

Media Pembelajaran Mengenal Komputer Sekolah Menengah Pertama kelas 1

Amin Zarkasyi, Gesang Kristianto Nugroho

amienz_jingga@yahoo.com

Fakultas Teknologi Informatika UNIVERSITAS SURAKARTA

ABSTRACT: Computer technology is familiar among masyarakat. Komputer not only be used by adults only, but students attending Junior High School was worthy to be introduced to computer technology. The education of children at an early age is necessary because at this stage of the teaching system will affect behavior and thought patterns of children. Keingintahuan taste kids will arise if he finds something new and there is a tendency to try it, that's when a child needs proper guidance. Reading is an absolute must for a child who sits dibangku Junior High School, which is familiar with computers and devices. To learn about computers is the foundation that must be understood for children in junior high school education. This research aims to produce interactive modules familiar with computers. So as to provide more benefits to many parties. Among others for education can provide additional references a new method of learning to know Computers, the author designed and containers using the software Adobe Flash CS 3. The study will use a method of analysis and design, interface design and software design of interactive media. The result is expected to improve the quality of learners Junior High School, which in turn pushed the world towards a more advanced education.

Keywords: *Media Interactive learning*

ABSTRAKSI: Teknologi komputer merupakan hal yang tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Komputer tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama pun layak untuk diperkenalkan pada teknologi komputer. Pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berfikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan ada kecenderungan ingin mencoba hal tersebut, pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat. Membaca adalah suatu hal yang mutlak bagi seorang anak yang duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama, yaitu mengenal komputer dan perangkatnya. Untuk belajar mengenal komputer adalah dasar yang wajib dipahami bagi anak pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul interaktif mengenal komputer. Sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih kepada banyak pihak. Antara lain bagi dunia pendidikan dapat memberikan tambahan referensi metode baru pembelajaran mengenal Komputer, penulis rancang dan kemas menggunakan perangkat lunak aplikasi Adobe Flash CS 3. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis dan perancangan, desain antar muka dan perancangan perangkat lunak media interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang pada akhirnya mendorong dunia pendidikan kearah yang lebih maju.

Kata kunci : *Media Pembelajaran interaktif*

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dibidang pendidikan saat ini berkembang dengan sangat pesat. Dalam perkembangannya teknologi juga berkembang dalam dunia pendidikan. Perhatian pemerintah Republik Indonesia terhadap dunia pendidikan di negeri ini begitu besar, anggaran pendidikan yang dialokasikan setiap tahunnya selalu besar. Pembangunan unit gedung sekolah baru, pengangkatan guru baru, pelatihan guru, pemberian bantuan sarana dan prasarana. Tidak lain segala usaha ini dalam rangka untuk

meningkatkan mutu pendidikan dan penyelenggaraannya sebagaimana diamanatkan oleh Undang – Undang Dasar 1945.

Berdasarkan pengamatan penelitian di SMP Negeri 3 Bantarsari, bahwa pada saat penyampaian materi pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi beberapa siswa kurang begitu tertarik dan mengalami kebosanan, karena materi yang disampaikan oleh guru bersifat monoton dan tidak bervariasi. Selain itu media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dalam penggunaan teknologi.

Dari permasalahan yang ada pada SMP Negeri 3 Bantarsari maka diperlukan solusi yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Tenologi Informasi dan Komunikasi

Dari pembuatan media pembelajaran mengenal komputer berbasis multimedia bisa digunakan sebagai media untuk penyampaian materi secara maksimal. Untuk menarik dan memudahkan siswa dan Guru, maka Media Pembelajaran mengenal Komputer perlu menggunakan media yang bersifat kongkrit dengan audio dan visual. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Komputer Berbasis Komputer Multimedia" .

1.2. RUMUSAN MASALAH

Belum adanya media interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran tentang perakitan komputer berbasis multimedia dalam kegiatan belajar mengajar di SMP NEGERI 3 BANTARSARI.

1.3. BATASAN MASALAH

1. Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Komputer Berbasis Komputer Multimedia
2. Objek penelitian di SMP NEGERI 3 BANTARSARI untuk mata pelajaran teknologi komputer dan pengolahan informasi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran Mengenal Komputer Berbasis Komputer Multimedia.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

- a. Dapat menciptakan metode belajar yang lebih interaktif dan menarik serta sebagai acuan untuk dapat meningkatkan kemampuan
- b. Sebagai tambahan baru untuk metode belajar mengajar pada sekolah dan dapat menambah khasanah pembelajaran pada dunia pendidikan.

2.1 Gambaran Umum

2.1.1 Sejarah Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Bantarsari

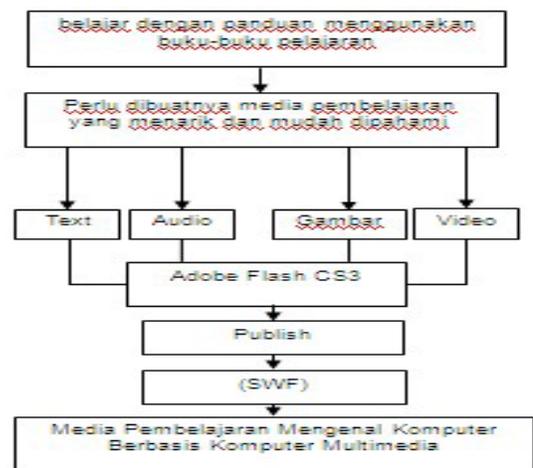
Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Bantarsari Kab. Cilacap merupakan sekolah yang masih

baru. Resmi berdiri pada Tahun 2009 yang beralamat di Jln. Igir Gadung, Begajah, Kab. Cilacap, Jawa Tengah. Pada awal Pada waktu pertama kali dibuka yaitu dalam penerimaan siswa baru tahun pelajaran dengan jumlah hanya lokal 4 kelas dan jumlah siswa 150 siswa.

Letaknya yang sangat strategis yaitu di dekat jalan raya yang mudah di jangkau dengan kendaraan umum, sehingga setiap tahun di lakukan pembangunan untuk menambah ruang kelas.

Pada saat ini SMP Negeri 3 Bantarsari terdiri dari kelas 7 berjumlah 4 Kelas dengan jumlah 150 siswa, Dan mempunyai perpustakaan sekolah, 1 Lab.IPA, Ketrampilan, Lab. Bahasa, Lab. Komputer dan Kantor Guru, Kopersi, Ruang Kesenian, masjid. (SMP Negeri 3 Bantarsari, 2011).

3.1. Kerangka Pemikiran



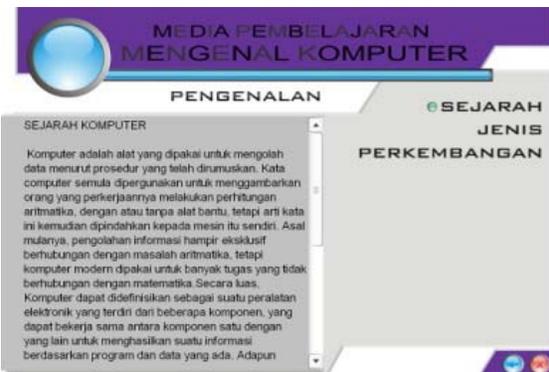
4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran



4.2 Tampilan Menu Utama



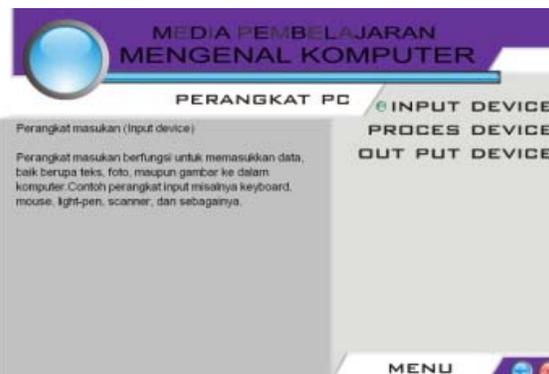
4.3 Tampilan Menu pengenalan



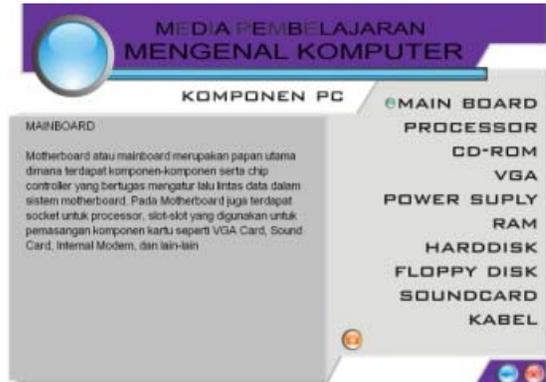
4.4 Tampilan Menu Istilah



4.5. Tampilan Menu Perangkat



4.6. Tampilan menu Komponen



4.7. Tampilan menu Video



5.1. Kesimpulan

1. Dengan menggunakan *sistem* media pembelajaran berbasis komputer multimedia, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, media yang dibangun dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran interaktif yang
3. berupa visualisasi gambar, audio, dan animasi (Multimedia)

DAFTAR PUSTAKA

[1] Dr Suyoto dan Sunardi Yang, 2005, *Multimedia dan Aplikasinya dengan Macromedia Director*. PT. Elex Media Komputido, Jakarta.

- [2] **Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana**, *Diktat Animation Multimedia*,
- [3] <http://www.geocities.com/IlmuKomputer/>, download 31 Juli 2011
- [4] **Fransiskus Hadi Prasetyo,SPd.**, 2007, *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*, Ardana Media, Yogyakarta.
- [5] **Jubilee Enterprise**, 2007, *Belajar Sendiri Adobe Pothoshop CS3*, Elek Media Komputindo, Jakarta.
- [6] **Jubilee Enterprise**, 2007, *Efek – efek pilihan Adobe Flash CS3*, Elek Media Komputindo, Jakarta.
- [7] **Jubilee Enterprise**, 2007, *63 Trik Adobe FAlash CS3*, Elek Media Komputindo, Jakarta.
- [8] **Prabowo**, 2003, *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Macromedia Director*, Elek Media Komputindo, Jakarta
- [9] **Sugeng Dwi Triswanto**, 2005, *Desain Grafis dengan CorelDRAW dan Photoshop*, Media Abadi, Yogyakarta.
- [10] **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**, *CD Pembelajaran Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika*, <http://p3m.amikom.ac.id/p3m/dasi/des06/06%20-%20STMIK%20AMIKOM%20Yogyakarta%20Makalah%20HANIF%20AL%20FATTA.pdf>
- [11] **Tim Wahana Komputer** 2008, *Dasar – dasar Multimedia bagi Pemula*, Jakarta
- [12] **Wandah Wibawanto**, 1994, *Media Pembelajaran interaktif dengan Macromedia Director*, Citra Aditya, Bandung.
- [13] **YANIS OKTRI PRANITA**, *Tutorial FlashMX Bagi Pemula*, <http://www.geocities.com/prasdikatamajr/>, download 20 Juli 2011