

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF OPERASI DASAR KOMPUTER PADA SMK N 1 BOYOLALI

Indri Ikasari, Tri Puspitasari  
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta  
d2k\_indri@yahoo.co.id

**ABSTRACT :** Learning Media and technology in the information age it is today is the demand and need. This facilitates and understanding of where the media and the material passing over from teacher to student. The media also serve as a substitute from or material in the from modules or animations that are available during the teaching process to better facilitate student's understanding of subject matter.

The purpose of this study, to produce interactive media. So that teaching and learning activities more effective and efficient, delivery of material to student can be delivered properly. In making interactive learning media SMK N 1 Boyolali using literature methods, observations, interviews, literature, analysis, design, implementation, testing.

Making interactive learning media is expected to benefit the SMK N 1 Boyolali on teaching and learning activities, especially teachers in the delivery of content and students can receive the material better.

**Key word :** *Interactive Learning Media*

**ABSTRAK :** Media Pembelajaran dalam era informasi dan teknologi seperti sekarang ini adalah tuntutan serta kebutuhan. Dimana media ini memudahkan pemahaman dan penyampaian materi dari guru kepada siswa. Media juga berfungsi sebagai pengganti wujud atau bahan dalam bentuk modul atau animasi yang tersedia selama proses pengajaran untuk lebih mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

Tujuan dari Penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif, supaya kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, penyampaian materi kepada siswa bisa tersampaikan dengan baik. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif SMK N 1 Boyolali menggunakan metode pustaka, observasi, wawancara, literatur, analisis, perancangan, implementasi, uji coba.

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan bermanfaat bagi SMK Negeri 1 Boyolali pada kegiatan belajar mengajar terutama guru dalam penyampaian materi dan siswa bisa menerima materi dengan lebih baik.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran Interatif*

### 1.1. Latar Belakang Masalah

SMK Negeri 1 Boyolali sekolah unggulan di Kabupaten Boyolali yang sangat menjaga kualitas peserta didik agar mampu bersaing di era global. Sebagai sekolah unggulan yang mencetak lulusan berkompeten maka dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung tidak bisa hanya dengan mengandalkan metode konvensional seperti yang berlangsung selama ini. Metode pembelajaran konvensional mempunyai banyak kelemahan diantaranya: Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan, sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis dan pendekatan tersebut mengansumsikan bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi. (Institute of Computer Technology (2006:10)).

Oleh karena perlu dibuat suatu media pembelajaran sebagai sarana dalam penyampaian materi kepada siswa agar siswa menjadi lebih aktif, semangat, tidak mudah jenuh dalam mengikuti pelajaran dan dapat

menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Berdasarkan masalah tersebut maka dalam tugas akhir ini penulis mengambil tema pembuatan media pembelajaran.

### 1.2. Rumusan Masalah

- Siswa mudah jenuh dan kurang aktif
- Cara mengajar guru masih konvensional
- Bagaimana membuat media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka perlu adanya batasan masalah yaitu media pembelajaran yang dibuat adalah pada materi Operasi Dasar Komputer untuk tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### 1.4. Tujuan

Tujuan pembuatan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Operasi Dasar Komputer pada SMK N 1 Boyolali..

#### 1.5. Manfaat

SMK Negeri 1 Boyolali dapat menggunakan media pembelajaran yang dibuat sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada siswa pada proses belajar mengajar sehingga membuat siswa lebih aktif, semangat, tidak mudah jenuh dalam mengikuti pelajaran, dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa.

#### 2.1. Pengertian Multimedia

Definisi kata multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Mulyanta & Marlon Leong, 2009).

Multimedia banyak digunakan dalam dunia hiburan. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media pelatihan dalam sistem e-learning. Chandra, (1996)

#### 2.2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997 : 2) "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi". Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995 : 136) adalah "media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran". Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu : "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar". (<http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>)

#### 2.3. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain,

seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

#### 2.4. Unsur-unsur multimedia

Unsur-unsur dari sistem multimedia dalam penjabarannya adalah sebagai berikut :

- a. Teks. Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu perkataan yang menerangkan suatu topik dan topik ini dikenal dengan informasi berteks.
- b. Citra atau image. Citra atau image juga mendukung pemahaman seseorang terhadap suatu informasi. Citra bersifat statis, jadi informasi yang akan disampaikan kepada pemirsa akan lebih mudah dipahami.
- c. Gerakan atau animasi. Animasi adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian.
- d. Suara. Suara dalam arti subjektif digunakan untuk melukiskan kesadaran seseorang bila ujung syaraf pendengarannya mendapat rangsangan. Dalam arti objektif digunakan sehubungan dengan timbulnya gelombang kompresi dalam udara yang dapat merangsang syaraf pendengaran.
- e. Video. Gerakan penuh dinamika seperti pada video dalam gerak lambat atau motion picture atau gerak cepat. Secara dasarnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Video merupakan sumber atau

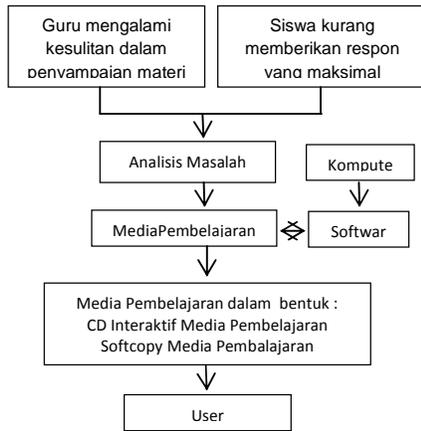
#### 3.1. ANALISIS

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Boyolali, maka dapat

disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan dengan metode konvensional masih belum memberikan hasil yang maksimal, karena dalam proses pembelajaran siswa cepat merasa jenuh dan bosan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang baru, dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan

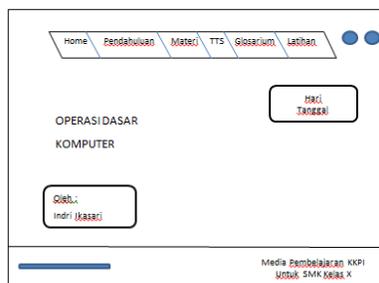
### 3.2. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 3.1 Kerangka Masalah

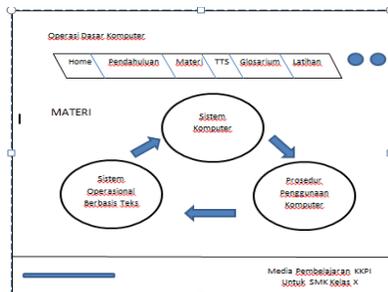
### 3.3. SISTEM YANG DIRANCANG

#### 1. Desain halaman pembuka



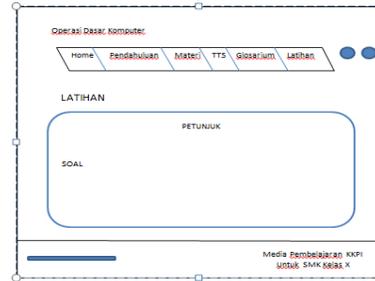
Gambar 3.2 Desain Halaman Pembuka

#### 2. Desain halaman materi



Gambar 3.3 Desain Halaman Muka

#### 3. Desain halaman test



Gambar 3.4 Desain Halaman test

### 4.1. Tampilan Hasil Pembuatan Media Pembelajaran

#### a. Halaman Judul



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Judul

#### b. Halaman Menu Materi



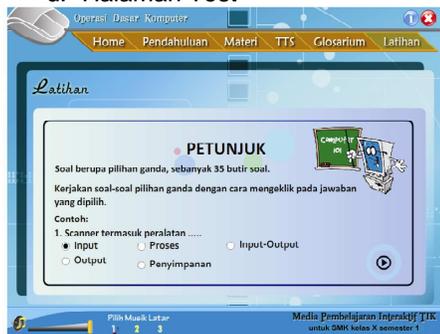
Gambar 3.6 Tampilan halaman menu materi

#### c. Halaman Materi



Gambar 3.7 Tampilan halaman materi

## d. Halaman Test



Gambar 3.8 Tampilan halaman test

## 4.2. Uji Coba Media Pembelajaran

Dalam pengujian media pembelajaran ini penulis melakukan jajak pendapat terhadap hasil akhir media pembelajaran dengan cara menyebarkan kuisioner responden yang berkaitan dengan dampak media pembelajan yang dibuat dalam proses belajar pada siswa Hasil kuisioner yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menurut anda, segi penyampaian materi KKPI pada media pembelajaran tersebut?
  - a. Sangat jelas
  - b. Cukup jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas

Hasil :

18 % menjawab sangat jelas  
65 % menjawab cukup jelas  
10 % menjawab kurang jelas  
7 % menjawab tidak jelas

2. Menurut anda, bila dilihat dari tampilan, bagaimana tampilan media pembelajaran KKPI ini?
  - a. Sangat bagus
  - b. Cukup bagus
  - c. Kurang bagus
  - d. Cukup bagus
  - e. Tidak bagus

Hasil :

25 % menjawab sangat bagus  
63 % menjawab cukup bagus  
8 % menjawab kurang bagus  
4 % menjawab tidak bagus

3. Menurut anda bila dilihat dari isinya, bagaimana isi media pembelajaran KKPI ini?
  - a. Sangat jelas
  - b. Cukup jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas

Hasil :

12 % menjawab sangat jelas  
60 % menjawab cukup jelas

18 % menjawab kurang jelas  
10 % menjawab tidak jelas

4. Menurut anda bila dilihat dari manfaatnya, apakah perlu ada media pembelajaran KKPI sebagai media tambahan dalam belajar?
  - a. Sangat perlu
  - b. Cukup perlu
  - c. Kurang perlu
  - d. Tidak perlu

Hasil :

30 % menjawab sangat perlu  
63 % menjawab cukup perlu  
4 % menjawab kurang perlu  
3 % menjawab tidak perlu

5. Menurut anda bila dilihat dari kemudahan dalam menjalankannya, apakah media pembelajaran KKPI tersebut mudah dalam menjalankannya?
  - a. Sangat mudah
  - b. Cukup mudah
  - c. Kurang mudah
  - d. Tidak mudah

Hasil :

35 % menjawab sangat mudah  
55 % menjawab cukup mudah  
10 % menjawab kurang mudah  
5 % menjawab tidak mudah

## 5.1. Kesimpulan

- a. Dengan adanya media pembelajaran ini guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- b. Siswa lebih aktif, semangat dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

## 5.2. Saran

Saran yang dapat disampaikan kepada SMK N 1 Boyolali adalah agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada semua materi pembelajaran yang diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Retno, Margono, Bambang Eka Purnama,** *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia,* Indonesian Jurnal on Computer Sscience - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Suyatno, Bambang Eka Purnama,** *Pembuatan Media Pembelajaran*

- Coreldraw X4*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Ernawati, Bambang Eka Purnama**, Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu**, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [5] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho**, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [6] **M. Suyanto**, *Multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003
- [7] **Mulyanta, Leong Marlon**. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Atmajaya. 2009
- [8] **Hendratman, Hendi**, *The Magic of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2008
- [9] **Wahana Komputer**, Mengolah image dengan adobe photoshop, Andi, Yogyakarta, 2008
- [10] Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No.1, April 2006.
- [11] eSpeed Web 13 – Volume 2 Nomor 2 – 2012 ISSN : 977 2088015
- [12] eSpeed Web 13 – Volume 2 Nomor 2 – 2012 ISSN : 977 2088015
- [13] **Wijaya Permana Yoga, Parsaoran , Rohendi, Dedi**, Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik, FPMIPA UPI. 2011.