

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI KELAS XI DI SMK NEGERI 9 PADANG**

TUGAS AKHIR

Oleh :
AFDAL AMSAR

06097018



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS PADANG
2009**

ABSTRAKSI

Salah satu faktor pendukung berhasil atau tidaknya suatu proses belajar mengajar di sekolah adalah media pembelajaran yang digunakan. Media yaitu alat/perantara, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. SMK Negeri 9 Padang merupakan sekolah yang berusaha menciptakan pendidikan yang aktif, serta adaptif dengan perkembangan zaman. Melalui mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), SMK Negeri 9 Padang berusaha menerapkan metode pembelajaran yang kreatif. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif adalah salah satu jalan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Dengan menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan video pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Oleh sebab itu pada penulisan tugas akhir ini akan dibuat suatu media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 3*. *Adobe Flash* merupakan salah satu program aplikasi yang menggabungkan unsur grafis, teks, animasi, audio, video, serta mudah digunakan karena program ini menampilkan media dari segala aspek yaitu *audio*, *visual*, dan *audiovisual* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 3*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir berkembang dengan sangat cepat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi. Jika ditinjau dari cara mendapatkan, informasi modern tidak akan terikat oleh ruang, waktu dan tempat. Sehingga memungkinkan untuk diakses, kapan dan dimana saja. Keadaan ini dapat menunjang terjadinya proses pendidikan yang tidak terbatas. Contoh nyata penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah dengan terciptanya *E-Learning*, Sistem Informasi Sekolah, *Electronics Book* dan *CD Pembelajaran*.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Sunarno, 1998). Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Namun sementara ini, komputer sebagai produk teknologi khususnya di sekolah-sekolah kurang dimanfaatkan secara optimal, hanya sebatas word processing saja. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi (komputer) dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan.

Dewasa ini penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (*CD Pembelajaran Interaktif*) dalam pembelajaran telah mengalami peningkatan yang luar biasa. Sehingga teknologi pembelajaran multimedia interaktif akan menjadi primadona di dunia pendidikan. Cara penggunaan yang dapat melibatkan hampir seluruh alat indera peserta didik, tidak heran jika Media Pembelajaran Interaktif akan menjadi inovasi pembelajaran mandiri yang mutakhir.

SMK merupakan jenis sekolah yang menerapkan konsep pendidikan yang tepat guna. Dimana lulusan diharapkan mampu mengembangkan diri dalam mengembangkan bidang usaha sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan itu di dapat dari pendidikan yang mereka peroleh ketika bersekolah di SMK. KKPI merupakan salah satu mata pelajaran adaptif yang wajib di pelajari oleh siswa SMK. Pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik mampu menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengoperasikan komputer sesuai dengan kompetensi kerja masing-masing (BSNP, 2006). Pedoman penyusunan Silabus KKPI SMK dapat di temui

di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) no 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan. Permendiknas tersebut mengatur semua Standar Isi mata pelajaran KKPI yang dijabarkan menjadi beberapa Standar Kompetensi.

SMK Negeri 9 Padang merupakan sekolah yang berusaha menciptakan pendidikan yang aktif, serta adaptif dengan perkembangan zaman. Melalui mata pelajaran KKPI, SMK Negeri 9 Padang berusaha menerapkan metode pembelajaran yang kreatif. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ini adalah salah satu jalan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Oleh karena itu, dirancang sebuah Media Pembelajaran Interaktif ini yang membantu Siswa SMK dalam mempelajari pelajaran KKPI. Rancangan ini akan di implementasikan dalam bentuk Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kelas XI SMK 9 Padang**

1.2 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SMK 9 Padang ini adalah :

1. Menerapkan konsep belajar mandiri yang efektif dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Mengimplementasikan perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan, khususnya media pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan CD interaktif.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Dari analisa diatas terlihat bahwa media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena perpaduan antara animasi, gambar , video dan suara latar namun membutuhkan waktu yang lama untuk membuat aplikasinya agar tampilan bisa lebih menarik, memilih warna yang cocok serta animasi yang di buat harus kreatif.
2. Adanya video tutorial juga dapat membuat suasana belajar tidak membosankan karena dalam mempelajari dan memahami materi siswa tidak hanya melihat dan membaca, tetapi juga mendengar.
3. Pada aplikasi kuis dapat meningkatkan kreatifitas berfikir siswa terhadap soa-soal yang disajikan.

MILIK
LIST PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ANDALAS