



PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEMPAT BERSEJARAH DI LIMA BENUA UNTUK SISWA SD BERBASIS MULTIMEDIA

Theresia Wihelmina Mado, Josef Meda
Universitas Nusa Nipa, STFK Ledalero
Email: theresia.mado@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi Informasi mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Berbagai aspek seperti sektor industri, perhotelan maupun pendidikan memanfaatkan teknologi informasi untuk mencapai hasil yang maksimal. Teknologi informasi yang dipelajari saat ini mencakup didalamnya bidang yang berbasis multimedia yang dalam penyajiannya menampilkan grafik, teks, suara, animasi, dan video. Proses pembelajaran pada anak-anak khususnya siswa SD saat ini terbatas yaitu cenderung mengandalkan pensil dan buku, seiring dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini, pembelajaran yang dimaksud dapat lebih dituangkan lagi ke dalam aplikasi berbasis komputer untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang lebih menarik. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini akan memberikan gambaran dan pengetahuan khususnya bagi siswa SD mengenai tempat bersejarah di lima benua. Aplikasi ini dibuat semenarik mungkin yang ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar yang disertai kombinasi warna dan animasi sehingga anak-anak lebih tertarik untuk mempelajarinya dan tidak cepat merasa jenuh. Kebanyakan hal-hal sejarah dipelajari hanya terbatas dengan membaca referensi dari buku-buku yang ada. Pada aplikasi ini ditampilkan sesuatu yang berbeda. Program ini dibuat berbasis desktop, dan dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Flash. Melalui metode ini dapat dibuat suatu tampilan dengan kombinasi warna, gambar, teks, video, suara dan animasi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar, khususnya membantu siswa memahami sejarah peradaban dunia. Selain itu anak juga sekaligus belajar menggunakan komputer karena aplikasi pembelajaran ini berbasis komputer. Jadi aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana bagi orang tua untuk mendidik anak karena cara menggunakannya cukup mudah.

Kata kunci: multimedia, pembelajaran, aplikasi, teknologi informasi

PENDAHULUAN

Bumi kita ini terdiri dari 5 Benua yaitu diantaranya Amerika, Asia, Eropa, Afrika dan Antartika. Pada masing-masing Benua ini terdiri dari beberapa Negara yang masing-masingnya memiliki keanekaragaman sejarah meliputi bangunan bersejarah, pesona alam yang menakjubkan, kota-kota klasik yang menawan hingga peninggalan sejarah yang menyimpan misteri.

Sejarah peradaban dunia sudah menjadi pelajaran wajib di Sekolah-Sekolah khususnya dalam hal ini siswa SD. Proses pembelajaran pada anak-anak saat ini cenderung hanya mengandalkan pensil dan buku. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini, pembelajaran yang

dimaksud dapat lebih dituangkan lagi ke dalam aplikasi berbasis komputer untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang lebih menarik

Dalam hal ini Pembelajaran yang dilakukan adalah dibidang ilmu pengetahuan Sosial khususnya Sejarah. Materi pelajaran yang begitu banyak kadang membuat anak menjadi bingung dan kerepotan dalam belajar. Oleh karena itu kegiatan belajar harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak cepat jenuh dengan begitu banyak materi yang diberikan. Buku-buku pelajaran sebagai penunjang untuk anak saat ini telah banyak memberikan penjelasan, namun hal itu saja tidak cukup mendukung dalam proses belajar mengajar karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda



dalam menerima dan memahami suatu materi pelajaran.

Dari permasalahan di atas, maka penulis mengembangkan aplikasi Pembelajaran Tempat Bersejarah di 5 Benua untuk siswa sekolah dasar berbasis multimedia yang dijalankan di PC (Personal Computer). Kebanyakan pengetahuan tentang sejarah Peradaban dunia ini hanya didapat dari referensi buku atau melalui internet saja, sehingga pemahaman yang didapat pun mungkin relatif lebih kecil. Aplikasi ini ditujukan bagi siswa sekolah dasar Karena kebanyakan pemahaman sejarah lebih dimengerti oleh orang dewasa yang didapat dari membaca buku-buku referensi, sedangkan di kalangan anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, kebanyakan belum begitu tertarik hanya dengan membaca saja, siswa sekolah dasar lebih mengerti dan lebih senang dengan adanya gambar-gambar atau animasi-animasi yang menarik. Disamping itu mereka akan cepat menangkap sesuatu jika ditampilkan melalui gambar dan suara. Jika pembelajaran dilakukan dengan metode bervariasi yaitu dengan animasi-animasi yang terjadi maka akan lebih memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru.

Melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar khususnya dalam bidang Sejarah peradaban di 5 benua. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal.

Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode Penelitian Kepustakaan
yaitu dengan mempelajari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
- b. Metode wawancara
yaitu melakukan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem secara tepat dan akurat
- c. Metode Pembangunan Perangkat Lunak
yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 1. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
 2. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
 3. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.



Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau di kontrol secara interaktif (Vaughan, 2004)

Menurut Marshall (2011), sistem multimedia mempunyai empat karakteristik dasar, yaitu :

1. Merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer
2. Merupakan sebuah sistem yang terintegrasi
3. Informasi yang ditangani dipresentasikan secara digital, dan
4. Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif.

A. Deskripsi Produk

1. Fungsi Produk

Fungsi Produk yang digunakan dalam aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Menu Utama adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu utama aplikasi

- b. Fungsi Materi adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu-menu topik pembelajaran dalam aplikasi ini
- c. Fungsi Latihan Soal adalah fungsi yang digunakan untuk memberikan soal – soal latihan sebagai evaluasi belajar
- d. Fungsi Game adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan game dalam aplikasi ini
- e. Fungsi Info Aplikasi adalah fungsi yang digunakan untuk memberikan informasi seputar perangkat lunak ini

2. Karakteristik Pengguna

Pengguna Aplikasi ini ditujukan untuk anak – anak dan umum.

3. Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak

- a. Windows XP
- b. Adobe Director
- c. Adobe Flash
- d. Adobe Photoshop CS3
- e. CorelDraw X3
- f. Wondershare Quiz Creator

4. Kebutuhan Fungsionalitas

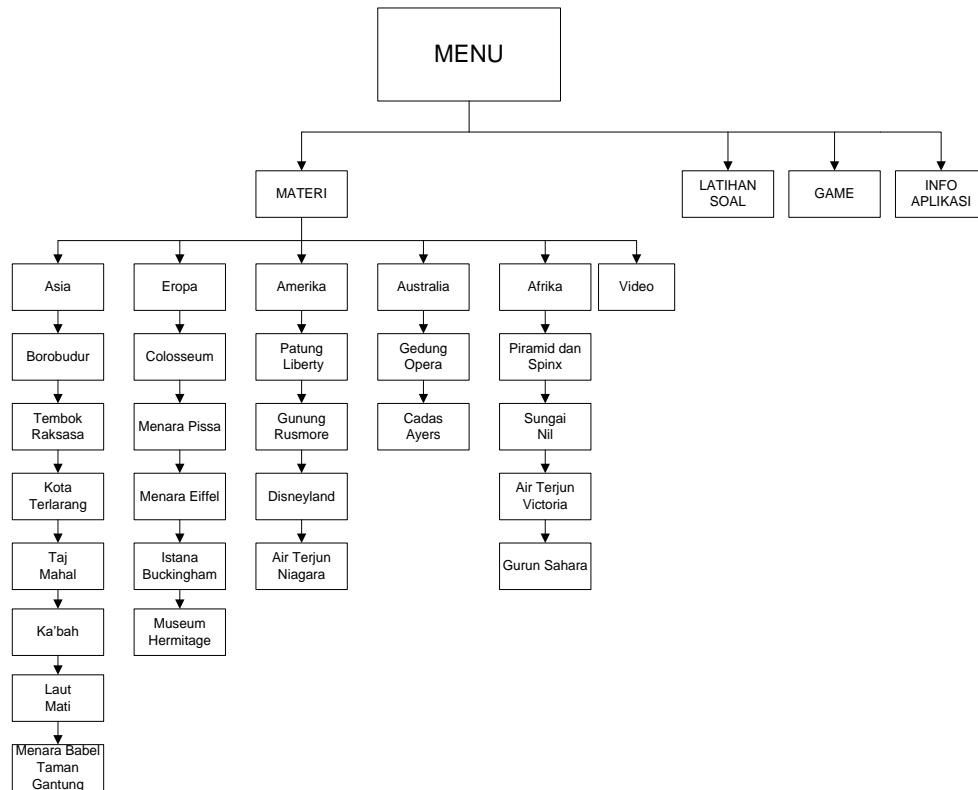
Data Flow Diagram (DFD) menjelaskan Flow atau aliran informasi yang terjadi pada suatu sistem.



Gambar 1.gambar konteks diagram APTEBAB

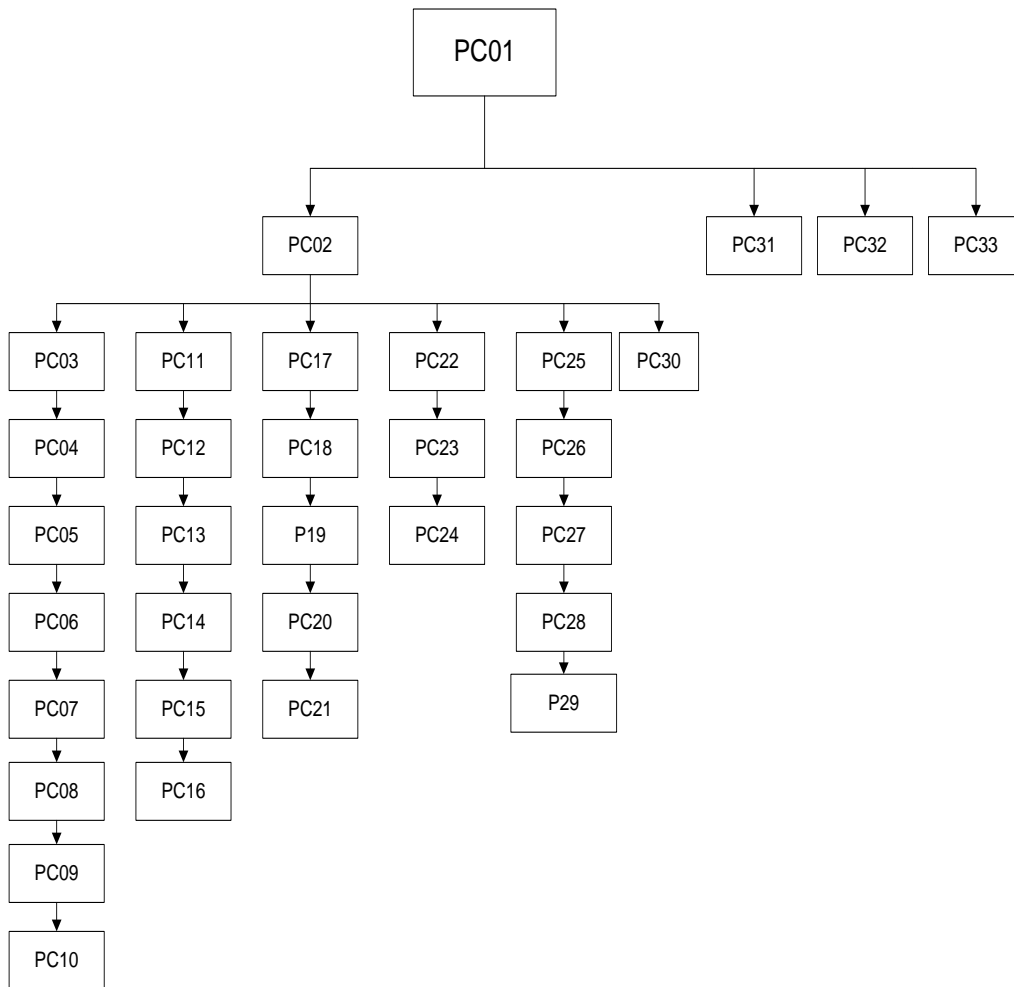


5. Perancangan arsitektur



Gambar 2. Gambar Modul Perancangan Arsitektur APTEBAB

6. Perancangan Arsitektur Papan Cerita



Gambar 3. Arsitektur Papan Cerita

7. Implementasi Sistem

a. Halaman Utama



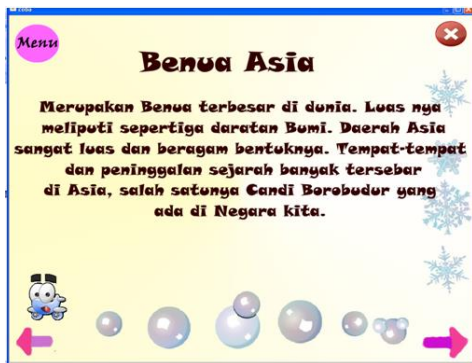
Gambar 4. gambar halaman utama

b. Halaman Materi



Gambar 5. Gambar halaman materi

c. Halaman Benua Asia



Gambar 6. gambar halaman benua asia

d. Halaman Candi Borobudur



Gambar 7. gambar halaman candi borobudur

e. Halaman Latihan Soal



Gambar 8. gambar halaman latihan soal

f. Halaman Game



Gambar 7. gambar halaman game

8. Pengujian Sistem

Pengujian sistem terbagi menjadi 2 bagian yaitu pengujian fungsionalitas dan pengujian pengguna.

a. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas dilakukan oleh pembuat aplikasi dengan menguji semua bagian-bagian dalam aplikasi agar berjalan sesuai dengan seharusnya

b. Pengujian Pengguna

Pengujian pengguna dilakukan kepada siswa-siswi SD dan para orang tua dengan menggunakan kuisioner berjumlah 10 pertanyaan mengenai APTEBAB dengan kriteria : sangat baik, baik, cukup, tidak baik, sangat tidak baik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu aplikasi pembelajaran Tempat Bersejarah di Lima Benua untuk Siswa SD Berbasis Multimedia telah berhasil dikembangkan untuk membantu pengguna memperoleh belajar mengenai tempat bersejarah di lima benua.



DAFTAR RUJUKAN

- Sya'roni, Irham, Nurhidayah, Ulfa. 2009. Around the world, Yogyakarta : Idea WorldKidz.
- TimPenulis, 2010. Kiat Mahir IPS. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Madcoms. 2004. Macromedia Flash MX 2004. Yogyakarta : Andi
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori, Yogyakarta : Andi.
- Hendratman. 2006. The Magic of Macromedia Director. Bandung : Informatika.
- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif di persekolahan. Padang : Universitas Putera Indonesia.