

EXPLORE

Jurnal Sistem Informasi & Telematika (Telekomunikasi, Multimedia & Informatika)

Deppi Linda

**MERANCANG E-KATALOG BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA
BADAN PERPUSTAKAAN ARSIP DAN DOKUMENTASI DAERAH (BPAD) LAMPUNG**

Agus Rahardi

**SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK PROSES PEREKRUTAN KARYAWAN
DENGAN METODE SAW (SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING)**

Robby Yuli Endra, Mutiara Sari

**ANALISA KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA EDUKATIF DI
SMBB**

Hendra Kurniawan, Sushanty Saleh

**PENGEMBANGAN PROTOTYPE PROMOSI DAN NOTIFIKASI BERBASIS SMS PADA
SOFTWARE HOUSE LAMPUNG**

Indera

**PENERAPAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN PERAWATAN PADA BAGIAN PERENCANAAN
PT. BUKIT ASAM TBK. BANDAR LAMPUNG**

Yuthsi Aprilinda, Fenty Ariani

**APLIKASI TUNER GUITAR BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBANTU DALAM
BERMAIN DAN MENYETEL GITAR**



EXPLORE

Jurnal Sistem Informasi dan Telematika
(Telekomunikasi, Multimedia, dan Informasi)

Volume 6, Nomor 2, Juni 2016

1. **Merancang e-katalog Berbasis Website Sebagai Media Informasi pada Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Daerah (BPAD) Lampung. Hal 1-11**
Deppi Linda
2. **Sistem Penunjang Keputusan untuk Proses Perekrutan Karyawan Dengan Metode Saw (Simple Additive Weighting) Hal 12-18**
Agus Rahardi
3. **Analisa Kegiatan Pembelajaran Berbasis Multimedia Edukatif Di SMBB Hal 19-30**
Robby Yuli Endra, Mutiara Sari
4. **Pengembangan Prototype Promosi Dan Notifikasi Berbasis Sms Pada Software House Lampung Hal 31-35**
Hendra Kurniawan, Sushanty Saleh
5. **Penerapan Sistem Informasi Penjadwalan Perawatan Pada Bagian Perencanaan Pt. Bukit Asam Tbk. Bandar Lampung Hal 36-47**
Indera
6. **Aplikasi Tuner Gitar Berbasis Android Untuk Membantu Dalam Bermain Dan Menyetel Gitar Hal 48-63**
Yuthsi Aprilinda, Fenty Ariani

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bandar Lampung**

JIST	Volume 6	Nomor 2	Halaman	Lampung Juni 2016	ISSN 2087 - 2062
-------------	-----------------	----------------	----------------	------------------------------	-----------------------------

TIM PENYUNTING

Ketua Tim Redaksi:

Marzuki, S.Kom, M.Kom

Penyunting Ahli:

Dr.Eng. Admi Syarif

Penyunting:

Yuthsi Aprilinda, S.Kom, M.Kom

Robby Yuli Endra S.Kom., M.Kom

Ahmad Cucus, S.Kom, M.Kom

Ayu Kartika Puspa, S.Kom., M.TI

Pelaksana Teknis:

Maria Shusanti Febrianti, S.Kom., M.Kom

Zulkaisar

Alamat Penerbit/Redaksi:

Pusat Study Teknologi Informasi - Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bandar Lampung

Gedung Business Center Lt.2

Jl.Zainal Abidin Pagar Alam no.26 Bandar Lampung

Telp.0721-774626

Email: *explore@ubl.ac.id*

PENGANTAR REDAKSI

Jurnal explore adalah jurnal yang diprakasai oleh program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung, yang di kelola dan diterbitkan oleh Pusat Sudi Teknologi Informasi.

Pada Edisi ini, explore menyajikan enam naskah dalam bidang teknologi informasi khususnya dalam pengembangan aplikasi, pengembangan machine learning dan pengetahuan lain dalma bidang rekayasa perangkat lunak, redaksi mengucapkan terima kasih dan selamat kepada penulis makalah ilmiah yang makalahnya kami terima dan di terbitkan dalam edisi ini, makalah ilmiah yang ada dalam jurnal ini memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu dan teknologi.

Selain itu, sejumlah pakar yang terlibat dalam jurnal ini telah memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam menilai makalah yang dimuat, oleh sebab itu, redaksi menyampaikan banyak terima kasih.

Pada kesempatan ini redaksi kembali mengundang dan memberikan kesempatan kepada para peneliti, di bidang pengembangan perangkat lunak untuk mempublikasikan hasil penelitiannya dalam jurnal ini.

Akhirnya redaksi berharap semoga makalah dalam jurnal ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya bagi perkembangan ilmu dan teknologi dalam bidang perekaan perangkat lunak dan teknologi pada umumnya.

REDAKSI

Analisa Kegiatan Pembelajaran Berbasis Multimedia Edukatif Di SMBB

Robby Yuli Endra¹, Mutiara Sari²

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bandar Lampung

Jln. Z.A. Pagar Alam No.26 Labuhan Ratu Bandar Lampung 35142

Telp. (0721) 701463, (0721) 701979 Fax. (0721) 701467 Web. www.ubl.ac.id

E-mail: capt.obbies@gmail.com, Robby.YulEndra@ubl.ac.id

Handphone: 0819-799-0845

ABSTRAK

SMBB (Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva) adalah salah satu organisasi yang dibentuk untuk menaungi anak-anak dalam mempelajari agama Buddha. Kegiatan pengajaran di SMBB masih bersifat konvensional. Pembina memberikan materi pembelajaran dengan cara menjelaskan isi dari buku pegangan yang dimiliki oleh tiap-tiap Pembina.

Penelitian ini akan menggambarkan serta menjelaskan mengenai kegiatan yang berlangsung di SMBB sehingga dapat diketahui kelebihan serta kekurangan yang ada didalam kegiatan pembelajaran tersebut. Serta untuk melihat seberapa besar ketertarikan serta keuntungan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran di SMBB. Penjelasan mengenai ketertarikan penggunaan multimedia akan dijelaskan pada bab IV Penelitian ini.

Kata Kunci : SMBB, Multimedia

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pembelajaran adalah proses berlangsungnya kegiatan belajar dan membelajarkan siswa dikelas.

SMBB (Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva) adalah salah satu organisasi yang dibentuk untuk menaungi anak-anak dalam mempelajari agama Buddha. SMBB berdiri pada tanggal 2 juli 1976 dalam pertemuan antara Romo-romo dan pemuda-pemudi di vihara banten. Fungsi SMBB selain untuk menaungi anak-anak dalam melakukan kegiatan peribadahan adalah untuk memperdalam pengetahuan anak-anak tentang agama Buddha jadi mereka tidak hanya beribadah dan bermain mereka juga dapat menambah wawasan mereka di SMBB. Kegiatan pengajaran di SMBB masih bersifat konvensional. Pembina memberikan materi pembelajaran dengan cara menjelaskan isi dari

buku pegangan yang dimiliki oleh tiap-tiap Pembina.

Proses belajar mengajar yang tradisional dengan kaidah lisan dan tulisan sering mempersulit peserta didik dalam menterjemahkan suatu konsep yang sukar dan kompleks. Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku membuat seorang siswa kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku kurang tersedia secara lengkap sebagai media belajar. karena yang ditampilkan hanya berupa teks dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih). Hal ini dapat menyebabkan seorang siswa akan cepat merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengalaman penglihatan 83%. Sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50% (Wahyudin, Sutikno, & Isa, 2010).

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari

data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002). multimedia menyediakan informasi untuk pelajar secara sederhana dengan jalan bagaimanapun, multimedia interaktif memberi kendali informasi kepada para pemakai dan memastikan keikutsertaan mereka. juga menguraikan multimedia interaktif sebagai multimedia yang mengijinkan para siswa untuk membuat implementasi dan menerima umpan balik (Arkun & Akkoyunia, 2008).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun Masalah yang akan diangkat oleh Peneliti adalah “ Apakah Multimedia edukatif dapat membantu kegiatan pembelajaran di organisasi SMBB (Sekolah minggu buddhis bodhisattva) ? “

1.3 Batasan Masalah

Melihat latar belakang tersebut , maka Peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya pada Analisa Kegiatan Pembelajaran dengan menggunakan multimedia edukatif tanpa mengubah kegiatan pembelajaran yang ada.

1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk mengetahui serta mempelajari kegiatan pembelajaran yang telah ada atau yang sedang berlangsung di SMBB (Sekolah minggu buddhis bodhisattva)
- Untuk mengetahui apakah multimedia edukatif dapat digunakan sebagai media pengajaran di SMBB berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang dilakukan
- Sebagai acuan dalam pengembangan media edukasi berbasis multimedia

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari analisa ini adalah sebagai berikut :

- Sebagai masukan kepada SMBB (Sekolah minggu buddhis bodhisattva) tentang kegiatan pembelajaran yang sedang diterapkan.
- Sebagai masukan kepada SMBB tentang media edukasi yang dapat dipergunakan selain media pengajaran yang konvensional.

- Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan pengajaran yang sedang diterapkan saat ini.
- Untuk mengetahui seberapa besar minat siswa bila kegiatan pengajaran dilakukan dengan media edukasi yang berbeda yaitu dengan multimedia.
- Untuk membantu Pembina dalam kegiatan pembelajaran

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka pada penelitian ini direferensi dari beberapa penelitian sebelumnya yaitu

- Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran ipa untuk sekolah dasar kelas vi. (Arnitasari & Fatta, 2010)
- Media pembelajaran jaringan saraf tiruan metode kohonen berbasis multimedia (cahya, 2013)

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Definisi Analisa

Analisa adalah penyelidikan thd suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yg sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dsb). (kamusbahasaindonesia)

Analisa adalah suatu cara membagi-bagi suatu subjek kedalam komponen-komponen ; berarti melepaskan, menanggalkan, menguraikan sesuatu yang terikat padu. Sesuai dengan sifat komponen analisa dibagi menjadi analisa bagian, analisa fungsional, analisa proses dan analisa kausal.

2.2.2 Definisi Sistem

Sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau sub sistem yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. (Sutabri, 2004)

Menurut Gordon B Davis dalam buku sistem informasi manajemen I & II sistem bisa berupa abstrak atau fisis . sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan konsepsi yang sedang bergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsure yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. (Sutabri, 2004)

Sistem merupakan kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja ama untuk mencapai tujuan yang sama. Contoh : sistem tata surya, sistem informasi, sistem komputer. Atau

sistem juga bias dikatakan sekumpulan objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antara objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. Dengan demikian, system dapat diartikan sebagai suatu kumpulan/ himpunan dari unsure/ variable yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain

2.2.3 Menumbuhkan Motivasi Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar siswa harus dilakukan. Agar siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu :

- a. Membangun suasana akrab sehingga siswa merasa dekat dengan guru, misalnya menyapa siswa dan berkomunikasi secara kekeluargaan
- b. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang diajarkan, misalnya mengajak siswa untuk mempelajari suatu kasus yang sedang hangat dibicarakan.
- c. Mengaitkan materi yang akan dibicarakan atau mengaitkan pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan siswa. (a, 2007)

2.2.4 Macam-macam Gaya belajar

Belajar dikatakan efektif dan efisien bila hasil yang dicapai atau diperoleh seimbang dengan usaha belajar yang dilakukan. (astuti, Dra.retnowidjati, Dra.Resminingsih, & sukarni, 2010)

Ada 3 gaya belajar yang dikemukakan oleh Bobi de porter yaitu :

a. Gaya belajar Visual

orang yang memiliki gaya belajar ini memiliki daya melihat (ketajaman indera mata) lebih. memudahkan dalam belajar, lebih nyaman belajar dengan warna-warni, garis dan bentuk, lebih suka membaca daripada mendengarkan, mengingat dengan gambar, teratur menuliskan rumus-rumus dengan tinta warna-warni. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran, dan cenderung duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas didalam kelas individu visual lebih suka mencatat sampai detail-detailnya untuk mendapatkan informasi.

Ciri-ciri gaya belajar visual :

1. bicara agak cepat
2. mementingkan penampilan dalam berpakaian atau presentasi
3. tidak mudah terganggu oleh keributan
4. mengingat yang dilihat dan didengar
5. lebih suka membaca daripada dibacakan

b. Gaya belajar Auditorial

Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengaran). Untuk itu maka guru sebaiknya memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya (memperjelas intonasi atau memperkeras suara). Siswa yang mempunyai gaya belajar ini dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang dikatakan guru. Siswa auditori dapat mencerna makna yang disampaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya suara), kecepatan berbicara, dan sebagainya. Individu seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset dan kurang suka membuat catatan-catatan.

Ciri-ciri gaya belajar auditorial :

1. Saat bekerja suka berbicara kepada diri sendiri
2. Berpenampilan rapi
3. Mudah terganggu oleh keributan
4. Belajar dengan mendengarkan
5. Pembicara yang fasih

c. Gaya belajar Kinestetik

Individu yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar dengan bergerak, menyentuh, dan melakukan. Individu seperti ini sulit untuk duduk berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas dan eksplorasi sangatlah kuat.

Ciri-ciri gaya belajar kinestetik

1. Berbicara perlahan
2. Berpenampilan rapi
3. Menghafal dengan cara berjalan dan melihat
4. Belajar melalui praktek
5. Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca

2.2.5 Definisi Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk,2002) multimedia juga

merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. (Robin & Linda, 2001). Multimedia menyediakan informasi untuk pelajar secara sederhana dengan jalan bagaimanapun, multimedia interaktif memberi kendali informasi kepada para pemakai dan memastikan keikutsertaan mereka. Dan multimedia interaktif sebagai multimedia yang memungkinkan para siswa untuk membuat implementasi dan menerima umpan balik (Arkun & Akkoyunia, 2008).

Gabungan alat-alat teknik seperti komputer, memori elektronik, jaringan informasi, dan alat-alat display yang dapat menyajikan informasi melalui berbagai format seperti teks, gambar nyata atau grafik, dan suara melalui multi saluran sensorik.

Multimedia jika ditinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media. multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media mencakup bentuk jamak dari medium jga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi baik berbentuk kata-kata, gambar, video, music, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia computer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital. (darma, s, & ananda, 2009)

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi adalah ilmu tentang kerangka kerja untuk melaksanakan penelitian yang bersistem; sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu; studi atau analisis teoritis mengenai suatu cara/metode; atau cabang ilmu logika yang berkaitan dengan prinsip umum pembentukan pengetahuan (*knowledge*). Peneliti membuat penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Penelitian deskriptif sesuai karakteristiknya memiliki langkah-langkah tertentu dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah ini sebagai berikut : diawali dengan adanya masalah, menentukan jenis

informasi yang diperlukan, menentukan prosedur pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan, pengolahan informasi atau data, dan menarik kesimpulan penelitian. (DR.Juliansyah noor, 2011) objek yang diteliti yaitu kegiatan pengajaran berbasis multimedia di SMBB dijelaskan dari sudut pandang Peneliti.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian ini adalah dengan melakukan studi pustaka (*library research*) dan studi lapangan (*Field research*)

a. Studi pustaka (*library research*)

Untuk mendukung Penelitian ilmiah ini, Peneliti melakukan pengumpulan data melalui panduan buku referensi dan literature lainnya yang berhubungan dengan pengetahuan teoritis mengenai masalah yang sedang diteliti. Yang kemudian dijadikan data untuk diolah lebih lanjut.

b. Studi lapangan (*Field research*)

Peneliti mengadakan studi lapangan dengan mengadakan penelitian langsung ke organisasi SMBB dengan menggunakan metode sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alar re-checking atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. (DR.Juliansyah noor, 2011).Peneliti melakukan wawancara dengan ketua SMBB yang bernama Metta Santi selaku ketua SMBB di Vihara Bodhisattva. Pada wawancara yang dilakukan Peneliti , Peneliti menanyakan tentang beberapa hal penting yang menunjang karya ilmiah ini, antara lain :

1. Mengenai sejarah SMBB
2. Mengenai kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
3. Mengenai kegiatan yang diadakan di SMBB setiap minggunya
4. Mengenai struktur organisasi di SMBB
5. Mengenai materi pembelajaran yang ada di SMBB

2. Kuesioner / angket

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan

harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, yaitu jika jawaban tidak ditentukan sebelumnya oleh peneliti dan dapat bersifat tertutup yaitu alternative jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. (DR.Juliansyah noor, 2011)

3. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrument yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain : ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. (DR.Juliansyah noor, 2011) Peneliti mengumpulkan data dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SMBB (Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva). Hal ini perlu untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kegiatan pembelajaran yang ada di SMBB.

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua SMBB maka didapat informasi tentang

3.3 Usecase Diagram kegiatan di SMBB

system ataupun kegiatan yang berjalan di organisasi tersebut diantaranya :

a. ketua SMBB menentukan pembagian kelas serta Pembina yang mengajar setiap pergantian semester

b. kegiatan Rutin SMBB adalah sebagai berikut :

1. Minggu pertama kegiatan yang dilakukan adalah merayakan ulang

tahun anak-anak sesuai bulan

2. Minggu kedua kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran

3. Minggu ketiga kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran

4. Minggu keempat kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran

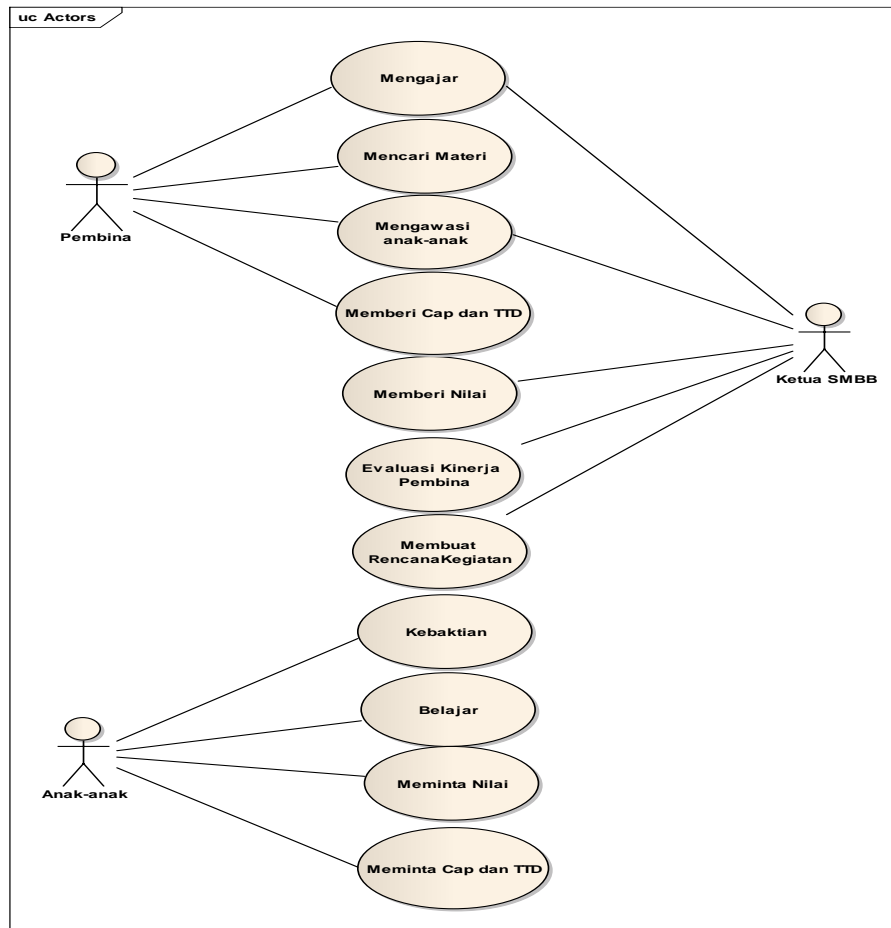
dengan cara berbeda seperti dengan permainan

c. Tiap-tiap Pembina mengumpulkan materi untuk bahan ajar mereka

d. Tiap-tiap Pembina memberikan cap/ttd di buku aktivitas anak didik masing-masing

e. Ketua SMBB memberikan nilai berupa surat yang diberi cap serta tanda tangan ketua SMBB kepada anak-anak yang meminta nilai.

f. Tiap-tiap Pembina melakukan kegiatan pembelajaran sesuai kelas dan jadwal yang telah ditentukan.



4. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Kuesioner

Peneliti menggunakan dua kuesioner yang pertama kuesioner Pembina sedangkan kuesioner kedua adalah kuesioner anak-anak SMBB. Kuesioner Pembina memiliki total responden sebesar 10 orang responden.

Sedangkan untuk kuesioner anak-anak SMBB memiliki total responden sebesar 40 anak-anak SMBB.

a. Kuesioner Pembina

Tabel 4.1 jawaban pertanyaan 1.1

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentase (%)
sangat tidak mengerti	0	0
tidak mengerti	0	0
Cukup	2	20
Mengerti	7	70
sangat mengerti	1	10

Menurut anda , apakah anak-anak mengerti dengan baik mengenai materi yang telah di sampaikan ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas sebanyak 70 % responden mengatakan bahwa anak-anak

mengerti dengan baik mengenai materi yang telah disampaikan. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak SMBB dapat mengerti dengan baik mengenai materi yang disampaikan.

Tabel 4.2 jawaban pertanyaan 1.2

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentase (%)
sangat tidak mudah	0	0
tidak mudah	2	20
cukup	6	60
mudah	2	20
sangat mudah	0	0

Apakah materi / bahan ajar yang anda gunakan untuk kegiatan pengajaran mudah di dapat ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas sebanyak 60 % responden mengatakan cukup mudah

untuk mendapatkan materi atau bahan ajar untuk kegiatan pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa materi atau bahan ajar cukup mudah untuk didapatkan oleh tiap-tiap Pembina .

Tabel 4.3 jawaban pertanyaan 1.3

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentase (%)
sangat tidak lengkap	0	0
tidak lengkap	3	30
cukup	4	40
lengkap	3	30
sangat lengkap	0	0

Apakah buku-buku yang berisi materi pembelajaran di smbb sudah lengkap?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas sebanyak 40 % responden mengatakan buku-buku yang berisi materi pembelajaran di SMBB cukup lengkap. Sedangkan sebanyak 30 %

mengatakan bahwa buku di SMBB sudah lengkap dan 30 % sisanya mengatakan belum lengkap atau tidak lengkap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak semua buku untuk semua jenjang pendidikan lengkap di SMBB.

Tabel 4.4 jawaban pertanyaan 1.4

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentase (%)
sangat tidak sering	1	10
tidak sering	1	10
cukup	4	40
sering	4	40
sangat sering	0	0

Apakah pembelajaran menggunakan multimedia (visual, audio, video) seperti film animasi, game sering dipergunakan dalam kegiatan pengajaran ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas sebanyak 40 % responden memilih cukup sering dan 40 % responden lainnya memilih sering. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan

pembelajaran cukup sering dipergunakan. Biasanya mereka menonton film animasi tentang perbuatan baik yang di simulasikan

dengan animasi. Mereka juga sering mempergunakan kartu-kartu animasi edukasi untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.5 jawaban pertanyaan 1.5

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentasi (%)
sangat tidak setuju	0	0
tidak setuju	0	0
cukup	1	10
setuju	6	60
sangat setuju	3	30

Setuju kah anda bila pengajaran berbasis multimedia dapat membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas sebanyak 60 % responden mengatakan setuju bila pengajaran berbasis multimedia dapat

membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia akan dapat membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan.

Tabel 4.6 jawaban pertanyaan 1.6

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentasi (%)
sangat tidak setuju	0	0
tidak setuju	0	0
Cukup	0	0
Setuju	2	20
sangat setuju	8	80

Setuju kah anda bila pengajaran berbasis multimedia lebih dapat menarik minat anak-anak dalam belajar ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas Sebanyak 80 % responden mengatakan setuju bila

pengajaran berbasis multimedia lebih dapat menarik minat anak-anak dalam belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia akan dapat membantu menarik minat anak dalam belajar.

Tabel 4.7 jawaban pertanyaan 1.7

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentasi (%)
sangat tidak setuju	0	0
tidak setuju	0	0
cukup	0	0
setuju	5	50
sangat setuju	5	50

Setuju kah anda bila media seperti multimedia dapat membantu anda dalam kegiatan pembelajaran ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas Sebanyak 50 % responden mengatakan setuju sedangkan

50 % lainnya mengatakan sangat setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan multimedia efektif dalam membantu Pembina dalam kegiatan pembelajaran di SMBB.

Tabel 4.8 jawaban pertanyaan 1.8

Pilihan Jawaban	Jumlah Pemilih	Persentasi (%)
sangat tidak setuju	0	0
tidak setuju	0	0
cukup	0	10
setuju	3	30
sangat setuju	7	70

Setuju kah anda bila kegiatan pengajaran di SMBB dibantu dengan multimedia ?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas Sebanyak 70 % responden mengatakan sangat setuju bila kegiatan pengajaran di SMBB dibantu dengan multimedia. Dengan demikian multimedia

Tabel 4.9 jawaban pertanyaan 2.1

Pilihan Jawaban	Bobot	Jumlah Pemilih	Total
sangat tidak setuju	1	0	0
tidak setuju	2	0	0
cukup	3	4	12
setuju	4	15	60
sangat setuju	5	21	105
Total Skor			177

Total didapat dari perhitungan :

Rumus : $T \times P_n$

T = Total jmlh panelis yg memilih

P_n = Pilihan angka Skor likert

Rumus Interval :

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (likert)}$

$I = 100 / 5 = 20$, jadi intervalnya 20

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

1. Angka 0% – 19,99% = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
2. Angka 20% – 39,99% = Tidak setuju / Kurang baik)
3. Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral
4. Angka 60% – 79,99% = (Setuju/Baik/suka)
5. Angka 80% – 100 % = Sangat (setuju/Baik/Suka)

Skor tertinggi likert adalah pilihan jawaban sangat setuju dengan bobot 5, sedangkan skor terendah likert adalah pilihan jawaban sangat tidak setuju dengan bobot 1, dan jumlah

dapat disimpulkan bahwa multimedia bias dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di SMBB.

b. Kuesioner anak-anak SMBB

pertanyaan 1 : materi yang diajarkan berbeda setiap minggunya ?

panelis adalah jumlah responden yang telah mengisi kuesioner yaitu sebanyak 40 responden.

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah panelis}$

$Y = 5 \times 40 = 200$

$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah panelis}$

$X = 1 \times 40 = 40$

Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100$

= $177 / 200 \times 100$

= 88,5 % (sangat

setuju)

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner diatas sebanyak 88,5% responden mengatakan sangat setuju mengenai pernyataan bahwa materi yang diajarkan berbeda setiap minggunya.

pertanyaan ke 2: materi yang diberikan setiap minggunya dapat dimengerti dengan baik ?

Tabel 4.10 jawaban pertanyaan 2.2

Pilihan Jawaban	Bobot	Jumlah Pemilih	Total
sangat tidak setuju	1	0	0
tidak setuju	2	3	6

cukup	3	14	42
setuju	4	9	36
sangat setuju	5	14	70
Total Skor			154

Total didapat dari perhitungan :

Rumus : $T \times P_n$

T = Total jmlh panelis yg memilih

P_n = Pilihan angka Skor likert

Rumus Interval :

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (likert)}$

$I = 100 / 5 = 20$, jadi intervalnya 20

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

1. Angka 0% – 19,99% = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
2. Angka 20% – 39,99% = Tidak setuju / Kurang baik)
3. Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral
4. Angka 60% – 79,99% = (Setuju/Baik/suka)
5. Angka 80% – 100 % = Sangat (setuju/Baik/Suka)

Skor tertinggi likert adalah pilihan jawaban sangat setuju dengan bobot 5, sedangkan skor terendah likert adalah pilihan jawaban sangat tidak setuju dengan bobot 1, dan jumlah

panelis adalah jumlah responden yang telah mengisi kuesioner yaitu sebanyak 40 responden.

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah panelis}$

$Y = 5 \times 40 = 200$

$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah panelis}$

$X = 1 \times 40 = 40$

Rumus Index % = $\frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$

= $\frac{154}{200} \times 100$

= 77 % (setuju)

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner diatas sebanyak 77 % responden mengatakan setuju mengenai pernyataan bahwa materi yang diberikan dapat dimengerti dengan baik setiap minggunya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat mengerti dengan baik materi yang diberikan oleh Pembina setiap minggunya.

pertanyaan ke 3: materi yang diberikan menarik minat setiap minggunya ?

Tabel 4.11 jawaban pertanyaan 2.3

Pilihan Jawaban	Bobot	Jumlah Pemilih	Total
sangat tidak setuju	1	0	0
tidak setuju	2	15	30
cukup	3	15	35
setuju	4	7	28
sangat setuju	5	3	15
Total Skor			108

Total didapat dari perhitungan :

Rumus : $T \times P_n$

T = Total jmlh panelis yg memilih

P_n = Pilihan angka Skor likert

Rumus Interval :

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (likert)}$

$I = 100 / 5 = 20$, jadi intervalnya 20

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

1. Angka 0% – 19,99% = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
2. Angka 20% – 39,99% = Tidak setuju / Kurang baik)

3. Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral

4. Angka 60% – 79,99% =

(Setuju/Baik/suka)

5. Angka 80% – 100 % = Sangat

(setuju/Baik/Suka)

Skor tertinggi likert adalah pilihan jawaban sangat setuju dengan bobot 5, sedangkan skor terendah likert adalah pilihan jawaban sangat tidak setuju dengan bobot 1, dan jumlah panelis adalah jumlah responden yang telah mengisi kuesioner yaitu sebanyak 40 responden.

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah panelis}$

$$Y = 5 \times 40 = 200$$

$$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah panelis}$$

$$X = 1 \times 40 = 40$$

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

$$= \frac{108}{200} \times 100$$

$$= 54 \% \text{ (setuju)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner diatas sebanyak 54 % responden mengatakan materi yang diberikan cukup menarik minat Tabel 5.1 tabel elemen pendukung kesimpulan

setiap minggunya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang ada tidak sepenuhnya dapat menarik minat anak-anak SMBB.

4.4 Kesimpulan hasil kuesioner

Tabel berikut menunjukkan elemen-elemen yang dapat menjadi acuan kesimpulan kuesioner :

Variabel	Persentase awal (%)	Persentase Gabungan (%)
pengajaran berbasis multimedia dapat membuat anak lebih mengerti tentang materi yang diajarkan	60	15
pengajaran berbasis multimedia lebih dapat menarik minat anak-anak dalam belajar	80	19
multimedia dapat membantu pembina dalam kegiatan belajar	50	12
Kegiatan pembelajaran di SMBB dibantu dengan multimedia	70	17
materi pembelajaran dibuat menyerupai film kartun	74	18
materi pembelajaran dibuat menyerupai game	79	19

Dari tabel diatas menunjukkan Sebagian besar Pembina setuju bila multimedia diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SMBB. Menurut mereka multimedia akan dapat menarik perhatian anak-anak sehingga materi yang disampaikan akan dimengerti dengan baik.

5. KESIMPULAN

Setelah Peneliti melakukan analisa kegiatan pembelajaran yang ada di SMBB dan menghitung hasil kuesioner yang telah disebar ke Pembina maupun anak-anak SMBB , maka Peneliti mengambil kesimpulan bahwa multimedia dapat membantu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SMBB , multimedia juga diminati oleh anak-anak sebagai media pembelajaran lain yang berisi materi pembelajaran mereka yang dikemas dalam bentuk animasi contohnya, dan

multimedia dapat diterapkan di kegiatan pembelajaran yang ada di SMBB.

6. SARAN

Saran Peneliti mengenai kegiatan pembelajaran yang ada di SMBB adalah :

- Perlu adanya kemudahan akses tiap-tiap Pembina dalam mencari atau mendapatkan materi atau bahan ajar mereka. Misalnya dengan memberikan link atau situs yang berisi materi atau bahan ajar yang dibutuhkan.
- Menambahkan buku-buku materi pembelajaran untuk setiap jenjang pendidikan.
- Menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembantu seperti multimedia untuk membantu kinerja Pembina dan untuk menarik perhatian anak-anak SMBB.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.2007. Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan. Imperial Bhakti Utama.
- [2] Arkun & Akkoyunia. 2008. Interactive Educational Multimedia: Universty of Barcelona, 10(17),1-19
- [3] Arnitasari, E., & Fatta, H. A.2010. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Untuk Sekolah Dasar Kelas Vi .
- [4] Astuti, D. S., Dra.Retnowidjati, Dra.Resminingsih, & Sukarni, D. 2010. Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah. Grasindo.
- [5] Cahya, B. I. 2013. Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas Xi Sma N 1 Godean .
- [6] Darma, S, J., & Ananda, S. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Media Kita.
- [7] Dr.Juliansyah Noor, S. 2011. Metodologi Penelitian :Skripsi,Tesis,Disertasi,Dan Karya Ilmiah. Kencana.
- [8] Fatta, H. A. 2007. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing. Andi.
- [9] Kamusbahasaindonesia. (N.D.). Retrieved From [Http://Kamusbahasaindonesia.Org/Analisis#Ixz265cbin5m](http://Kamusbahasaindonesia.Org/Analisis#Ixz265cbin5m)
- [10] Robin, Linda. 2001, Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash.Elek Media Komputindo. Jakarta.
- [11] Sutabri, T. 2004. Analisa Sistem Informasi. Andi.
- [12] Turban., dkk, 2002, Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma, Yogyakarta.
- [13] Wahyudin, Sutikno, & Isa, A. 2010. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia , 58-62.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah belum pernah dipublikasikan atau dalam proses penyuntingan dalam jurnal ilmiah atau dalam media cetak lain.
2. Naskah diketik dengan spasi 1 pada kertas ukuran A4 dan pias 2,5 sentimeter dengan huruf *Times New Roman* berukuran 11 point. Naskah diserahkan dalam bentuk cetakan sebanyak 2 eksemplar disertai *file* dalam CD atau dapat dikirim melalui *e-mail* kepada redaksi.
3. Naskah bebas dari tindakan plagiat.
4. Naskah dapat ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dengan jumlah isi 10–25 halaman A4 termasuk daftar pustaka.
5. Naskah berupa artikel hasil penelitian terdiri dari komponen: judul, nama penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode, hasil, pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka.
6. Daftar pustaka terdiri dari acuan primer (80%) dan sekunder (20%). Acuan primer berupa jurnal ilmiah nasional dan internasional, sedangkan acuan sekunder berupa buku teks.
7. Naskah berupa artikel konseptual terdiri dari komponen: judul, nama penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan, hasil, pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka, dan ucapan terima kasih (jika ada).
8. Judul harus menggambarkan isi artikel secara lengkap, maksimal terdiri atas 12 kata dalam bahasa Indonesia atau 10 kata dalam bahasa Inggris.
9. Nama penulis disertai dengan asal lembaga tetapi tidak disertai dengan gelar. Penulis wajib menyertakan biodata penulis yang ditulis pada lembar terpisah, terdiri dari: alamat kantor, alamat, dan telepon rumah, Hp. dan *e-mail*.
10. Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Abstrak memuat ringkasan esensi hasil kajian secara keseluruhan secara singkat dan padat. Abstrak memuat latar belakang, tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan. Abstrak diketik spasi tunggal dan ditulis dalam satu paragraf.
11. Kata kunci harus mencerminkan konsep atau variabel penelitian yang dikandung, terdiri atas 5–6 kata.
12. Pendahuluan menjelaskan hal-hal pokok yang dibahas, yang berisi tentang permasalahan penelitian, tujuan penelitian, dan rangkuman kajian teoritik yang relevan. Penyajian pendahuluan dalam artikel tidak mencantumkan judul.
13. Metode meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data, yang diuraikan secara singkat.
14. Hasil menyajikan hasil analisis data yang sudah final bukan data mentah yang belum diolah.
15. Pembahasan merupakan penegasan secara eksplisit tentang interpretasi hasil analisis data, mengaitkan hasil temuan dengan teori atau penelitian terdahulu, serta implikasi hasil temuan dikaitkan dengan keadaan saat ini.
16. Pemaparan deskripsi dapat dilengkapi dengan gambar, foto, tabel, dan grafik yang semuanya mencantumkan judul, dan sumber acuan jika diperlukan.
17. Istilah dalam bahasa Inggris ditulis dalam huruf miring (*italic*).



Redaksi :
Research Of Information Technology Universitas Bandar Lampung
Gedung Business Center Lt. 2
Jl. Zainal Abidin No. 26 Bandar Lampung
Telp. 0721 - 774626
e-Mail : explorer.rit@ubl.ac.id