

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL RUMAH ADAT INDONESIA DENGAN MODEL TEMATIK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL

¹Rini Malfiany

²Fendi Setiawan

^{1,2}Manajemen Informatika, STMIK Rosma

Email : rini@dosen.rosma.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka. Dalam hal ini, tema yang diambil yaitu rumah adat Indonesia. Model pembelajaran tematik akan lebih menarik siswa apabila dikombinasikan dengan perkembangan teknologi yaitu dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Perpaduan antara pembelajaran tematik dan multimedia akan membuat siswa lebih memperhatikan guru. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif. Ketika guru dan murid melakukan proses belajar mengajar dengan perantara multimedia, konsentrasi, fisik bahkan emosional akan ikut terlibat. Pada saat seperti ini, biasanya materi-materi yang terkandung dalam multimedia akan terserap dengan baik. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia adalah *Adobe Flash CS3 Professional*. Dengan perangkat lunak ini dapat memadukan antara teks, gambar, *audio*, *video* dan juga animasi yang dapat membantu siswa memahami materi tentang rumah adat Indonesia.

Kata kunci : Pembelajaran Tematik, Rumah Adat Indonesia, multimedia, *Adobe Flash CS3 Professional*.

ABSTRACT

Thematic learning is an integrated learning that uses a theme as a unifying material contained in several subjects and is given in one face-to-face. In this case, the theme taken is Indonesian traditional house. Thematic learning models will be more attractive to students when combined with technological developments, namely with multimedia-based learning media. The combination of thematic and multimedia learning will make students pay more attention to the teacher. Multimedia-based learning media can improve the learning process to be more effective and interactive. When teachers and students carry out the teaching and learning process with multimedia intermediaries, concentration, physical and even emotional will be involved. At times like this, usually the materials contained in multimedia will be well absorbed. One of the software that can be used in making multimedia is Adobe Flash CS3 Professional. With this software, you can combine text, images, audio, video and animation that can help students understand the material about Indonesian traditional houses.

Keywords: *Thematic Learning, Indonesian Traditional House, multimedia, Adobe Flash CS3 Professional.*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia memiliki 34 Provinsi yang tersebar dari Sabang sampai Merauke dan mempunyai lima pulau besar yaitu Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau

Sulawesi, dan Pulau Irian Jaya. Masing-masing pulau memiliki suku, adat, sosial dan rumah adat yang berbeda-beda. Keanekaragaman inilah yang membuat bangsa Indonesia terkenal dengan kekayaan budayanya. Maka dari itu, perlu adanya rasa cinta tanah air yang harus ditanamkan sejak dini oleh masing-masing individu untuk dapat menjaga dan melestarikannya. Pendidikan karakter sangat penting diberikan sewaktu anak masih dalam tahap sekolah dasar sesuai dengan program pemerintah yaitu UU No 22 tahun 2003 tentang pendidikan karakter. Hal itu dilakukan untuk membentuk anak supaya mencintai tanah air dan lebih memelihara suku, adat dan budaya Indonesia.

Pembelajaran tematik adalah salah satu upaya pemerintah dalam pembentukan karakter siswa untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air. Diharapkan dengan metode pembelajaran tematik, wawasan siswa menjadi lebih luas dan lebih antusias dalam menjalani proses belajar mengajar. Multimedia adalah perangkat lunak yang dapat menggabungkan teks, gambar, *audio*, *video* dan juga animasi menjadi satu aplikasi, sehingga hasil akhirnya lebih menarik untuk diikuti. Salah satu perangkat lunak yang dapat melakukan penggabungan itu adalah *Adobe Flash CS3 Profesional*.

Perpaduan antara model pembelajaran tematik dengan multimedia diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dalam penyerapan materi tentang rumah adat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Potensi dan Masalah

Masalah yang ada saat ini adalah minat belajar siswa kelas empat SD Negeri XYZ masih kurang dalam mempelajari tentang rumah adat Indonesia. Pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru kepada siswa pada dasarnya disampaikan secara konvensional (satu arah) yaitu dari guru ke murid, dan media pembelajarannya adalah buku dan papan tulis. Hal ini berdampak pada kondisi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru juga harus mempersiapkan materi tentang rumah adat beserta materi-materi pendukung untuk memperluas wawasan siswa dalam ruang lingkup rumah adat.

Model pembelajaran tematik akan lebih menarik siswa apabila dikombinasikan dengan perkembangan teknologi yaitu dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Perpaduan antara pembelajaran tematik dan multimedia akan membuat siswa lebih memperhatikan guru,

dan guru tidak harus membuat soal tentang materi yang berkaitan dengan rumah adat, karena sudah disiapkan di dalam multimedia ini.

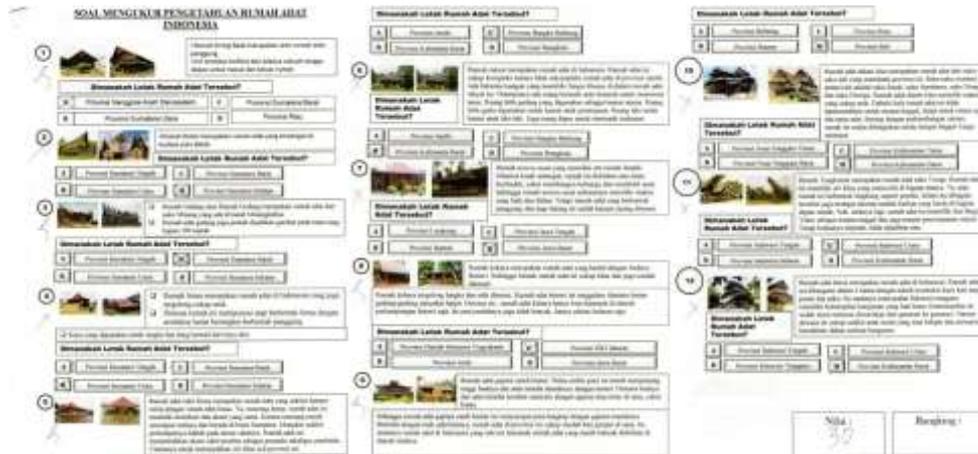
Pengumpulan Data

Dari masalah dan potensi di atas, maka penulis mengumpulkan data-data sebagai pelengkap kebutuhan dalam membangun multimedia yang dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar XYZ. Untuk mendapatkan bahan dalam membangun multimedia ini, penulis melakukan observasi lapangan dan juga melakukan beberapa pertanyaan melalui angket. Angket tersebut digunakan oleh penulis untuk mendapatkan informasi seberapa jauh siswa SD XYZ mengetahui tentang rumah adat Indonesia. Berikut adalah hasil jawaban dan nilai dari angket siswa kelas empat SD XYZ:

Tabel 1 Nilai Angket Rumah Adat Indonesia SD XYZ

No	Nama	Nilai	Grade A 90-100
			Grade B 80-89
			Grade C 70-79
			Grade D 60-69
			Grade E < 60
1	A	30	E
2	B	40	E
3	C	20	E
4	D	30	E
5	E	50	E
6	F	60	D
7	G	30	E
8	H	20	E
9	I	20	E
10	J	30	E
11	K	60	D
12	L	50	E
13	M	40	E
14	N	10	E
15	O	30	E
16	P	60	D
17	Q	30	E
18	R	40	E
19	S	40	E
20	T	50	E
21	U	40	E
22	V	30	E
Rata-rata nilai		36,81	E

Sumber : Nilai Angket Siswa Sekolah Dasar XYZ Kelas IV



Gambar 1 Hasil Jawaban Angket Siswa

Dari data di atas menjelaskan siswa SD XYZ termasuk dalam peringkat yang tidak bagus, yaitu dilihat dari nilai rata-ratanya 36,81. Sedangkan penulis menargetkan nilai berkriteria baik di atas 60.

Table 2 Bahan yang Digunakan dalam Pembuatan Multimedia

No.	Bahan	Keterangan
1		Rumah adat Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam
2		Rumah adat Provinsi Sumatera Barat

3		Rumah adat Provinsi Bangka Belitung
4		Rumah adat Provinsi DKI Jakarta
5		Rumah adat Provinsi Jawa Tengah
6		Rumah adat Provinsi Bali

7		Rumah adat Provinsi Nusa Tenggara Barat
8		Rumah adat Provinsi Sulawesi Selatan
9		Rumah adat Provinsi Papua
10		Gambar dengan format GIF sebagai animasi lucu didalam multimedia

		
11		Gambar <i>background</i> Dengan <i>size</i> 800 x 600 <i>pixel</i>
12	Lagu/musik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebangsaan Indonesia Raya. 2. Satu nusa satu bangsa. 3. Bungong Jempua. 4. Ratu Anom. 5. Jali –jali. 6. Apuse. 7. Gundul – gundul pacul. 8. Kadal Nongak. 9. Zapin Melayu. 10. Kampuang nan jauh di mato.
13	Audio	<i>Salamisound</i> , sebagai <i>sound</i> klik
14	Video	Video rumah adat indonesia

Sumber : *Wordpress/Rumah-Adat_Indonesia*

Desain Produk

Dalam melakukan desain produk, penulis membutuhkan alat dan bahan untuk menunjang pembangunan multimedia yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar kelas empat tersebut.

Adapaun alat dan bahan yang digunakan oleh penulis sebagai berikut:

Table 3 Alat dan Spesifikasi

No	Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah
1	Kamera	Kamera Kodak <i>pixpro aspheric HD zoom lens 25x wide 24-600mm</i>	1

2	Laptop	Laptop Accer Aspire E1-431 Intel B820 (1.7 GHz, 2MB L3 Cache) Monitor 14" HD LED LCD RAM 2GB DDR3 HDD 320 GB	1
3	Tripod dan headset	Tripod (Takara Eco-193 A) dan headset (keeaion, kos 803)	1

Sumber : Peralatan *Hardware* Penulis

Table 4 Bahan dan Spesifikasi

No	Nama Bahan	Spesifikasi
1	Edit gambar	<i>Adobe Photoshop CS7</i>
2	Edit video	<i>Ulead video studio 11 plus</i>
3	Edit kombinasi	<i>Adobe Flash Profesional CS3</i>

Sumber : Bahan *Softaware* Penuli

Proses perancangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia edukasi ini meliputi pembuatan:

Tujuan

Tujuan dari pembuatan multimedia ini yaitu:

1. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang rumah adat bangsa Indonesia.
2. Ikut serta melancarkan program pemerintah tentang pendidikan karakter dimulai dari sekolah dasar.
3. Menumbuhkan cinta tanah air.
4. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengenal rumah adat bangsa Indonesia.
5. Mengembangkan model pembelajaran tematik yang dikombinasikan dengan perkembangan teknologi informasi.
6. Membantu guru dalam menyiapkan materi tentang rumah adat.

Isi/Kurikulum

Kurikulum yang digunakan adalah model pembelajaran tematik yang merupakan implementasi dari Kurikulum 2013. Model pembelajaran tematik ini bertema rumah adat Indonesia yang mempunyai turunan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, dan Bahasa Inggris.

Storyboard dan Interface

Storyboard merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media serta fungsi-fungsi di dalamnya. Sedangkan *Interface* dalam hal ini adalah antar muka atau tampilan

media pembelajaran berbasis multimedia. Berikut adalah gambaran *storyboard* dan *interface* yang penulis rencanakan dalam pembuatan multimedia:

Dalam perancangan multimedia ini, penulis membuat ruang lingkup supaya lebih terarah sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat, yaitu :

1. Tidak ada tingkatan soal atau bank soal, soal berjumlah 20 dengan tipe soal pilihan ganda.
2. Soal dijalankan secara berurutan, yaitu dari *frame* 49 sampai *frame* 71.

IMPLEMENTASI SISTEM

Validasi Desain

Perancangan validasi desain mengikuti *storyboard* dan *interface*. Rancangan multimedia ini dilakukan untuk mengkombinasikan dengan model pembelajaran tematik. Berikut desain yang sudah dirancang oleh penulis sesuai dengan *storyboard* dan *interface*.

Halaman Utama atau *Home*



Gambar 2 *Frame* 1
Halaman Utama atau *Home*

Tampilan halaman utama dalam perancangan multimedia edukasi mengenai rumah adat Indonesia terdapat di *frame* satu. Di halaman utama ini akan disajikan judul ajakan, gambar latar, tombol *button* untuk melakukan *link* ke *frame* selanjutnya, pengaturan musik, dan animasi.

Tombol *button* masuk materi jika diklik maka akan menuju ke *frame* dua yaitu *frame* home.



Gambar 3 *Frame 2*
Scene Home

Frame dua ini akan menampilkan halaman rumah atau *home*, yang berisi tiga menu yaitu video materi, teks materi dan soal evaluasi. Tombol *button* video materi jika diklik maka akan menuju ke *frame* tiga yaitu pemutaran video rumah adat Indonesia. *Button* teks materi jika diklik maka akan menuju ke *frame* 47. Dan *button* soal evaluasi jika diklik maka akan menuju ke *frame* 48.

Halaman Video Materi Rumah Adat Indonesia



Gambar 4 *Frame 3*
Scene Video Materi Rumah Adat Indonesia

Frame tiga adalah *scene* video materi rumah adat Indonesia. Dalam video tersebut terdapat gambar side dari rumah adat dan juga di berikan *background music* lagu satu nusa satu bangsa.

Tombol *button home*, jika diklik maka akan menuju ke *frame 2*. Seangkan Tombol pengaturan *background music*, musik yang digunakan adalah lagu kebangsaan Indoensia Raya.

Halaman Menu



Gambar 5 *Frame 4*
Halaman Papan Menu

Frame empat adalah papan menu yang menghubungkan ke materi rumah adat Indoensia. Di *frame* ini adalah pusat dalam membedah metode tematik dengan judul rumah adat Indoensia.

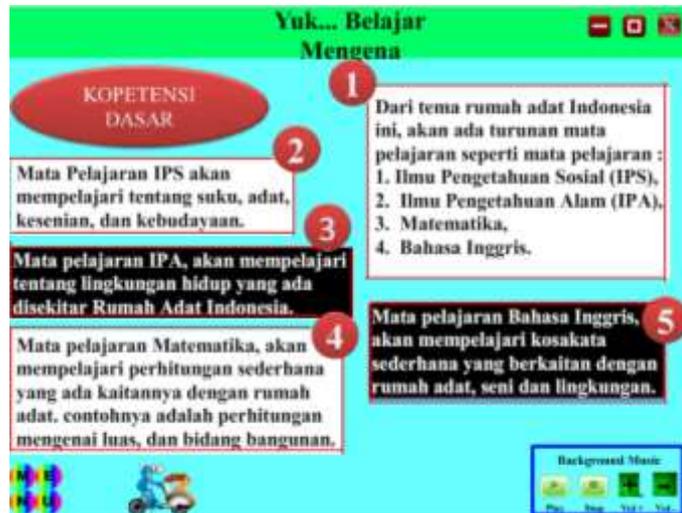
Halaman Pendahuluan



Gambar 4.5 *Frame 5*
Halaman Pendahuluan

Frame lima adalah pendahuluan, sebagaimana sebuah modul pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan pendahuluan materi.

Halaman Kopetensi Dasar



Gambar 4.6 *Frame 6*
Halaman Kopetensi Dasar

Frame ini adalah halaman untuk kopetensi dasar. Di sini akan dijelaskan kopetensi dasar yang akan diikutsertakan dalam mendukung tema rumah adat Indonesia. Mata pelajaran turunannya yaitu IPA, IPS, Matematika, dan Bahasa Inggris.

Halaman *Menu* Rumah Adat Indonesia



Gambar 4.7 *Frame 47*
Halaman *Menu* Rumah Adat Indonesia

Frame ini berisikan kumpulan gambar yang sudah dibuat tombol *button* untuk menuju *frame* sesuai dengan nama gambar tersebut.

Halaman Materi Rumah Adat Indonesia



Gambar 4.8 *Frame* 7 sampai 46
Halaman Materi Rumah Adat Indonesia

Frame ini akan membahas rumah adat satu persatu dan di selingi dengan mata pelajaran yang sudah ditentukan sebagai turunan dari tema.

Halaman Input Peserta Soal Evaluasi



Gambar 4.9 *Frame* 48

Halaman Input Peserta Evaluasi

Frame ini dimaksudkan untuk memasukkan nama peserta yang kemudian nama tersebut akan terbawa sampai penilaian.

Halaman Soal Evaluasi



Gambar 4.10 Frame 49 sampai 68
Halaman Soal Evaluasi

Soal evaluasi terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda. Apabila dapat menjawab dengan benar maka akan menambah nilai 5 poin setiap jawaban benar. Sedangkan jika jawaban salah maka tidak dapat poin dan lanjut kesoal berikutnya.

Halaman Hasil Evaluasi



Gambar 4.11 Frame 69
Halaman Hasil Evaluasi

Frame ini menjelaskan bahwa setiap kategori memiliki standar minimal, yaitu total nilai yang diperoleh maka akan mendapatkan kategori sesuai dengan kurikulum KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sangat tinggi (86-100), tinggi (71-85), sedang (56-70), rendah (< 56). Contoh nilai 35 memiliki kategori rendah.

Halaman Utama Ke Kunci Jawaban



Gambar 4.12 *Frame 70*
Halaman Utama Menuju Kekunci Jawaban

Sebelum masuk ke *frame* kunci jawaban, terlebih dahulu harus mengisi *username* dan *password*. Hal ini supaya selain admin/guru tidak dapat membuka kunci jawaban. *Username* disini harus diisi dengan admin, sedangkan *password* harus diisi dengan admin.

Halaman Kunci Jawaban



Gambar 4.13 *Frame 71*
Halaman Kunci Jawaban

Frame tujuh puluh satu adalah halaman untuk menampilkan jawaban benar yang hanya bisa dibuka oleh admin/ guru yang berkaitan. Kunci jawaban sesuai dengan jumlah soal dan sesuai dengan jawaban yang benar.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Perancangan media pembelajaran mengenal rumah adat indonesia dengan model tematik untuk anak sekolah dasar menggunakan *adobe flash cs3 profesional* adalah aplikasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informatika multimedia. Tujuan dari pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran ini yaitu untuk menarik perhatian siswa supaya fokus dalam proses belajar mengajar, dan juga meningkatkan minat belajar siswa mengenai rumah adat Indonesia.

Multimedia yang didukung dengan animasi, *audio*, *video*, teks, gambar, dan dilengkapi dengan lagu daerah, akan menumbuhkan minat dan rasa cinta tanah air. Dengan perpaduan itu, akan menumbuhkan wawasan baru mengenai nusantara Indonesia, dan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Implikasi

Aplikasi media pembelajaran mengenal rumah adat indonesia dengan model tematik untuk anak sekolah dasar menggunakan *adobe flash cs3 profesional* dapat dikembangkan lebih baik lagi, hal ini dikarenakan keterbatasan ruang lingkup sehingga penulis membatasi aplikasi ini. Berikut adalah saran-saran yang dapat memajukan dan mambangun bagi:

1. Rumah Adat Indonesia dapat dimasukkan kedalam materi aplikasi dan soal evaulasi secara keseluruhan.
2. Perlu adanya penambahan soal evaluasi.
3. Soal evaluasi bisa dalam bentuk bank soal atau yang lainnya.
4. Penambahan *video* materi mengenai nusantara, adat, budaya, kesenian, dan khususnya rumah adat Indoensia.
5. Penambahan animasi lucu sesua dengan tema, supaya siswa lebih tertarik dan fokus memperhatikan materi.
6. Materi turunan lebih diperdalam lagi, supaya semua bidang lebih terarah dan supaya siswa lebih paham.

7. Pewarnaan teks dan *background* dapat digali lebih dalam lagi supaya lebih menarik dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Munadi, Adi. 2013. Pembangunan Game Edukasi Mengenal Pahlawan-Pahlawan Bangsa Indonesia. ISSN 2089-9033 Jurnal Ilmiah Dan Informatika (Komputa)
- Nano, Karno. 2005, Modul Diklat Teknologi Informasi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Novaliendry, Dony. 2010. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao). Issn : 2086-4981 Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20
- Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: Making It Work. Edisi Vi. Mcgraw-Hill Companies, Inc.
- Yakub. 2012. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wordpress, Dwi Astuti Tugas Akhir Mengenal Multimedia Macromedia Flash.2014