

Online : ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/DS/issue/ ISSN : 1978-5569

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKS IKLAN DAN POSTER DI SMPN 1 KOTA MAGELANG BERBASIS ANDROID

Siswanto¹⁾, Sugeng Wahyudiono²⁾, Wahyu Priyoatmoko³⁾

¹⁾“Teknik Informatika” STMIK BINA PATRIA

²⁾ “Manajemen Informatika” STMIK BINA PATRIA

³⁾“Teknik Informatika” STMIK BINA PATRIA

Email : siswanto.bokka24@gmail.com¹⁾, farosgisaka@gmail.com²⁾,
wepe817@stmikbinapatria.ac.id³⁾

Abstract

The purpose of this research is to be able to design and build Learning Media for Indonesian Language Advertising Texts and Posters using Adobe Flash at SMPN 1 Magelang City which is able to assist students in learning advertising text materials and posters. The research methodology used is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method with research stages including: concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. The method of collecting data in making this learning media uses the method of observation, interviews, and literature study. The design used in this research is UML modeling (Unified Modeling Language). A system designer must follow the existing rules when he uses UML modeling. System testing in this study uses black-box testing. It can be concluded that the result of this research is that an application that is easy to understand is produced in the delivery of Indonesian language learning materials for Class VIII Advertising Texts and Posters at SMPN 1 Magelang City.

Keywords : Learning Media, Animation, Advertising Text, Posters, Adobe Flash.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat merancang dan membangun Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Iklan dan Poster menggunakan Adobe Flash di SMPN 1 Kota Magelang yang mampu membantu siswa dalam mempelajari materi teks iklan dan Poster. Metodologi penelitian yang digunakan ini adalah menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan tahap penelitian yang meliputi: *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Metode pengumpulan data dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah pemodelan UML (Unified Modeling Language). Seorang perancang sistem harus mengikuti aturan-aturan yang ada ketika dia menggunakan pemodelan UML. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan *black-box testing*. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah dihasilkan sebuah aplikasi yang mudah untuk dipahami dalam penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Iklan dan Poster Kelas VIII di SMPN 1 Kota Magelang.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Teks Iklan, Poster, Adobe Flash.

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Maret 2020 di SMPN 1 Kota Magelang. SMP 1 tersebut memiliki banyak siswa, meskipun lahan dari sekolah tidak begitu luas, Pada tahun 2017-2018 data jumlah siswa sebanyak 680 siswa, selanjutnya pada tahun 2018-2019 mengalami

peningkatan menjadi 710 siswa dan pada tahun 2019-2020 mengalami peningkatan lagi dengan jumlah keseluruhan menjadi 727 siswa.

Pada kenyataannya, saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 24 Maret 2020 di kelas VIII SMPN 1 Kota Magelang. Pemanfaatan sarana pembelajarannya belum begitu optimal, karena masih menggunakan *textbook* yang ditandai dengan ceramah atau menjelaskan materi terhadap siswa berdasarkan buku paket atau LKS, maka dari itu murid akan cepat bosan dikarenakan penyampaian materi yang begitu saja, salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan dan Poster, terlihat jika siswa kurang memahami terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut tampak ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan, beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan kurang responsive. Ketika peneliti melakukan observasi, guru menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat menerima pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat, dan kurang menarik dalam belajar, cepat mengantuk dikarenakan guru terus menerangkan secara lisan, sulit untuk memahami materi yang disampaikan dikarenakan menggunakan *textbook*. Mereka terlihat meletakkan kepala diatas meja, beberapa anak mengerjakan hal lain yang tidak diminta oleh guru. Sehingga dibutuhkan alat bantu materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Teks Iklan dan Poster berbasis multimedia yang dapat membantu meningkatkan daya ingatan dan menambah minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang di atas, maka penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran interaktif di SMPN 1 Kota Magelang. Media pembelajaran interaktif yang diciptakan juga dapat mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Semua itu disajikan dalam skripsi yang berjudul tentang “Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Iklan dan Poster Menggunakan *Adobe Flash* di SMPN 1 Kota Magelang”.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang dan Membangun media pembelajaran Bahasa Indonesia Teks iklan dan poster berbasis android untuk kelas VIII SMP N 1 Kota Magelang ?”.

c. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :“Dapat Merancang dan Membangun media pembelajaran Teks iklan dan poster berbasis android untuk siswa-siswi kelas VIII di SMPN 1 Kota Magelang”.

2. Kajian Literatur

a. Landasan Teori

1). Definisi Media

Media erat kaitannya dengan pembelajaran kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran media diartikan dengan alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016:2).

2). Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Waskito, 2014 : 60) .

3). Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2015 : 7) . Sementara itu, Kustandi (2013:16) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan sebagai instrument pembelajaran dan dapat mempermudah penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Tinjauan Pustaka

- 1). Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto, Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta, 2018 dengan judul “Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka”. Penerapan multimedia dalam hal pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar, diusahakan diterapkan secara optimal sehingga dapat menumbuhkan kreativitas, motivasi, dan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang akan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tentang pengenalan abjad dan angka. Metode penelitian menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui 6 (enam) tahapan yakni Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Penelitian ini menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini juga membantu para guru dalam proses mengajar peserta didiknya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengenalan abjad dan angka dan dilengkapi dengan game dan quis untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik.
- 2). Penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyannur, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.” Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Adobe Flash pada standar kompetensi menguasai cara menggambar kunci untuk animasi dengan kompetensi dasar menjelaskan syarat animasi, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Adobe Flash pada standar kompetensi menguasai cara menggambar kunci untuk animasi dengan kompetensi dasar menjelaskan syarat animasi. Metode

penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) serta model yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan melalui 6 tahapan. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dari responden sebagai data tambahan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan subyek penelitian siswa kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi melalui tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi, (2) kelayakan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berdasarkan ahli media masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,41 dan persentase kualitas media 88,09%. Berdasarkan ahli materi masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,21 dengan persentase kualitas media 84,5%. Berdasarkan uji coba siswa/responden, media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 3,78 dengan persentase kualitas media 76,5%. Jadi berdasarkan ahli media, materi, dan responden maka media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

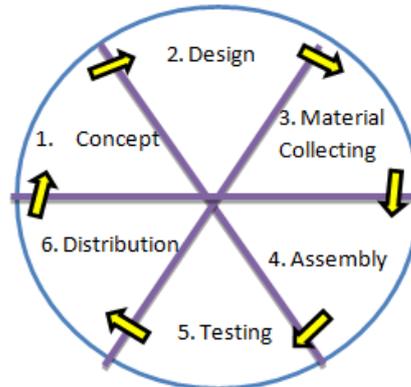
- 3). Penelitian yang dilakukan oleh Anjaya, Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Neumatik dan Hidrolik berbasis Adobe Flash CS3 Profesional.” Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran pneumatic dan hidrolik berbasis Adobe Flash CS3 Profesional dan mengetahui kelayakan media pembelajaran pneumatic dan hidrolik berbasis Adobe Flash CS3 yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research and development). Hasil penelitian pengujian media pembelajaran ini dilakukan dalam dua tahap yaitu pengujian ahli dan pengujian user atau pengguna. Pada pengujian ahli, program diuji oleh pengembang program tentang kualitas teknis serta keberfungsian tombol-tombol navigasi, selain oleh pengembang pada pengujian ini juga dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada pengujian user produk diuji oleh dosen dan mahasiswa yang akan menggunakan produk media pembelajaran.
- 4). Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanto, Rizal, & Pertiwi, Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, 2016, dengan judul “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android.” Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi tahap konsep, tahap desain, tahap pengumpulan materi, tahap pembuatan, tahap pengujian dan tahap distribusi. Aplikasi ini dibuat menggunakan Unity 3D, serta Vuforia sebagai Software Development Kit (SDK). Aplikasi berjalan pada perangkat bergerak dengan sistem operasi Android. Pada tahap pengujian dilakukan pengujian dengan metode Black Box yang meliputi pengujian fungsi, pengujian intensitas cahaya, sudut dan jarak antara kamera dengan penanda. Berdasarkan hasil

pengujian terhadap yang telah dibangun, seluruh fungsi menu dan antarmuka dapat berfungsi dengan baik. Deteksi penanda oleh kamera mendapatkan hasil yang berbeda-beda. Proses deteksi pada sudut 90 tidak baik karena proses pembacaan tidak dapat ditangkap oleh sistem. Selain itu, jarak yang baik untuk sistem mengidentifikasi yaitu lebih dari 10 cm.

- 5). Penelitian yang dilakukan oleh Riyantika, Rizal, & Teguh, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Diponegoro, 2015, dengan judul “Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar”. Aplikasi multimedia pembelajaran pendamping tersebut dibuat menggunakan Unity Engine 5.0, dan Adobe Illustrator. Metode pengembangan multimedia yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Untuk metode pengujian aplikasi menggunakan metode Black Box Testing dan Beta Testing yang berupa kuesioner.

3. Metode Penelitian

- a. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah rekayasa perangkat lunak dan model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Perangkat lunak yang digunakan dengan metode Luther (1994) memiliki 6 tahapan:

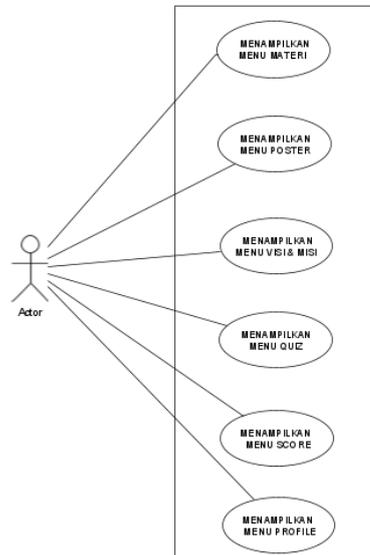


Sumber : Binanto (2010)

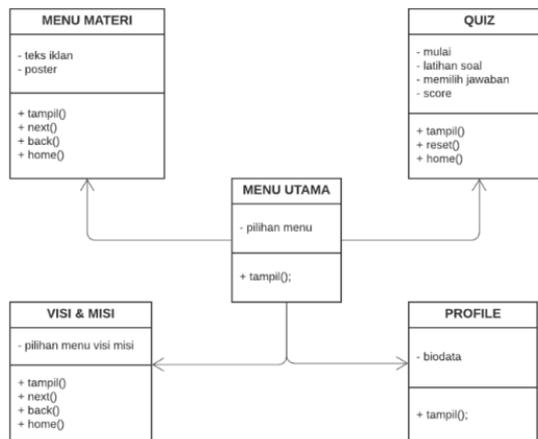
- b. Metode Pengumpulan Data
 - 1). Observasi
 - 2). *Interview*
 - 3). Studi Kepustakaan
 - 4). Kuisisioner
- c. Subjek dan Objek Penelitian
Subjek dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Teks Iklan dan Poster berbasis android di SMPN 1 Kota Magelang menggunakan *software* Adobe Flash CS5.

4. Hasil dan Pembahasan

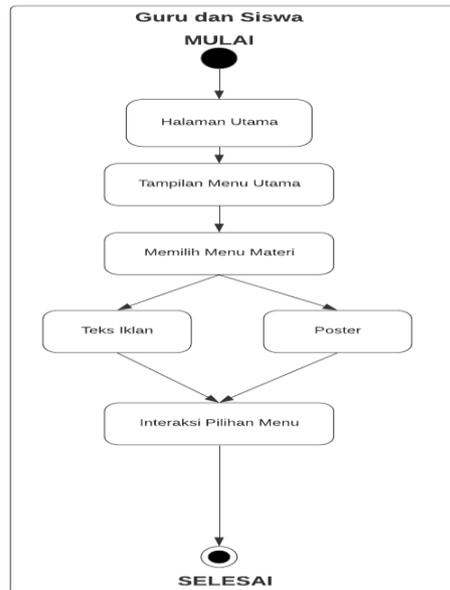
a. Perancangan Sistem



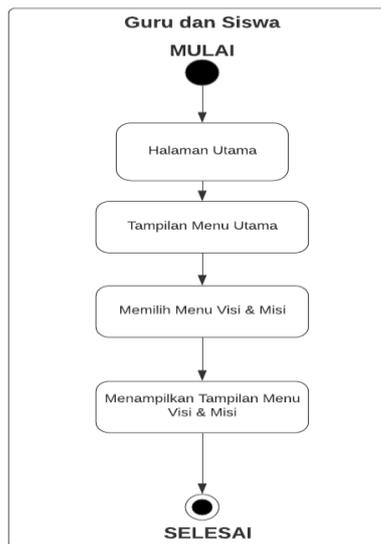
Gambar 2. Use Case Diagram



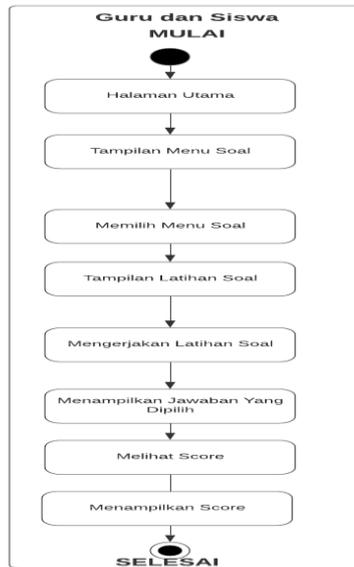
Gambar 3. Class Diagram



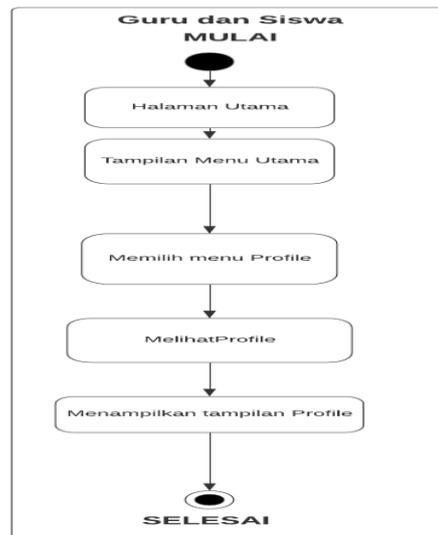
Gambar 4. Activity Diagram Pilihan Menu Materi



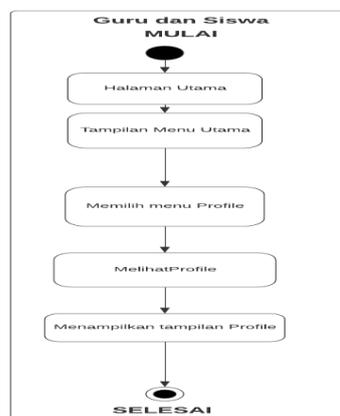
Gambar 6. Activity Diagram Menu Visi & Misi



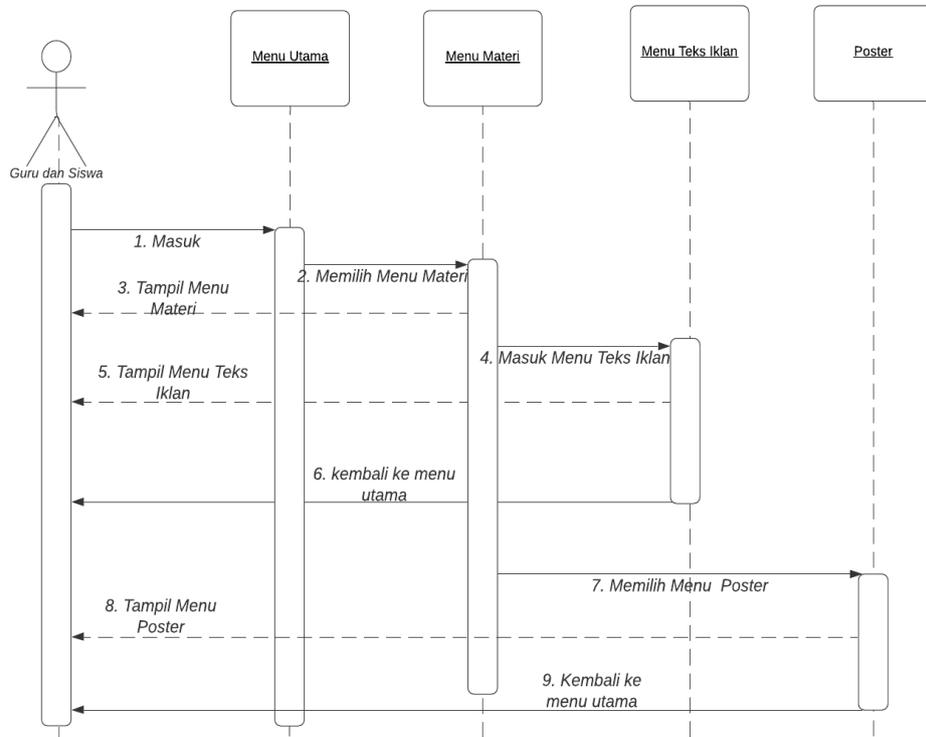
Gambar 7. Activity Diagram Tampil Soal



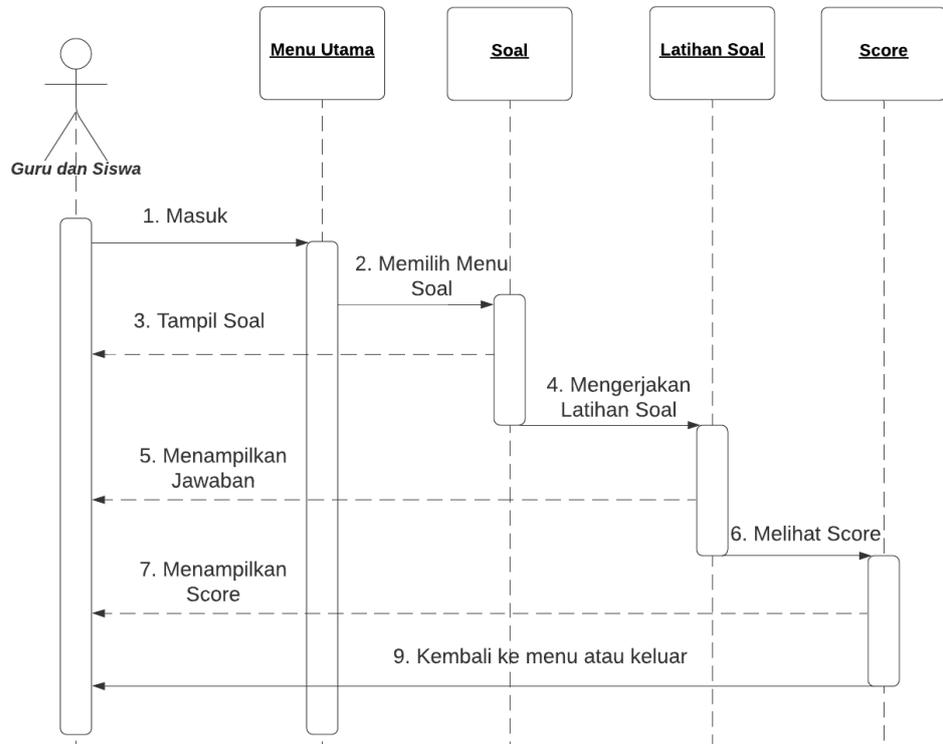
Gambar 7. Activity Diagram Tampil Profile



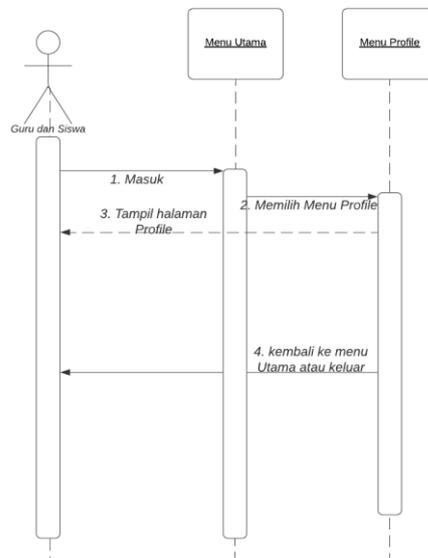
Gambar 8. Activity Diagram Tampil Profile



Gambar 9. Sequence Diagram Tampil Pilihan Materi Menu

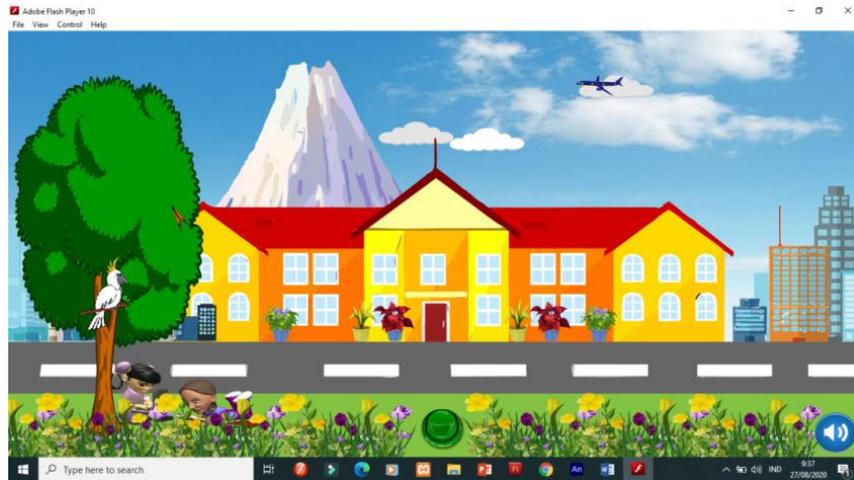


Gambar 10. Sequence Diagram Tampil Soal



Gambar 10. Sequence Diagram Tampil Profil

b. Implementasi



Gambar 11. Tampilan *Frame* Pembuka



Gambar 12. Tampilan *Frame* Menu Utama



Gambar 12. Tampilan *Frame* Misi & Visi



Gambar 13. Tampilan *Frame* Teks Iklan



Gambar 14. Tampilan *Frame* Poster



Gambar 15. Tampilan *quiz*



Gambar 16. Tampilan Profile

5. Kesimpulan

a. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan penyajian data pada bab sebelumnya yang penulis teliti tentang “Media pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Iklan dan Poster berbasis Android Menggunakan Adobe Flash di SMPN 1 Kota Magelang, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penulis telah berhasil membuat sebuah aplikasi “Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Iklan dan Poster Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash di SMPN 1 Kota Magelang dengan model pengembangan MDLC (*Multimedia development Life Cycle*) dengan jenis *frame animation*, sehingga dapat dihasilkan sebuah aplikasi yang berdampak positif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

b. Rekomendasi

1. Hasil dari media pembelajaran dilakukan di SMPN 1 Kota Magelang.
2. Harus disediakan perangkat yang memadai contohnya *Smartphone*, aplikasi *Adobe Flash* untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Teks Iklan dan poster.
3. Terlebih dahulu dilakukan sebuah pengenalan kepada *user* atau pengguna agar dapat mengoperasikan atau menjalankan aplikasi dengan lancar.
4. Sebaiknya dalam menyampaikan soal menggunakan metode permainan agar lebih menarik dan interaktif.

Daftar Pustaka

- Anjaya. (2013). Pengembangan media pembelajaran pneumatik dan hidrolik berbasis adobe flash CS3 profesional. *Skripsi* diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Fakhriyannur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Skripsi* diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hardiyanto, Isnanto, R. & Pertiwi, W. I. (2016). Pembuatan aplikasi augmented reality siklus hidrologi sebagai media pembelajaran berbasis android. *Skripsi* diterbitkan. Universitas Diponegoro.
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Riyantika, D. A., Rizal, R. I., & Teguh, M. K. (2015). Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi budaya di Indonesia menggunakan unity engine untuk sekolah dasar. *Skripsi*. diterbitkan. Universitas Diponegoro.
- Sadiman, A. (2015). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan multimedia development life cycle pada aplikasi pengenalan abjad dan angka. *Skripsi* diterbitkan. AMIK BSI Jakarta.
- Waskito, D. (2014). Media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*.
- Wati, E.R. (2016) . *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.