

**ALAT BANTU AJAR INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
(TEMA BUKU TEMATIK KURIKULUM 2013 “KEGEMARANKU”  
SUB TEMA “GEMAR BEROLAHRAGA”)**

**Indra Gunawan Lumban Tobing  
6301110180**

Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan  
indragunawantobing@gmail.com

---

**Abstrak**

Pada tahun ajaran 2013/2014 pemerintah menetapkan kurikulum 2013 sebagai bahan ajaran pendidikan sekolah dasar selama kurang lebih 5 tahun ke depan. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Dengan berlandaskan hal tersebut maka dibangunlah alat bantu ajar interaktif berbasis multimedia dengan tujuan menghadirkan ilustrasi dan menyediakan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Alat bantu ajar interaktif ini menggunakan metode pengerjaan Purwarupa dan menggunakan fitur yang terdapat pada Adobe CS 6 dalam pengerjaannya.

**Kata Kunci:** Kurikulum, Alat bantu ajar, Multimedia

---

**Abstract**

In the 2013/2014 academic year, the government set the curriculum 2013 as a teaching material of the elementary school for approximately 5 years. Curriculum 2013 is a competency-based curriculum. The curriculum 2013 has been formulated with an integrated competency, such as attitudes, knowledge and a skills that must be mastered by the students. In the teaching and learning activities, they still use books and blackboard as the teaching and learning material. Based on that conditions, the writer have an idea to built an interactive teaching aids based on multimedia. The purpose is to give an illustration and provides a learning aids that can attract the attention of the students. The interactive teaching aids use a Purwarupa processing and use a feature that found on Adobe CS6.

**Keywords :** curriculum, teaching aids, multimedia

---

**1. Latar Belakang**

Pada tahun ajaran 2013/2014 pemerintah menetapkan kurikulum 2013 sebagai bahan ajaran pendidikan sekolah dasar selama kurang lebih 5 tahun ke depan menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Kurikulum 2013 memiliki banyak perbandingan dan perubahan dari kurikulum sebelumnya di mana pada kurikulum 2013 semua mata pelajaran yang akan diajarkan dimuat dalam satu buku dan pada buku tersebut akan diberikan tema yang berbeda berdasarkan waktu pengajaran. Dalam 2 semester pemerintah memakai 8 sampai 9 tema. Pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema “Kegemaranku” terdapat 4 sub tema yakni gemar berolahraga, gemar bernyanyi dan menari, gemar menggambar serta gemar membaca.

Dalam mengerjakan proyek akhir ini, SD Negeri Karangpawulang kelas 1 ditetapkan sebagai objek studi kasus. Tema yang digunakan dalam objek studi kasus adalah Kegemaranku dengan sub tema gemar berolahraga. Dalam sub tema tersebut terkandung materi tentang cabang-cabang olahraga beserta alat yang digunakan, sikap tertib dalam olahraga, mengenal bilangan dan berhitung, praktik gerak dan bercerita seputar materi olahraga. Tidak hanya materi, sub tema ini juga menyertakan soal latihan tentang mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Kewarganegaraan dan Olahraga seperti menyusun huruf menjadi kata, membedakan sikap tertib dan tidak tertib, mencocokkan, berhitung dan berdiskusi. Guru masih menggunakan buku dan properti yang terbatas sebagai media penyampaian materi. Selain itu, dalam menyampaikan materi, guru hanya dapat bercerita dan sedikit memperlihatkan sekilas tentang olahraga tersebut. Dengan metode seperti itu, peserta didik kurang mendalami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan aplikasi multimedia diharapkan peserta didik akan lebih

tertarik dalam mempelajari materi tersebut sehingga mendalami materinya. Alat bantu ajar interaktif ini bertujuan agar dapat mengembangkan serta membangun sikap dan perilaku positif, penguasaan konsep, keterampilan berpikir, berpikir tingkat tinggi, kreativitas dan kepribadian sehari-hari. Tidak hanya itu nantinya dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu mencapai indikator pencapaian kompetensi yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dengan mengkombinasikan materi dengan fitur-fitur multimedia, dapat dihasilkan alat bantu pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Guru akan menjadi pemandu untuk pengoperasian komputer sedangkan anak akan mengikuti alur dari aplikasi tersebut. Nantinya aplikasi ini akan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan suara yang mampu menggambarkan tentang kegiatan dan cabang olahraga yang diajarkan dengan baik dan menjadi alternatif panduan belajar. Tidak hanya itu multimedia diharapkan bisa menjadi media yang dapat membantu pembelajaran dengan memberikan informasi yang baik tanpa harus membawa alat peraga ke dalam kelas

**2. Persamaan Matematika**

Terdapat sebuah rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana menghadirkan ilustrasi tentang cabang-cabang olahraga yang lebih nyata ?
2. Bagaimana membuat alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi tentang gemar berolahraga yang disampaikan oleh guru ?

**3. Tujuan**

Dari rumusan masalah di atas maka aplikasi ini dibuat dengan tujuan :

1. Menghadirkan ilustrasi cabang olahraga berbasis multimedia sebagai alat bantu yang interaktif.
2. Menyediakan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat anak menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti tanya jawab, bermain sambil belajar serta memberi umpan balik yang akan menguatkan pemahaman siswa

**4. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu :

1. Alat bantu ajar interaktif ini hanya digunakan oleh siswa kelas 1 SD berdasarkan kurikulum 2013.
2. Alat bantu ajar interaktif ini tidak didesain untuk mengukur kompetensi dasar yang diinginkan dari siswa sesuai dengan RPP.
3. Alat bantu ajar interaktif ini tidak memuat materi ataupun latihan bagaimana cara menulis ataupun menebalkan gambar.
4. Alat bantu ajar ini diberikan untuk membantu guru kelas 1 SD dalam menyampaikan materi sub tema gemar berolahraga dalam kurikulum 2013.

**5. Tinjauan Pustaka**

Aplikasi ini memiliki beberapa teori yang berhubungan dengan judul yaitu :

- a. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi dimana didalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik.
- b. Alat bantu ajar adalah proses interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- c. Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melakukan tugas tertentu.
- d. multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik dan digital.

**6. Analisa Sistem**

**6.1 Analisa kebutuhan produk**

Kebutuhan fungsional berisi tentang proses apa saja yang akan dilakukan oleh aplikasi yang akan dibuat. Diharapkan aplikasi dapat melakukan fungsi-fungsi di bawah ini :

1. Alat bantu ajar interaktif ini diharapkan mampu mencapai indikator pencapaian kompetensi yang tertuang dalam RPP.
2. Alat bantu ajar interaktif ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif selama KBM berlangsung.
3. Alat bantu ajar interaktif ini dapat memberikan informasi pengenalan kegiatan olahraga beserta alat yang digunakan, bagaimana kegiatan olahraga itu digunakan, mengenal bilangan dan berhitung serta bersikap baik (sportifitas) dalam berolahraga.

**6.2 Spesifikasi sistem**

Materi Gemar Berolahraga sub tema Kegemaranku yang dipilih untuk menjadi proyek akhir ini, tiap topik dalam konten alat bantu ajar interaktif dirancang memiliki elemen sebagai berikut :

1. Terdapat alat bantu ajar interaktif berbasis multimedia.
2. Dalam menu materi terdapat judul atau garis besar materi yang akan dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Isi materi yang akan ditampilkan adalah :

- a. Nama kegiatan olahraga meliputi tentang cabang-cabang olahraga seperti lari, lompat, lempar, pencak silat, senam, renang, basket, bulutangkis, kasti, bola voli dan sepak bola.
- b. Praktik gerak yaitu bagaimana olahraga tersebut dilakukan.
- c. Sikap dalam olahraga yang mengajarkan tentang berperilaku tertib dalam berolahraga, juga menjelaskan tentang perbedaan tubuh sebelum berolahraga dan sesudah berolahraga.
- d. Berhitung yaitu mengenalkan angka dan memberikan informasi tentang jumlah properti yang terdapat dalam alat bantu.
- e. Bercerita dimana pemandu akan menceritakan tentang permainan olahraga.

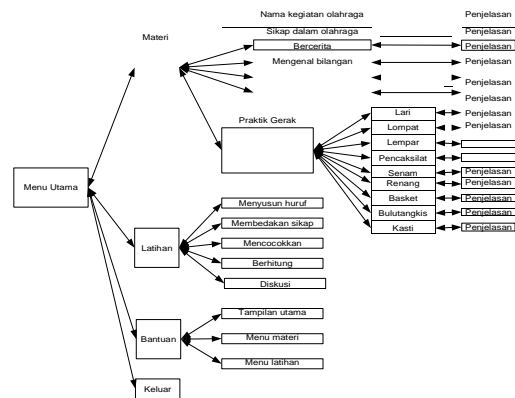
3. Latihan berisi tentang soal dimana soal tersebut diharapkan dapat menjadi indikator dalam pencapaian kompetensi inti maupun kompetensi dasar. Soal yang akan ditampilkan tentang :

- a. Menyusun huruf menjadi nama kegiatan olahraga
- b. Membedakan sikap tertib dan tidak tertib
- c. Mencocokkan jenis olahraga dengan alat yang digunakan.
- d. Berhitung banyaknya alat olahraga.
- e. Diskusi tentang data diri dan pertanyaan seputar olahraga.

4. Bantuan berisi informasi tentang cara menggunakan aplikasi dan membuat aplikasi. Spesifikasi teknis umum dari sistem yang dibuat adalah sebagai berikut :

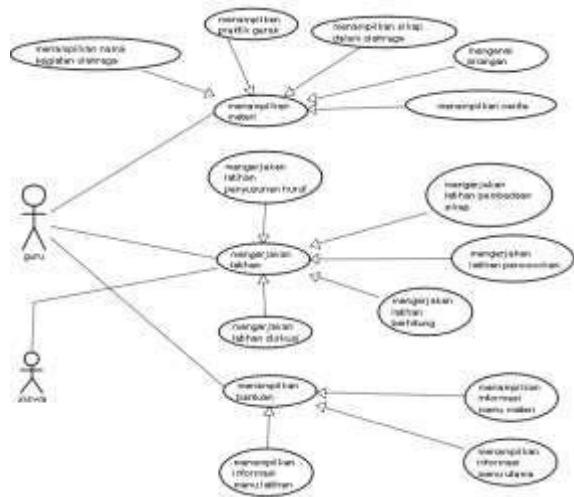
- a. Konten dirancang untuk digunakan secara offline.
- b. Konten dari materi mengandung teks, gambar, video, dan suara.

**6.5 Rancangan Alur Navigasi**



Gambar 1 Rancangan Alur Navigasi

**6.4 Usecase Diagram**



Gambar 2 Use Case Diagram

**7. Penutup**

**7.1 Kesimpulan**

Alat bantu ajar interaktif ini dibuat untuk menghadirkan ilustrasi cabang olahraga berbasis multimedia sebagai alat bantu interaktif. Tidak hanya itu alat bantu ajar interaktif ini mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat anak menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti tanya jawab, bermain sambil belajar serta memberi umpan balik yang akan menguatkan pemahaman siswa. Alat bantu ini hanya dipakai di semester 1, berdasarkan kurikulum 2013 tema 2 “Kegemaranku”.

## 7.2 Saran

Untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas dari aplikasi ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diperhatikan yaitu :

- a. Menampilkan animasi yang lebih menarik.
- b. Menampilkan soal yang lebih beragam.
- c. Belum tersedianya suara.

## 8. Daftar Pustaka

- [1] Pressman Roger.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1, Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: Andi Ofset, 2012.
- [2] Ardley, Neil. (2003). *Buku Ilmu Pengetahuanku: Warna*. Semarang: Krisna Sakti.
- [3] Hendrawan. (2011). *Mudah Membuat Media Pembelajaran*. ELEX MEDIA.
- [4] Wahana. (2011). *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia 7.0*. ELEX MEDIA.
- [5] Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Setianto. (2010). *Adobe Flash*. Jakarta:Elex Media Computindo.
- [7] Kusrianto,A. (2009). *Panduan lengkap memakai Adobe Illustrator CS2*. Elex Media Computindo.
- [8] Yudiantoro,D. (2010). *Photoshop Most Wanted Effects*. Yogyakarta.
- [9] Mellers, "Choice and the relative pleasure of consequences," *Psychological Bulletin*, p. 5, 2000.
- [10] Suyanto,M. (2006). *Multimedia*.In Andi, *Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta:Andi Ofset.

