APLIKASI PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA
(Studi Kasus : Kelas III SD ISLAM ATHIRAH)

LEARNING APPLICATION BASED MULTIMEDIA INTRODUCTION TO INDONESIA CULTURE
(CASE STUDY : 3rd GRADE SD ISLAM ATHIRAH)

Nur Afiat Umar, Ahmad Suryan , S.T., M.T, Hanung Nindito Prasetyo, S.Si. M.T

Prodi D3 Manajemen Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

nurafiat@students.telkomuniversity.ac.id,ahmad.suryan@gmail.com,hanungnp@gmail.com

Abtrak

Pendayagunaan teknologi informasi didalam dunia sejarah indonesia dan geografi sangat dibutuhkan oleh para pengajar dalam pembelajaran dan penerimaan materi serta informasi yang dibutuhkan, yaitu pemanfaatan *computer* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dibangunlah aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya indonesia ini, guna membantu Guru dan Murid dalam mempelajari teknik-teknik pada aplikasi ini, serta materi dan informasi tentang budaya Indonesia. Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia merupakan aplikasi pembelajaran yang bersifat *offline*, yang mengkhususkan pada pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode *Luther* hingga tahap pengujian. Pengujian aplikasi ini dilakukan *computer* dengan metode *Blackbox Testing*, Aplikasi ini dibangun menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*. Selain itu software yang digunakan dalam mengembangkan metode *Luther* ini yaitu *Adobe*.Aplikasi memiliki fitur materi untuk menunjang pengetahuan tentang budaya indonesia, fitur permainan kuis untuk mengasah dan menguji kemampuan belajar, serta terdapat fitur tutorial penggunaan aplikasi yang dilengkapi musik, suara dan teks.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu murid lebih interaktif dan mudah dalam mempelajari serta memahami budaya di Indonesia dalam bentuk visualisasi multimedia. Didalam aplikasi ini ada tiga jenis tools yang digunakan yaitu: *Adobe Flash CS5 Action Script 2.0,* dan *Adobe Photoshop CS5*.

Kata kunci : Pembelajaran, Interaktif, Negara Indonesia, Multimedia

Abstract

Utilization of information technology in the world of indonesian history and geography is needed by educators in learning and acceptance of the material and the information needed , namely the use of computer as a means of an interactive learning .Because of it , was built the application of learning and the introduction of this culture of indonesia , to help teachers and students in studying the techniques on the application of this , as well as materials and information about the culture of indonesia .The application of learning and the introduction of the culture of indonesia is the application of learning who are offline , which specializes in learning and the introduction of the culture of indonesia .The application was built using a method of the Luther to the stage of testing .Testing the application of this is done with the methods of computing blackbox testing , the application was built using adobe flash cs5 with programming language action 2.0 the script .In addition of software used in developing the method Luther is adobe. The application of having features material in order to support knowledge of indonesian culture , features a quiz game for sharpening and test ability to learn , and there are features tutorials the use of the application of which is equipped with music , voice and text

This application is expected to help students more interkatif and easily in the study and understand the culture in indonesia in the form of visualization multimedia .In the application of this there are three types of tools used i.e. adobe flash cs5 2.0 script action , and adobe photoshop cs5 .

Keyword: learning , interactive , indonesian state , multimedia

1. Pendahuluan

Budaya Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal yang telah ada di Indonesia. Sulitnya mendapatkan pengetahuan tentang budaya indonesia ini membuat beberapa guru disekitar belum banyak mengetahui dan masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan buku yang masih kurang terdata dan terlalu monoton. Namun mempelajari budaya Indonesia tidak bisa hanya dengan membaca buku, karena terdapat pembahasan yang memerlukan penjelasan mengenai teknik yang digunakan dalam pembelajaran dan pengenalan budaya indonesia tersebut, seperti dilakukan interaksi. Dalam mempelajari budaya Indonesia permainan atau *games* dapat membantu murid

untuk memahami pembahasan budaya Indonesia lebih mudah, dimana permainan tersebut memiliki skor agar dapat membantu guru untuk mengukur kemampuan murid dalam pengetahuan budaya Indonesia, dimana pengenalan budaya indonesia pada buku tidak banyak membantu guru selain dibutuhkan permainan, suara alat musik dibutuhkan agar murid lebih mengenal alat musik lebih mudah. SD Islam Athirah merupakan sekolah islam yang memiliki berbagai tingkatan mulai dari TK, SD, SMP dan SMA, guru yang ada di SD Islam Athirah tersebut memiliki potensi baik, Namun beberapa guru yang mengajar tentang budaya Indonesia masih sulit untuk memberikan pengajaran yang terbaik pada murid, karena properti dan alat musik yang dimiliki sekolah banyak rusak sehingga kurang membantu murid dan guru dalam proses belajar mengajar di kelas.Pendayagunaan teknologi informasi di indonesia sangat dibutuhkan oleh para guru dan murid dalam pembelajaran dan penerimaan materi serta informasi yang dibutuhkan, yaitu pemanfaatan *computer* sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibangunlah sebuah aplikasi simulasi interaktif. Keunggulan aplikasi ini yaitu bagaimana memadukan budaya indonesia dengan aspek multimedia seperti gambar, animasi, video, *sound* dan ilustrasi. sehingga membantu *user* mempelajari budaya indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat simulasi pembelajaran dan pengenalan budaya yang interaktif untuk para siswa?
2. Bagaimana cara membuat visualisasi materi pembelajaran dan pengenalan budaya kedalam simulasi interaktif?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat memberikan simulasi pembelajaran dan pengenalan budaya yang interaktif untuk para siswa.
2. Membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat menjadi alternatif bagi siswa dalam menampilkan visualisasi materi pembelajaran dan pengenalan budaya kedalam simulasi interaktif.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya menangani pengenalan budaya di Indonesia untuk kelas 3 SD (semester 1).

2. Pembuatan simulasi pegenalanan interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*.

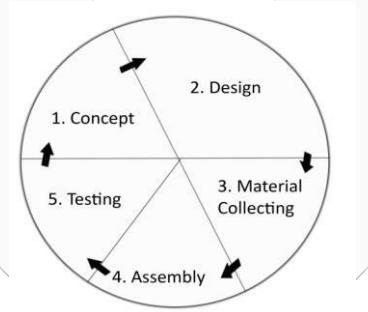
1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini yaitu:

Aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia berbasis multimedia ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar pada sekolah SD Islam Athirah Makassar. Sistem ini dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*.

1.6 MetodePengerjaan

Banyak metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Engineering*), tetapi tidak pas diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis Multimedia. Menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan Multimedia lebih cocok menggunakan adalah metodologi *Luther* (1994) yang terdiridari 5 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, dan testing* seperti gambar di bawah ini :



Gambar 1- 1
Metodelogi Pengembangan Multimedia Sutopo [1]

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Profil dan Definisi

2.1.1 Perguruan Sekolah Islam Athirah

Yayasan Pendidikan dan kesejahteraan Islam Hadji Kalla atau biasa disebut dengan Yayasan Hadji Kalla didirikan pada tahun 1984 dan mulai beroperasi pada tahun pelajaran 1984/1985. [2] Melalui yayasan ini, Keluarga Hadji Kalla membangun fasilitas sekolah mulai dari TK hingga SMA, dengan nama Perguruan Islam Athirah. Namun, seiring dengan perkembangan

dunia pendidikan saat ini serta lebih fokus kepada pengembangan jalur persekolahan, maka memasuki tahun pelajaran 2006/2007 Perguruan Islam Athirah dirubah namanya menjadi Sekolah Islam Athirah. Pendirian lembaga pendidikan ini untuk memenuhi keinginan mendirikan sekolah bermutu yang bercirikan islam dengan menggabungkan antara ilmu dan akhlak.Lokasi sekolah awalnya hanya dibekas Gedung makodau di jl.Kajaolalido, namun saat ini Sekolah Islam Athirah telah melebar hingga ke Bukit Baruga dan Racing Centre.

2.1.2 Kurikulum

Kurikulum [2] adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Para ahli berbeda pendapat terhadap fungsi dari kurikulum mengemukakan ada 5 komponen kurikulum, yaitu:

1. komponen tujuan
2. komponen isi/materi
3. komponen media (sarana dan prasarana)
4. komponen strategi
5. komponen proses belajar mengajar.

Sementara Soemanto (1982) mengemukakan ada 4 komponen kurikulum, yaitu:

1. *Objective* (tujuan)
2. *Knowledges* (isi atau materi)
3. *School learning experiences* (interaksi belajar mengajar di sekolah)
4. *Evaluation* (penilaian).

Tabel 2 - 1

Silabus Semester 1

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Bab
1	Mengapresiasi Karya Seni Rupa Mengekspresikan diri melalui karya	Menjelaskan pola dan simbol dalam karya seni rupa dua dimensi Menunjukkan sikap terhadap pola dan simbol dalam karya seni rupa 2 dimensi	1
2	Mengapresiasikan Karya seni music	Menjelaskan Alat musik dalam karya seni musik	2

		Memahami bunyi alat musik ritmis dan nada	
3	Mengekspresikan diri melalui karya seni music	Menyanyikan lagu wajib diikuti tempo dan iringan sederhana	3
4	Mengapresiasikan karya seni tari	Menjelaskan simbol dalam seni tari	4
5	Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	Menyiapkan penyajian tarian pendek bertema tanpa iringan Menyajikan tarian berkelompok dan berpasang-pasangan	5
6	Membuat keterampilan tangan sederhana	Menampilkan keterampilan tangan yang akan dibuat dari bahan kertaas Membuat benda yang dapat digerakkan oleh angin dari bahan kertas	6

2.1.3 Kurikulum Budaya Kelas III SD

Seni Budaya dan Keterampilan adalah mata pelajaran yang penuh kreativitas dan menggugah imajinasi siswa [3]. Daya kreasi dan imajinasi ini sangat penting buat bekal kehidupan siswa sehari-hari dan menunjang dalam pembelajaran yang lain. Adapun materi yang harus terangkan kepada siswa SD Islam Athirah sebagai berikut:

a) Pola dan Simbol Seni Rupa Nusantara

Karya seni nusantara juga memiliki berbagai macam pola.Ada pola tumbuhan dan binatang. Ada juga bentuk-bentuk seperti segi empat, segitiga dll.Pola-pola itu juga sering disebut ragam hias.

b) Belajar Musik dan lagu daerah

Belajar musik dimana anak-anak akan mempelajari sebagian lagu daerah jawa tengah dengan mempraktekkan tempo yang lambat dan cepat yang sesuai dengan lagu daerah tersebut.

c) Busana dan Karya Tari

Belajar tarian akan mempelajari dan memperkenalkan mulai dari kostum, property yang digunakan dalam tarian dan beberapa gerakan tarian dari sejumlah daerah. Adapun kostum dan property yaitu :

1. Kostum Tari Kijang
2. Kostum Tari Kera
3. Kostum tari tani dan property untuk tari tani
4. Kostum Tari Minahasa
5. Kostum Tari Jawa
6. Kostum Tari Melayu
7. Kostum Dayak

Mempergelarkan Karya Tari dengan perorang, berpasangan dan berkelompok ;

1. Adapun karya tarian kelinci yang akan digelarkan untuk perorang. Agar dapat menari dengan baik, dengan gerakan yang menirukan seperti kelinci.
2. Ada juga karya tarian bunga dan kumbang yang akan digelarkan untuk berpasangan bisa di praktekkan dengan laki-laki dan perempuan
3. Tari kelompok adalah Sajian Tari yang jumlah penarinya lebih dari 2 orang. Misalnya 3 orang, 4 orang, 5 orang atau 6 orang[3].

2.1.4 Gaya Belajar Anak

Apa sebenarnya gaya belajar itu? Gaya belajar merupakan kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. [5] Mudahnya begini, Anda memiliki lima indra, yaitu melihat, mendengarkan, meraba, mencium, dan merasakan. Dari lima indra tersebut, hanya tiga yang dipakai untuk belajar, yaitu melihat (*visual*), mendengarkan(*auditory*), dan merasakan(*touch*).

Jika media anak anda belajar paling baik melalui pendengaran, mereka disebut "*auditory learning style*", Jika media belajarnya paling baik melalui membaca dan melihat gambar, mereka disebut "*visual learning style*". Sedangkan jika media belajarnya adalah latihan untuk mendapatkan hasil yang terbaik mereka disebut "*touching learning style*". Dengan mengetahui ini, Anda akan mengerti bagaimana membantu anak anda belajar lebih efektif.

1. **Apa Itu Gaya Belajar *Visual* ?**

   Individu yang memiliki gaya belajar *visual* sangat tertarik dengan warna-warni yang menyolok. Mereka sering tampak melamun, padahal sebenarnya memperhatikan dengan seksama gerak-gerik lawan bicaranya atau orang yang sedang menerangkan kepadanya. Individu yang bergaya seperti ini membutuhkan instruksi secara tertulis.

Biasanya, anak yang memilki gaya visual disukai para guru. Mengapa? Anak dengan gaya ini mudah mempelajari materi pelajaran dalam kelas karena biasanya metode yang disajikan guru adalah metode visual, yaitu membaca, menulis, dan melihat papan tulis.

2. **Apa Itu Gaya Belajar *Auditori* ?**

   Gaya belajar *auditori* adalah saat seseorang mengandalkan suara atau intonasi atau irama atau pendengaran untuk mampu memahami dan mengingat suatu topik.

3. **Apa Itu Gaya Belajar *Kinestetik* ?**

   Anak dengan gaya belajar *kinestetik* membutuhkan media untuk disentuh. Misal, bila dalam pelajaran anatomi, maka dibutuhkan boneka untuk disentuhnya agar mudah diingat.

2.1.5 Studi Terkait

Sebagai bahan perbandingan aplikasi dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Israini Halidah tahun 2013, dengan judul Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. pada penelitian tersebut dijelaskan dalam aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk anak usia dini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memahami belajar sambil bermain. [6]

Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim 2013, dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran IPA Bahasan Gerak Benda Kelas III SDN Dempelrejo), Pada penelitian tersebut dijelaskan aplikasi ini merupakan alternative baru dalam pembelajaran gerak benda.

Penelitian yang dilakukan oleh Danang Waskito 2014, dengan judul media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia, Pada penelitian tersebut dijelaskan menciptakan anggapan baru bahwa matematika adalah suatu hal mudah dan menyenangkan untuk dipelajar.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

3.1.1 Kurikulum Budaya Kelas III SD

Seni Budaya dan Keterampilan adalah mata pelajaran yang penuh kreativitas dan menggugah imajinasi siswa. Daya kreasi dan imajinasi ini sangat penting bagi bekal kehidupan siswa sehari-hari dan menunjang dalam pembelajaran yang lain.

Adapun materi yang harus terangkan kepada siswa SD Islam Athirah sebagai berikut:

A) Pola dan Simbol Seni Rupa Nusantara

Karya seni nusantara juga memiliki berbagai macam pola. Ada pola tumbuhan dan binatang. Ada juga bentuk-bentuk seperti segi empat, segitiga. Pola-pola itu juga sering disebut ragam hias.

B) Belajar Musik

Belajar musik dimana anak-anak akan mempelajari sebagian lagu tradisional dengan mempraktekkan tempo yang lambat dan cepat yang sesuai dengan lagu daerah tersebut. Anak-anak akan mempelajari lagu:

1. Tanah Airku
2. Ibu Kita Kartini
3. Hari Merdeka

C) Busana dan Karya Tari

Belajar tarian akan mempelajari dan memperkenalkan mulai dari kostum, properti yang digunakan dalam tarian dan beberapa gerakan tarian dari sejumlah daerah .

Mempergelarkan Karya Tari dengan perorang, berpasangan dan berkelompok ;

1. Adapun karya tarian kelinci yang akan digelarkan untuk perorang. Agar dapat menari dengan baik, dengan gerakan yang menirukan seperti kelinci.
2. Ada juga karya tarian bunga dan kumbang yang akan digelarkan untuk berpasangan bisa di praktekkan dengan laki-laki dan perempuan
3. Tari kelompok adalah Sajian Tari yang jumlah penarinya lebih dari 2 orang. Misalnya 3 orang, 4 orang, 5 orang atau 6 orang

3.1.2 Analisa Kebutuhan Produk

Aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya indonesia (Studi kasus : kelas III SD ISLAM ATHIRAH) sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar. Adapun fungsionalitas yang terdapat dalam aplikasi ini, antara lain:

a. Kuis yaitu soal awal yang di berikan untuk mengetahui pengetahuan dasar mengenai budaya indonesia yang terdiri dari 3 soal pembuka dengan mengutamakan gambar.

b. Penjelasan, yaitu menampilkan informasi tentang budaya yang terdapat di indonesia yaitu:

   1. Seni rupa Simbol dan Pola, yaitu merupakan pola yang berbeda - beda dari setiap daerah yang mencerminkan ciri khas dari daerah tertentu.

   2. Alat Musik Tradisional, yaitu beberapa alat musik yang mempunyai nilai ciri khas daerah masing-masing.

   3. Musik daerah yaitu bentuk seni yang menggunakan bunyi-bunyian untuk membentuk suatu irama yang kompleks.

   4. Tarian yaitu pakaian yang memiliki identitas dan ciri khas yang merupakan suatu kebudayaan yang paling penting.

c. Pilihan ganda, yaitu soal lanjutan yang diberikan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mempelajari penjelasan sebelumnya, yang dimana pilihan ganda ini memiliki skor untuk mengukur pemahaman siswa yang akan mengutamakan gambar.

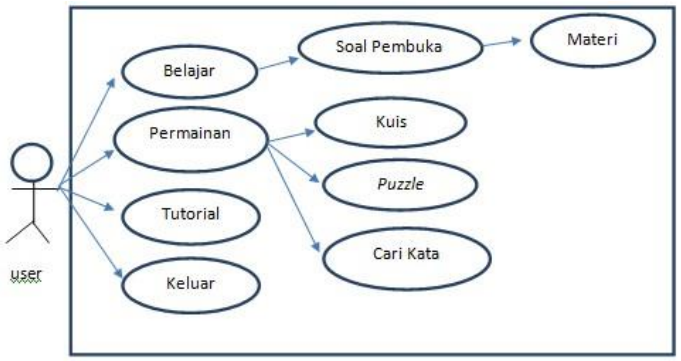
d. Permainan, yaitu memberikan permaian yang interaktif seperti :

   1. Cari Kata, yaitu menemukan kata perintah sesuai dengan gambar yang disediakan

   2. *Puzzle*, yaitu menyusun gambar acak menjadi gambar yang utuh.

e. Video , yaitu menampilkan video tutorial aplikasi pengenalan dan pembelajaran Budaya Indonesia dalam alur cerita dan berdurasi singkat.

3.1.3 Use Case



Gambar 3- 1 Use Case

4. Implementasi

4.1 Opening

Tampilan *opening* merupakan tampilan awal dari Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus Kelas III SD ISLAM ATHIRAH) dengan nama file awal.*swf*.

Gambar 4- 1
Tampilan Awal

4.2 Tampilan Utama

Gambar 4- 2
Tampilan Utama

4.3 Tampilan Instrusksi Soal Pembuka

Gambar 4- 3
Tampilan Instruksi Soal Pembuka

4.4 Tampilan Soal Pembuka

Gambar 4- 4
Tampilan Soal Pembuka

4.5 Tampilan Menu Belajar

Gambar 4- 5
Tampilan Menu Belajar

4.6 Tampilan Menu Pola dan Simbol

Gambar 4- 6
Tampilan Menu Pola dan Simbol

4.7 Tampilan Isi Gambar Menu Belajar

Gambar 4- 7
Tampilan Isi Gambar Menu Belajar

4.8 Tampilan Menu Simbol dan Pola

Gambar 4- 8
Tampilan Menu Simbol dan Pola

4.9 Tampilan Isi Menu Simbol dan Pola

Gambar 4- 9
Tampilan Isi Menu Simbol dan Pola

4.10 Tampilan Menu Bermain Musik

Gambar 4- 10
Tampilan Menu Bermain Musik

4.11 Tampilan Isi Menu Bermain Musik

Gambar 4- 11
Tampilan Isi Menu Bermain Musik

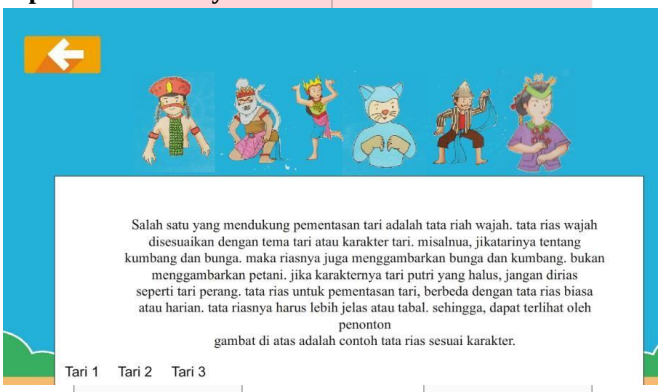
4.12 Tampilan Isi Menu Bermain Musik Bernyanyi

Gambar 4- 12
Tampilan Isi Menu Bermain Musik Bernyanyi

4.13Tampilan Ayo Bernyanyi

Gambar 4- 13
Tampilan Ayo Bernyanyi

4.14Tampilan Menu Karya Tari



Gambar 4- 14
Tampilan Menu Karya Tari

4.15Tampilan Karya Tari

Gambar 4- 15
Tampilan Karya Tari

4.16 Instruksi Tampilan Bermain Alat Musik

Gambar 4- 16
Instruksi Tampilan Bermain Alat Musik

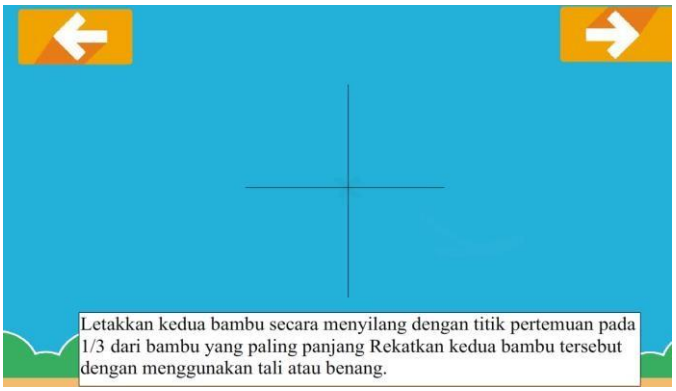
4.17 Tampilan Menu Bermain Alat Musik

Gambar 4- 17
Tampilan Menu Bermain Alat Musik

4.18 Tampilan Instruksi Menu Keterampilan

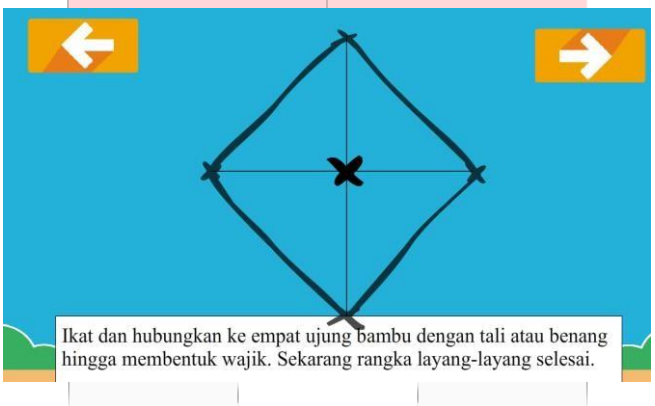
Gambar 4- 18
Tampilan Instruksi Menu Keterampilan

4.19Tampilan Penjelasan Pertama



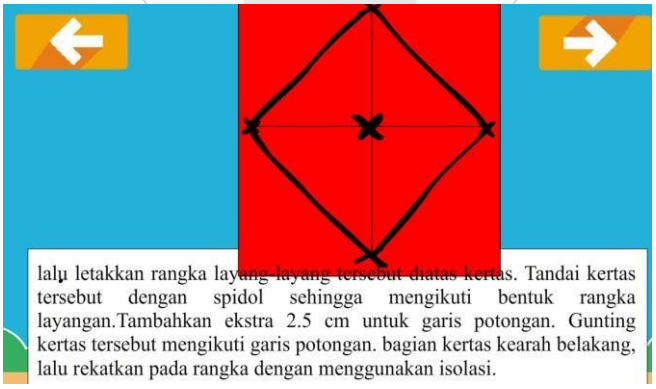
Gambar 4- 19
Tampilan Penjelasaan Pertama

4.20 Tampilan Penjelasan Kedua



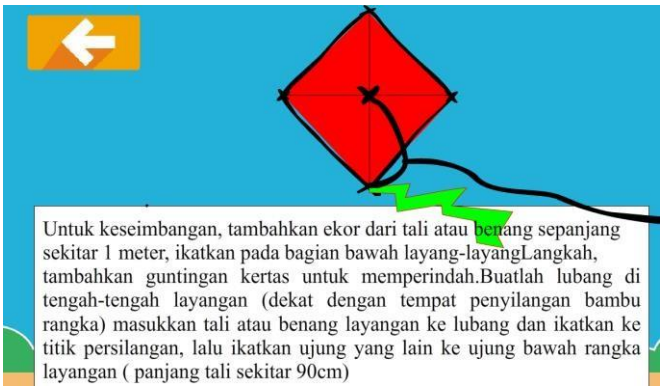
Gambar 4- 20
Tampilan Penjelasan Kedua

4.21Tampilan Penjelasan Ketiga



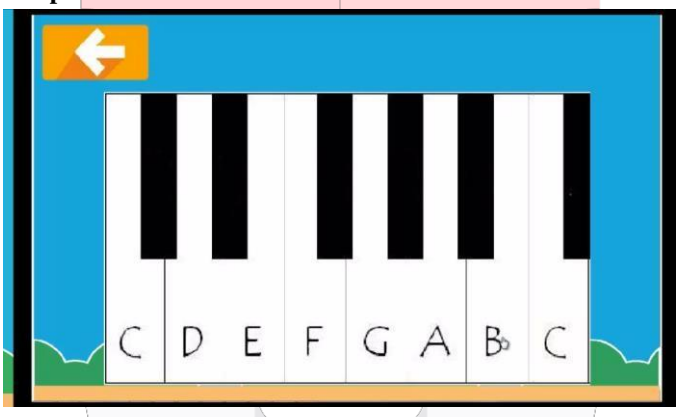
Gambar 4- 21
Tampilan Penjelasan Ketiga

4.22 Tampilan Penjelasan Keempat



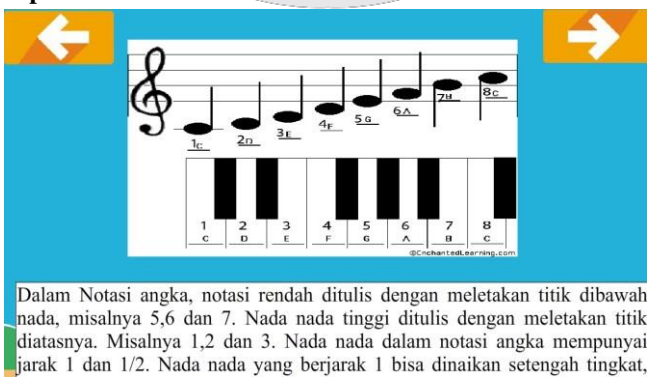
Gambar 4- 22
Tampilan Penjelasan Keempat

4.23 Tampilan Instruksi Menu Nada dan Simbol



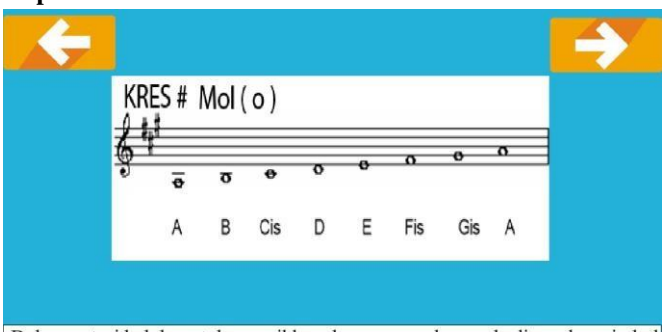
Gambar 4- 23
Tampilan Instruksi Menu Nada dan Simbol

4.24 Tampilan Isi Menu Nada dan Simbol



Gambar 4- 24
Tampilan Isi Nada Menu Nada dan Simbol

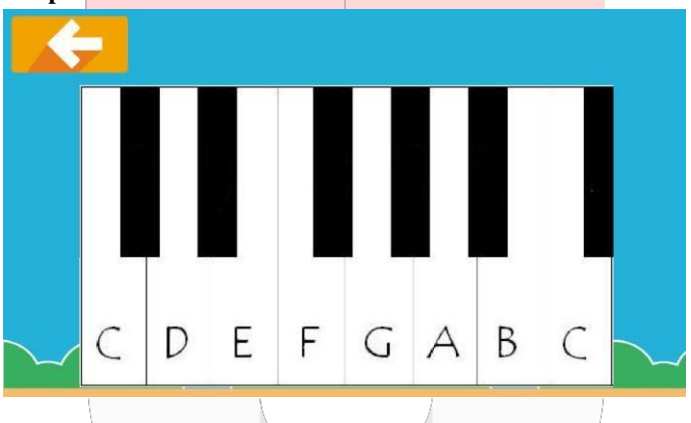
4.25 Tampilan Isi Simbol Menu Nada dan Simbol



Dalam notasi balok, untuk menaikkan dan menurunkan nada digunakan simbol kres dan mol simbol kres dengan 1/2 tingkat

Gambar 4- 25
Tampilan Isi Simbol Menu Nada dan Simbol

4.26 Tampilan Alat Musik Piano



Gambar 4- 26
Tampilian Alat Musik Piano

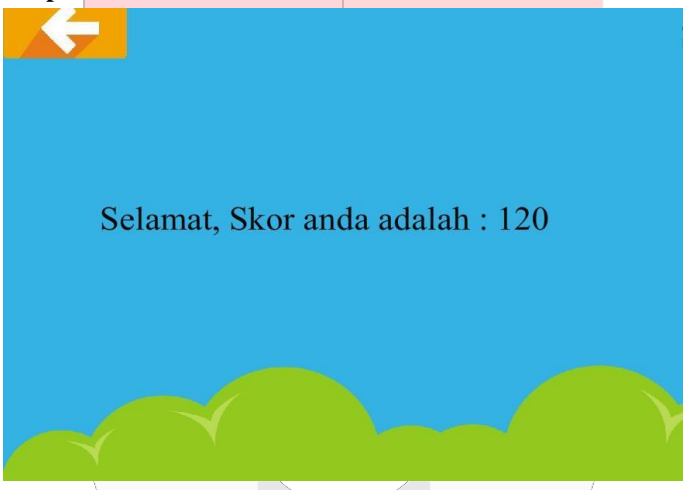
4.27 Tampilan Menu Games

Gambar 4- 27
Tampilan Menu *Games*

4.28 Tampilan Kuis

Gambar 4- 28
TampilanKuis

4.29 Tampilan Hasi Skor Kuis



Gambar 4- 29
Tampilan Hasil Skor Kuis

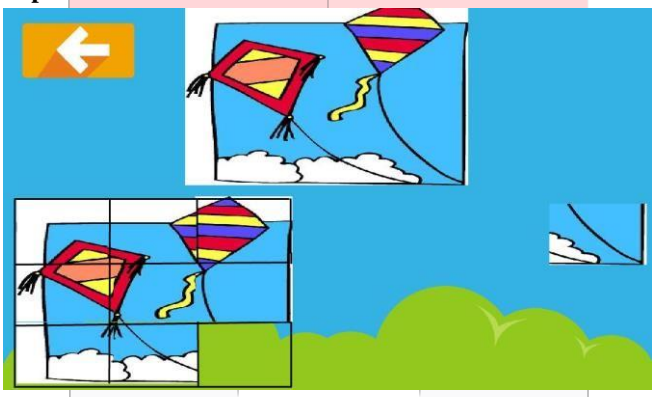
4.30 Tampilan Instruksi *Games Puzzle*

Gambar 4- 30
Tampilan Instruksi *Games Puzzle*

4.31 Tampilan Menu Games Puzzle

Gambar 4- 31
Tampilan Menu *Game Puzzle*

4.32 Tampilan *Games Puzzle*



Gambar 4- 32
Tampilan *Game Puzzle*

4.33 Tampilan Instruksi Games Cari Kata

Gambar 4- 33
Tampilan Instruksi *Games* Cari Kata

4.34 Tampilan Games Cari Kata

Gambar 4- 34
Tampilan *Games* Cari Kata

4.35 Tampilan Video Tutorial

Gambar 4- 35
Tampilan Video *Tutorial*

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari proyek akhir ini, yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun dapat memberikan simulasi pembelajaran dan pengenalan budayayang interaktif untuk para siswa.
2. Aplikasi yang dibangun dapat menjadi alternatif bagi siswa dalam menampilkan visualisasimateri pembelajaran dan pengenalan budaya kedalam simulasi interaktif.

5.2 Saran Pengembangan

Untuk pengembangan produk kedepan,maka disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pada aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia berbasis multimedia (studi kasus : kelas III SD ISLAM ATHIRAH)ini belum semua materi Budaya yang Indonesia. Untuk pengembangan selanjutnya dapat di tambahkan materi yang belum tercakup.
2. Disarankan aplikasi ini dapat dijalankan melalui jaringan *internet*, agar bisa mengakses kapan saja dan dimana saja.

5.3 Hasil Evaluasi

Menurut Simarmata , klasifikasi black box mencakup beberapa pengujian salah satunya, yaitu:

Penerimaan pengguna (user acceptance)

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Pada pengembangan perangkat lunak, user acceptance testing (UAT), juga disebut pengujian beta (beta testing), pengujian aplikasi (application testing), pengujian pengguna akhir (end user testing) adalah tahapan pengembangan perangkat lunak ketika perangkat lunak diuji pada “dunia nyata” yang dimaksudkan oleh pengguna. UAT dapat dilakukan dengan in-house testing dengan membayar relawan atau subjek pengujian menggunakan perangkat lunak atau, biasanya mendistribusikan perangkat lunak secara luas dengan melakukan pengujian versi yang tersedia secara gratis untuk diunduh melalui web. Pengalaman awal pengguna akan diteruskan kembali kepada para pengembang yang membuat perubahan sebelum akhirnya melepaskan perangkat lunak komersial.

a. Observasi langsung

Pengamatan langsung yang dilakukan terhadap siswa sesuai yang terjadi dalam keseharian masing-masing dengan situasi yang langsung diamati oleh pengamat.

b. Observasi dengan alat

Observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan alat seperti aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia untuk mengamati siswa melakukan proses belajar yang interaktif.

c. Observasi partisipasi

Observasi ini berarti bahwa pengamatan harus melibatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh individu.

d. Angket (*questionnaire*)

Kelebihan kuesiner dari wawancara adalah sifatnya yang praktis, hemat waktu, tenaga, dan biaya. Kelemahannya adalah jawaban sering tidak objektif, lebih-lebih bila pertanyaannya kurang tajam dan memungkinkan siswa berpura-pura. Seperti halnya wawancara, kuesioner pun ada dua macam, yakni kuesioner berstruktur dan kuesioner terbuka. Kelebihan masing-masing kuesioner tersebut hampir sama dengan wawancara. Alternatif jawaban yang ada dalam kuesioner bisa juga diinformasikan dalam bentuk simbol kuantitatif agar menghasilkan data interval. Caranya adalah dengan jalan memberi skor terhadap setiap jawaban berdasarkan criteria tertentu.

Petunjuk yang lebih teknis dalam membuat kuesioner adalah sebagai berikut :

1. Mulai dengan pengantar yang isinya permohonan mengisi kuesioner sambil dijelaskan maksud dan tujuannya.
2. Jelaskan petunjuk atau cara mengisinya supaya tidak salah.
3. Mulai dengan pertanyaan untuk mengungkapkan identitas responden.
4. Isi pertanyaan sebaiknya dibuat beberapa katergori atau bagian sesuai dengan variabel yang diungkapkan sehingga mudah mengolahnya.
5. Rumusan pertanyaan dibuat singkat, tetapi jelas sehingga tidak membingungkan dan salah mengakibatkan penafsiran.
6. Hubungan antara pertanyaan yang satu dengan pertanyaan yang lain harus dijaga sehingga tampak logikanya dalam satu rangkaian yang sistematis.
7. Usahakan kemungkinan agar jawaban, kalimat, dan rumusannya tidak lebih panjang daripada pertanyaan.
8. Kuesioner yang terlalu banyak atau terlalu panjang akan melelahkan dan membosankan responden sehingga pengisiannya tidak objektif lagi.

Tujuan penggunaan kuesioner dalam kegiatan pengajaran adalah :

- Untuk memperoleh data mengenai latar belakang siswa sebagai bahan dalam menganalisis tingkah laku hasil dan proses belajarnya.
- Untuk memperoleh data mengenai hasil belajar yang dicapainya dan proses belajar yang ditempuhnya.
- Untuk memperoleh data sebagai bahan dalam menyusun kurikulum dan program pembelajaran.

D. Skala (skala penilaian, skala sikap, skala minat)

Skala adalah alat untuk mengukur nilai, sikap, minat dan perhatian, yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden dan hasilnya dalam bentuk rentangan nilai sesuai dengan criteria yang ditentukan.

6. Daftar Pustaka

[1] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash, 7th ed penyunt*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[2] Athirah, "Sekolah Islam Athirah," *www.sekolahathirah.sch.id.*, p. www.sekolahathirah.sch.id., Agustus 2015.

[3] T. A. Guru, *Kreasi Seni Budaya dan Keterampilan*. Semarang, 2007.

[4] P. Swantoro, *Sambung Menyambung Menjadi Satu*. Jakarta, 2002.

[5] Nila Purnamawati, *Temukan Bakat Anak Anda*. Jakarta, 2014.

[6] israini halidah, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini*. Pontianak, 2013.

[7] Andreas Amdi Suciadi, *Beraneka Konsep Animasi*. Surabaya, 2011.

[8] Arief & Lumbanraja.R.Favorisen, *Special Project:Karakter & Animasi 3D dengan 3D studio max 7*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006.

[9] Ahmad Supriyanto, *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek, 2005.

[10] V. Cahyadi, "The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering," *University of Surabaya*, pp. Jurnal 1-9, 2003.

[11] Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi offset, 2003.

[12] Daryanto, *Media Pembelajaran Sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta, 2010.

[13] Alim Mahdi, *Macromedia Flash sebelum Adobe Flash*. BALI, 2010.

[14] Ajeng Wind, *Jago Membuat Video Tutorial secara Otodidak*. Jakarta Timur: Dunia Komputer.

[15] Didik Wijaya, *Memahami Action Script*. Jakarta, 2011.

[16] Hidayahtulloh, *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Fllash.* Bandung, 2011.

[17] A. Nugroho, *Rational Ro.se untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2005.

[18] Tech specs, "Adobe Flash," *http://www.adobe.com/products/flashplayer/tech-specs.html*, pp. http://www.adobe.com/products/flashplayer/tech-specs.html, Agustus 2015.

[19] Lonnie D, Bentley, Kevin C. Jeffery L. Whitten, *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi & MCGraw-Hill Education, 2004.

[20] simanmata Janner, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010.

[21] Jemmy Edwin B, *MODEL ANTRIAN FIFO (FIRST-IN FIRST-OUT) PADA PELAYANAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JANABADRA BERBASIS MULTIMEDIA*. Yogyakarta, 2014.