



**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
TENTANG PENGENALAN TATA SURYA MENGGUNAKAN METODE CAI
(COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION) DI SDN 002 IBUL**

Okla Murlian Sari

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : Oklamurliansari15@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran dikelas diperlukan kemampuan guru dalam menguasai materi dan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh, dalam mengikuti proses belajar mengajar. Untuk itu diperlukan perangkat pembelajaran menggunakan media interaktif, Penelitian yang dilakukan adalah dengan metode pemanfaatan komputer dalam pendidikan yang dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan sebutan Computer Assisted Instruction (CAI) yang diharapkan dapat merubah menjadi suasana pembelajaran yang lebih Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan. Pelajaran tentang tata surya adalah pelajaran yang mengajarkan berbagai pengetahuan tentang kumpulan benda-benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Namun pembelajaran yang dilakukan saat ini masih banyak yang menggunakan pembelajaran bersifat manual, Sehingga membuat para siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Untuk itu agar tidak monoton dan tidak membosankan, Maka diperlukan perangkat pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci : *Computer Assisted Instruction (CAI), Pembelajaran, Tata Surya, Aplikasi*

1. PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi adalah kurang menariknya metode pembelajaran saat sekarang ini yaitu guru hanya mengandalkan buku paket untuk menyampaikan materi sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu agar lebih aktif dan tidak membosankan, maka diperlukan perangkat pembelajaran yang lebih memadai. Memberikan kemudahan siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas dan bisa membuat siswa aktif serta kreatif dalam mengamati dan mempelajari secara langsung materi IPA tentang pengenalan tata surya untuk siswa khususnya kelas VI SD.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Lapangan (Field Research)

a) Wawancara (Interview)

Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak yang terkait, yang dapat memberikan penjelasan langsung kepada penulis agar penulis bisa

memaparkannya pada penelitian sesuai dengan yang ada dilapangan ataupun yang ada pada objek penelitian.

b) Pengamatan (Observation)

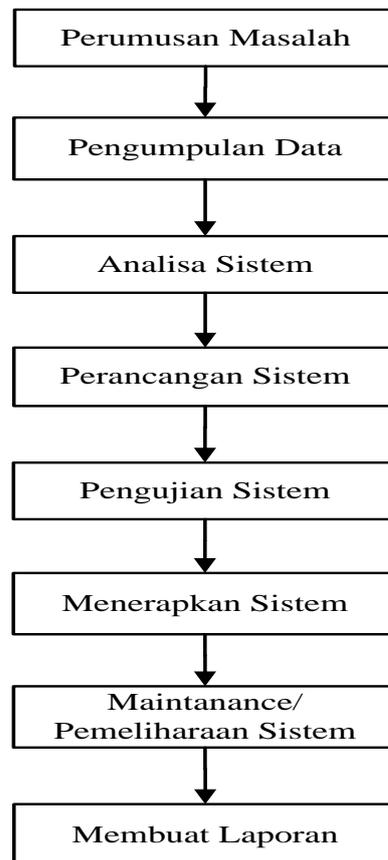
Penulis meninjau langsung ketempat penelitian yaitu pada SDN 002 Desa Ibul Kecamatan Pucuk Rantau agar sistem yang sedang berjalan bisa disesuaikan dengan penelitian yang sekarang dilakukan.

c) Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu pengumpulan data yang bersifat teoritis yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis mengumpulkan data dengan cara mempelajari referensi-referensi seperti jurnal-jurnal, buku-buku, dan skripsi yang terkait dengan masalah yang dibahas pada penelitian ini.

2.2 Rancangan Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan penelitian yang digunakan dalam penyelesaian penelitian ini.

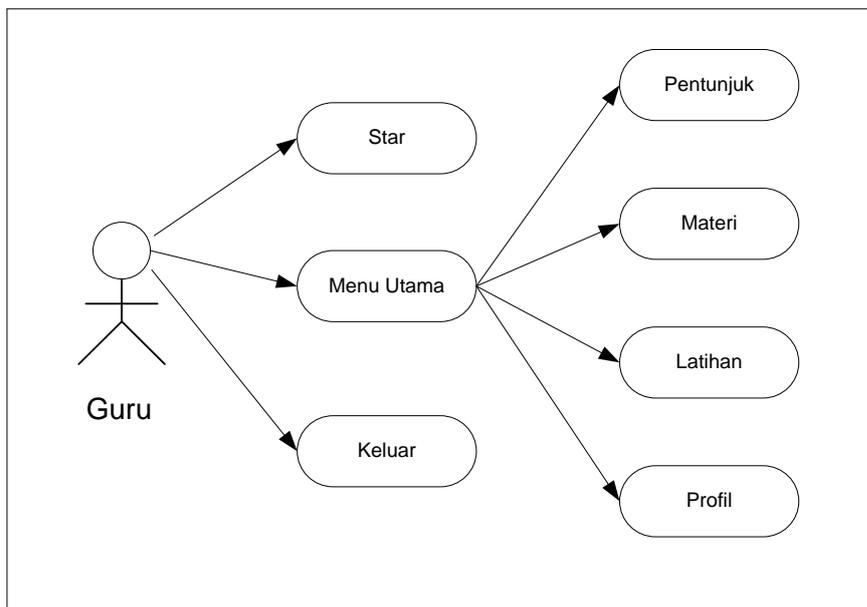


Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

Berdasarkan perancangan yang dibuat, guru dan murid dapat memilih 4 menu dari menu utama, yaitu menu materi, menu evaluasi, menu bantuan dan menu keluar. Seperti yang digambarkan berikut :

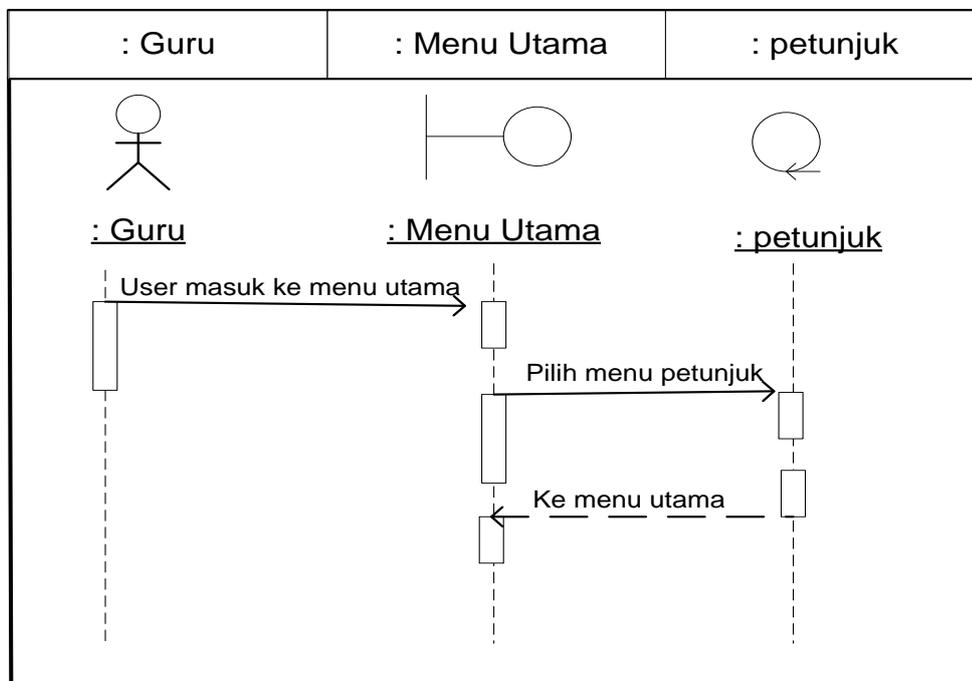


Gambar 2. Use Case Diagram

3.2 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Menu Petunjuk

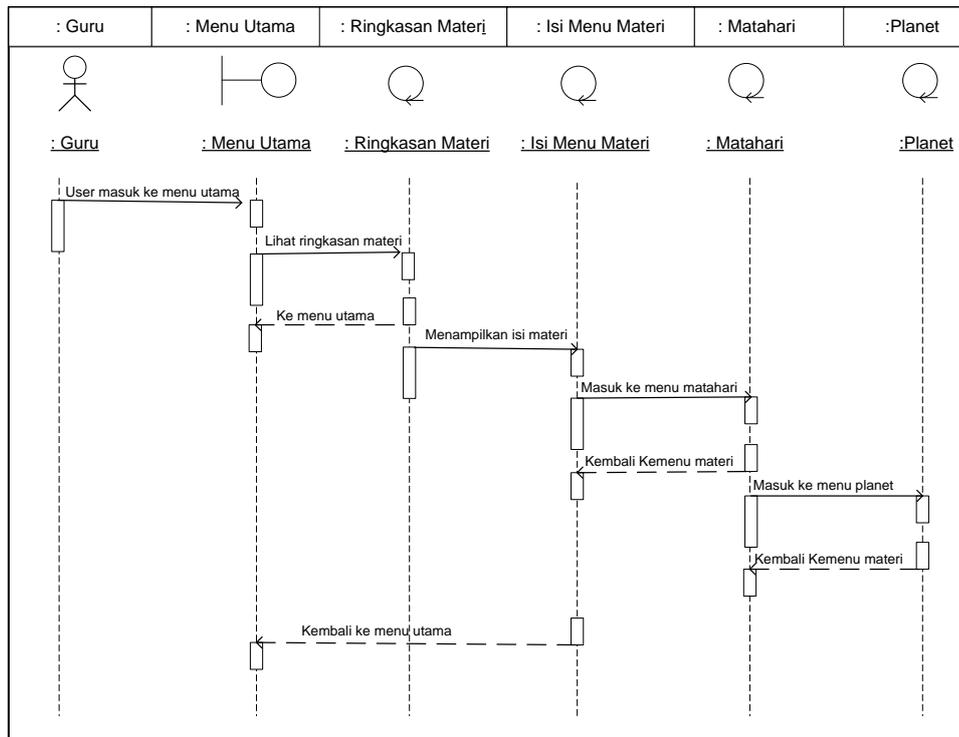
Sequence diagram petunjuk ini menjelaskan secara *logic* interaksi antar objek dan *use case* menu petunjuk.



Gambar 3. Sequence Diagram Menu Petunjuk

2. Sequence Diagram Menu Materi

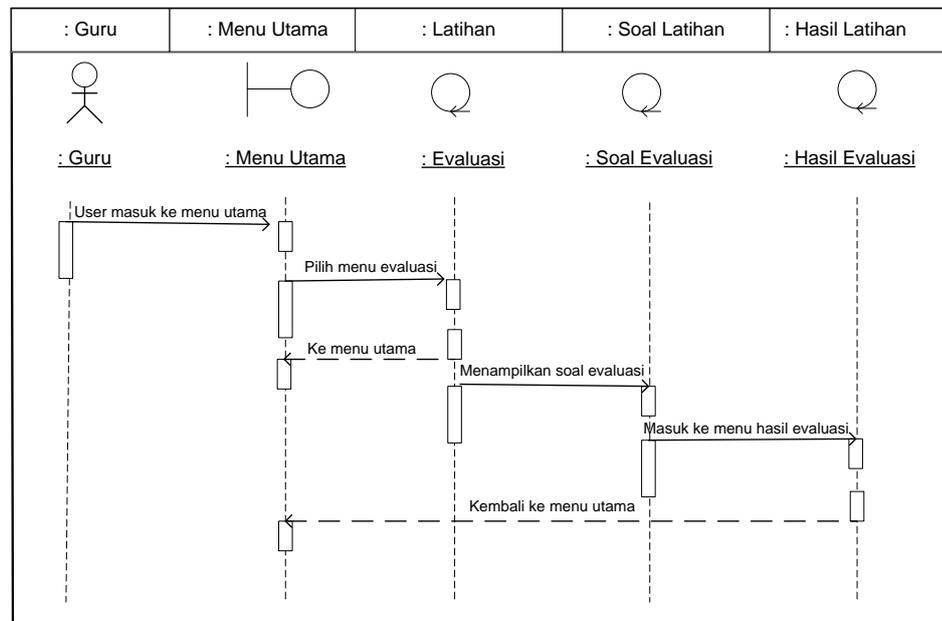
Sequence diagram materi ini menjelaskan secara *logic* interaksi antar objek dan *use case* menu materi.



Gambar 4. Sequence Diagram Menu Materi

3. Sequence Diagram Menu Latihan

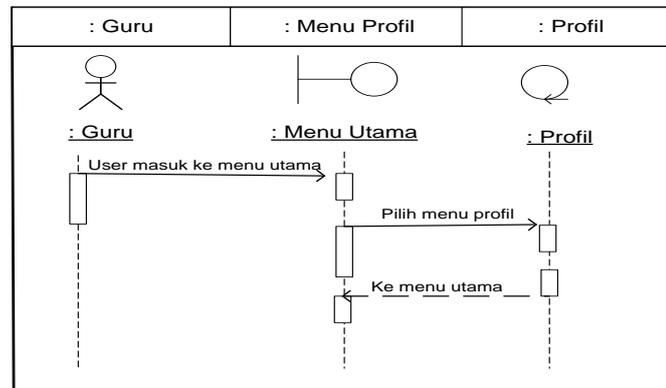
Sequence diagram menu latihan ini menjelaskan secara *logic* interaksi antar objek dan *use case* menu latihan.



Gambar 5. Sequence Diagram Menu Latihan

4. Sequence Diagram Menu Profil

Sequence diagram profil ini menjelaskan secara *logic* interaksi antar objek dan *use case* menu profil.

**Gambar 6. Sequence Diagram Menu Profil**

5. Halaman Utama

Halaman utama pada aplikasi media pembelajaran untuk anak sekolah dasar tentang pengenalan tata surya menggunakan metode cai (computer assisted instruction) di SDN 002 Ibul.

**Gambar 7. Halaman Utama**

6. Menu Utama

Pada halaman ini merupakan tampilan menu utama, berikut di tampilkan animasi sistem tata surya, dan empat menu tersedia yaitu menu petunjuk, menu materi, menu latihan, dan profil .

**Gambar 8. Menu Utama**

7. Menu Petunjuk

Pada halaman ini menampilkan menu petunjuk tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi pembelajaran sistem tata surya yaitu tombol home, tombol musik, tombol keluar, tombol fullscreen, tombol menu, dan tombol next. Tombol home berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama, tombol menu berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol next berfungsi untuk beralih ke halaman selanjutnya, dan tombol keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Menu Petunjuk

8. Menu Materi

Pada tampilan ini menampilkan menu materi, kita bisa melihat isi materi dengan cara klik gambar-gambar planetnya.



Gambar 10. Menu Materi

9. Soal Latihan

Pada halaman ini menampilkan soal latihan yang pertama, di sini saya membuat soal tentang pusat tata surya.



Gambar 11. Soal Latihan

10. Menu Nilai Latihan

Pada halaman ini menampilkan menu nilai latihan yang telah kita jawab sebanyak sepuluh soal, satu buah soal mendapat point nilai sepuluh, jika kita menjawab sepuluh soal dengan benar, maka kita mendapat point nilai seratus.



Gambar 12. Menu Nilai Latihan

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta hasil Pembahasan dari perancangan Sistem Informasi Pelaporan Kandungan ibu dan Anak (KIA) Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Kuantan Singingi maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran tata surya berbasis multimedia menggunakan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*), yaitu suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikropesesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.
2. Aplikasi media pembelaran sistem tata surya dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar.
3. Aplikasi dapat menampilkan materi pelajaran untuk siswa kelas IV SDN 002 Ibul, yaitu mata pelajaran IPA khusus sistem tata surya.
4. Aplikasi dapat menampilkan soal latihan dan menghitung score yang didapatkan siswa.
5. Aplikasi pembelajaran ini merupakan kombinasi antara blender dan *Adobe Flash CS6 Professional*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alfina Widyaristi¹⁾, Guntur Prabawa Kusuma²⁾, Reza Budiawan³⁾, (2016) “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tata Surya Untuk Siswa Kelas Viii Pada Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 2 Cilegon” Vol.2, No.1, ISSN : 2442-5826.
- Dedynggego¹⁾, mohammad²⁾, moh.Affan³⁾ (2015) “ Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira” Vol 1 No.2, P. Issn: 2777-888 E. Issn: 2502-2148.
- Didik setiyadi, (2016) “ media pembelajaran untuk anak sekolah dasar tentang pengenalan tata surya menggunakan metode *computer assisted instruction* (CAI)” vol.1, no. 1, E-ISSN: 2548-3331.
- Dian Alfina Rahmawati “ Pengembangan Media Cai (*Computer Assited Instruction*) Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia Pada Kelas Viii Smpn 2 Sidoarjo”
- Endang retnoningsih, (2016) “Metode pembelajaran pengenalan tata surya pada sekolah dasar berbasis computer Based instruction (CBI) “bina insani ict journal, vol.3, no.1, ISSN: 2355-3421 (print) ISSN: 2527-9777 (online)
- Febri Haswan¹⁾, Nofri Wandu Al-hafiz²⁾, (2017) “Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam” Vol.3 No1, ISSN : 2460-0679
- Nia Saurina, (2017) ” Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D” *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia, Vol. 2, No. 2,*
- Nofri Wandu Al-hafiz¹⁾, Helpi Nopriandi²⁾, (2019) “Desingning Number Larning Application and Early Childhood Mathematics Calculations” Vol 3, No 2, e-ISSN : 2541-2019, p-ISSN : 2541-044X