hanya hanya berisikan gambar abstrak dan banyaknya rumus yang harus dipahami. Berbagai cara penyelesaian membuat siswa semakin bingung. Karena dalam menguasai mata pelajaran matematika harus tiap hari mengulangi materi yang didapat agar semakin mudah. Namun dengan kondisi yang harus tiap hari mengulangi materi tersebut justru membuat siswa semakin terpuruk. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh SMK N 4 Semarang yang mengandankan sesi Tanya jawab dan diskusi ternyata masih kurang. Apalagi materi bangun ruang dimensi 3 berisikan bentuk dan macam bangun ruang. siswa tidak tahu mana itu sisi jika hanya disampaikan dengan lisan. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran baru. Metode yang dapat membantu yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif. dengan adanya tombol-tombol navigasi dan gambar visual yang memunculkan apa itu sisi, rusuk , dll. Dengan metode ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan tidak harus mengulangi lagi materi yang diberikan hingga berulang-ulang. Laporan ini akan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Penerapan pembelajaran menggunakan multimedia diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas. Dengan adanya tombol-tombol navigasi yang interaktif membuat siswa menjadi semakin tertarik dalam mempelajari isi dari media pembelajaran interaktif nanti

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Multimedia, Matematika, SMK N 4 Semarang

DESIGN OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA " BANGUN RUANG DIMENSI 3" ON SMK N 4 SEMARANG

ROHMAT FAJAR RIYADI

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

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

Email : adi_tetsuya

ABSTRACT

Number of students who complained to the mathematics courses only contains only abstract images and many formulas that must be understood . Different ways to make students more confused settlement . Because in mastering mathematics courses must repeat the material every day to be more easily obtained . However, the conditions that must be repeated each day of such material makes students worse off . Learning methods applied by SMK N 4 Semarang that rely on question and answer session and discussion was still lacking . Moreover, the material contains up 3 -dimensional space forms and sorts up space . students do not know where it is delivered by hand if only verbally . This requires a new learning method . Method that can help is by using interactive learning methods . with the navigation buttons and visual images that bring out what the side , ribs , etc. . With this method are expected to assist teachers in presenting the material and should not repeat material given up repeatedly . This report will make a media -based interactive learning multimedia . Application of learning using multimedia is expected to assist teachers in presenting the material clearly . With the navigation buttons are interactive to make students become more interested in studying the content of interactive learning media later .

Keyword : interactive learning media , Multimedia , Mathematics, SMK N 4 Semarang