

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan suatu fasilitas yang sangat berperan penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga mewujudkan manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian yang mandiri, cerdas, terampil, berwawasan luas, dan lain sebagainya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) tersebut perlu penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satunya adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik dan menarik.

Hasil penelitian telah memperlihatkan media telah menunjukkan keunggulannya membantu para guru dan staff pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan (Arief S. Sadiman, dkk., 1986). Guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bersikap aktif dalam kelas. Tercapainya suatu keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang memberikan arah kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan yang ditentukan dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dapat dirangsang dari luar dengan salah satu cara yaitu menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membuat proses

pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar kuat akan mempunyai energi untuk melakukan kegiatan belajar. Begitu pula sebaliknya siswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka ia akan bermalas-malasan dalam belajar.

Guru selain memiliki pengetahuan juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media. Seiring dengan perkembangan IPTEK yang begitu pesat, guru harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Dampak perkembangan teknologi dan informasi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, *film*, *slide*, animasi, teks yang berhubungan dengan dokumen lain dalam web (*hypertextweb*) dan sebagainya.

Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer atau lebih dikenal dengan *Computer Assistance Instruction (CAI)* dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar (Arsyad, 2005). Komputer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio.

Dari permasalahan yang ada guru SD Muhammadiyah Kauman belum menggunakan *Lectora Inspire Demo* sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajarmengajar, karena keterbatasan pengetahuan tentang *Lectora Inspire Demo*, keterbatasan waktu, dan usia yang menjadi masalah sampai saat ini. Seharusnya sebagai seorang guru, perlunya mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran, sebab media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal (Hadi, 2000) Media pembelajaran maka akan dilakukan dengan cara mencari data/informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menampilkan beberapa gambar, animasi, dan grafis yang dapat mendukung materi yang telah dibuat. Sehingga sangat diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Lectora Inspire Demo* dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada di SD Muhammadiyah Kauman :

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, terutama yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora*.
2. Belum banyak penggunaan media pembelajaran yang interaktif.
3. Metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi.
4. Masih kurangnya pengetahuan guru SD Muhammadiyah Kauman tentang media pembelajaran *Lectora Inspire Demo*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka batasan masalah pada kerja praktik pengembangan media pembelajaran, pengenalan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kelas III SD Muhammadiyah Kauman adalah :

1. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Lectora Inspire Demo* hanya menyangkut pokok bahasan pada materi subtema 4 (Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan).
2. *Lectora* yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks, dan suara.
3. Pembuatan modul untuk pengenalan dan pembuatan objek pada *Lectora Inspire Demo*.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan - rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo* dalam pembelajaran siswa kelas III SD Muhammadiyah Kauman ?
2. Bagaimana cara menerapkan media pembelajaran *Lectora Inspire Demo* dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah Kauman ?

E. Tujuan Kerja Praktik

Kerja praktek memiliki tujuan umum yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo* untuk pembelajaran siswa SD kelas III di SD Muhammadiyah Kauman. Tujuan khusus kerja praktek ini adalah untuk:

1. Memperkenalkan media pembelajaran *Lectora Inspire Demo* kepada guru SD Muhammadiyah kauman melalui presentasi uji coba program yang telah dibuat.
2. Menerapkan Media Pembelajaran sebagai media yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah Kauman.
3. Memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa kelas III tentang Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan.
4. Memudahkan siswa kelas III dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan.
5. Sebagai fasilitator dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo*.

F. Manfaat Kerja Praktik

Adapun manfaat kerja praktik adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire Demo*.
- b. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo*.

2. Bagi Instansi Terkait (SD Muhammadiyah Kauman)

- a. Memperoleh masukan-masukan baru dari lembaga pendidikan melalui mahasiswa yang sedang dan telah melakukan Praktik Industri.
- b. Dapat menjalin hubungan baik dengan lembaga pendidikan khususnya Fakultas Teknologi Industri UAD, sehingga semakin dikenal oleh lembaga pendidikan sebagaipemasok tenaga kerja.

3. Bagi Peserta didik

- a. Siswa dapat menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *Flash*.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran tematik.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Sebagai bahan ajar pada pembelajaran individual.

4. Bagi pendidik atau guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *Flash*.
- b. Meningkatkan daya tarik dan kreativitas dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

Gambaran Umum Instansi

A. Umum

1. Sejarah SD Muhammadiyah Kauman

SD Muhammadiyah Kauman (MUHAMKA) adalah sekolah dasar Muhammadiyah yang didirikan langsung oleh KH. Ahmad Dahlan pada tanggal 1 Agustus 1923. Sejak awal berdirinya SD muhammadiyah Kauman Yogyakarta mengalami perkembangan cukup pesat, sehingga pada tahun ajaran 1979/1980 mendapat predikat SD induk yang pertama di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Mula-mula SD Muhammadiyah Kauman Bernama “ PAWIYATAN WANITA” karena murid dan gurunya semua wanita. Baru pada tahun 1995/1996 menerima murid laki-laki. Sekolah yang terletak di jantung kota Yogyakarta tersebut merupakan salah satu sekolah tertua yang dimiliki Persyarikatan Muhammadiyah.

2. Identitas Sekolah

Adapun Profil SD Muhammadiyah Kauman seperti terdapat dalam tabel 1 Berikut :

Tabel 2.1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	SD Muhammadiyah Kauman
NPSN	20403347
Alamat	Jl. Kauman, Ngapusan, Gondomanan, Kota Yogyakarta
No. Telepon/ HP	(0274) 384386
Email	sdm.kauman@yahoo.co.id
Bentuk Pendidikan	SD
Status	Swasta

3. Visi dan Misi SD Muhammadiyah Kauman

Adapun Visi dan Misi SD Muhammadiyah Kauman sebagai berikut :

a. Visi

“ Teladan dalam akhlakul karimah, unggul dalam prestasi”

b. Misi

- 1) Menciptakan Iklim Belajar Yang Kondusif

- 2) Menciptakan budaya disiplin dan tanggungjawab
- 3) Menciptakan kesadaran belajar dan ibadah baik di rumah maupun di sekolah
- 4) Menciptakan kesadaran berkreasi berprestasi dan berkompetensi.
- 5) Menciptakan kesadaran keteladanan dalam berakhlakul karimah
- 6) Menjadikan sekolah yang unggul yang diminati oleh masyarakat
- 7) Meningkatkan peran serta dan partisipasi masyarakat
- 8) Meningkatkan sistem informasi manajemen
- 9) Membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat
- 10) Membiasakan perilaku yang peduli lingkungan
- 11) Membentuk generasi yang berwawasan lingkungan
- 12) Membudayakan sikap Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun (5S) di lingkungan sekolah
- 13) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, rindang, indah, dan nyaman serta sehat, harmoni, aman dan tertib (BERIMAN dan SEHAT)

B. Struktur Organisasi

SD Muhammadiyah Kauman memiliki tenaga pendidik dan kependidikan sebanyak 27 guru. Yang masing-masing terdiri dari 18 guru kelas, 4 guru PAI, 2 guru penjas, dan guru bidang studi. Berikut rincian struktur di SD Muhammadiyah Kauman dengan bapak Rohimah, S.Pd. Adapun tugas dan wewenang pejabat struktural sekolah seperti tercantum dalam tabel 2.2 berikut :

Tabel. 2.2. Daftar Guru

No.	Nama	Jabatan
1.	Rohimah, S.pd	Kepala Sekolah
2.	Tri Widiyanti, S.pd	Guru Kelas
3.	Nining Rahmawati, S.pd	Guru Kelas
4.	Ratnawati, S.Ag	Guru PAI
5.	Noor Hidayati Setyaningrum, S.E	Guru Kelas
6.	Asiyah, S.Ag	Guru PAI
7.	Umi Salamah, S.E	Guru Kelas
8.	Ida Nursanti, S.P	Guru Kelas
9.	Lina Setyaingrum, S.pd	Guru Kelas
10.	Ambar Sri Widayati, S.pd	Guru Kelas

11.	Indah Kurniawati, S.Ip	Guru Kelas
12.	Sihana, S.Ag	Guru PAI
13.	Amri Hazimah, S.pd	Guru Kelas
14.	Tus Riyanti, S.pd	Guru Kelas
15.	Rina Dwi Khoironi, S.pd.I	Guru PAI
16.	Vina Indri Fitriani, S.pd.Kor	Guru Penjas
17.	Heri Priantoko, S.pd	Guru Kelas
18.	Widi Mulatsih Qona'ah, S.sos	Guru Kelas
19.	Nunung Haryati, S.pd	Guru Kelas
20.	Budi Prasetyono, S.pd	Guru bd. Studi
21.	Aris Susanto, S.E	Guru Kelas
22.	Arum Permatasari, Spd	Guru Kelas
23.	Gustiana Iriastuti, S.pd	Guru Kelas
24.	Sariatun, S.E	Guru Kelas
25.	Atika Nurmaningtys, S.pd	Guru bd.studi
26.	Danny Wahyu Saputra, S.pd	Guru Penjas
27.	Nur Aziz Arifin, S.pd	Gur bd.studi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya

Berdasarkan data yang kami peroleh, jumlah siswa yang ada di SD Muhammadiyah Kauman berjumlah 519 siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 yang ada. Siswa laki-laki berjumlah 265 siswa, dan siswa perempuan berjumlah 254 siswa. Berikut rincian jumlah peserta didik dan guru.

Tabel 2.3.Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya

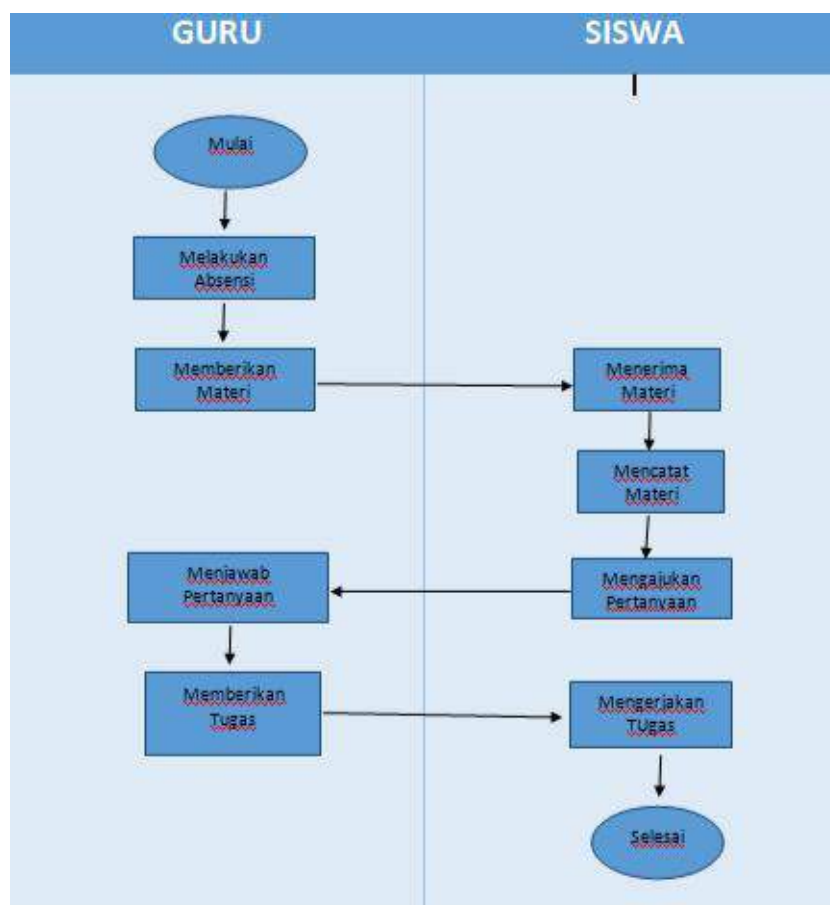
Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
Laki-laki	5	1	6	265
Perempuan	19	2	21	254
Total	24	3	27	519

Keterangan : 1. PD = Peserta Didik

2. PTK = Guru ditambah Tendik

D. Proses Belajar Mengajar Saat Ini

Proses belajar mengajar dimulai dengan Guru melakukan absensi, kemudian Guru memberikan materi kepada Siswa, kemudian Siswa menerima materi dari Guru dan mencatat materi tersebut. Jika ada pertanyaan, maka Siswa menanyakan kepada Guru dan Guru menjawab pertanyaan dari Siswa. Setelah itu dilakukan tanya jawab selanjutnya Guru memberikan tugas kepada Siswa dan Siswa menjawab pertanyaan tersebut. Setelah Siswa menjawab pertanyaan, proses belajar mengajar pun selesai. Seperti pada **gambar 2.4.** proses belajar mengajar SD Muhammadiyah Kauman.



Gambar 2.4. Proses belajar mengajar SD Muhammadiyah Kauman

BAB III

TAHAPAN KEGIATAN KERJA PRAKTEK

A. Lokasi Kerja Praktek

SD Muhammadiyah Kauman (MUHAMKA) adalah sekolah dasar Muhammadiyah yang didirikan langsung oleh KH. Ahmad Dahlan pada tanggal 1 Agustus 1923. Yang berlokasi di Jl. Kauman, Ngupasan, Gondomanan, Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta 55182. Telp. (0274) 384386. Dengan pembimbing kerja praktek di lapangan yang bernama Ibu Tus Riyanti, S.pd. dengan kontak yang bisa di hubungi +628104263735.

B. Metode Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa metode pengambilan data yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan sistem yang baru. Metode yang digunakan dalam melakukan analisis data dan menjadikannya informasi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Metode Interview

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara mewawancarai Ibu Tus Riyanti selaku wali kelas, kelas III SD Muhammadiyah Kauman. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi terkait kebutuhan data yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran *Lectora Inspire Demo* dan penyusunan laporan. Data atau Informasi tersebut berupa materi pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan siswa kelas III SD.

2. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek dan permasalahan yang terjadi pada lembaga atau tempat kerja praktik. Metode ini dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa, keadaan siswa, para pengajar dan lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam keberhasilan media pembelajaran.

3. Metode Literatur Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data pembuatan media pembelajaran *Lectora Inspire Demo* dengan memanfaatkan literatur yang ada. Metode ini dilakukan dengan cara mencari beberapa literatur atau materi-materi yang dibutuhkan dalam pembuatan modul pembelajaran.

C. Rencana Jadwal Kerja

Tabel 3.1. Rencana Jadwal Kerja Praktek

No	Rencana Kerja	Bulan											
		Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat												
2	Pengambilan data												
3	Penentuan Judul												
4	Analisis data dan pembuatan rancangan sistem												
5	Pembuatan aplikasi MP												
6	Presentasi Hasil												
7	Evaluasi Hasil												
8	Laporan												

Survei tempat dilakukan pada minggu ke-1 bulan Agustus 2018, melihat keadaan sekolah, bertemu dengan kepala Sekolah dan guru, menghasilkan izin untuk melakukan Kerja Praktek seperti pada **tabel 3.1** diatas. Pengambilan data dilakukan pada minggu ke-1 bulan Agustus 2018, dengan cara wawancara dan observasi, memperoleh data tentang sekolah, lalu pada minggu ke-2 bulan Agustus 2018, penentuan judul Kerja Praktek, dan perolehan bahan/ materi yang dapat mendukung modul media pembelajaran tentang materi apa saja yang akan dibuat untuk media pembelajaran interaktif dan didapatkan Materi Subtema 4 (Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan) kemudian dilakukan analisis masih pada minggu ke-bulan Agustus. Pada minggu ke-3 bulan Agustus 2018, konsultasi mengenai rancangan aplikasi dan revisi laporan bab 1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran interkatif dilakukan pada minggu ke-3 Agustus 2018 sampai dengan minggu ke-4 Agustus 2018 dan Acc laporan bab 2, dengan hasil media pembelajaran interaktif pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan yang akan digunakan saat presentasi hasil. Pada minggu ke-1 bulan september demo aplikasi ke pembimbing, setelah mendapat Acc dari pembimbing masih pada minggu ke-1 bulan September 2018, saya ke instansi untuk mendemokan aplikasi yang telah saya buat dan melakukan pelatihan penggunaan aplikasi ke guru. pada minggu ke-2 bulan September penyusunan laporan bab 3. Karena terkendala mengikuti kursus pelatih nasional selama dua minggu di

malang Pembuatan laporan akan dilanjutkan pada minggu ke-1 sampai dengan minggu ke-3 bulan Oktober.

D. Rancangan Sistem

Dari hasil analisis kebutuhan dan data yang sudah terkumpul, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk membuat sebuah media pembelajaran yang baik, diperlukan perencanaan yang baik.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional, kebutuhan pada sistem yang merupakan layanan dalam aplikasi yang harus disediakan serta gambaran proses dari reaksi sistem terhadap masukan yang akan dikerjakan oleh sistem, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat menampilkan petunjuk.
- b. Aplikasi dapat menampilkan standar kompetensi.
- c. Aplikasi dapat menampilkan profil.
- d. Aplikasi dapat menampilkan materi pembelajaran.
- e. Aplikasi dapat menampilkan video interaktif
- f. Aplikasi dapat menampilkan soal evaluasi.
- g. Aplikasi dapat menampilkan hasil evaluasi.
- h. Aplikasi dapat menampilkan daftar pustaka
- i. Aplikasi dapat menutup aplikasi.

2. Kebutuhan Non-fungsional

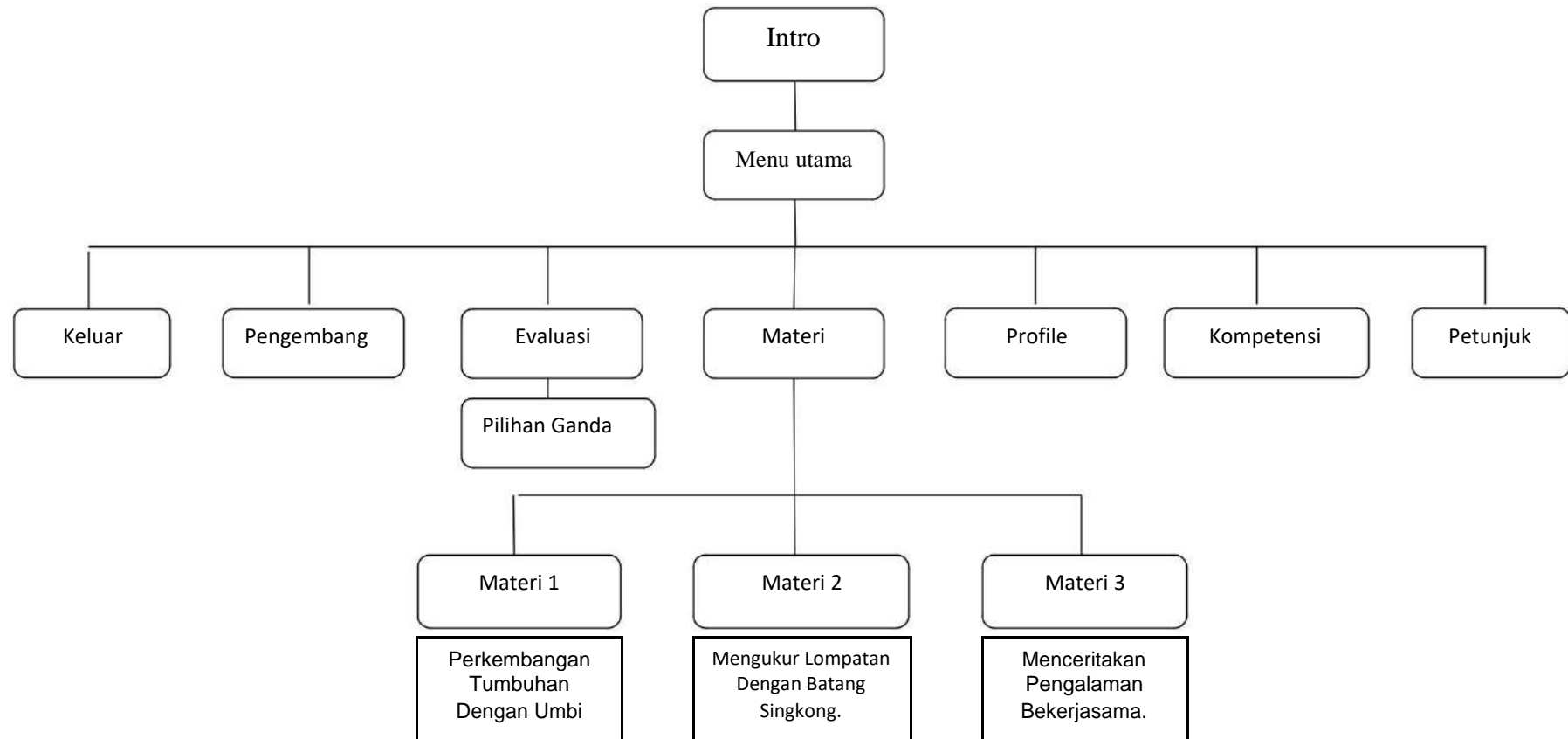
- a. Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi windows 7,8 atau 10.
- b. Aplikasi memiliki tampilan yang mudah dipahami.
- c. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Lectora Inspire Demo*.
- d. Perangkat keras yang mendukung aplikasi yang dirancang memiliki RAM minimal 1 GB, lebih besar kapasitas lebih baik.

Dari hasil analisis kebutuhan dan data yang sudah terkumpul, maka user memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu user dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam membangun sebuah media pembelajaran yang baik, diperlukan rancangan yang baik.

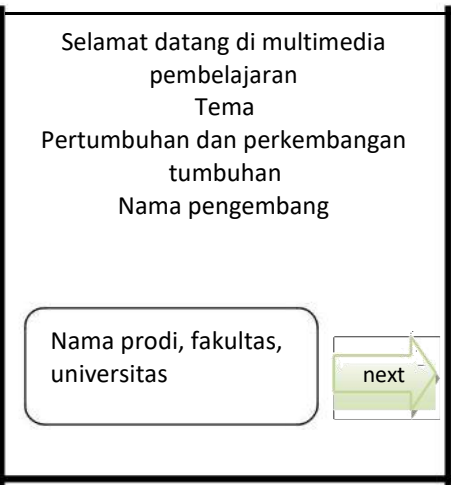
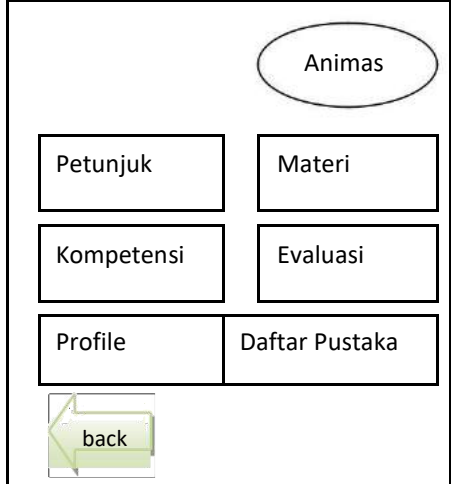
3. Flowchart program multimedia pembelajaran.

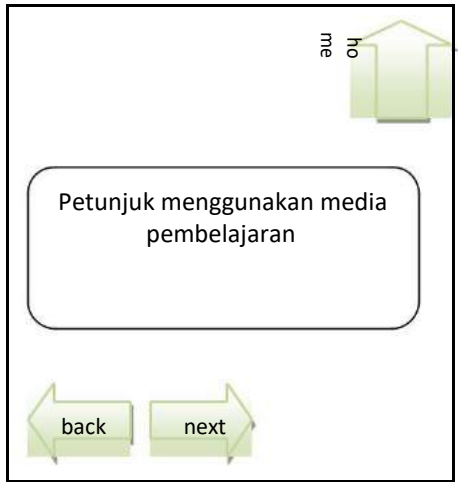
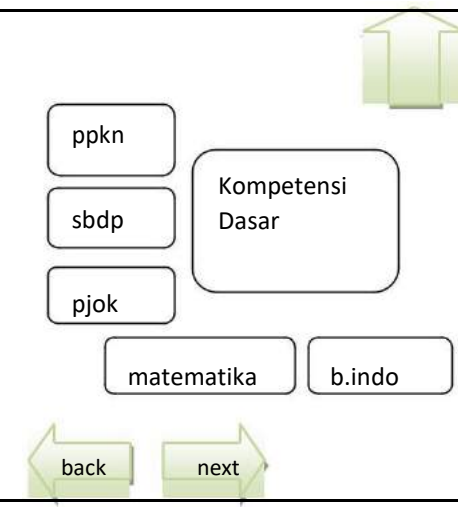
Flowchart Program Multimedia Pembelajaran

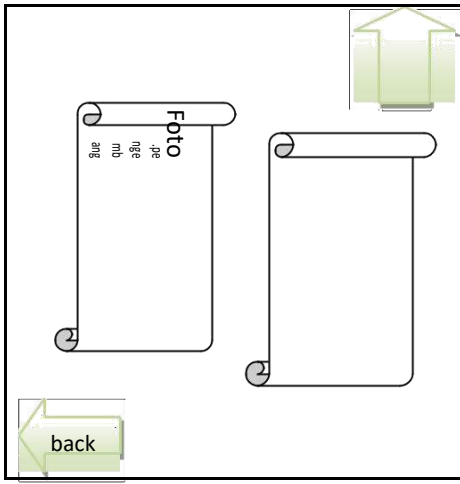
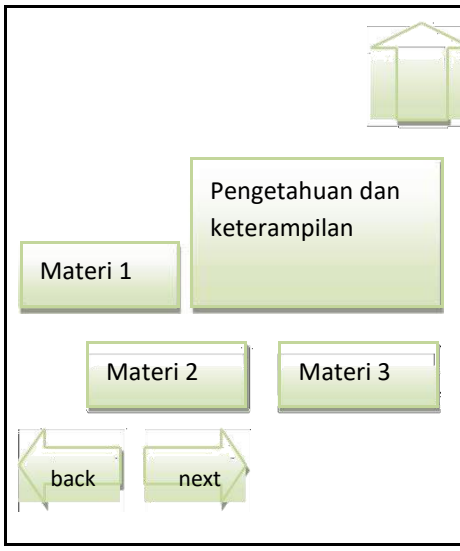
“Pemelajaran 4”




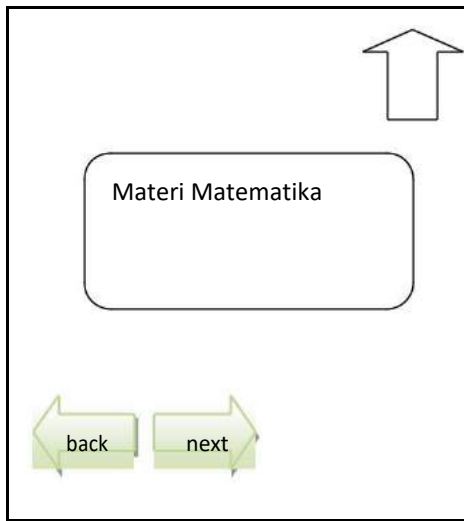
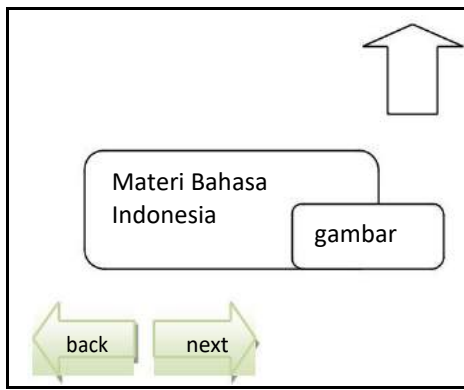
4. Story Board

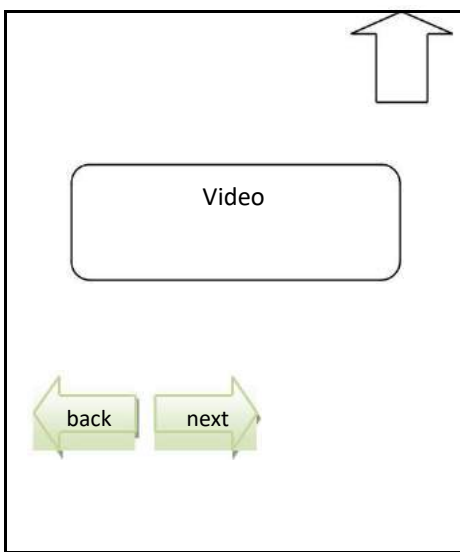
Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
1.	 <p>Selamat datang di multimedia pembelajaran Tema Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan Nama pengembang</p> <p>Nama prodi, fakultas, universitas</p> <p>next</p>	00:00:05	Tampilan halaman menu beranda pada media pembelajaran.	Siswa membuka media pembelajaran kemudian menekan tombol "Next" untuk masuk kedalam menu utama.	Pada tampilan halaman menu beranda media pembelajaran terdapat tombol "Next" untuk masuk ke menu utama media pembelajaran.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-
2.	 <p>Animas</p> <p>Petunjuk Materi</p> <p>Kompetensi Evaluasi</p> <p>Profile Daftar Pustaka</p> <p>back</p>	00:00:10	Tampilan halaman menu utama pada media pembelajaran.	Siswa memilih salah satu menu yang ingin di buka dan di pelajari dengan cara mengklik menu yang diinginkan. Jika ingin kembali ke halaman beranda maka siswa dapat menekan tombol "back".	Pada tampilan halaman menu utama terdapat beberapa pilihan menu yakni : a. menu petunjuk b. menu kompetensi c. menu profil d. menu materi e. menu evaluasi dan f. menu daftar pustaka.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-


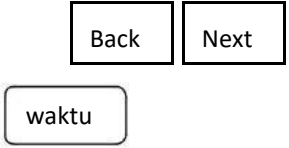
Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
3.		00:00:15	Tampilan halaman menu petunjuk penggunaan media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu petunjuk maka akan tampil halaman petunjuk penggunaan aplikasi. Siswa juga dapat mengKlik tombol "Next" untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol "Back" untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol "Home" untuk kembali ke menu utama.	Pada tampilan halaman menu petunjuk terdapat "Petunjuk Penggunaan media pembelajaran". Di dalamnya terdapat penjelasan mengenai tombol-tombol yang digunakan dalam media pembelajaran, yang mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai tombol-tombol tersebut beserta fungsi-fungsinya masing-masing.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-
4.		00:00:30	Tampilan halaman menu kompetensi dasar pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu kompetensi maka akan tampil halaman kompetensi dasar. Siswa juga dapat mengKlik tombol "Next" untuk ke halaman selanjutnya, "Back" untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol "Home" untuk kembali ke menu utama.	Pada tampilan halaman menu kompetensi dasar berisi tentang standar kompetensi yang di gunakan oleh sekolah untuk mata pelajaran "pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan". Dari halaman ini siswa mampu memahami isi kompetensi dasar yang akan dicapai agar dapat lulus dengan nilai yang memuaskan.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-

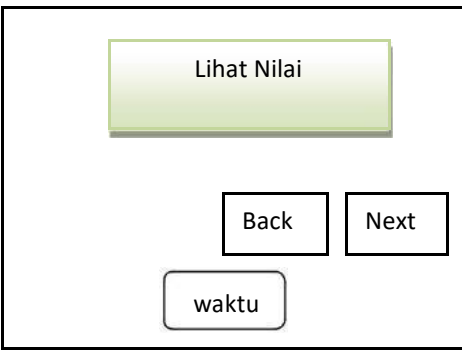

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
5.		00:00:05	Tampilan menu profil pengembang pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu profil pengembang maka akan tampil halaman profil pengembang aplikasi untuk mengetahui biodata pengembang yang membuat media pembelajaran. Siswa dapat Klik tombol "Back" untuk kembali atau "Home" untuk ke menu utama.	Pada tampilan menu profil pengembang terdapat identitas pengembang berupa nim,nama, asal prodi, dan foto pembuat media pembelajaran.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-
6.		00:00:10	Tampilan halaman menu materi pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu materi maka akan tampil halaman materi yang didalamnya terdapat t beberapa pilihan materi sesuai tematiknya. Untuk memilih materi yang ingin di pelajari, siswa dapat menekan tombol materi tersebut.	Pada tampilan menu materi terdapat 3 bagian tematik dari materi yaitu : Materi 1 membahas : perkebangbiakan tumbuhan dengan umbi. Materi 2 membahas : Mengukur lompatan dengan batang singkong. Materi 3 membahas : cerita mengenai pengalaman bekerjasama.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-

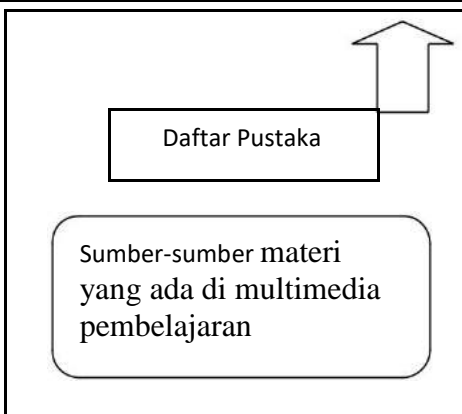
Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
7.		00:00:30	Tampilan halaman menu materi 1 tentang perkembangan tumbuhan dengan umbi pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu materi 1 maka akan tampil halaman mengenai “perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi” untuk selanjutnya bisa mempelajari dan memahami bagaimana cara perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi. Siswa juga dapat mengKlik tombol “Next” untuk ke halaman selanjutnya, “Back” untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol “Home” untuk kembali ke menu utama.	Pada tampilan menu materi 1 ini masuk dalam tematik IPA. Dimana dalam materi perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi terdapat : a. teori mengenai pengertian perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi, serta menjelaskan ciri-ciri tumbuhan umbi. b. gambar animasi mengenai proses perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi video proses perkembangbiakan tumbuhan.	perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi.Mp3	perkembangbiakan tumbuhan dengan umbi.MP4
8.		00:00:40	Tampilan halaman menu materi 2 tentang mengukur lompatan dengan batang singkong pada	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu materi 2 maka akan tampil halaman mengenai “mengukur lompatan dengan	Pada tampilan menu materi 2 ini masuk dalam tematik bahasa Indonesia. Dimana siswa akan belajar mengukur lompatan dengan menggunakan	mengukur lompatan dengan batang singkon	mengukur lompatan dengan batang singko

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
			media pembelajaran.	<p>batang singkong” untuk selanjutnya siswa dapat mempelajari dan memahami bagaimana cara mengukur lompatan dengan menggunakan batang singkong.</p> <p>Siswa juga dapat mengKlik tombol “Next” untuk ke halaman materi selanjutnya, “Back” untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol “Home” untuk kembali ke menu utama</p>	batang singkong. Siswa akan belajar cara memanfaatkan batang singkong yang sudah tidak terpakai menjadi alat permainan yang mengasikkan bagi siswa.	g.Mp3	g.Mp4
9.		0.30 Detik	Tampilan halaman menu materi 3 Tentang menceritakan pengalaman bekerjasama pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu materi 3 maka akan tampil halaman “menceritakan pengalaman bekerjasama” untuk selanjutnya siswa dapat belajar bagaimana cara bekerjasama yang baik	Pada tampilan menu materi 3 ini masuk dalam tematik PPKN. Dimana dalam meterinya terdapat : a.cerita mengenai pengalaman bekerja sama. b.penjelasan bagaimana cara agar siswa dapat bekrjasama menolong	menceritakan pengalaman bekerjasama.Mp3	menceritakan pengalaman bekerjasama.Mp4

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
				Siswa juga dapat mengKlik tombol “Next” untuk ke halaman materi selanjutnya, “Back” untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol “Home” untuk kembali ke menu utama	sesama baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan tempat tinggal. c.Animasi mengenai bekerjasama.		
10.		00:00:30	Tampilan menu video pada media pembelajaran.	Siswa melihat dan mencermati video mengenai Materi 1: perkebanganbiakan tumbuhan dengan umbi. Materi 2: Mengukur lompatan dengan batang singkong. Materi 3 : Menceritakan pengalaman bekerjasama. Agar siswa lebih mudah dalam belajar. Siswa juga dapat mengKlik tombol “Next” untuk ke halaman materi	Menu video terdapat pada setiap akhir pembelajaran tujuannya agar ketika siswa kurang dapat memahami pelajaran dengan membaca text maupun mendengarkan audio, siswa juga dapat memahami materi dengan cara mencermati video tersebut.	perkembangan tumbuhan dengan umbi.Mp3 Mengukur lompatan dengan batang singkong.Mp3 Menceritakan pengalaman	perkembangan tumbuhan dengan umbi.Mp4 Mengukur lompatan dengan batang singkong.Mp4 Menceritakan pengalaman

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
					selanjutnya, "Back" untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol "Home" untuk kembali ke menu utama		bekerjasama.Mp3 4
11.	<p>Evaluasi berisi 10 soal pilihan ganda kerjakan dengan sebaik-baiknya.</p> 	00:10:00	Tampilan menu evaluasi pada media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu evaluasi maka akan tampil halaman evaluasi kemudian masuk. Untuk selanjutnya siswa wajib mengisikan nama untuk dapat masuk ke halaman soal evaluasi.	Pada tampilan halaman evaluasi terdapat penjelasan mengenai soal evaluasi, terdapat kolom nama yang wajib di isi agar dapat masuk ke menu soal evaluasi, dan di halaman evaluasi terdapat timer untuk mengetahui durasi siswa dalam menjawab soal pilihan ganda yang sudah di sediakan.		
12.	<p>Soal Evaluasi :</p> 	00:01:00	Tampilan halaman soal evaluasi media pembelajaran.	Setelah siswa menginputkan nama dan masuk ke halaman soal evaluasi maka Siswa wajib menjawab soal dengan mengklik jawaban yang dianggap benar kemudian . menekan tombol "Next" untuk	Pada tampilan halaman soal evaluasi terdapat soal sebanyak 10 soal berupa pilihan ganda yang wajib di jawab oleh siswa, jika siswa merasa jawaban yang sebelumnya kurang tepat. siswa dapat mengulang		

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
				melanjutkan ke soal berikutnya. Soal sebanyak 10 soal berupa pilihan ganda yang harus di jawab oleh siswa.jika masih ragu dengan jawaban yang telah dipilih maka soal dapat di ulang ke soal yang sebelumnya	ke soal sebelumnya uuntuk memperbaiki jawabannya		
13.		00:00:15	Tampilan menu lihat nilai di akhir evaluasi pada media pembelajaran.	Setelah siswa selesai mengerjakan semua soal evaluasi maka siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dengan mengklik menu lihat nilai agar siswa dapat mengetahui apakah dia lulus atau tidak.	Pada tampilan menu lihat nilai ketika di klik maka otomatis akan masuk ke dalam halaman lulus atau halaman tidak lulus yang disertai jumlah nilai/skor sesuai jumlah jawaban yang benar.	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-
14.		00:00:02	Tampilan halaman keluar media pembelajaran.	Jika siswa akan mengakhiri menggunakan media pembelajaran ini maka dapat dilakukan dengan cara menekan tombol exit .	Untuk mengantisipasi ketidaksengajaan tombol exit tertekan oleh user, maka pada tampilan halaman exit terdapat pertanyaan apakah anda ingin keluar? Ketika siswa ingin keluar siswa dapat	Spring_I n_My_S tep.Mp3	-

Scene	Visualisasi	Durasi	Isi	Aksi	Keterangan	Audio	Video
					menekan tombol yes jika tidak maka siswa dapat menekan tombol no.		
15.		00:00:10	Tampilan halaman daftar pustaka media pembelajaran.	Apabila dari menu utama Siswa memilih menu daftar pustaka maka akan tampil halaman daftar pustaka, disini Siswa dapat mengetahui darimana sumber-sumber materi yang ada di dalam multimedia pembelajaran ini berasal.	Pada tampilan halaman daftar pustaka terdapat siapa saja dan dari mana saja sumber-sumber materi tentang pelajaran pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan untuk siswa sekolah dasar kelas 3	Spring_1n_My_S tep.Mp3	-

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Pembuatan media pembelajaran yang berisi materi Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire Demo* untuk pelajaran tematik siswa kelas tiga Sekolah Dasar. Di dalamnya terdapat kompetensi dasar, materi, evaluasi, dan video interaktif untuk membantu guru SD Muhammadiyah Kauman dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi tersebut.

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

Adapun dalam membangun Media Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo* ini di gunakan hardware dan software sebagai berikut :

1. Hasil Analisis

a. **Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)** Perangkat keras yang digunakan yaitu :

- 1) Komputer menggunakan intel P IV DualCore 2.8Ghz
- 2) RAM 2 Gb, lebih besar kapasitas akan lebih baik
- 3) Keyboard
- 4) Mouse
- 5) Monitor

b. **Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)** Perangkat lunak yang digunakan yaitu :

- 1) Sistem Operasi Windows 7, 8, atau 10
- 2) *Lectora Inspire Demo*
- 3) *Microsoft Office*

2. Hasil Implementasi

Adapun hasil implementasi aplikasi Media Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire Demo* yaitu sebagai berikut : a. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang paling utama ketika membuka aplikasi. Di halaman beranda hanya terdapat Tiga tombol, salah satunya yaitu tombol untuk masuk ke menu utama. Seperti pada **gambar 4.1** tampilan halaman beranda media pembelajaran.



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Beranda Media Pembelajaran b. Menu Utama

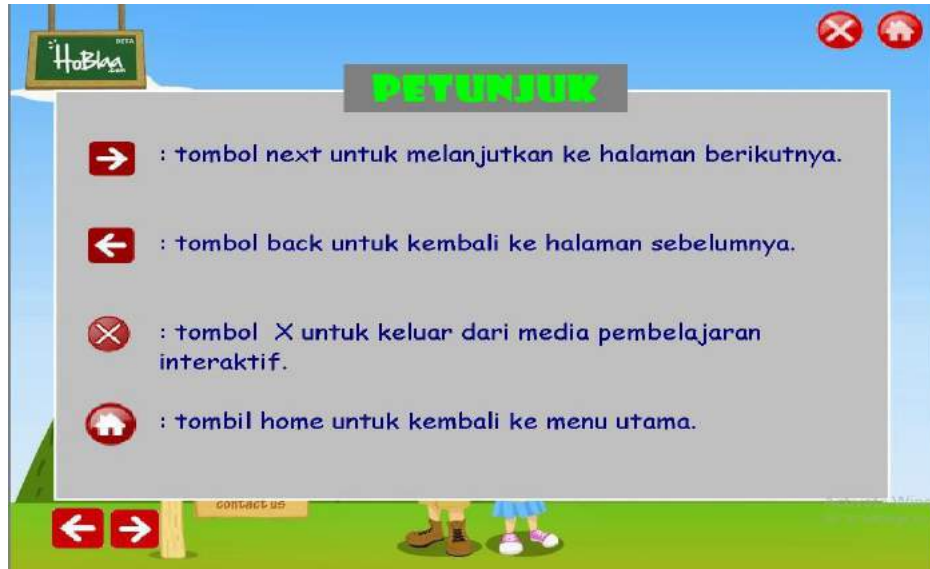
Di dalam menu utama terdapat Enam tombol menu yaitu menu Petunjuk, Kompetensi, Profil, Materi, Evaluasi, Daftar Pustaka. Seperti pada gambar 4.2 tampilan menu utama media pembelajaran.



Gambar 4.2. Tampilan Halaman Menu Utama Media Pembelajaran.

c. Menu Petunjuk

Menu Petunjuk berisi petunjuk dari kegunaan-kegunaan tombol yang ada pada media pembelajaran. Di menu petunjuk terdapat empat tombol next, back, keluar, dan salah satunya tombol kembali ke menu utama. Seperti pada **gambar 4.3** tampilan menu petunjuk media pembelajaran.



gambar 4.3 tampilan menu petunjuk media pembelajaran.

d. Menu Kompetensi Dasar Indikator

Menu Kompetensi Dasar berisi kompetensi dasar dari materi yang akan diajarkan. Di menu Kompetensi Dasar juga terdapat tombol kembali ke halaman menu utama dan tombol keluar. Seperti pada **gambar 4.4** tampilan menu kompetensi dasar media pembelajaran.



Gambar 4.4. Tampilan Halaman Menu Kompetensi Dasar Media Pembelajaran.

e. Menu Profil

Menu Profil berisi identitas pengembang media pembelajaran. Di menu profile terdapat tombol. **gambar 4.5** tampilan profil pengembang media pembelajaran.



gambar 4.5 tampilan profil pengembang media pembelajaran.

f. Menu Materi

Dimenu materi berisi tombol sub materi untuk melanjutkan ke materi dan tombol untuk kembali ke halaman menu utama. Seperti pada **gambar 4.6** tampilan menu materi media pembelajaran.



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Menu Materi Media Pembelajaran

Halaman materi 1 berisi tombol untuk kembali ke menu materi, menu utama, menu keluar dan tombol untuk melanjutkan materi selanjutnya. Seperti pada **gambar 4.7** berikut.



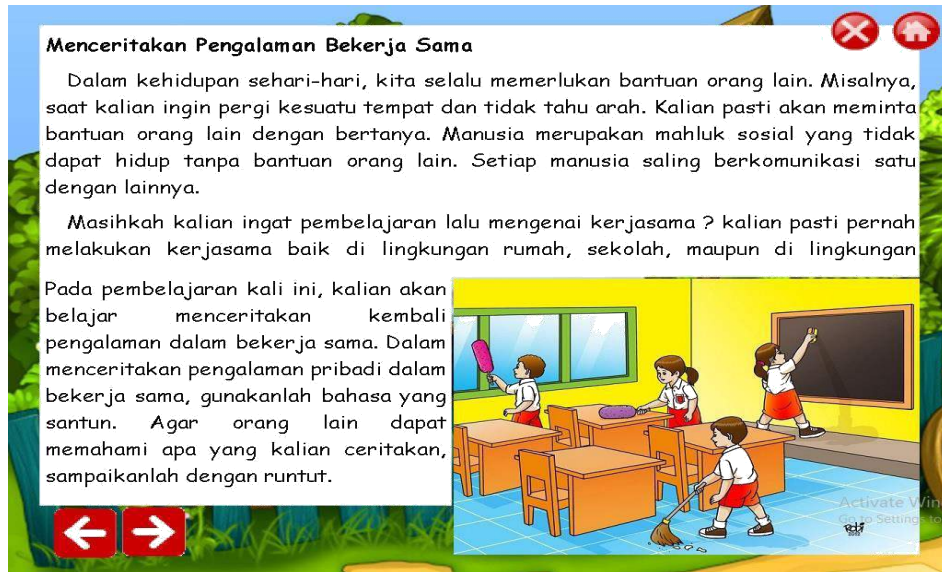
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Menu Materi 1 Media Pembelajaran

Halaman materi 2 berisi tombol untuk kembali ke menu materi, menu utama, menu keluar dan tombol untuk melanjutkan materi selanjutnya. Seperti pada **4.8** berikut.



Gambar 4.8. Tampilan Halaman menu Materi 2 Media Pembelajaran

Halaman materi 3 berisi tombol untuk kembali ke menu materi, menu utama, menu keluar dan tombol untuk melanjutkan materi selanjutnya. Seperti pada **4.9** berikut.



Gambar 4.9. Tampilan Halaman menu Materi 3 Media Pembelajaran Pada setiap akhir halaman menu materi terdapat video interaktif jika di tekan tombol next maka akan menuju ke halaman video seperti **gambar 4.10** ini.



Gambar 4.10. Tampilan Video Interaktif di setiap akhir materi g. Menu Evaluasi

Menu evaluasi berisi latihan-latihan soal dan user bisa melihat skor akhir dari hasil latihan soal tersebut. Terdiri atas soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Setiap pertanyaan diberi masing-masing nilai 10. Seperti pada **gambar4.11**tampilan menu evaluasi media pembelajaran.



Gambar 4.11. Tampilan menu evaluasi Media Pembelajaran

Setelah mengerjakan soal evaluasi, akan muncul halaman lihat nilai.gambar 4.12berikut.



Gambar 4.12. Tampilan Halaman lihat nilai Media Pembelajaran

Jika jawaban memenuhi standar maka akan masuk ke halaman lulus, gambar 4.13 berikut.



Gambar 4.13. Tampilan Halaman lulus Media Pembelajaran

Jika jawaban tidak memenuhi standar maka akan masuk ke halaman tidak lulus **Gambar 4.14.** Berikut.



Gambar 4.14. Tampilan Halaman tidak lulus Media Pembelajaran

h. Menu Daftar Pustaka

Menu daftar pustaka berisi referensi yang di gunakan dalam pembelajaran. **gambar 4.15** berikut.



Gambar 4.15. Tampilan Daftar Pustaka Media Pembelajaran

i. Menu Keluar

Menu keluar berisi pertanyaan apakah anda yakin ingin keluar, yang bertujuan agar ketika salah menekan tombol keluar media pembelajaran tidak langsung keluar namun bisa di lanjutkan kita menekan tombol tidak. **gambar 4.16.** Berikut.



Gambar 4.16. Tampilan Menu Keluar Media Pembelajaran.

3. Hasil Pengujian Sistem

Hasil pengujian media pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau *user*. Pengujian dengan cara *user* berinteraksi dengan sistem. Seperti pada **tabel 4.17** pengujian *User*.

a. Pengujian *User*

Tabel 4.17. Pengujian *User*

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Petunjuk	Memilih Petunjuk	Menampilkan Petunjuk Penggunaan Tombol	Berhasil
2.	Standar kompetensi	Memilih Standar kompetensi	Menampilkan Standar kompetensi	Berhasil
3.	Profil	Memilih Profile	Menampilkan Profil	Berhasil
4.	Materi	Memilih Materi	Menampilkn Materi	Berhasil
5.	Evaluasi	Memilih Evaluasi	Menampilkan Evaluasi	Berhasil
6.	Hasil Evaluasi	Memilih Hasil Evaluasi	Menampilkan Hasil Evaluasi	Berhasil
6.	Video Interaktif	Memilih Video Interaktif	Menampilkan Video Iteraktif	Berhasil
7.	Daftar Pustaka	Memilih daftar Pustaka	Menampilkan Daftar Pustaka	Berhasil
8.	Keluar	Memilih Keluar	Memilih Keluar	Berhasil

b. Hasil Perhitungan Menggunakan *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) merupakan kuisisioner yang diadakan di akhir pengukuran subyektif usability yang terdiri dari 10 pertanyaan kuisisioner, Kuisisioner SUS diisi setelah pengguna selesai menggunakan sistem.

Kuisisioner dibuat dengan skala 1 sampai 4 dengan skala 1 bernilai sangat tidaksetuju dan nilainya bertambah sampai dengan skala 4 yang bernilai sangatsetuju. Seperti pada **tabel 4.18** kuesioner berikut.

Tabel 4.18. Kuesioner

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif lebih cocok digunakan untuk proses belajar mengajar.	√			
2.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran tematik.	√			

3.	Media pembelajaran interaktif lebih mudah digunakan.	√			
4.	Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk mengajar.	√			
5.	Materi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa kelas 3.	√			
6.	Materi di media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	√			
7.	Tampilan dalam media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	√			
8.	Video yang disajikan/tampilkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.	√			
9.	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	√			
10.	Evaluasi mencakup semua materi yang diujikan.	√			

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktek yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa menggunakan media pembelajaran bagi SD Muhammadiyah Kauman berbasis teknologi sangatlah kreatif dan inovatif. User/pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dengan hasil pengujian berhasil. Media pembelajaran ini memiliki dampak positif dan potensial bagi seorang guru untuk mengembangkannya. Pengembangan media pembelajaran sesuai dengan materi yang ada di buku tematik pembelajaran 4 yaitu Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

1. Telah dihasilkan modul pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh Guru untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses dalam mengajar di SD Muhammadiyah Kauman.
2. Guru telah mengetahui cara menjelaskan media pembelajaran yang akan memudahkan dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah Kauman.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil Kerja Praktek yang telah dilakukan yaitu Membantu pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire Demo* alangkah lebih baiknya jika hasil dari pembuatan tersebut digunakan untuk proses belajar mengajar didalam kelas, sehingga siswa-siswi akan lebih bersemangat serta antusias dan tidak cepat bosan dalam mengikuti pelajaran didalam kelas tersebut. Berkat adanya media pembelajaran ini semoga minat belajar siswa-siswi di SD Muhammadiyah Kauman lebih meningkat dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Ashar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Arief S. Sadiman, dkk., 1986, *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: CVRajawali. Hadi, Arieso., 2000, *Makro Mediaflash*, Jakarta : CV Rajawali.



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

KAMPUS 3 : Jalan Prof. Dr. Soepomo, S.H., Warungboto, Umbulharjo, Yogyakarta. 55164
☎ 0274 563515 ext 3131 ☎ 0812 9498 5010 🌐 fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor : F2.1/224/D.33/VIII/2018

15 Agustus 2018

Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah Kauman
Jl. Kauman No.6 Ngupasan Gondomanan
Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja Praktek* di instansi / lembaga / perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No.	Nama	NIM
1.	Kamsia Zakaria	1600018082

Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
a.n Dekan
Wakil Dekan



Endah Sulistiawati, S.T., M.T.
NIY. 60010253



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SD MUHAMMADIYAH KAUMAN
Terakreditasi A Tahun 2016

Alamat : Kauman GM I/374, Ngupasan, Gondomanan, Yogyakarta 55122 Telepon (0274) 384386
Website: <http://sdmuhkauman.sch.id/> E-mail : sdm.kauman@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 537/KET/III.4.AU.110/L/2018

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SD Muhammadiyah Kauman Yogyakarta, menerangkan bahwa:

Nama : Kamsia Zakaria
NIM : 1600018082
Prodi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan (UAD)

Telah melaksanakan Penelitian di SD Muhammadiyah Kauman Yogyakarta pada tanggal 7 September 2018 dengan berjudul:

"MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN TUMBUHAN UNTUK ANAK KELAS III SEKOLAH DASAR"

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 September 2018





LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
(WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1600018082
 Nama Mahasiswa : KAMISIA ZAKARIA
 Judul Kerja Praktek : Media pembelajaran interaktif pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan untuk anak kelas 3 Sekolah Dasar
 Dosen Pembimbing : IKA ARFIANI,S.T.,M.CS
 Pembimbing Lapangan : TUS RIYANTI,S.PD









Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing
4. Log book per minggu di ACC oleh koordinator KP
5. Jumlah bimbingan minimal 11 minggu

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.	survei lokasi dan wawancara dengan guru.	03/08/18	06/08/2018	Mendapatkan Lokasi Kp, dan Mendapatkan Persetujuan Untuk melaksanakan Kpo di SD Muhammadiyah Kauman.				

2.	Mengantar surat izin KP dan pengambilan data.		07/08/2018	Mengantar surat izin Kp. 1. Mendapatkan Data Lengkap sekolah. 2. Mendapatkan Buku Pelajaran Materi Kelas 3. 3. mendapatkan data-data yg di perlukan untuk pembuatan media pembelajaran.					
3.	Penentuan judul kerja praktek.		10/08/2018	Di dapat judul KP " Media Pembelajaran Interaktif pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan untuk anak kelas 3 Sekolah Dasar "					
4.	Analisis data dan pembuatan rancangan aplikasi.		13/18/2018	Di hasilkan Rancangan Untuk pembuatan media pembelajaran interaktif.					
5.	Konsultasi Aplikasi dan refisi laporan bab 1 ke pembimbing		18/08/2018	Perbaikan aplikasi dan perbaikan laporan bab 1.					

6.	Pembuatan aplikasi dan Acc bab 1.	21/08/2018	Perbaikan aplikasi dan Acc laporan bab 1.						
7.	Konsultasi aplikasi dan revisi laporan bab 2.	27/08/2018	Konsultasi aplikasi yang telah di perbaiki dan konsultasi laporan bab 2.						
8.	Perbaikan aplikasi dan Acc bab 2.	30/08/2018	Perbaikan aplikasi yang masih kurang tepat dan Acc bab 2.						
9.	Demo aplikasi ke pembimbing.	05/09/2018	Presentasi media pembelajaran. Mendapatkan Acc Aplikasi dan siap Presentasi ke sekolah.						

10.	Demo aplikasi ke instansi dan pelatihan penggunaan aplikasi ke guru.		08/09/2018	<p>Demo aplikasi ke instansi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan Acc. 2. Menerima Surat keterangan telah melaksanakan Kp. 3. Memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi. 					
11.	Evaluasi hasil dan Penyusunan laporan bab 3.		09/09/2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi hasil presentasi ke instansi. 2. Revisi laporan bab 3. 	Dikarenakan mengikuti Kursus Pelatih Nasional di Malang Selama 2 Minggu jadi penyusunan laporan di undur sampai tanggal 25/09/2018.				
12.	Penyusunan bab 4,5 dan Acc dab 3		29/09/2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acc laporan bab 3. 2. Revisi laporan bab 4 dan 5. 					
13.	Acc Laporan Kerja Praktek.		08/10/2018	Mendapatkan Acc Laporan Kerja Praktek Dari Dosen Pembimbing.					

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP

Lina Zahrotul S.T. M.G.

(..... Lina Zahrotul S.T. M.G.)

Yogyakarta, 0... Oktober 2018

Mahasiswa

KANSIA ZAKARIA

(..... KANSIA ZAKARIA)

ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

(Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan)

Nama/Instansi Responden : SP Muhammadiyah Kawran

Guru Kelas : II

Keterangan :

SS : Sangat setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif lebih cocok digunakan untuk proses belajar mengajar.	✓			
2.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran tematik.	✓			
3.	Media pembelajaran interaktif lebih mudah digunakan.	✓			
4.	Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk mengajar.	✓			
5.	Materi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa kelas 3.	✓			
6.	Materi di media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
7.	Tampilan dalam media pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa.	✓			
8.	Video yang disajikan/tampilkan dapat mempermudah siswa dalam materi yang disajikan.	✓			
9.	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	✓			
10.	Evaluasi mencakup semua materi yang disajikan.	✓			

Keritik dan Saran :

.....

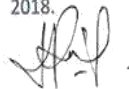
.....

.....

.....

Yogyakarta, September

2018.



Responden

DOKUMENTASI

1. Survei lokasi dan wawancara guru



2. Pengambilan data



3. Penyerahan Buku Panduan



4. Presentasi hasil KP



5. Pengembalian buku dan penyerahan surat keterangan telah melaksanakan KP



Modul Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Lectora Inspire Demo)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Modul Penggunaan Media Pembelajaran dengan judul "**Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Lectora**", yang mana tugas ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah kerja praktek.. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Masukkan Compact Disc (CD) media pembelajaran ke dalam CD Rom;
2. Komputer akan secara autoplay menjalankan program media pembelajaran;
3. Jika komputer tidak dapat secara autoplay menjalankan program, maka klik Start
4. Arahkan kursor pada CD Drive lalu klik file yang akan dibuka
5. Media pembelajaran siap digunakan.


MACAM-MACAM TOMBOL

 : tombol next untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.


 : tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.


 : tombol X untuk keluar dari media pembelajaran interaktif.


 : tombol home untuk kembali ke menu utama.

 : tombol next pada halaman soal latihan untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

 : tombol back pada halaman soal latihan untuk kembali ke halaman selanjutnya.

 : tombol lihat nilai untuk melihat nilai yang di peroleh setelah mengerjakan soal.

 : tombol ini ada pada halaman keluar, ketika ingin keluar klik tombol tersebut.

 : tombol ini ada pada halaman keluar, ketika tidak ingin keluar maka klik tombol tersebut otomatis akan kehalaman

HALAMAN PEMBUKA





Di halaman ini terdapat tombol ke menu utama, tombol multimedia pembelajaran.

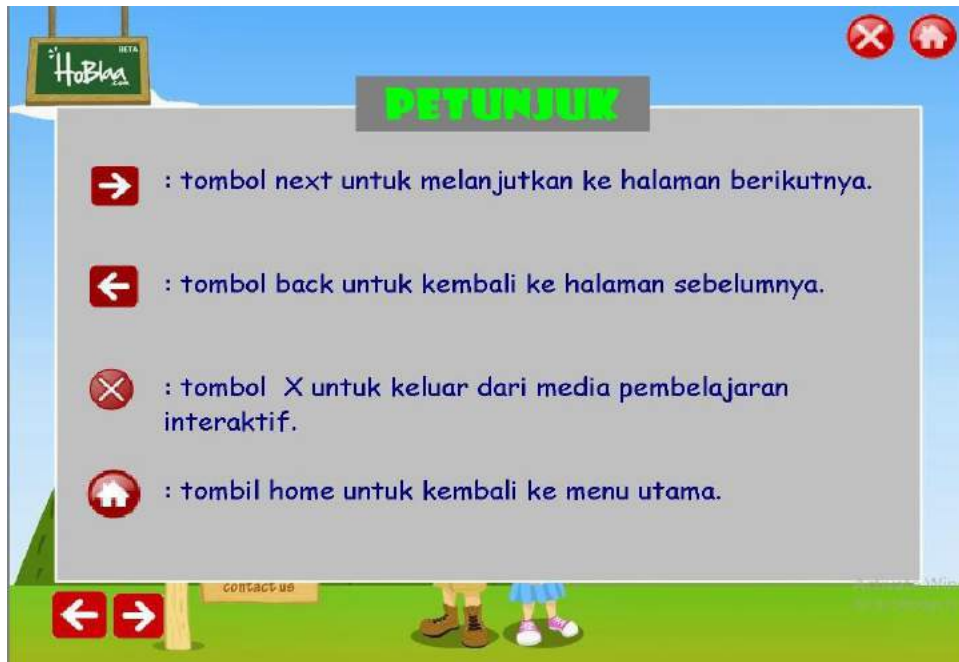
untuk menuju untuk keluar

HALAMAN MENU UTAMA



Klik tombol yang kalian inginkan untuk ke halaman selanjutnya. Tombol  untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol  untuk lanjut.

HALAMAN PETUNJUK



Jika kalian klik tombol petunjuk maka akan muncul gambar seperti di atas.


HALAMAN KOMPETENSI DASAR



Pada tombol kompetensi dasar akan muncul tombol pilihan kompetensi dasar yaitu PPKn, SBdP, PJOK, Matematika dan Bahasa Indonesia.

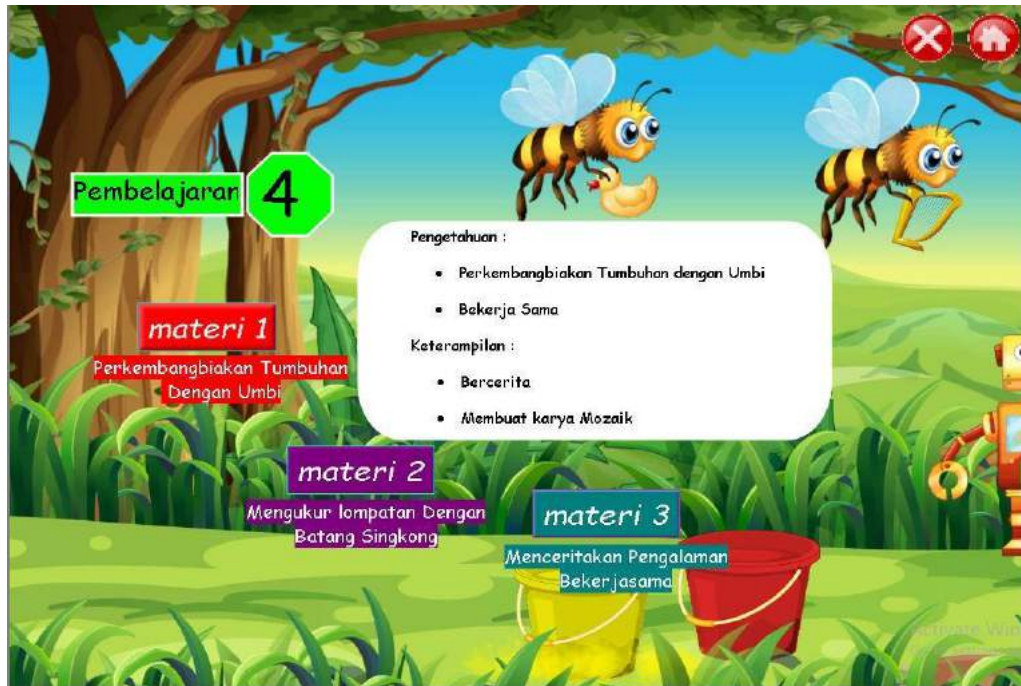
HALAMAN PROFIL



Ketika kalian klik tombol profil, maka akan muncul gambar seperti di bawah ini. Tombol  untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol  untuk kembali ke halaman menu utama. Tombol  untuk keluar multimedia pembelajaran.


HALAMAN MENU MATERI



Pada halaman ini terdapat tombol menu pilihan yaitu materi 1 perkembang bialan tumbuhan dengan umbi, materi 2 mengukur lompatan dengan batang singkong, materi 3 menceritakan pengalaman bekerjasama. Kalia tinggal pilih menu materi yang akan dipelajari.

HALAMAN VIDEO

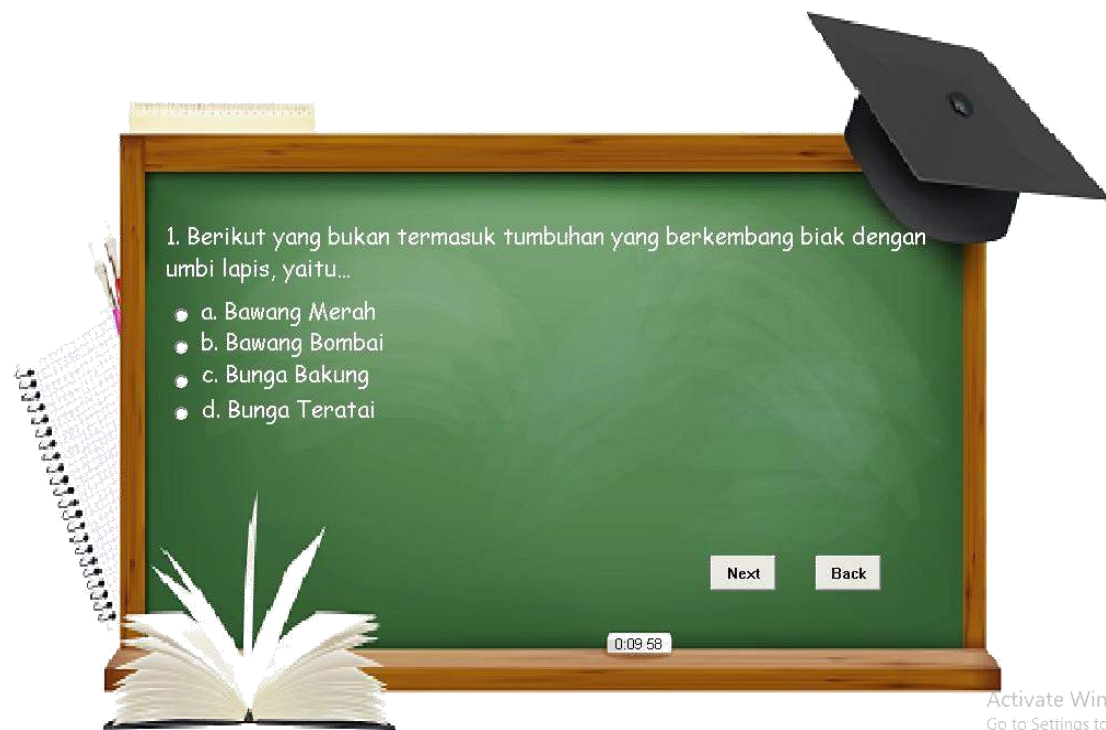


Pada setiap halaman menu materi terdapat video jika di tekan tombol next  maka akan menuju ke halaman video seperti gambar disamping ini.

HALAMAN EVALUASI



Jika ingin menjawab soal kalian harus menulis nama kalian terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, jika sudah menuliskan nama kalian pada kolom tersebut klik tombol next yang berada di bawah kolom nama.



Jika sudah menekan tombol next pada halaman sebelumnya, maka akan muncul scene seperti gambar disamping ini yaitu berupa soal pilihan ganda. Ketika kalian sudah memilih jawaban klik tombol next untuk melanjutkan menjawab pertanyaan-pertanyaan.

HALAMAN LIHAT NILAI



Setelah menjawab semua pertanyaan kalian akan melihat hasil dari jawaban kalian dengan menekan tombol lihat nilai.

HALAMAN KELUAR



Setelah kalian menekan tombol silang pada bagian atas multimedia maka akan muncul halaman seperti gambar di samping. Jika menekan tombol "TIDAK" maka akan kembali ke menu utama. Kemudian jika kalian menekan tombol "YA" maka kalian akan keluar dari multimedia pembelajaran.