

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID EKONOMI :
UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN UNTUK BALAI PENGEMBANGAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN PROVINSI JAWA
TENGAH**

Sugiyanto, M.Kom¹, Arry Maulana Syarif, S.S, S.Kom²
Program Studi Teknik Informatika – D3
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula I No. 5 – 11 Semarang 50131
Tlp : (024) 3517261. Fax : (024) 3520165

Abstract

The need for ease of learning the system of giving and receiving is also a subject matter is very important. The state of the monotonous teaching system would interfere dikhawatirkan students to receive lessons given. Thus the development of learning systems with the use of instructional media is expected to help to understand a lesson. Economics social studies is a compulsory subject for junior high school students of class VII, VIII, and IX classes. Subjects studied economics itself aims to train students - student to learn about the surrounding social environment and can also be students who can adapt to any situation and the events that occurred Economic dilingkungannya. Pelajaran learning methods are often implemented with one-way or lecture, this leads to students less active in teaching and learning activities for students just being a listener and often recorded material that makes students less understand the material presented and the process less help students in learning.

Keyword : learning media, economic lesson, money

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS Ekonomi merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SMP kelas VII, VIII, dan kelas IX. Mempelajari mata pelajaran ekonomi sendiri bertujuan untuk melatih siswa – siswi untuk belajar mengenal lingkungan sosial disekitarnya dan juga dapat menjadi siswa yang dapat beradaptasi dengan setiap kejadian dan situasi yang

terjadi dilingkungannya. Pelajaran Ekonomi seringkali dilaksanakan dengan metode pembelajaran satu arah atau ceramah, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa hanya menjadi pendengar dan seringkali mencatat materi pembelajaran yang menjadikan siswa kurang memahami materi yang

disampaikan dan proses tersebut kurang membantu siswa dalam belajar

2. METODE PENELITIAN

a. Observasi

Pengumpulan data tentang media pembelajaran interaktif yang dimiliki oleh BP-TIKP dilakukan pada ruang PSB (Pusat Sumber Belajar). Di PSB sendiri memiliki beberapa MPI berbasis *desktop* meliputi kelas SMP dan SMA. Disamping MPI ada juga video pembelajaran dari jenjang SD sampai dengan SMA/ SMK serta ada beberapa *game desktop* untuk anak-anak jenjang SD. MPI berbasis *mobile* sendiri belum dimiliki oleh BP-TIKP dan masih dalam proses pengerjaan.

b. Studi Lapangan

Studi Lapangan dilakukan di Balai Pengembangan Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.

c. Wawancara

Pada sesi wawancara dengan Kepala Balai BP-TIKP Dr.Jasman Indradno, M,Si memaparkan bahwa Media pembelajaran interaktif yang dimiliki oleh BP-TIKP harus variasi dan juga harus berkembang dari sebelumnya karena MPI sendiri merupakan alat bantu untuk guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan ini juga dapat berdampak pada dunia pendidikan dalam hal

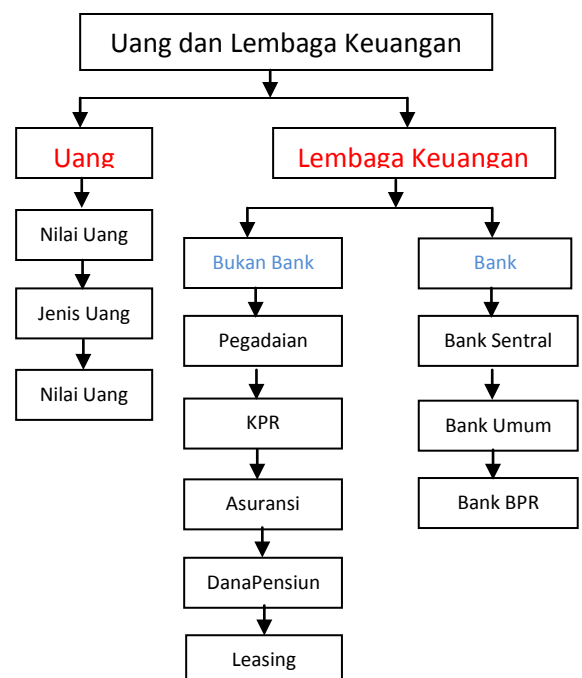
peningkatan sumber daya manusia. Perkembangan MPI dari desktop dan sekarang dapat diakses dengan mobile dirasa memiliki variasi tersendiri dan juga merupakan perkembangan yang bagus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Proses atau Prosedur Berkarya

- Menentukan tema dan ide pokok
- Membuat *storyboard*
- Pembuatan *background*
- Pembuatan *button* menu
- Pembuatan *icon*
- Pembuatan Animasi Simulasi
- Pembuatan Soal Evaluasi
- Membuat program
- Finishing
- Membuat desain pengemasan
- Pengemasan ke bentuk CD

4. Peta Konsep IPS IX SMP



5. Navigasi Media Pembelajaran Interaktif

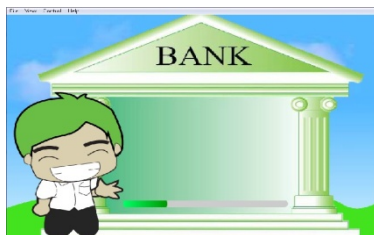


6. Screenshot MPI

a. Bumper media interaktif



b. Proses loading



c. Tampilan Menu Utama



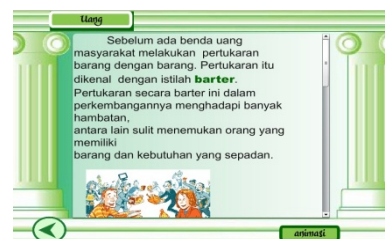
d. Tampilan Menu Silabus



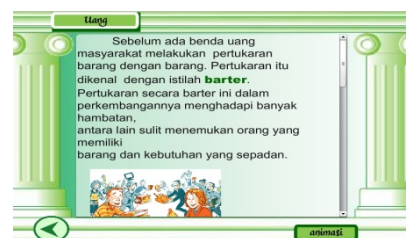
e. Tampilan Materi



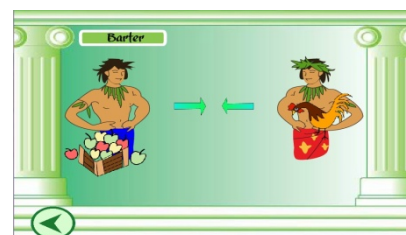
f. Tampilan Isi Materi



g. Tampilan Button Animasi



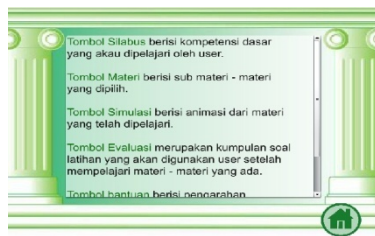
h. Tampilan Animasi



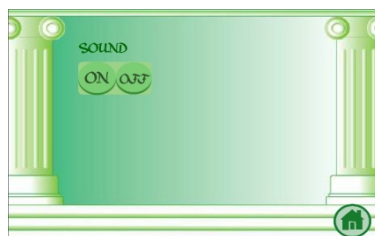
i. Tampilan Evaluasi



j. Tampilan Menu Bantuan



k. Tampilan Menu Pengaturan



l. Tampilan Menu Keluar



7. KESIMPULAN

- Media Pembelajaran Interaktif berisi tentang materi Uang dan Lembaga Keuangan.
- Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dirasa sangat efisien, efektif dan juga ekonomis.
- Media pembelajaran interaktif ini sebagai penambah koleksi Media Interaktif untuk Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

8. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saefudin,udin, Syamsudin, Adin, *Perencanaan pedidikan komperhensif*, 2005.
- [2] S. W. d. Anita, "Strategi pembelajaran SD," *Universitas terbuka*, 2007.