

Efektivitas Media Pembelajaran Perhitungan Aritmatika untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran di SDIT Bu Nayya Semarang

KRISWANTO

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

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

Email : 111200904986@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Proses belajar mengajar adalah proses pembelajaran dari tidak tahu menjadi tahu atau proses penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak mudah apabila di jelaskan secara verbal oleh guru ,dengan demikian diperlukan sebuah metode pembelajaran berbasis multimedia yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar dan kemudahan mengajar bagi guru mata pelajaran Matematika. Media pembelajaran berbasis multimedia menggabungkan unsur teks, dan gambar. Salah satu software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan slide presentasi adalah Adobe Flash. Format pembelajaran yang membuat siswa tertarik adalah dengan menciptakan pembelajaran berbasis game. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah waterfall yaitu , Analisis kebutuhan perangkat lunak, Desain , Penulisan Kode Program (coding) , Pengujian sistem (Testing) , Pemeliharaan Sistem (maintenance). Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memacu siswa untuk meningkatkan semangat belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan maksud dari materi pelajaran matematika yang di ajarkan yang berupa perhitungan aritmatika, oleh karena itu sebelumnya sistem di uji terlebih dahulu kepada 40 sampel yang berbeda untuk mengetahui respon sampel kepada efektifitas kinerja sistem .

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Waterfall, SDIT Bu Nayya Semarang, Adobe Flash, Perhitungan Aritmatika

Effectiveness of Arithmetic Calculation Learning Media to Support Learning Activities in SDIT Bu Nayya Semarang

KRISWANTO

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

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

Email : 111200904986@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The process of teaching and learning is the learning process from not knowing to knowing or process the submission of information from certain sources of information through the media to the recipient information. Math is one of those subjects that is not easy when described verbally by the teacher, thus required a method of multimedia-based learning can provide convenience for the students in the learning process and ease of teaching for teachers of math subjects. Multimedia-based learning Media combines text, and images. One of the software used to create the learning media with a slide presentation is Adobe Flash. The learning Format that keeps students interested is to create game-based learning. The methods used in the manufacture of the system is a waterfall that is, requirements analysis, software design, writing the Program code (coding), testing (Testing) system, system maintenance (maintenance). The results of this research are expected to spur students to enhance the spirit of learning and facilitate teachers in conveying the meaning of the subject matter of mathematics taught in the form of arithmetic calculations, therefore the system previously tested in advance to 40 different sampel to know the sample response to the effectiveness of the performance of the system.

Keyword : Learning Media, Waterfall, SDIT Bu Nayya Semarang, Adobe Flash, Arithmetic Calculations