

PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN INTERNET KELAS IX PADA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 MARGOYOSO PATI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Sucipto, Gesang Kristianto Nugroho

kecik_nirvana@yahoo.com

Abstract : Current knowledge and technology to develop so rapidly. Surely this will be very influential in many fields. One is the MTs. State 1 Margoyoso Starch. Currently teaching at the MTs. State 1 Margoyoso Pati limited facilities and infrastructure especially in ICT subjects. Obviously with such limitations, sometimes still cause problems. Most of the problems that arise in terms of understanding the material presented and the limitations of internet access. So, with such material to assist delivery of messages is necessary to a media learning materials ICT Introduction to the Internet and is expected to address existing problems. The method used in this study is the observation, interviews, and questionnaires. Of this research is expected to provide facilities in the implementation of teaching and learning activities especially in ICT subjects, and can reduce the errors that exist.

Abstrak : Saat ini pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Tentunya hal ini akan sangat berpengaruh di berbagai bidang. Salah satunya adalah MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati. Saat ini pembelajaran di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati masih terbatas sarana dan prasarana khususnya pada mata pelajaran TIK. Tentunya dengan keterbatasan tersebut, terkadang masih menimbulkan berbagai permasalahan. Sebagian besar permasalahan yang timbul dalam hal pemahaman materi yang disampaikan dan keterbatasan akses internet. Maka, dengan demikian untuk membantu penyampaian pesan materi ini diperlukan adanya media pembelajaran TIK materi Pengenalan Internet dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Dari penelitian ini diharapkan agar memberikan kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran TIK khususnya, serta bisa mengurangi kesalahan yang ada.

Kata Kunci/Key word : Media Pembelajaran, Pengenalan Internet

1.a Latar Belakang

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang lebih awal muncul. Kalau dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya: gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (instruction), produksi, dan evaluasi (Dr.HM. Musfiqon, M.Pd, 2012).

Dengan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran (Cepi Riyana, M.pd dan Drs. Rudi Susilana, M.Si).

Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dan pengalaman yang cukup serta memadai tentang kebutuhan materi pelajaran, sehingga siswa dapat menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua sekolah dilengkapi sarana dan prasarana yang memadai. Seperti halnya di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati yang mengalami Keterbatasan sarana pendukung akses internet, kurangnya komputer di ruang laborat, dan jam pelajaran TIK yang masih kurang sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan mempraktekan Materi TIK tentang pengenalan internet .

1.b Rumusan Masalah

1. Pembelajaran siswa yang kurang maksimal dan membosankan
2. Kesulitan siswa dalam mempraktekan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya materi Internet.
3. Terbatasnya komputer praktek dan belum ada media pembelajaran TIK di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati.

1.c. Batasan Masalah

1. Materi media pembelajaran yang dibahas adalah tentang pengenalan internet kelas IX di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati.
2. Dalam pembuatan Media Pembelajaran menggunakan software Adobe Director, dan program pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan Adobe Director.

1.d. Tujuan

Dalam penelitian ini, tujuan penulis adalah:

1. Mengetahui prosedur pembangunan media pembelajaran dan mengasalkan media interaktif materi tentang pengenalan internet kelas IX MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati.
2. Mengetahui Respon siswa terhadap media pembelajaran kelas IX tentang pengenalan internet.

1.e. Manfaat Penelitian

1. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik dengan menerapkan teori belajar di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati.
2. proses pembelajaran tentang materi pengenalan internet dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
3. Membantu proses pembelajaran bagi siswa kelas IX untuk mendapatkan hasil yang optimal.

2.a. Dasar Teori

- a. Pengertian Internet. Internet adalah sebuah jaringan global dari jaringan komputer yang menghubungkan sumber daya-sumber daya bisnis, pemerintah, dan institusi pendidikan menggunakan protocol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). (M. Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, 2005).
- b. Pengertian Pembangunan. Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia pembangunan berarti proses, cara, perbuatan membangun.
- c. Pengertian Media Pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa lebih utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang

digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Dr.HM. Musfiqon, M.Pd, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, 2012).

Pembelajaran juga diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut yaitu multimedia dan pembelajaran kita gabungkan maka dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. (Dr.HM. Musfiqon, M.Pd, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, 2012).

1. Pengertian Multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (M. Suyanto, 2005).
2. Adobe Director
Macromedia/Adobe Director adalah software multimedia yang mampu merangkai gambar, teks, video CD, DVD, animasi, flash, sound (mp3, wav, midi), web HTML, objek 3D ditambah, programming Lingo. Director efektif dan efisien untuk pembuatan CD-Interaktif profile, presentasi, edukasi, simulasi, virtual reality, game dan lain-lain. (Hendi Hendratman, 2005).

2.b. Tinjauan Pustaka

Menurut Tri Anasari (2011, hal. 40), berdasarkan pada implementasi dan perumusan masalah, pembuatan media pembelajaran TIK tentang materi blog di SMK Negeri 1 Gondang Sragen dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu

dengan media pembelajaran, maka pembelajaran pembuatan blog menjadi lebih mudah dipelajari oleh siswa dan Media pembelajaran berupa CD dan dilaksanakan dengan memainkan CD. (Jurnal Speed Agustus 2011). Speed – Edisi CDROM – Agustus 2011

Menurut Wawan Saputra (2012, hal 8), Dari pengujian perangkat lunak yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu Media Pembelajaran Interaktif untuk mempelajari Organisasi Komputer dapat membantu user dalam pembelajaran yang mandiri. Selain itu, tampilan yang menarik dan fasilitas suara yang ada membuat user lebih tertarik untuk belajar. Program aplikasi yang penulis buat ini dapat dipergunakan untuk pembelajaran materi matakuliah Organisasi Komputer. (Jurnal Speed Februari 2012). Speed – Edisi Web 12 – Februari 2012

Suyatno (2012, hal 47), Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat mengambil kesimpulan dari Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4 SMK Negeri 1 Karanganyar Kelas XI Semester 4 yaitu Proses pembelajaran Coreldraw X4 pada SMK Negeri 1 Karanganyar dari tatap muka biasa telah dilengkapi dengan media pembelajaran Coreldraw X4 khususnya kela XI semester 4. Media pembelajaran Coreldraw X4 SMK Negeri 1 Karanganyar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Coreldraw X4 3. Siswa mempunyai pendamping belajar Coreldraw X4. (Jurnal Speed Februari 2012). Speed – Edisi Web 12 – Februari 2012

3. Analisis dan Perancangan Sistem

3.a Analisis Masalah

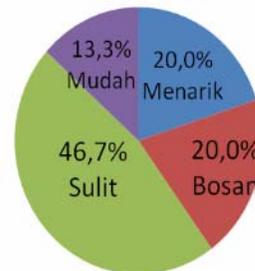
Permasalahan yang ada di MTs.Negeri 1 Margoyoso Pati adalah sulitnya siswa dalam memahami dan mempraktikkan mata pelajaran TIK terutama materi internet. Hal ini dikarenakan keterbatasan akses internet dan peralatan praktik dan ruang lab komputer kurang maksimal.



Gambar 3.1 Ruang Lab Komputer
Sumber : observasi

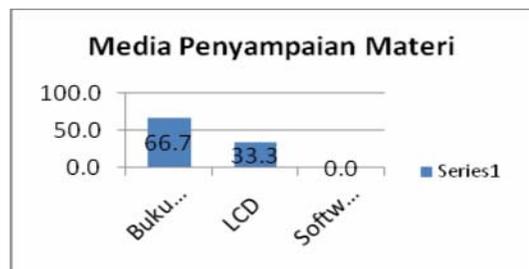
Dari angket siswa diperoleh data bahwa pembelajaran materi internet terasa menarik bagi 20% anak, 20% anak merasa bosan, 46,7% anak merasa kesulitan dan 13,3% merasa mudah. Siswa yang masih kesulitan menerima materi internet karena keterbatasan akses internet ketika praktik di laboratorium. (kuesioner dan wawancara)

Pendapat Siswa Tentang Pelajaran TIK



Gambar 3.2 Grafik Presentase Pembelajaran TIK
Sumber : Kuesioner

Saat ini belum ada software media pembelajaran yang khusus TIK. Hal ini terlihat dari presentase penyampaian guru pada waktu pembelajaran TIK yaitu 66,7% menggunakan buku teks pelajaran dan 33,3% menggunakan LCD Proyektor untuk memeragakan. (kuesioner, wawancara dan dokumentasi).



Gambar 3.3 Grafik Presentase Penyampaian Pembelajaran
Sumber : kuesioner

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan penyampaian materi TIK adalah pembangunan software media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu dapat digunakan oleh siswa di manapun berada ada komputer baik di warnet rumah teman siswa tersebut dan lain-lain.

3.b Perancangan Aplikasi

Setelah penulis melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehubungan dengan bahan yang hendak diteliti. Selanjutnya penulis melakukan

analisis terhadap informasi yang didapat kemudian membuat rancangan sistem yang sesuai dengan kondisi di MTs. Negeri 1 Margoyoso Pati. Dalam perancangan media pembelajaran harus melalui beberapa tahapan antara lain yaitu merancang grafik untuk desain background, backsound, animasi pembuka, tombol, video media pembelajaran, dan animasi penutup.

3.c. Tampilan Program

Aplikasi yang sudah jadi dibuat dengan menggunakan program yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu dengan membuat file *.exe pada Macromedia Director Mx yang bisa dijalankan pada komputer lain. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran materi internet yang telah selesai dibuat.



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Intro

Pada halaman intro terdapat 2 tombol yaitu menu utama dan exit.



Gambar 3.6
Tampilan Halaman Menu Utama

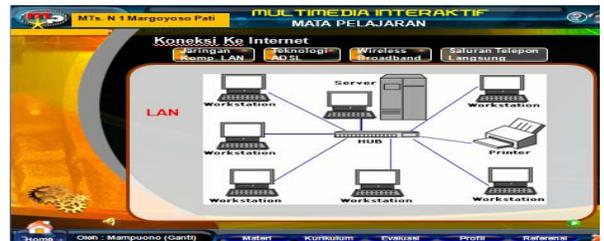
Pada halaman menu utama terdapat 5 tombol menu dan tombol exit.



Gambar 3.7

Tampilan Halaman Menu Pengenalan Internet.

Pada halaman menu pengenalan internet terdapat 4 tombol submenu dari menu pengenalan internet dan 1 tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.8

Tampilan Halaman Penjelasan Materi Sub Menu Koneksi Ke Internet

Pada halaman salah satu sub menu yaitu materi koneksi ke internet terdapat 4 tombol judul Materi yang akan dijelaskan dan 1 tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.9

Tampilan Halaman Soal Evaluasi

Pada halaman menu soal evaluasi tersebut terdiri dari 10 soal, bagi yang gagal mengerjakan soal bisa dilakukan remedy soal atau mengerjakan ulang.



Gambar 3.10. Tampilan Halaman Keluar

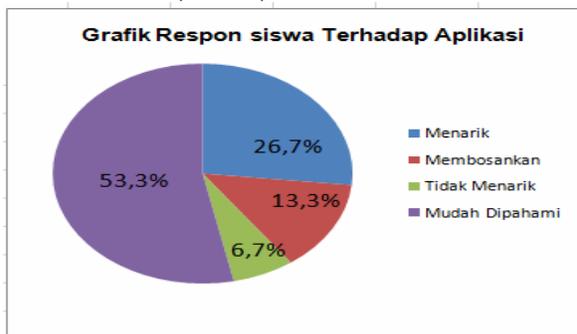
4. Implementasi Sistem dan Hasil

Hasil Data Presentase

Tabel 1. Hasil Data Presentase Respon Siswa Terhadap Aplikasi

NO	L/P	NAMA SISWA	Respon Siswa Terhadap Hasil Software Media Pembelajaran			
			Menarik	Membosankan	Tidak Menarik	Mudah dipahami
1	L	Aang Aqifatul Niam				1
2	L	Abdul Qodir Saputra		1		1
3	L	Imam Wijaya	1			1
4	P	Karyo				1
5	P	Nurwoto				1
6	L	Rina Ristiani				
7	L	Rudi Prasetyo				
8	L	Siti Pertiwi				1
9	L	Tri Murniyawati		1		1
10	L	Bagus Setiawan				
11	P	Budi Susanto	1			1
12	P	Jaya Abdul Muith				
13	P	Khairul Umam				
14	P	Krisna Kusuma Wati	1			
15	L	M. Kusairi	1		1	
			4	2	1	8
			26,7	13,3	6,7	53,3

Dari tabel tersebut menjelaskan bahwa dari 15 responden atau siswa menunjukkan 53,3% siswa mudah dipahami, 26,7% menarik, 13,3% membosankan, dan 6,7% siswa tidak menarik.



Gambar 4.2

Grafik Respon Siswa Terhadap Software
Sumber : Observasi

Dari diagram di atas menunjukkan bahwa 26,7% siswa tertarik, 53,3% mudah dipahami, 13,3% membosankan, dan 6,7% siswa tidak tertarik.

Kesimpulan

1. Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar.
2. Hasil Pengisian kuesioner dari 15 responden mengenai kualitas tampilan materi, penyajian materi, interaksi program dan aspek desain rata-rata presentasi lebih dari 50% dari seluruh aspek yang ada pada tampilan aplikasi ini sudah baik dan mudah dipahami.

Saran

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih belum sempurna dari segi desain maupun keinteraktifan, oleh karena itu hendaknya petunjuk aplikasi untuk pengguna hendaknya dikembangkan lagi sehingga pemahaman terhadap materi akan jauh lebih baik lagi.

Pustaka

- [1] **Suyatno, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Ernawati, Bambang Eka Purnama**, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [3] Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- [4] Cepi Riyana, M.Pd dan Drs. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung, 2008.
- [5] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke 3 Balai Pustaka, 2002.
- [6] Hendratman, Hendi, *THE Magic of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2005.
- [7] Musfiqon, HM, M.pd, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, PT. Prestasi Pustaka Raya, Jakarta, 2012.
- [8] M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2005.
- [9] Pandia, Henry, ST.,MT, *Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk SMP Kelas IX*, Erlangga, Jakarta, 2007.