

Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Pada Sekolah Dasar Negeri 01 Sukosari Kabupaten Karanganyar

Dyah Ayu Retno Palupi, Gesang Kristianto
Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Surakarta
Arimbi_tayank.que89@yahoo.com

Abstraksi – Seiring dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pendidikan adalah suatu keniscayaan. Penelitian tentang Intelligent Tutoring System (ITS), Computer Based Training (CBT), atau eLearning System adalah bukan barang baru, dan saat ini telah menuju ke implementasi riil dalam proses belajar mengajar. Di Sekolah Dasar Kabupaten Karanganyar proses belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional, termasuk dalam pelajaran Teknologi Informatika. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan suatu Media Pembelajaran Interaktif dengan memilih Sekolah Dasar Negeri 01 Sukosari Kabupaten Karanganyar sebagai objek penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Dengan konsep pembelajaran ini akan membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya.

Agar memperoleh Media Pembelajaran Interaktif yang baik, maka dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan Studi Literatur, Observasi, Wawancara, Analisis, Perancangan, Pembuatan, Uji coba, dan Implementasi. Hasil penelitian ini, dapat membuat proses belajar mengajar Mata Pelajaran Teknologi Informatika materi Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukosari Kabupaten Karanganyar lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif

1.1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pendidikan adalah keniscayaan. Konsep pembelajaran ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Dengan pengembangan konten oleh guru maka proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien sesuai dengan kurikulum.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukosari Kabupaten Karanganyar. Dengan berlakunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, guru mengembangkan sendiri bahan ajar untuk membantu siswa menguasai kompetensi. Guru memakai bahan ajar yang tersedia dan mengembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan kemampuan sekolah.

Metode mengajar dalam menyampaikan materi Microsoft Word 2007 dengan menggunakan metode ceramah, tanpa media pembelajaran. Siswa dalam menerima materi tersebut kurang baik. Materi diterima secara auditory sehingga siswa cepat lupa. Jam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi 2 jam pelajaran per minggu dan siswa belajar di rumah tidak ada yang mengajarnya. Data ini didapat dari hasil wawancara peneliti dengan Guru dan siswa di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukosari. Wawancara dilakukan tanggal 3 Januari 2012.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

- 1) Kurangnya perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
- 2) Kurangnya jam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang hanya 2 jam per Minggu
- 3) Siswa mudah lupa terhadap materi yang telah diterima dan diserapnya.
- 4) Bagaimana membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007, yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien sesuai dengan kurikulum.

1.3. BATASAN MASALAH

Meliputi identifikasi menu bar dan toolbar, menjelaskan fungsi menu bar, menjelaskan fungsi toolbar, menggunakan menu dan ikon pokok, dan membuat dokumen sederhana yang sesuai dengan kurikulum di SD Negeri 01 Sukosari.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

- 1) Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah diterima, diserap, dan diingat sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

- 2) Proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien. Sehingga peserta didik dapat menikmati kemajuan teknologi yang berkembang dalam proses belajarnya
- 3) Hasil dari proses belajar mengajar dengan konsep seperti ini siswa lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga tidak lagi menemui banyak kendala dalam mempraktekkan materi tersebut dengan komputer.
- 4) Siswa dapat belajar Microsoft Word 2007 secara mandiri di rumah maupun disekolah.

2.1 GAMBARAN UMUM

1) Perspektif Pendidikan Sekolah Dasar

a. Potret Bahan Ajar

Menurut Siti Julaeha (2008) banyak bahan ajar yang dapat digunakan dan/ atau dikembangkan guru untuk membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan. Berbagai contoh bahan ajar adalah buku teks, media taktil, program video, program audio, lembar kerja siswa, *handouts*, surat kabar, majalah, dan masih ada yang lainnya.

b. PAKEM

Menurut Teguh Prakoso (2008) Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) merupakan salah satu strategi yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Seorang guru perlu memahami bahwa dalam pembelajaran, siswa merupakan subjek didik, bukan objek didik. Artinya segala aktivitas yang dilakukan harus berpusat pada siswa.

Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dalam perspektif guru adalah Aktif memantau kegiatan belajar siswa; Kreatif mengembangkan kegiatan yang beragam dan membuat alat bantu belajar sederhana; Efektif sehingga pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran; Menyenangkan sehingga anak tidak takut salah, tidak takut ditertawakan, dan tidak dianggap sepele. Sementara itu, Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dalam perspektif siswa adalah Aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, dan mempertanyakan gagasan orang lain serta gagasannya; Kreatif merancang/ membuat sesuatu dan menulis/ mengarang; Efektif Menguasai keterampilan yang diperlukan; dan Menyenangkan sehingga siswa berani mencoba/ berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat atau gagasan, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain Setiawan (2004) dalam Teguh Prakoso (2008).

c. Gaya Belajar Siswa

Menurut Andayani & Della Raymena Jovanka (2008) gaya belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi Siswa yang berorientasi pada visual, Siswa yang berorientasi pada suara, Siswa yang berorientasi pada benda yang dimanipulasi

Asep Herry Hernawan (2009) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan perkataan lain, yang menjadi pusat kegiatan dalam pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa. Jika pembelajaran berpusat pada siswa (*Student centered*) maka diperlukan berbagai fasilitas sebagai media pembelajaran yang dapat lebih mengoptimalkan pencapaian hasil belajarnya.

2) Belajar Mandiri (*Independent Learning*)

Asep Herry Hernawan dan Sri Anitah menyatakan bahwa pembelajaran konvensional maupun pembelajaran inovatif meminta pebelajar meluangkan waktu dengan proporsi yang signifikan untuk mengatur kegiatan belajar masing-masing. Dalam pembelajaran formal, setelah selesai pembelajaran pebelajar menguasai topic dengan membaca catatan-catatan atau bagian-bagian yang relevan di suatu buku teks.

Konsep belajar mandiri diartikan sebagai suatu yang berbeda untuk orang yang berbeda pula. Ada 7 prinsip yang diperlukan, yaitu sebagai berikut :

- a. Pebelajar belajar untuk dirinya sendiri
- b. Pebelajar mempunyai ukuran untuk mengontrol atas kegiatan belajarnya sendiri.
- c. Pebelajar mempunyai tanggung jawab untuk menentukan konteks belajar, mendiagnosis kebutuhan belajar secara pribadi, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, dan menentukan waktu untuk belajar serta langkah belajar
- d. Pebelajar mungkin mengembangkan rencana kegiatan belajarnya sendiri
- e. Kebutuhan individu yang berbeda dikenal dengan respon yang tepat, dibuat untuk kebutuhan khusus pebelajar secara individual
- f. Kegiatan belajar pebelajar didukung, diperluas atau dikurangi dengan sumber-sumber belajar dan panduan belajar.
- g. Peranan pengajar berubah dari guru atau penyampai informasi ke pengelola proses belajar.

2.2 LANDASAN TEORI

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku Dimanapun dan kapanpun (Edi Noersasongko, 2008).

Pembelajaran "Dengan Perintah (*Instruktif*)" Papert (1990) dalam Edi Noersasongko (2008):

- Pengetahuan itu ditularkan, dapat ditularkan dari guru/pengajar ke murid/siswanya.
- Metode pembelajaran dan penilaian menjadi aktivitas yang utama.
- Mengidentifikasi celah pada pemahaman pelajar, kemudian melengkapi pengetahuan yang hilang.
- Rangkaian proses pembelajaran dimana informasi disajikan untuk para pelajar secara bertahap, memeriksa kemajuan sepanjang jalan.

Pembelajaran "Dengan Pembinaan (*Constructif*)" Mayer (1999) dalam Edi Noersasongko (2008):

- Pengetahuan harus dibangun oleh pelajar
- Pembelajaran difasilitasi melalui sejumlah aktifitas yang memberikan hasil nyata dan penilaian.
- Pemecahan masalah merupakan proses pengajaran seperti menghasilkan hipotesa alternatif dan melakukan evaluasi yang mungkin dapat memberikan jalan keluar.
- "Membangun" atau menyusun informasi adalah dasar pembelajaran dan pengetahuan lebih lanjut

2) Pengertian Media Pembelajaran

Asep Herry Hernawan (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*message* yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai tujuannya.

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur

pesan yang dibawanya (*message/software*). Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Lanjutnya, fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Fungsi lain yaitu untuk mempercepat proses belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran).

3) Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki arti : kombinasi dokumen, teks dan grafik. Namun definisi lebih spesifik adalah perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu:

- Multimedia Linier
- Multimedia Interaktif

Jadi multimedia pembelajaran adalah multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih berorientasi ke konten termasuk di dalamnya interaktifitas, grafis, *sound* dan berbagai teknik untuk membantu memahami ke anak didik dengan cepat (*Romi Satria Wahono, 2008*).

Kozma (Kozma, 1991, Dalam : Joko Sutrisno, 2009) berpendapat bahwa multimedia dapat meningkatkan kegiatan belajar. Media dapat membantu membuat model mental yang lebih baik sehingga membantu pemahaman seorang pembelajar.

Menurut pendapat Joko Sutrisno mengenai multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep
- Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran lebih menarik.

Menurut pendapat Bovee mengenai multimedia pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (*Bovee, 1997*). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan

sarana penyampai pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahasa asing. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Multimedia pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Multimedia pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan Multimedia pembelajaran mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Multimedia pembelajaran yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

4) Alat Penelitian

a. Macromedia Director MX

Macromedia Director MX, untuk menjalankan software ini membutuhkan hardware yang tidak terlalu berat, sama halnya Ms. Office. Dalam istilah perfilman, Macromedia Director MX merupakan sutradara dalam pembuatan proyek multimedia, karena dapat mengikutsertakan/ import pemain-pemain yang berbeda karakter untuk proyek multimedia, seperti: Photoshop, 3D Studio Max, MP3 atau audio lain, Flash, Video (Hendi Hendratman, 2006)

b. Macromedia Captivate

Macromedia Captivate, digunakan untuk membuat video dan soal interaktif. Ada beberapa spesifikasi hardware yang perlu diperhatikan, agar kinerja komputer optimal pada saat program dijalankan. Adapun spesifikasi komputer untuk sistem operasi Windows antara lain, Minimal Intel Pentium 200 MHz dengan Windows 98 SE/Windows ME/Windows NT 4.0/Windows 2000/Windows XP atau yang lebih baru. Kebutuhan RAM sebesar 64 dan kapasitas harddisk kosong sebesar 52 MB. Monitor warna 16 Bit dengan resolusi 1024 x 768 (Renati Winong Rosari, 2006).

c. Corel Draw X3

Hendi Hendratman (2009) menyatakan CorelDraw adalah software grafis serbaguna yang biasa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain,

outdoor, elektronik dll. CorelDraw merupakan aplikasi grafis yang dengan format vector (koordinat), tidak seperti Macromedia Adobe Photoshop yang lebih mengutamakan format bitmap (pixel). Dengan format vector maka perlakuan kita bebas mengubah ukurannya tanpa khawatir gambar pecah dan blur seperti di Adobe photosop.

d. Adobe Photoshop CS2

Adobe Photoshop adalah software grafis berbasis *bitmap* (pixel), yang biasa dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web. Sehingga banyak digunakan di studio foto, percetakan, *production house*, biro arsitektur, pabrik tekstil, dan bidang yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (Hendi Hendratman, 2010).

2.3 TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan hasil penelitian I Nyorman Medika (2008) yang berjudul *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD* menyatakan bahwa Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran yang pengembangannya dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Sedangkan menurut Rudi Hendrawansyah dan Y. Tyas Catur Pambudi (2009) di dalam penelitian yang berjudul *Multimedia Pembelajaran Lithosfer Untuk SMA Kelas X* menyatakan bahwa Teknologi Komputer telah dikembangkan menjadi perangkat bantu dalam sistem pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode konvensional.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia pembelajaran adalah salah satu komponen sistem penyampaian pengajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga akan berlangsung baik, efektif dan bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode konvensional.

3.1. ANALISIS

Adapun dua jenis analisis yang digunakan penulis untuk menganalisa pembangunan media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 untuk Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

1) Analisis Sistem

Mata Pelajaran Teknik Informatika merupakan mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar. Pertama guru mengenalkan dasar-dasar komputer dan pengoperasian dasar komputer seperti, menggunakan mouse dan keyboard. Setelah dasar pengoperasian komputer dapat siswa kuasai, guru memberikan materi baru yaitu Microsoft Word 2007. Guru menerangkan materi yang akan dipraktikkan di dalam kelas lalu siswa mempraktikkannya dengan komputer di dalam laboratorium komputer. Ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas siswa cepat merasa bosan karena mereka selalu membayangkan hal-hal baru yang belum mereka ketahui dan mereka lakukan. Cara ini kurang efektif dan efisien karena siswa tidak dapat menangkap materi yang akan dipraktikkan dengan baik. Ketika mempraktikkan Microsoft Word 2007 ternyata guru harus menuntun seluruh siswa satu persatu meskipun materinya sederhana.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ada 2 macam yaitu analisis kebutuhan user dan analisis kebutuhan perancang / penulis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa diperoleh satu kebutuhan adanya media pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Dengan adanya media pembelajaran mandiri siswa tidak sekedar mendengarkan ceramah, mencatat dan menjawab pertanyaan ketika guru menyampaikan materi. Siswa dapat belajar menggunakan media pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran mandiri ini dapat difungsikan sebagai sumber materi dalam pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa merupakan subyek dan guru sebagai fasilitator.

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif Microsoft Word 2007 adalah:

- a. Isi media pembelajaran interaktif Microsoft Word 2007 mendukung pelaksanaan kurikulum pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, khususnya dalam materi Microsoft Word 2007.

- b. Media pembelajaran tersebut disertai Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang digunakan di Sekolah Dasar.
- c. Media pembelajaran tersebut mudah dijalankannya dan tidak membutuhkan proses instalasi.
- d. Media pembelajaran tersebut memiliki tutorial cara penggunaannya.
- e. Media pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 tersebut disertai dengan alat evaluasi yang berguna untuk mengukur kemampuan siswa.
- f. Media pembelajaran disertai latihan praktik yang dapat dilakukan secara langsung tanpa membuka aplikasi Microsoft Word 2007.

Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap Media pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 tersebut adalah:

- a. Mudah menjalankannya dan ada cara penggunaannya
- b. Media pembelajaran disertai dengan alat evaluasi dan video pembelajaran.
- c. Media pembelajaran disertai latihan praktik

b. Analisis Kebutuhan Perancang/ Penulis

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 penulis menggunakan software Macromedia Director MX 2004, Adobe Captivate, Adobe Photoshop, dan Cool EditPro. Sedangkan hardware yang digunakan untuk pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 sebagai berikut:

Tabel 3.1. Spesifikasi komputer yang digunakan untuk penelitian

Nama Hardware	Yang Digunakan dalam Penelitian
Processor	AMD Athlon™X2 DualCore QL -64 2.10 GHz
Memory	1 GB
Monitor	ATI Radeon HD3200 Graphics
Operating System	Windows XP Professional 2002 SP 2
Harddisk	240 GB

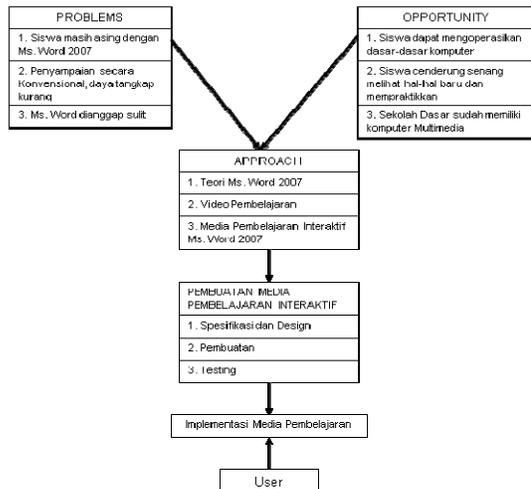
Spesifikasi komputer yang digunakan dalam penelitian untuk menjalankan Media Pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2. Spesifikasi Komputer Untuk Menjalankan Media Pembelajaran

Nama Hardware	Yang Digunakan dalam Penelitian
Processor	Pentium (R) 4 CPU 1,70 GHz
Memory	256 MB
Monitor	Resolusi 800X600
Operating System	Windows XP Profesional 2002 SP 2
Harddisk	40 GB

3.2. KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka Pemikiran ini menggambarkan keadaan pembelajaran Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar Negeri. Berikut ini adalah kerangka pemikiran Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

3.3. RUANG LINGKUP SISTEM

Media pembelajaran dapat dijalankan dengan peralatan input komputer standar (PC) berupa keyboard dan mouse. Materi belajar berisi tentang pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, khususnya mengenai materi aplikasi Microsoft Word 2007.

Media pembelajaran yang dibangun merupakan:

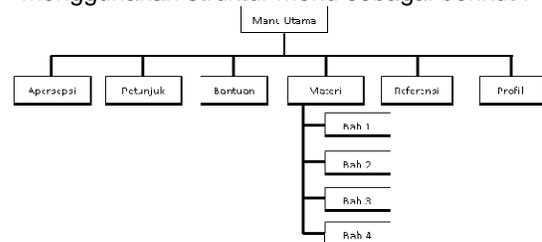
- 1 Media pembelajaran disertai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan di Sekolah Dasar
- 2 Media pembelajaran mencakup materi mengidentifikasi menu bar, mengidentifikasi toolbar, menjelaskan fungsi toolbar, menggunakan menu dan ikon pokok, dan membuat dokumen pengolah kata sederhana.
- 3 Media pembelajaran disertai dengan alat evaluasi.
- 4 Media pembelajaran tidak perlu diinstal ke

komputer.

- 5 Media pembelajaran memiliki tutorial penggunaannya.
- 6 Media pembelajaran berbasis multimedia (teks, suara, image, movie, animasi).
- 7 Media pembelajaran disertai dengan latihan praktik.

3.4. STRUKTUR MENU

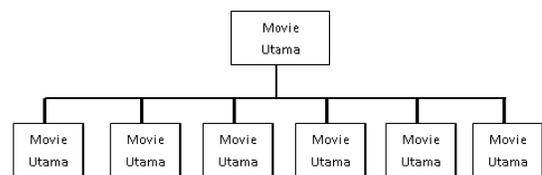
Merupakan hubungan antar muka antara menu utama dan menu–menu yang lainnya. Dan juga menggambarkan hierarki menu utama dengan sub–sub menu yang lain. Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 menggunakan struktur menu sebagai berikut :



Gambar 2. Struktur Menu

3.5. STRUKTUR FILE MOVIE

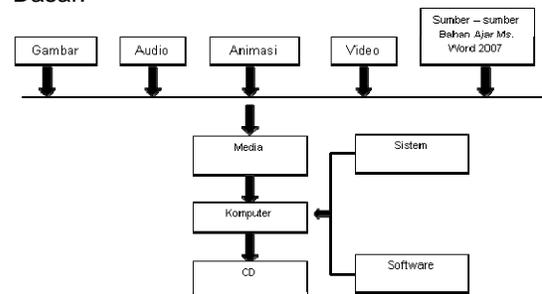
Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar terdiri dari sepuluh file movie. Dengan menggunakan sepuluh file movie akan mempermudah dalam proses pengeditannya. Sepuluh file movie tersebut selanjutnya dihubungkan menjadi satu kesatuan yang utuh. Struktur file movie yang digunakan dalam proses pembelajaran Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar sebagai berikut :



Gambar 3. Struktur File Movie

3.6. KERANGKA PROGRAM

Berikut ini adalah kerangka program media pembelajaran Microsoft Word 2007 di Sekolah Dasar:



Gambar 4. Kerangka Program

4.1 IMPLEMENTASI

Setelah melalui beberapa tahap analisis, perancangan dan pembuatan maka langkah selanjutnya adalah mencoba hasil media pembelajaran interaktif Microsoft Word 2007 ini dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Proses belajar mengajar tidak lagi menggunakan cara konvensional. Guru sekarang menerangkan materi pembelajaran Microsoft Word 2007 dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Siswa bersama guru menyaksikan video pembelajaran dan siswa mencatat hal-hal yang dianggap perlu. Dilanjutkan proses tanya jawab, dan membuat kesimpulan dari video pembelajaran yang baru saja dilihat bersama-sama. Setelah penyampaian materi selesai siswa diminta untuk mempraktikkannya dengan aplikasi Microsoft Word 2007. Proses pengambilan nilai siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru dapat dilakukan dengan media pembelajaran interaktif ini. Berbeda dengan cara konvensional, sekarang siswa mengerjakan test dengan soal interaktif. Dalam tiap-tiap bab terdapat test .

4.2 MEDIA PENYIMPANAN

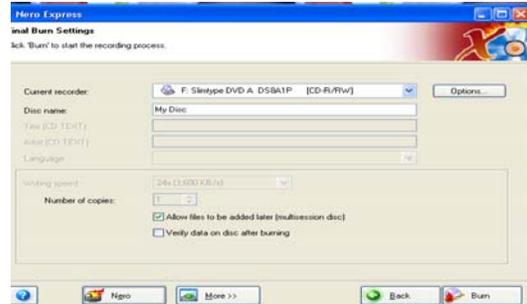
Sebagai media penyimpanan menggunakan Compact Disk (CD). Adapun langkah-langkah untuk membakar ke dalam Compact Disk adalah sebagai berikut :

1. Membuka aplikasi Nero burning



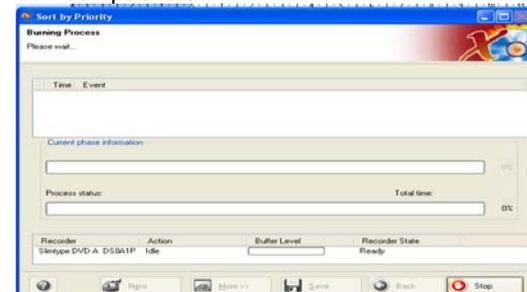
Gambar 5 Tampilan Aplikasi Nero

2. Memasukkan compact disk kosong ke dalam drive (CD-Rom)
3. Kemudian memasukan file media pembelajaran interaktif Microsoft word 2003 ke disk content



Gambar 6. Tampilan Disc Content

4. Mengatur kecepatan pembakaran menjadi 1.500 KB/s
5. Memberi nama disk dengan nama kerja praktik
6. Selanjutnya mengklik tombol burn, untuk mulai proses pembakaran file ke dalam compact disk



Gambar 7. Tampilan Final Settings

7. Setelah selesai proses pembakaran mengklik tombol finish untuk mengakhiri proses pembakaran.

4.3 HASIL TAMPILAN

Tampilan hasil pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Menu Utama
Halaman menu utama adalah halaman pertama yang ditampilkan ketika Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar dijalankan. Pada halaman menu utama ini terdapat tujuh tombol berfungsi menghubungkan ke halaman atau file movie yang lain dan satu tombol yang berfungsi untuk menutup media pembelajaran ini. Pada halaman menu utama ini diberi beberapa animasi, supaya siswa tertarik ketika pertama kali menjalankannya. Berikut ini tampilan halaman menu utama Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar:



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama

2. Tampilan Halaman Apersepsi
Halaman ini terdapat dua tombol, tombol-tombol itu mempunyai fungsi untuk keluar dari program dan menuju ke home. Berikut ini adalah tampilan halaman Apersepsi Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar:

3. Tampilan Halaman Petunjuk
Halaman petunjuk adalah halaman yang menampilkan video yang berisi petunjuk pembelajaran Microsoft Word 2007.



Gambar 9. Tampilan Halaman Petunjuk

4. Tampilan Halaman Bantuan
Halaman bantuan ini berisi tentang solusi apabila mengalami permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar, berikut ini adalah tampilan halaman bantuan:



Gambar 10. Tampilan Halaman Bantuan

5. Tampilan Halaman Materi

Halaman materi adalah halaman yang menampilkan video yang berisi SK-KD, materi, praktek dan tes. Berikut ini adalah tampilan halaman materi Media Pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar:



Gambar 11. Tampilan Halaman Materi

6. Tampilan Halaman Referensi
Halaman referensi berisi tentang referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar, berikut ini adalah tampilan halaman referensi :



Gambar 12. Tampilan Halaman Referensi

7. Tampilan Halaman Profil
Halaman profil berisi data diri peneliti dan terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu utama, berikut ini adalah tampilan halaman profil:



Gambar 13. Tampilan Halaman Profil

4.4 UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN

Uji coba dari Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar dengan

cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden dengan jumlah 30 orang untuk membuat gambaran seberapa besar Media Pembelajaran yang dibuat memberikan dampak belajar siswa menjadi efektif, menarik dan menyenangkan.

Hasil kuisioner yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menurut anda, segi penyampaian materi Microsoft Word 2007 pada media pembelajaran interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar?

- a. sangat jelas
- b. kurang jelas

Hasil :

93 % Menjawab sangat jelas
7 % Menjawab kurang jelas

2. Menurut anda, dilihat dari tampilan, bagaimana tampilan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar?

- a. sangat bagus
- b. kurang bagus

Hasil :

93 % Menjawab sangat bagus
7 % Menjawab kurang bagus

3. Menurut anda bila dilihat dari isinya, bagaimana isi Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar?

- a. sangat bagus
- b. kurang bagus

Hasil :

97 % Menjawab sangat bagus
3 % Menjawab kurang bagus

4. Menurut anda bila dilihat dari manfaatnya, apakah perlu ada Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar?

- a. sangat perlu
- b. kurang perlu

Hasil :

100 % Menjawab sangat perlu

5. Menurut anda bila dilihat dari kemudahan dalam menjalankannya, apakah Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar mudah dalam menjalankannya?

- a. sangat mudah
- b. kurang mudah

Hasil :

97% Menjawab sangat mudah
3 % Menjawab kurang mudah

5.1 KESIMPULAN

- a. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 SD Negeri 01 Sukosari Kabupaten Karanganyar materi Microsoft Word 2007

siswa lebih mudah menangkap materi disampaikan

- b. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 SD Negeri 01 Sukosari siswa dapat menggunakannya sebagai pembelajaran mandiri di rumah
- c. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 SD Negeri 01 Sukosari proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

5.2 SARAN

Setelah dilakukan uji coba terhadap pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Word 2007 Sekolah Dasar ini masih terdapat kekurangan – kekurangan. Pada penelitian ini dalam latihan soal belum dapat di-update, disarankan bagi peneliti berikutnya dapat menggunakan server agar latihan soal dapat di-update atau ditambah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Suyatno, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [2] **Ernawati, Bambang Eka Purnama**, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [3] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu**, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [4] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho**, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [5] **Abdul Aziz W, dkk**, *Konsep Dasar IPS*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009
- [6] **Bambang Eka Purnama**, *Proses Pembuatan Film*, Jurnal Informatika dan Komputer-Speed, Edisi 2, 18, 2006
- [7] **Dendy Taufiq Candra**, *Berkreasi Desain Wedding Invitation dengan CorelDraw X3*, Andi, 2003

- [8] **Edi Noersasongko**, *Pembelajaran dengan Multimedia*, Seminar, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 2008
- [9] **Hendi Hendratman**, *The Magic of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2006
- [10] **IG.A.K. Wardani, dkk**, *Perspektif Pendidikan SD*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009
- [11] **Joko Sutrisno**, *Hasil Riset Tentang Peranan Multimedia dalam Pembelajaran*.<http://joko.tblog.com/post/1970012583>, Download 25 Mei 2009
- [12] **Renati Winong Rosari**, *Special Workshop Macromedia Captivate*, Andi, Yogyakarta, 2006
- [13] **Romi Satria Wahono**, *Pengembangan Sistem E-Learning dan Multimedia Pembelajaran*, Seminar, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 2008
- [14] **Sri Anitah, dkk**, *Strategi Pembelajaran di SD*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009
- [15] -----, *The Magic of Corel Draw*, Informatika, Bandung, 2009
- [16] -----, *The Magic of Adobe Photoshop*, Informatika, Bandung, 2010