

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERDASARKAN KURIKULUM 2013 UNTUK KELAS IV (STUDI KASUS SEKOLAH DASAR NEGERI IV CILEGON)

Hetty Herawati¹, Dhita Ariyanti²

D3 - Manajemen Informatika¹. S1 - Teknik Informatika²
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
Jalan SA Tirtayasa No. 146 Cilegon Banten 42414
email: hetty_siu@yahoo.com¹, dhitaariyanti96@gmail.com²

Abstrak

Sebelum multimedia diaplikasikan, biasanya ditemui beberapa masalah pada saat proses belajar mengajar, antara lain kejenuhan pada peserta didik, kesulitan dalam menyediakan alat peraga bagi para pengajar. Pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi ilmu komputer yang perlu dilaksanakan dalam dunia pendidikan di saat sekarang ini. Pembelajaran multimedia merupakan suatu pendekatan mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Aplikasi pembelajaran yang dibuat ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, video, teks dan suara. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran bias menarik supaya siswa tidak bosan dalam belajar Tematik Tema 2 Sub Tema 3 dan juga mempermudah guru dalam menerangkan materi. Aplikasi ini ditujukan bagi siswa SD Negeri Cilegon IV. Penulis membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Tipe *file* media pembelajaran yang dibuat berformatkan *swf* sehingga akan mempermudah para pengguna dalam mengaksesnya karena *file* dalam format *swf* bersifat multiuser dalam arti bisa digunakan menggunakan komputer dan media lainnya dengan syarat sudah *include flash player* atau *swf player*.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Adobe Flash, Tema 2 Sub Tema 3

1. Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan jaman, pembangunan dan teknologi, usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan hal yang sangat penting. Peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menunjang pembangunan nasional serta mengimbangi kemajuan IPTEK merupakan tugas dari pendidikan.

Pada saat ini peserta didik kelas IV di SD Negeri Cilegon IV sudah menggunakan Kurikulum 2013 yang artinya pembelajaran tersebut menggunakan pendekatan tematik yang mencakup kompetensi mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan pemilihan materi, penulis memilih kelas IV sebagai media pembelajaran agar peserta didik mudah mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik karena pembelajaran multimedia menampilkan tampilan dan animasi yang menarik sehingga daya tarik peserta didik untuk belajar semakin meningkat dan memotivasi peserta didik dalam belajar serta memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan oleh guru agar dalam proses pengajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut , maka pada penelitian ini penulis akan mengambil judul “Media Pembelajaran Multimediaberdasarkan Kurikulum 2013 Untuk Kelas IV (Studi Kasus Sekolah Dasar Negeri IV Cilegon)”

2. Dasar Teori

2.1. Pengertian Media

Menurut Duludu (2017:10) kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘Tengah’, ‘Perantara’ atau ‘Pegantar’ dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Samsudin (dalam Giri Wiarto, 2016:2) media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

2.2. Pengertian Media Pembelajaran

Kustandi (2016:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2.3. Pengertian Multimedia

Menurut Elsom-Cook (dalam Munir, 2015:3) multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada.

Menurut Ambron (dalam Munir, 2015:6) bahwa program multimedia meliputi dua atau lebih tipe informasi yaitu teks, grafis, gambar, animasi, video, dan audia.

2.4. Pengertian Kurikulum

Kurikulum menurut Kerr, J.F (dalam Fadlillah, 2014:3) , kurikulum adalah semua pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara individu ataupun secara kelompok, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Kurikulum menurut Inlow (dalam Fadlillah, 2014:3) kurikulum adalah usaha menyeluruh yang dirancang oleh pihak sekolah untuk membimbing murid memperoleh hasil pembelajaran yang sudah ditentukan.

2.5. Pengertian Kurikulum 2013

Menurut Mulyasa (dalam Fadlilla, 2014:5) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain didunia.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Objek Riset

Penulis melakukan sebuah penelitian yang pertama kali diperhatikan adalah objek penelitian yang akan diteliti. Dimana objek penelitian tersebut terkandung masalah yang akan dijadikan bahan penelitian untuk dicari pemecahannya.

3.2. Objek Penelitian

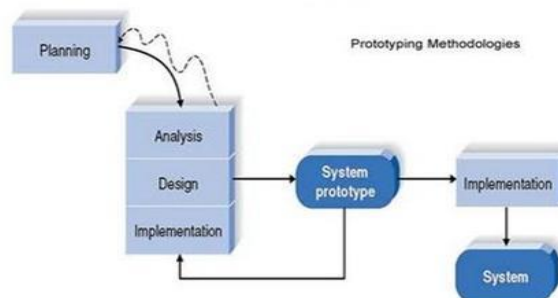
Penulis melakukan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasarkan Kurikulum 2013 Untuk Kelas IV (Studi Kasus SD Negeri Cilegon IV). Penelitian dilakukan di SD Negeri Cilegon IV adalah salah satu sekolah pendidikan dasar yang beralamat di Jalan Sastradikarta No. 47, desa Masigit Kecamatan Jombang Kota Cilegon Provinsi Banten.

3.3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) Ali (2014:105) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam siklus yang melewati berbagai tahapan.

3.4. Metode Perancangan Sistem

Metode yang dipakai untuk membuat sistem ini adalah model prototipe. Model prototipe dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Berikut adalah gambar dari model prototipe:



Gambar 1. Ilustrasi Model Prototipe

Sumber: An IT Summary

Model prototipe dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, lalu analisis, desain dan implementasi dilakukan secara bersamaan, kemudian membangun suatu perangkat lunak, proses diulangi ketika ingin menyempurnakan prototipe setiap waktu, dan selanjutnya diuji coba oleh pengguna dan berhenti saat sistem prototipe bekerja.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data:

a. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab kepada Guru mengenai proses belajar, permasalahan yang dihadapi Guru dan Siswa dalam melakukan pembelajaran melalui buku.

b. Studi Literatur

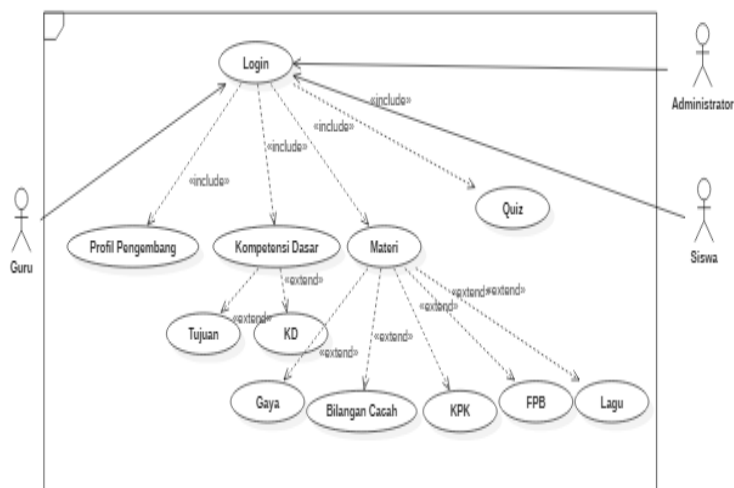
Studi literatur dengan cara melakukan kajian teori melalui daftar pustaka, buku-buku dari sumber informasi lainnya berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dibuat.

c. Observasi (Pengamatan)

Metode ini dilakukan yaitu dengan cara pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan.

3.6. Perancangan

3.6.1. Use Case Diagram Media Pembelajaran



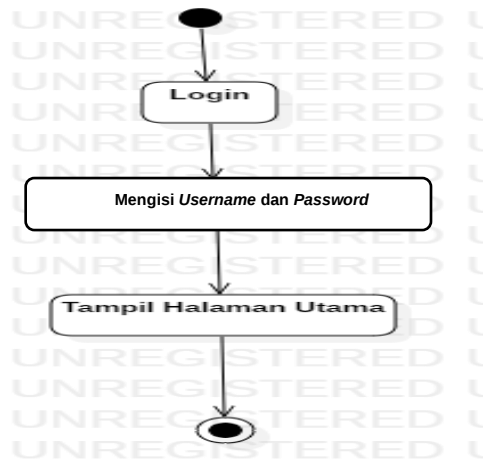
Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Media Pembelajaran

3.6.2. Activity Diagram Login

Pada Activity diagram ini akan memodelkan yang terjadi dalam suatu use case. Berikut ini Activity diagram yang di usulkan:

a. Activity Diagram Login

Activity diagram menu ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru pada saat akan mengakses menu. Untuk memulai membuka media pembelajaran, guru harus mengisi *Username* dan *Password* lalu pilih *start*.

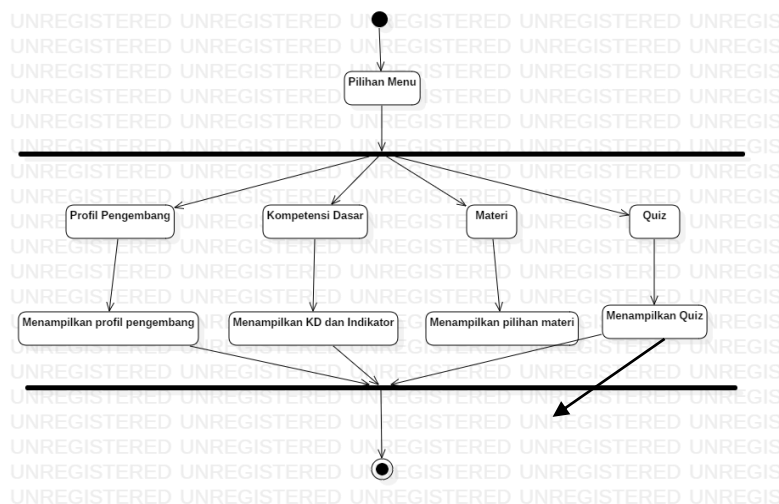


Gambar 3. Activity Diagram Login

3.6.3. Activity Diagram Pilihan Menu

Pada Activity diagram ini akan memodelkan yang terjadi dalam suatu use case. Berikut ini Activity diagram yang di usulkan:

Activity diagram menu ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru pada saat akan mengakses menu. Pada pilihan menu terdapat profil pengembang, kompetensi dasar, materi dan quiz.



Gambar 4. Activity Diagram Pilihan Menu

3.6.4. Activity Diagram Mengakses Profil Pengembang

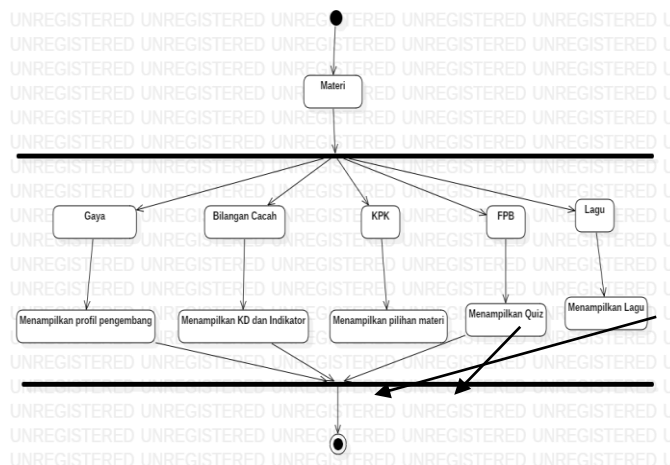
Activity diagram materi ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengakses profil pengembang. Jika memilih menu profil pengembang maka akan tampil profil pengembang.



Gambar 5. Activity DiagramProfil Pengembang

3.6.5. Activity Diagram Materi

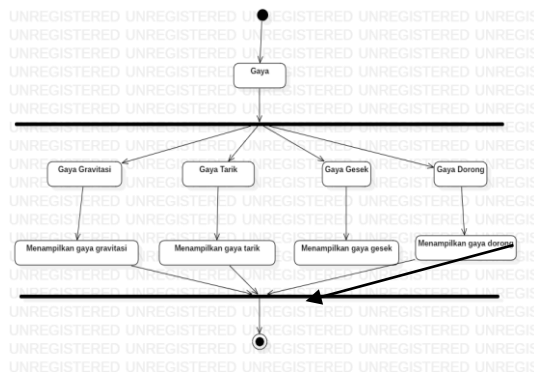
Activity diagram materi ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi, guru memilih materi yang diinginkan. Terdapat pilihan menu materi Tema 2 Sub Tema 3.



Gambar 6. Activity DiagramMengakses Materi

3.6.6. Activity Diagram Gaya

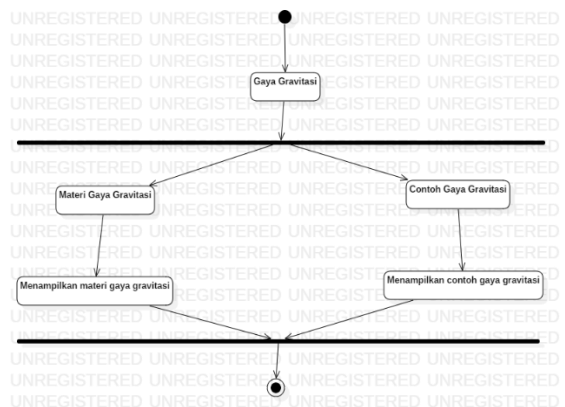
Activity diagram gaya ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi gaya, guru memilih materi yang diinginkan. Terdapat pilihan menu materigaya.



Gambar 7. Activity Diagram Mengakses Gaya

3.6.7. Activity Diagram Gaya Gravitasi

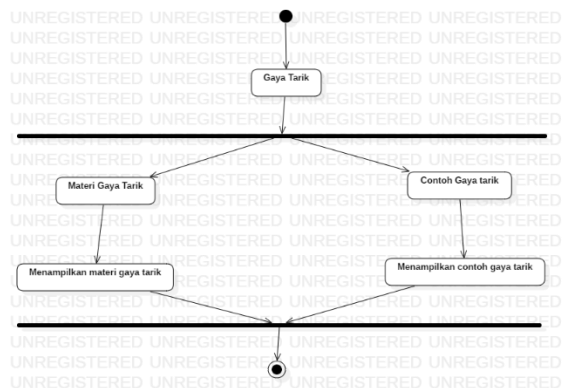
Activity diagram materi gaya gravitasi ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi gaya gravitasi, jika guru memilih menu gaya gravitasi pada menu gaya, maka akan tampil materi gaya gravitasi dan contoh gaya gravitasi.



Gambar 8. Activity Diagram Mengakses Gaya Gravitasi

3.6.8. Activity Diagram Gaya Tarik

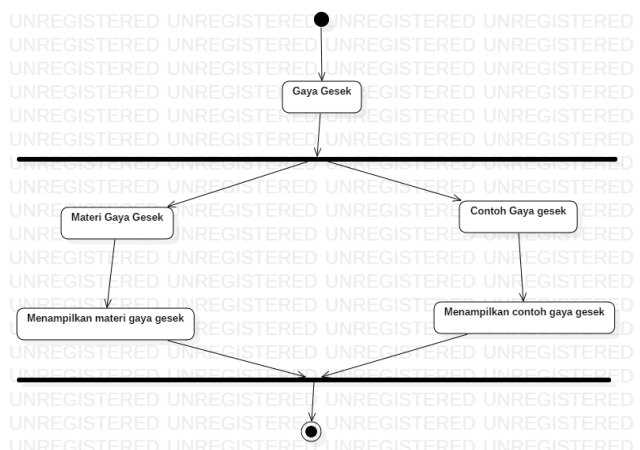
Activity diagram materi gaya tarik ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi gaya tarik, jika guru memilih menu gaya tarik pada menu gaya, maka akan tampil materi gaya tarik dan contoh gaya tarik.



Gambar 9. Activity Diagram Mengakses Gaya Tarik

3.6.9. Activity Diagram Gaya Gesek

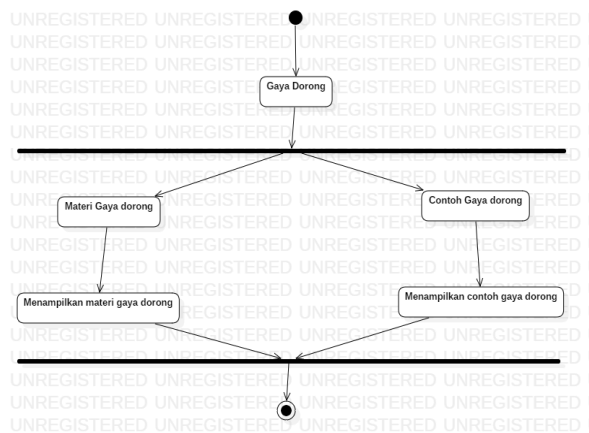
Activity diagram materi gaya gesek ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi gaya gesek, jika guru memilih menu gaya gesek pada menu gaya, maka akan tampil materi gaya gesek dan contoh gaya gesek.



Gambar 10. Activity Diagram Mengakses Gaya Gesek

3.6.10. Activity Diagram Gaya Dorong

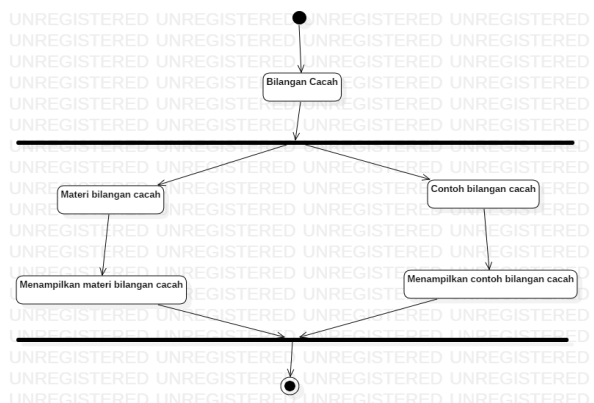
Activity diagram materi gaya dorong ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi gaya dorong, jika guru memilih menu gaya dorong pada menu gaya, maka akan tampil materi gaya dorong dan contoh gaya dorong.



Gambar 11. Activity Diagram Mengakses Gaya Dorong

3.6.11. Activity Diagram Bilangan Cacah

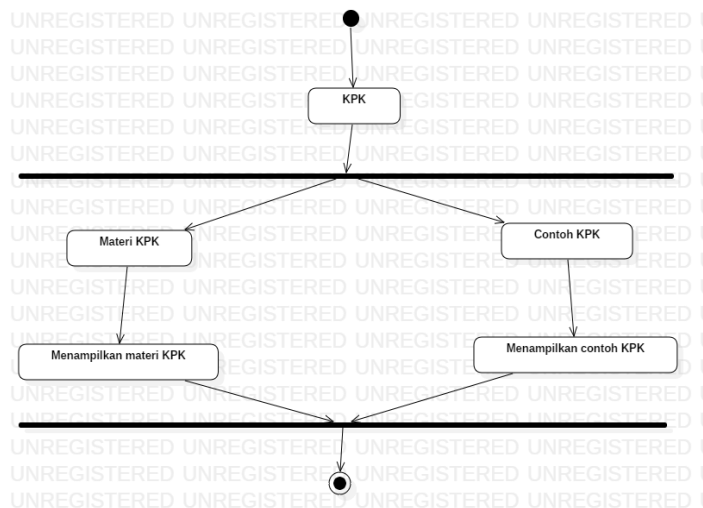
Activity diagram materi bilangan cacah ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi bilangan cacah, jika guru memilih menu bilangan cacah pada menu materi, maka akan tampil materi bilangan cacah dan contoh bilangan cacah.



Gambar 12. Activity Diagram Mengakses Bilangan Cacah

3.6.12. Activity Diagram KPK

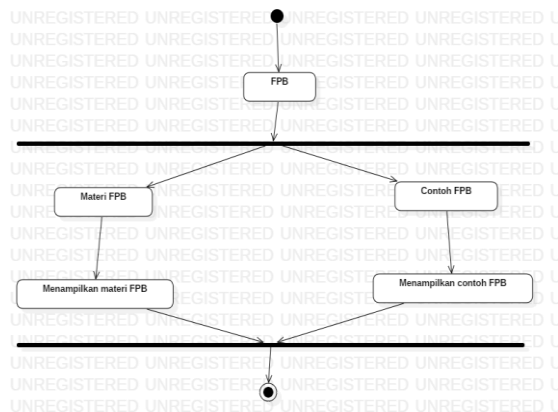
Activity diagram materi KPK ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi KPK, jika guru memilih menu KPK pada menu materi, maka akan tampil materi KPK dan contoh KPK.



Gambar 13. Activity Diagram Mengakses KPK

3.6.13. Activity Diagram FPB

Activity diagram materi FPB ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi FPB, jika guru memilih menu FPB pada menu materi, maka akan tampil materi FPB dan contoh FPB.



Gambar 14. Activity Diagram Mengakses FPB

3.6.14. Activity Diagram Lagu

Activity diagram materi lagu ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru mengelola materi lagu, jika guru memilih menu lagu pada menu materi, maka akan tampil video beserta lirik lagu ‘Ada Sepeda’.



Gambar 15. Activity Diagram Mengakses Lagu

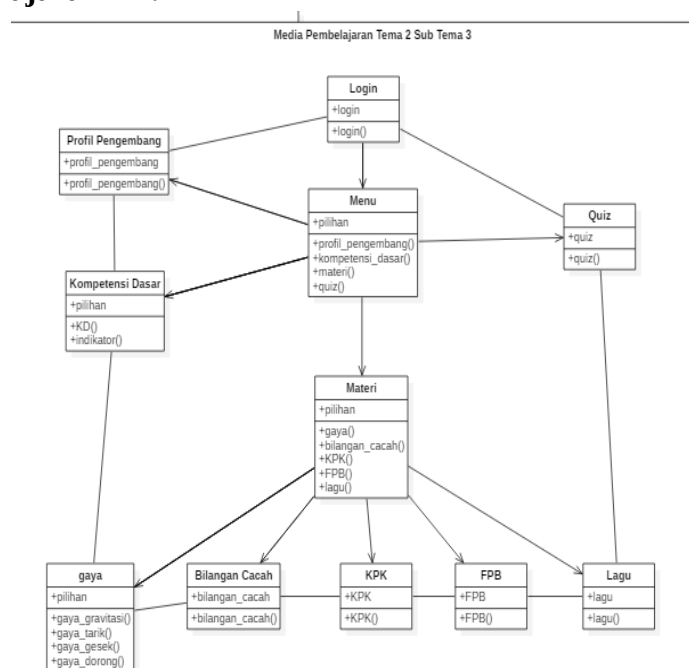
3.6.15. Activity Diagram Quiz

Activity diagram Quiz ini menggambarkan aktivitas yang berjalan yaitu menggambarkan aktivitas guru jika memilih menu Quiz, maka akan tampil latihan



Gambar 16. Activity Diagram Mengakses Quiz

3.6.16. Class Diagram Media Pembelajaran Tema 2 Sub Tema 3 Pembelajaran 1-4.



Gambar 17. Class Diagram Media Pembelajaran Tema 2 Sub Tema 3

3.6.17. Sequence Diagram

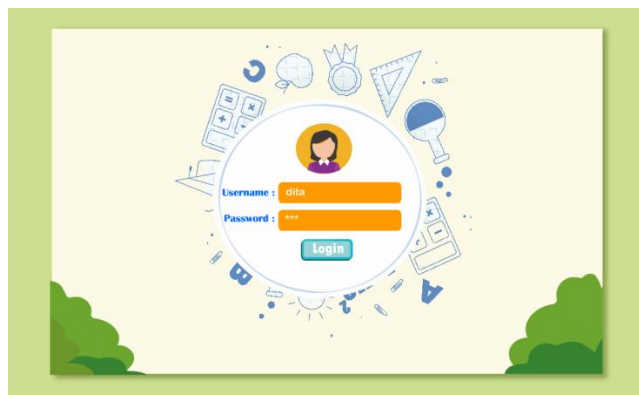
Pada bagian ini Sequence Diagram merupakan penggambaran dari sistem secara detail urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai

tujuan dari Use Case. Operasi-operasi apa saja yang ada pada objek, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing, dan waktu aktif pada interaksi

4. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil media pembelajaran multimedia Tema 2 Sub Tema 3 berdasarkan tahap-tahap analisis dan perancangan yang dilakukan pada bab tiga, maka didapatkan hasil sebuah media pembelajaran multimedia Tema 2 Sub Tema 3 berikut ini adalah tampilan-tampilan dari media pembelajaran multimedia Tema 2 Sub Tema 3.

a. Tampilan *login*



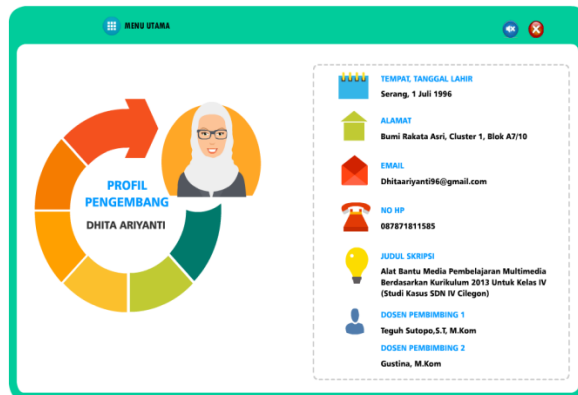
Gambar 18. Hasil Tampilan *Login*

b. Tampilan Utama Media Pembelajaran Multimedia



Gambar 19. Hasil Tampilan utama

c. Tampilan Profil Pengembang



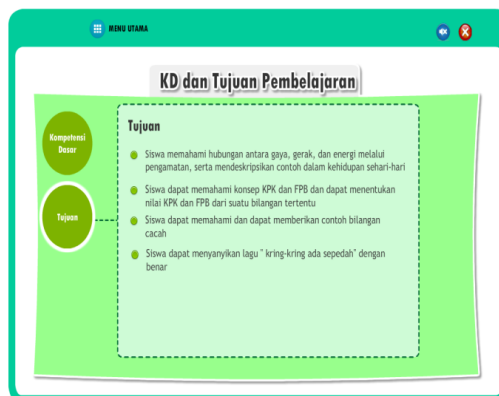
Gambar 20. Hasil Tampilan profil pengembang

d. Tampilan Kompetensi Dasar



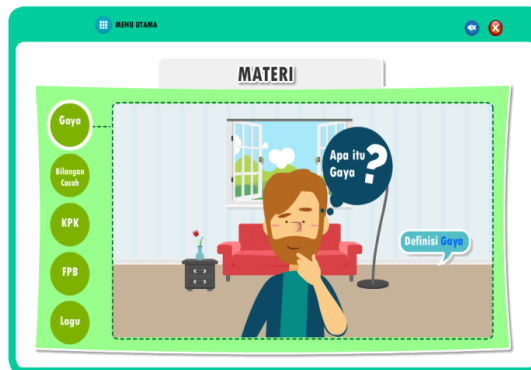
Gambar 21. Hasil Tampilan kompetensi dasar

e. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 22. Hasil Tampilan Tujuan Pembelajaran

f. Tampilan Materi



Gambar 23. Hasil Tampilan materi

g. Tampilan Materi Gaya



Gambar 24. Hasil Tampilan materi gaya

h. Tampilan Materi Gaya Gravitasi



Gambar 25. Hasil Tampilan materi gaya gravitasi

i. Tampilan Materi Gaya Tarik

**Gambar 26.** HasilTampilan materi gaya Tarik

j. Tampilan Materi Gaya Gesek

**Gambar 27.** Hasil Tampilan materi gaya gesek

k. Tampilan Materi Gaya Dorong

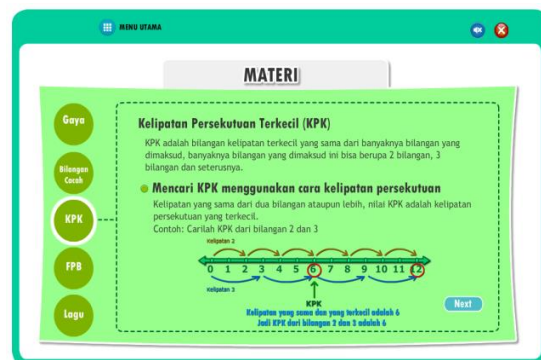
**Gambar 28.** Hasil Tampilan materi gaya dorong

1. Tampilan Materi Bilangan Cacah



Gambar 29. Hasil Tampilan materi bilangan cacah

m. Tampilan materi KPK



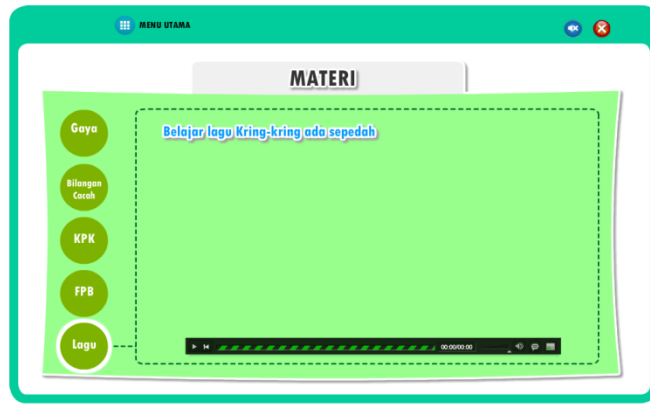
Gambar 30. Hasil Tampilan materi KPK

n. Tampilan Materi FPB



Gambar 31. Hasil Tampilan materi FPB

o. Tampilan Materi Lagu

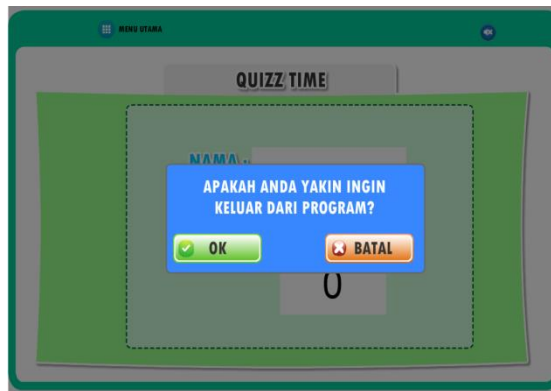
**Gambar 32.** Hasil Tampilan materi lagu

p. Tampilan Quiz

**Gambar 33.** HasilTampilan quiz

q. Tampilan Hasil Soal Latihan

**Gambar 34.** HasilTampilan hasil quiz

r. Tampilan *Close*

Gambar 35. Hasil Tampilan *close*

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi media pembelajaran dilakukan dengan membangun media pembelajaran Tema 2 Sub Tema 3 berbasis multimedia dimana didalamnya terdapat gambar, animasi dan audio agar kegiatan belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.
2. Aplikasi yang dibuat semudah mungkin membuah siswa mudah mengerti dan memudahkan guru unruk memberikan materi kepada siswa menggunakan aplikasi ini.
3. Hasil uji kotak hitam(*black box testing*) menunjukkan bahwa semua fungsi menu yang terdapat pada aplikasi telah berhasil sesuai fungsinya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. dan Asrori, Mohammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media*

Pembelajaran. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Fadlillah. 2014.*Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Rineka Cipta

Kustandi, Cecep. dan Sutjipto, Bambang. 2016. *Media Pembelajaran*. Edisi Kedua. Ghalia

Mauli, Pardomuan. 2014.*Buku Ajar SMP & SMA Kemendikbud Kurikulum 2013*. Medan

Munir. 2015.*Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta

Oktafianto dan Muslihudin M. 2016.*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta : Penerbit Andi

S.A Rosa dan Shalahuddin, M. 2016.*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA Bandung

Wiara, Giri. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas