

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA LINGKUNGAN HIDUP UNTUK SD KELAS III

Fajar Sri Pamungkas – A22.2010.02047

Muslih, M.Kom

Teknik Informatika D3 Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Dian

Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

Media dapat diartikan sebagai suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Media Interaktif sendiri adalah media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan pembelajar atau siswa, karena interaktif bersifat dua arah. Dan dalam proses belajar mengajar perlu di ciptakan suasana yang menyenangkan sehingga respon yang berkesan akan lebih di ingat. Pengembang mengamati pada saat belajar di kelas III SDN 1 Tirtomoyo, materi yang diberikan kepada pembelajar masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan masih menggunakan media konvensional. Tingkat keefektifan pembelajar dalam mengungkapkan gagasan, menerima respon materi dan proses pembelajaran lainnya menurut pengembang kurang efektif, sehingga tidak memungkinkan bagi siswa untuk menggunakan media cetak saja. Oleh karena itu penulis mengangkat judul : **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA LINGKUNGAN HIDUP UNTUK SD KELAS III**. Karya yang dihasilkan oleh penulis adalah sebuah media pembelajaran interaktif, dengan mempergunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 mempunyai beberapa kegunaan yaitu membuat Animasi 2D, membuat Game, dan tentunya membuat sebuah Media Interaktif sendiri. Selain Adobe Flash CS3 penulis juga menggunakan Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar. Sudah diketahui bahwa Adobe Photoshop CS3 adalah software yang bisa menciptakan karya-karya desain gambar seperti mengedit maupun memberi efek pada gambar digital.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3

ABSTRAK

The Media can be defined as an intermediary or an introductory message from the sender to the receiver. While Interactive Media is media that can interact directly with learners or students, due to the interactive nature of the two directions. And in the process of teaching and learning needs in creating a fun atmosphere so that the response would be more effective in the recall. Developers observed when studying in class III SDN 1 Tirtomoyo, materials that were given to learner still using a method of lectures, question and answer session and is still using media konvensional. The level of effectiveness in expressing ideas, learner receive a response matter and the process of learning other less effective, according to the developer so it does not allow for students to use the print media course. Therefore the author picked up the title : INTERACTIVE LEARNING MEDIA THEME Of ENVIRONMENT FOR ELEMENTARY SCHOOL THIRD GRADE . Produced by the author is a interactive learning media, using the software Adobe Flash CS3 and Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 has a number of uses that create animated 2D, create games, and certainly make an interactive medium alone. In addition to the Adobe Flash CS3 authors also use Adobe Photoshop CS3 to process images. It is unknown that Adobe Photoshop CS3 is a software that can create image design works such as edit or effect on digital images.

KEY WORD : Interactive Learning Media, Adobe Flash CS3 and Adobe Photoshop CS3

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemilihan

Tema

Fenomena alam yang kita rasakan akhir-akhir ini semakin memperhatikan dan merupakan salah satu pertanda semakin rapuhnya alam, perubahan iklim maupun alam menunjukkan bahwa bukan rekayasa ataupun cerita fiktif para ilmuwan namun kajian yang mendalam untuk di sebarluaskan guna antisipasi dengan melakukan adaptasi dan mitigasi terhadap perubahan iklim. Masalah kehidupan yang saat ini sangat urgen dan mendesak untuk segera ditangani secara serius dan cepat di Indonesia yaitu masalah lingkungan hidup. Kondisi lingkungan hidup yang ada semakin mengkhawatirkan. Fenomena-fenomena alam yang terjadi akhir-akhir ini menunjukkan telah terjadinya kerusakan ekosistem alam di atas ambang kewajaran.

Kerusakan alam lingkungan hidup di sebabkan 2 faktor yaitu faktor alam dan manusia.

Akan tetapi seperti yang kita tau akhir-akhir ini manusia menjadi penyebab utama kerusakan lingkungan hidup itu sendiri dengan perbuatannya.

Apa yang akhirnya terjadi?

1. Banjir
2. Tanah longsor dll

Bagaimana cara kita agar lingkungan hidup ini terjaga?

1. Menjaga Kelestarian Air
2. Menjaga Kelestarian Udara
3. Menjaga Kesuburan Tanah
4. Tanamkan sikap mencintai dan mengerti nilai-nilai arti lingkungan hidup pada anak sejak dini.

Begitu pentingnya lingkungan hidup ini, bila kita menjaganya kita dapat manfaatnya. Begitu banyak pula cara kita menanamkan nilai-nilai arti lingkungan hidup.

Dalam dunia pendidikan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan Mata Pelajaran yang berhubungan atau bersangkut paut dengan alam. Mata Pelajaran IPA mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Karena erat dengan lingkungan atau alam maka di materi kelas 3 SD terdapat tema yaitu lingkungan hidup. Dengan materi lingkungan hidup ini siswa-siswi kelas 3 SD akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang bersifat langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dengan segala potensi yang dimiliki sangat penting bagi kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya. Menyikapi perihal ini maka sejak bangku sekolah penerapan dan mempelajari arti nilai-nilai lingkungan hidup sangat bermanfaat.

Tema Lingkungan Hidup yang diangkat dimaksudkan

untuk memberikan gambaran yang mudah serta membuka nilai kesadaran kita semua/masyarakat khususnya generasi muda yang di tanamkan sejak dini atas pentingnya menyikapi pemanfaatan lingkungan hidup dan timbullah rasa peduli bagi kita semua tentang pentingnya menjaga dan merawat lingkungan hidup .

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Apa yang harus dilakukan agar siswa dapat mudah menerima materi belajar tapi sambil bermain?
2. Bagaimana cara agar siswa-siswi bisa menjaga, merawat dan mencintai lingkungan hidup?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, maka penulis dalam membahas tentang tema lingkungan hidup ini hanya Mengenai Isi dari

lingkungan hidup itu sendiri seperti Air, Udara dan Tanah beserta komponennya.

1.4. Tujuan Pembuatan Proyek Akhir

Tujuan Pembuatan alat bantu digital yang bersifat interaktif ini untuk pembelajaran Lingkungan Hidup, agar mudah untuk dipahami dan menyenangkan saat belajar.

Menambah wawasan para siswa tentang lingkungan hidup dan bisa menjaga, merawat dan mencintainya.

1.5. Manfaat Pembuatan Proyek Akhir

Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini untuk membantu siswa-siswi mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa sehingga mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari terutama tentang arti nilai-nilai lingkungan hidup

LANDASAN TEORI

2.1. Lingkungan Hidup

Pengertian lingkungan hidup adalah segala sesuatu yang berpengaruh terhadap kelangsungan hidup segenap makhluk hidup di bumi.

Adapun berdasarkan UU No. 23 Tahun 1997, lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda dan kesatuan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Pengertian Lingkungan Hidup menurut beberapa para ahli

a. St. Munajat Danusaputra

Semua benda serta kondisi di mana manusia dan aktivitasnya berada yang saling mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad lainnya.

b. Otto Soemarwoto

Lingkungan hidup adalah environment. Dimana setiap makhluk hidup atau organisme berpengaruh pada kehidupannya.

2.2. Media Pembelajaran

Interaktif

Secara sederhana Media Pembelajaran Interaktif merupakan suatu media yang menggabungkan beberapa unsur media yang melibatkan teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan di gunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Pengertian Media Pembelajaran Interaktif menurut beberapa para ahli :

- a. Angkowo, R & Kosasih
Multimedia interaktif merupakan multimedia yang di lengkapi alat pengontrol yang bertujuan agar di operasikan pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki .

- b. Turban dan kawan-kawan tahun 2002

Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video

Apa kelebihan multimedia pembelajaran interaktif dibandingkan media yang lain???

1. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara riil melalui gambar, movie atau animasi
2. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap dan minat belajar belajar siswa dapat ditingkatkan.

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam membuat Media Pembelajaran Interaktif ini harus memperhatikan alat dan bahan yang digunakan agar tidak menghambat proses kerja. Semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka semakin mempermudah pekerjaan. Adapun spesifikasi untuk hardware yang dapat berjalan adalah sebagai berikut

3.1.1. Pemilihan Alat

1. Identifikasi

Perangkat Keras

Komputer atau Laptop yang dapat dijalankan oleh game ini spesifikasi minimal yaitu :

Operating System :

Windows 7 Ultimate
32-bit

Language : English

Processor : Intel(R)

Core(TM) i5 3.30GHz

Memory : 2.GB

2. Identifikasi Perangkat Lunak

a. Adobe Flash CS3

Sebagai software utama program aplikasi yang berbasis flash ini digunakan untuk mengolah gambar vector dan khususnya membuat animasi 2D/3D, Game dan Media interaktif

b. Adobe Photoshop CS3

Sebagai software pendukung, Adobe Photoshop berfungsi sebagai pengolah gambar dan di maksimalkan untuk menghasilkan ilustrasi warna yang lebih indah.

c. Teknik Penerapan Audio

Pemilihan sound atau audio penulis mencari dari internet. Setiap sound atau audio di sesuaikan dengan fungsi menu yang ada di dalam aplikasi .

d. Teknik Penerapan Gambar
Gambar pendukung dalam pembuatan Aplikasi multimedia pembelajaran Interaktif yang di buat memakai Adobe Photosop CS3 tadi di gunakan dan diterapkan sebagai penjelasan materi. Penerapanya gambar-gambar pendukung di kirim ke software utama pembuatan aplikasi.

3.2 Proses Berkarya

1. Perancangan Desain tampilan

Dalam perancangan desain layout sebisa mungkin menarik karena itu sangatlah penting. Karena dengan proses perancangan desain layout yang menarik , maka pendekatan atau gambaran *multimedia pembelajaran interaktif* yang akan dibuat akan mudah tersampaikan. Perancangan desain layout itupun mencakup pemilihan

jenis font, warna maupun image atau gambar-gambar yang akan ditampilkan.

2. Perancangan Isi/Kandungan Informasi dan Materi yang akan disajikan Media pembelajaran interaktif ini berisi materi dan informasi pembelajaran tentang Lingkungan Hidup beserta isinya.
3. Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
4. Uji Coba Aplikasi

HASIL KARYA

4.1 Deskripsi Karya

Proyek ini merupakan Media Pembelajaran Interaktif dengan tema Lingkungan Hidup dirancang dan diterapkan untuk SD Negeri 1 Tirtomoyo Wonogiri . Dalam penggunaanya diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa-siswi dalam kegiatan belajar. Background untuk game ini, penulis memilih gambar alam dan hewan-hewan menyesuaikan dengan tema .

Media Pembelajaran Interaktif ini terdiri dari 6 menu yaitu kompetensi, materi, simulasi, kuis, pengembang dan referensi. Di dalam menu materi yang akan di pelajari terdapat 3 materi utama yaitu materi Tanah, Air dan Udara yang masing-masing materi ini juga mempunyai beberapa sub materi di dalamnya seperti pencemaran dll.

Dengan cara belajar yang seperti ini di harapkan para siswa belajar dengan nyaman karena media pembelajaran interaktif merupakan media yang efektif, cepat dan mudah di pahami.

4.2 Analisa Karya

Media Pembelajaran Interaktif ini dirancang dan didesain untuk dijalankan pada computer atau laptop. Game ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS3 yang digunakan sebagai *software*

utama, kemudian untuk *software* pendukung menggunakan Adobe Photoshop CS3.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Seiring berkembangnya teknologi informasi multimedia, media pembelajaran interaktif menjadi media yang efektif, cepat dan mudah di pahami sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman.

Secara umum pembuatan tema dan media pembelajaran interaktif ini bertujuan agar masyarakat juga lebih paham dan mengerti tentang arti pentingnya menjaga dan merawat lingkungan. Khususnya bagi anak-anak, karena lingkungan hidup beserta isinya adalah bagian dari bumi yang sangat penting bagi masa depan mereka nantinya.

5.2 Saran

1. Dalam mengembangkan sebuah karya kita harus berusaha

membuat ide-ide baru yang variatif, atraktif, dan inovatif serta menarik tentunya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif harus sesuai dalam penerapannya sehingga selain memudahkan dalam belajar, aplikasi ini mudah di akses bukan hanya siswa sekolah akan tetapi kalangan masyarakat.