

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada SMK Negeri Tiga Jepara Dengan Materi Power Point 2007

Nur Badri, Berliana Kusuma Riasti
sodruncs@gmail.com

Abstract: *Improving the quality of education is one of the concrete element is very important in improving the quality of human resources. Accordingly, a very important thing to note is the problem of learning achievement. Common issues often faced by students is still quite a lot that have not been able to achieve satisfactory academic achievement.*

The learning process at SMK Negeri 3 Jepara not only through class meetings, but also use multimedia-based instructional media. But learning is provided through one-way multimedia.

Based on the above issues, the authors create an interactive multimedia-based teaching materials Peripheral About Setting this application presents an interactive material with animation, audio, video and complete the evaluation form about the exercises. The results achieved from the making of the Media Learning is the students could understand the TIK subject especially material PowerPoint. It is expected that these applications be expected can facilitate the learning process and improve the quality of learning achievement.

Keywords : Learning Media, Interactive Multimedia, PowerPoint 2007

Abstraksi – Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Proses pembelajaran di SMK Negeri 3 Jepara tidak hanya melalui pertemuan dikelas, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Namun pembelajaran yang diberikan melalui multimedia bersifat satu arah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif Tentang PowerPoint aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan lengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Hasil yang dicapai dari pembuatan Media Pembelajaran ini adalah bahwa siswa dapat memahami mata pelajaran TIK khususnya materi PowerPoint. Dengan penerapan aplikasi ini dapat memudahkan proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, PowerPoint 2007

1.a. Latar Belakang

Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya Peserta didik SMK Negeri 3 Jepara adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Teknologi merupakan salah satu cara yang bisa digunakan dalam merubah cara seseorang dalam belajar, dalam memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia Interaktif menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan. Penggunaan Multimedia Interaktif yang dikemas dalam bentuk CD diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran sehingga dapat belajar dengan mudah. Selain itu belajar

peserta didik juga dapat dilakukan disekolah dan dirumah.

1.b Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?
- Bagaimana menyajikan sebuah materi yang lengkap dalam memenuhi bahan ajar yang belum terpenuhi?

1.c. Batasan Masalah

- Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan materi Penggunaan PowerPoint.
- Tempat penelitian pada SMK Negeri 3 Jepara untuk kelas X Semester 1.

1.d. Tujuan

Menyediakan media pembelajaran interaktif, yang menarik dengan disertai soal-soal latihan untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

1.e. Manfaat Penelitian

- Meningkatkan minat dan respon peserta

didik dalam menerima materi menggunakan multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya.

- b. Multimedia Interaktif ini dapat diterapkan sebagai media alternatif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan khususnya pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI)..

1. f. Metode Penelitian

- a. Metode Pengumpulan Data
Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan metode Observasi, wawancara, dan Kepustakaan
- b. Metode Penelitian
Metode Penelitian ini menggunakan Metode Analisis, Perancangan Atau Desain, Uji Coba sistem dan Implementasi Sistem.

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas (*Pembelajaran Masa Kini*, Dra. Endang Sadbudhy Rahayu, MBA, 2010).

2.2. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu istilah serbaguna bagi transmisi dan manipulasi semua bentuk informasi, baik yang berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka/tulisan tangan. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif (*Kamus Istilah Teknologi Informasi Bagi Manajer*, Ir. Rahmad Herutomo, 2000).

2.3. Adobe Flash CS3

Flash sudah dipakai luas sejak puluhan tahun yang lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk halaman website, profile perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Sekarang mulai berkembang penggunaan flash untuk pembuatan *game* di *mobile device* seperti handphone, PDA, dan lain-lain (*Making Education Animation using Flash* hal.18).

2.4. Adobe Photoshop 8

Adobe Photoshop 8 merupakan software yang dapat digunakan untuk edit dan manipulasi

foto. (*Edit dan Manipulasi Foto dengan Adobe Photoshop 8 Tingkat Lanjut*, Heni A. Puspitasari, 2011).

2.5. Corel Draw

Corel draw adalah suatu program desain dan edit grafis berbasis vector seperti membuat ilustrasi, logo, brosur, sampul buku, banner, kartu nama dan ucapan, undangan, desain border, layout majalah dan lain-lain (*7 Jam Belajar Interaktif Corel Draw untuk Orang awam*, Maxikom, 2011).

2.6. Camtasia

Camtasia studio merupakan software yang dirancang untuk menghasilkan video langsung dari layar komputer dan mengedit video (Screen Recording & Video Editing Software).

2.7. PowerPoint 2007

PowerPoint 2007 sangat terkenal sebagai perangkat lunak yang bermanfaat untuk membuat bahan presentasi. Dengan menggunakan PowerPoint penyampaian informasi ke audiensi dapat dilakukan dengan cara menarik dan memberikan kesan yang tak terlupakan.

2.8. Kajian Pustaka

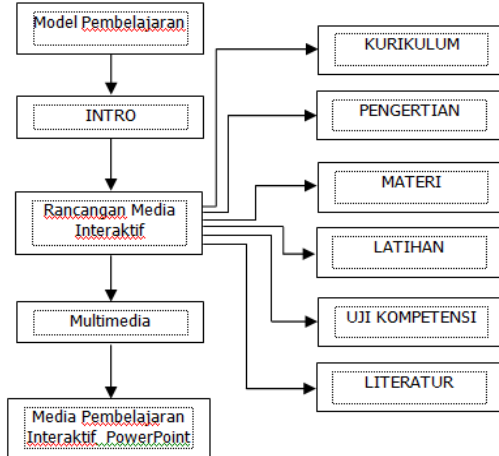
Thomas Wibowo Agung Sutjiono dalam Jurnal Pendidikan Penabur, No.04/ Th.IV/Jul 2005 yang berjudul Pendayagunaan Media Pembelajaran, yang menjelaskan bahwa sekurang-kurangnya ada tujuh alasan mengapa sampai saat ini masih ada sejumlah guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Ketujuh alasan tersebut adalah: pertama menggunakan media itu repot, kedua media itu canggih dan mahal, ketiga guru tidak terampil menggunakan media, keempat media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kelima tidak tersedia di sekolah, keenam kebiasaan menikmati ceramah/bicara, ketujuh kurangnya penghargaan dari atasan. Untuk mengatasi semua alasan tersebut hanya satu hal yang diperlukan, yaitu perubahan sikap guru.

3.1. Sistem yang berjalan

Setelah menganalisis dari data yang diperoleh di SMK Negeri 3 Jepara, dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada guru pengampu beberapa mata pelajaran dan peserta didik kelas sepuluh tentang masalah yang mereka hadapi dalam proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran TIK dinilai belum dapat mencapai sasaran secara optimal, media pembelajaran dengan cara konvensional seperti saat ini belum efektif terhadap prestasi

peserta didik dan masih adanya kendala yang muncul. Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang baru, dengan menggunakan media pembelajaran khususnya dengan materi PowerPoint 2007 agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan.

3.2. Kerangka Masalah



Gambar 3.1 Kerangka Masalah

3.3. Sistem yang di rancang

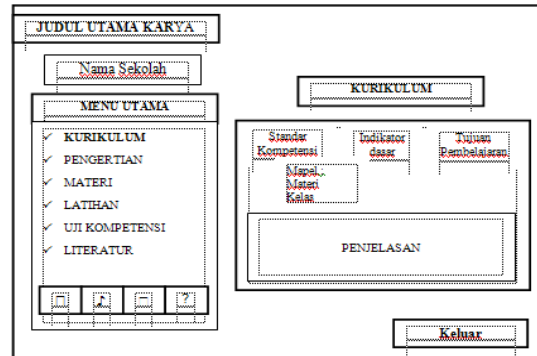
Dalam merancang grafik ini analisis memilih grafik yang sesuai dengan tema. Merancang grafik meliputi merancang grafik dua dimensi, merancang video, merancang audio dan merancang animasi. Grafik yang dibuat maupun komponen – komponennya harus mencerminkan tema yang sesuai. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *software* yang khusus untuk melakukan pengeditan dan desain. Selain itu, banyak elemen-elemen yang digabungkan sehingga nantinya akan menghasilkan suatu hasil yang sempurna.

a. Menu Utama



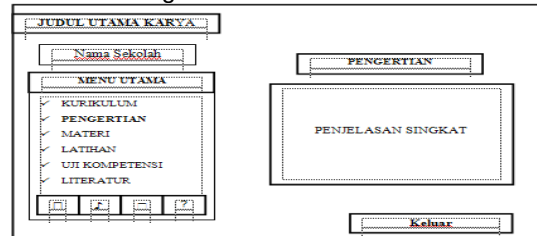
Gambar 3.2 Rancangan menu utama

b. Menu Kurikulum



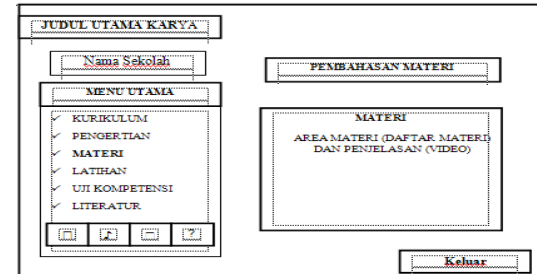
Gambar 3.3 Rancangan menu kurikulum

c. Menu Pengertian



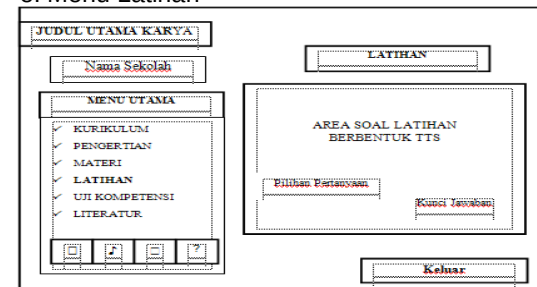
Gambar 3.4 Rancangan menu pengertian

d. Menu Materi



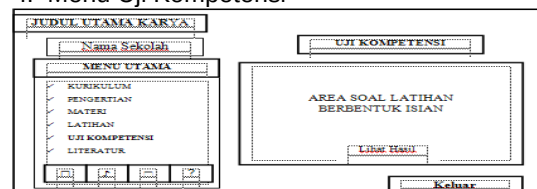
Gambar 3.5 Rancangan menu materi

e. Menu Latihan



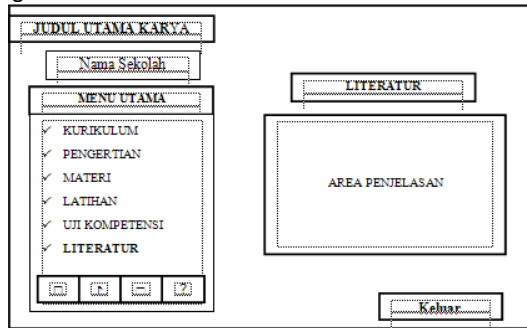
Gambar 3.6 Rancangan menu latihan

f. Menu Uji Kompetensi



Gambar 3.7 Rancangan menu uji kompetensi

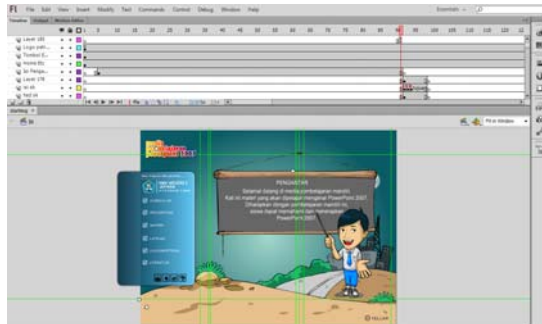
g. Menu Literatur



Gambar 3.8 Rancangan menu literature

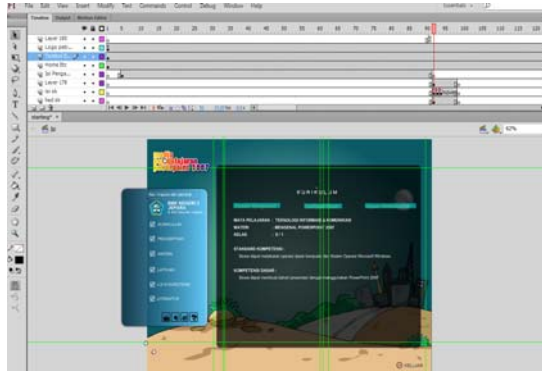
Setelah perancangan selesai, tahap selanjutnya yaitu mengerjakan rancangan dengan gambar sebagai berikut:

a. Desain Menu Utama



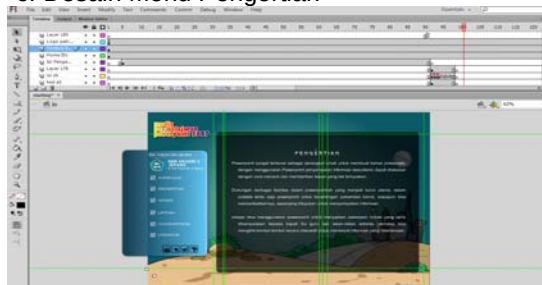
Gambar 3.9 Desain menu utama

b. Desain Menu Kurikulum



Gambar 3.10 Desain menu kurikulum

c. Desain Menu Pengertian



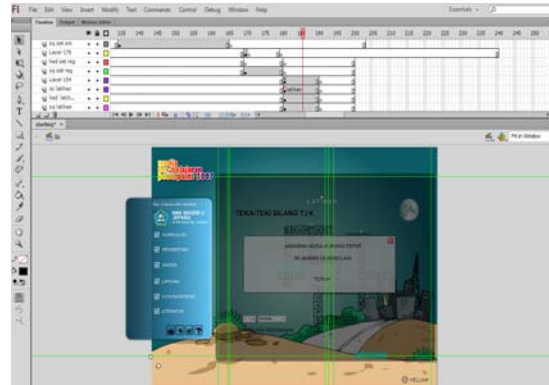
Gambar 3.11 Desain menu pengertian

d. Desain Menu Materi



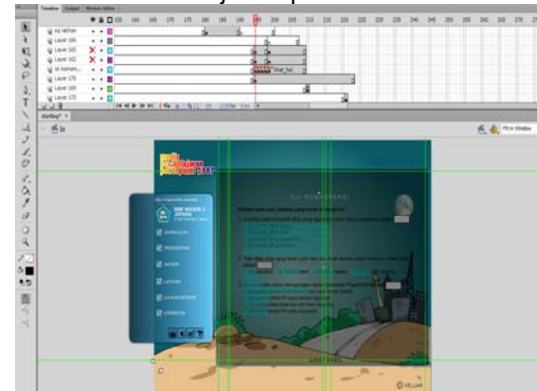
Gambar 3.12 Desain menu materi

e. Desain Menu Latihan



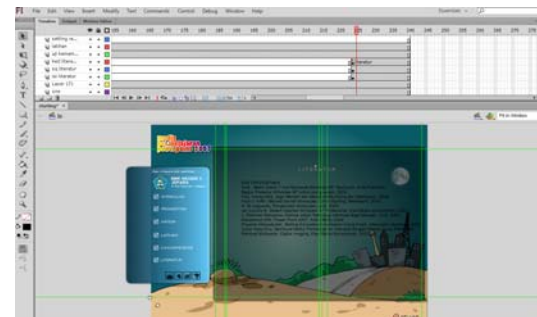
Gambar 3.13 Desain menu latihan

f. Desain Menu Uji Kompetensi



Gambar 3.14 Desain menu uji kompetensi

g. Desain Menu Literatur



Gambar 3.15 Desain menu literature

4. Implementasi Sistem dan Hasil

Implementasi sistem merupakan tahapan yang dikerjakan untuk menerapkan sistem ke dalam subjek penelitian. Pada bab ini akan disajikan desain program dan tampilan program.

a. Tampilan Menu Utama



Gambar 3.16 Tampilan menu utama

b. Tampilan Menu Kurikulum



Gambar 3.17 Tampilan menu kurikulum

c. Tampilan Menu Pengertian



Gambar 3.18 Tampilan menu pengertian

d. Tampilan Menu Materi



Gambar 3.19 Tampilan menu materi

e. Tampilan Menu Latihan



Gambar 3.20 Tampilan menu latihan

f. Tampilan Menu Uji Kompetensi



Gambar 3.21 Tampilan menu uji kompetensi

g. Tampilan Menu Literatur



Gambar 3.22 Tampilan menu literature

5. Penutup

1. SMK Negeri 3 Jepara telah memiliki Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint 2007 yang bisa dimanfaatkan oleh Guru dan peserta didik.
2. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
3. Dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint 2007 ini, dapat meningkatkan prestasi serta membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik

Pustaka

- [1] **Andi**, Mahir dalam 7 hari Microsoft Windows XP, Madcoms, Andi Publisher.
- [2] **Bagus Pratama**, Windows XP untuk orang awam, 2004.
- [3] **Fery Indrayudha**, Jago Merakit dan Memperbaiki Komputer, Mediakom, 2008.
- [4] **Hasnul Arifin**, Merakit Sendiri Komputer Tahan Banting, Mediakom, 2010.
- [5] **H. M Jogiyanto**, Pengenalan Komputer, Andi, 2005.
- [6] **Ian Candra K**, Sistem Operasi Windows XP Profesional, Elex Media Komputindo, 2001.
- [7] **Ir. Rahmad Herutomo**, Kamus Istilah Teknologi Informasi Bagi Manajer, Andi, 2000.
- [8] **Nikodemus WK**, Power Point 2007, Andi Offset, 2009.
- [9] **Priyanto Hidayatullah**, Making Educational Animation Using Flash, Informatika Bandung, 2008.
- [10] **Ouda Teda Ena**, Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi.
- [11] **Rahmad Widiyanto**, Digital Imaging, Elex Media Komputindo, 2010.
- [12] **Ridwan Sanjaya**, Membuat Katalog Komersial dengan Flash 8, Elex Media Komputindo, 2006.
- [13] **Rudi R. Hakim**, Kitab Suci Microsoft Office Belajar Semua Versi, MediaKom, 2010.
- [14] **R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn**, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program *Swishmax* bagi Guru-Guru SMP se Kabupaten Bantul, nomor: 178b /H.34.22/PM/2010.
- [15] **Thomas Wibowo Agung Sutjiono**, Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV / Juli, 2005.
- [16] **Andreas**, Media Pengajaran dan Macamnya, masukpilami.wordpress.com, 2009.
- [17] **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
- [18] **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
- [19] **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
- [20] **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
- [21] **Mochamad Miswar Hadibin, Bambang Eka Purnama**, *Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif*, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330