MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INDAHNYA NEGERIKU UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4

Ilham Candra Ramdhani : 10511068 (ilhamcandrar@gmail.com),

UNIKOM

Abstrak : Sebagian besar sistem pendidikan sekolah dasar mengunakan sistem belajar tematik atau kurikulum 2013. Pada sistem tematik ini setiap siswa dituntut untuk lebih aktif serta harus memiliki kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang jauh lebih baik sehingga nantinya setiap siswa lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif untuk ke depannya.

Dengan adanya aplikasi "Media pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku" ini diharapkan kurikulum yang dirasa sulit bisa dengan mudah dipahami oleh guru agar bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa dan para siswa tidak mengalami kebosan dalam belajar materi tematik serta Dengan adanya aplikasi diharapkan penyampaian materi bisa lebih mudah dipahami dan dimengerti

Kata Kunci : Tematik, Indahnya Negeriku, Media Pembelajaran

Abstract : *Most systems use a primary school education or curriculum thematic learning system 2013. In this thematic system of each student is required to be more active and should have the competence attitudes, skills and knowledge that is so much better that each student will be more creative, innovative and more productive for all front.*

With the application "Thematic Learning media Negeriku Beautiful" is expected curriculum that is considered difficult can be easily understood by the teacher to be conveyed properly to the students and the students did not experience kebosan in learning thematic material as well as the expected delivery of material application can be more easily understood and understandable.

Keywords: *Information Systems, inventory, vehicle*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang pesat ini, telah mendorong percepatan di berbagai bidang. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Sebagian besar sistem pendidikan sekolah dasar mengunakan sistem belajar tematik atau kurikulum 2013. Pada sistem tematik ini setiap siswa dituntut untuk lebih aktif serta harus memiliki kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang jauh lebih baik sehingga nantinya setiap siswa lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif untuk ke depannya.

Dalam sistem belajar mengajar di sekolah dasar (SD) sudah mengunakan sistem kurikulum tematik 2013. Yang mana tentunya sistem ini lebih sulit dihadapi oleh siswa/siswi sekolah dasar. semakin berkembangnya teknologi saat ini,membutuhkan suatu teknologi yang dapat meningkatkan minat siswa/siswi sekolah dasar untuk lebih giat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berencana membuat suatu media pembelajaran bagi siswa/siswi di SD NUGRAHA Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan kajian dalam skirpsi yang berjudul:"**Media Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 4**" , Sesuai dengan buku tematik Kurikulum 2013.

Identifikasi Masalah : Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang terjadi Adalah:

1. Adanya kurikulum baru yang berbasis tematik yang dirasa sulit untuk dihadapi dalam hal pembelajarannya.
2. Metode pembelajaran tematik di kelas 4 belum dilaksanakan secara maksimal,sehingga siswa sering merasakan bosan dalam pembelajaran.
3. Dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik, guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi kepada siswa.

Rumusan Masalah : Adapun rumusan masalah yang ada antara lain adalah:

1. Bagaimana agar aplikasi tematik tersebut bisa menyesuaikan dengan kurikulum pembelajaran.
2. Bagaimana agar metode pembelajaran tematik di kelas 4 bisa di maksimalkan, sehingga siswa tidak merasakan bosan dalam pembelajaran.
3. Bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran tematik tersebut agar mudah disampaikan kepada para siswa.

Tujuan Penelitian : Tujuan penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi "Media pembelajaran tematik indahnya Negeriku untuk Anak Sekolah dasar Kelas 4". Sesuai dengan kurikulum.
2. Membuat aplikasi tematik yang interaktif guna menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran.

Merancang aplikasi yang mudah dioperasikan oleh guru agar penyampaian materi bisa mudah dipahami oleh siswa.

Batasan Masalah : Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis menetapkan beberapa batasan untuk menegaskan ruang lingkup penelitian. Berikut uraiannya:

1. Aplikasi yang dibuat untuk anak SD kelas 4.
2. Aplikasi yang dibuat hanya menggunakan 1 kurikulum.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan media gambar, suara dan *video*.
4. Aplikasi yang dibuat tidak menggunakan database.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. [1]

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara umum media merupakan kata jamak dari "*medium*", yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada tiap batasan itu.

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. [2]

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar, memang dalam pengertian yang sederhana (hingga dewasa ini dunia pengajaran praktis masih berpandangan) sumber belajar (*learning resources*) adalah guru dan bahan-bahan belajar/ pengajaran baik buku-buku pelajaran maupun semacamnya. Dalam desain pengajaran yang biasa disusun guru terdapat salah satu komponen pengajaran yang dirancang berupa sumber belajar / pengajaran yang umumnya diisi dengan buku-buku rujukan (buku bacaan wajib/ anjuran). Pengertian sumber belajar sesungguhnya tidak sesempit itu, sumber belajar bisa berupa pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*teqnique*), dan latar/ lingkungan (*setting*).

2.2 Tematik

Pembelajaan tematik adalah pembelajaran tepadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983).

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain :
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkaan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan. [3]

2.3 Media Audiovisual

Menurut perjalanan sejarah, dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan ditinjau dari cara penyajian materi pelajarannya. Perkembangan pendidikan yang pertama adalah tatkala dalam masyarakat tumbuh suatu profesi baru yang disebut "guru" yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan mewakili orang tua. Dengan demikian, maka terjadi pergeseran peranan pendidikan, yang biasa diselenggarakan dirumah berubah menuju ke pendidikan sekolah secara formal. Perkembangan kedua dimulai dengan dipergunakannya bahasa tulisan disamping bahasa lisan dalam menyajikan ajaran. Perkembangan pendidikan yang ketiga terjadi dengan ditemukannya teknik percetakan yang memungkinkan diperbanyaknya bahanbahan bacaan dalam bentuk buku-buku teks sebagai materi pelajaran tercetak. Perkembangan pendidikan yang keempat terjadi dengan mulai masuknya teknologi-teknologi yang canggih berdasarkan kemajuan zaman dan peradaban manusia, berikut produknya yang menghasilkan alat-alat mekanis, optis, maupun elektronis.

Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media

audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Hal ini diikuti dengan salinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan-sambung-menyambung dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. [4]

2.4 Multimedia

Menurut Suyanto (2003:20) Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi, dimana dalam bentuk teks, gambar,suara,animasi dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan,diproses dan disajikan baik secara linear maupun interaktif. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output, media ini dapat berupa audio (suara,musik),animasi,video,teks,grafik dan gambar. Mengapa harus multimedia :

1. Orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat
2. Orang mampu mengingat 30% dari yang didengar
3. Orang mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat
4. Orang mampu mengingat 80%

dari yang dilihat,didengar dan dilakukan Komponen multimedia. [5]

2.5 Adobe Flash

Menurut *Daishz* (2009:270) Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe *systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah atau *browser web* yang telah dipasangi flash Player. Flash menggunakan bahasa pemograman bernama *ActionScript*, yang muncul kali pertamanya pada Flash 5.Dengan menggunakan Flash, sebuah situs dapat terlihat lebih interaktif, serta sangat menarik untuk dipandang. Hal ini disebabkan terdapat banyaknya animasi yang bisa digunakan dan ditampilkan, dan tentunya akan menarik perhatian banyak orang akan mengunjungi situs yang menggunakan tampilan menggunakan flash. Sebuah dokumen flash mempunyai 4 (empat) bagian utama, yaitu :

1. *Stage*, adalah tempat dimana semua *grafik*, *video*, tombol dan lain lain (yang akan di buat) akan tampil selama *playback.*

2. *Timeline*, adalah tempat di mana flash akan menampilkan semua grafik dan elemen lainnya sesuai dengan kehendak anda. Timeline ini dapat beberapa layer, di mana grafik yang di simpan pada layer tertinggi akan tampil di atas grafik yang akan di simpan di layer bawah nya.

3. *Library*, adalah panel di mana flash memperlihatkan daftar dari elemen media dari flash anda. *Action script* adalah bahasa pemograman yang memungkinkan anda menambah interactivity kedalam dokumen flash.

2.6 *Action Script*

Menurut *Jubilee* (2008) Actionscript adalah bahasa pemograman yang dikembangkan macromedia untuk digunakan di flash. Dengan actionscript, anda bisa

membuat flash lebih interaktif karena movie akan bisa menerima informasi dan user bertindak sesuai perintah yang anda berikan dalam kondisi-kondisi terentu. Misalnya dengan actionscript, anda bisa mengatur agar ketika user menekan tombol akan muncul animasi tertentu, atau ketika user mengklik gambar akan muncul animasi lain. Actionscript juga bisa digunakan untuk menghasilkan animasi. Ukuran file animasi yang dihasilkan dengan Actionscript akan lebih kecil dibandingkan dengan tweening. Para professional biasanya lebih memilih membuat animasi dengan Actionscript. [6]

2.7 Adobe Photoshop

Menurut Rahmat (2005) Photoshop adalah sebuah image editor, atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat di dalam komputer.

Photoshop merupakan *program* penyunting gambar yang paling hebat dan paling popular hingga saat ini. Kemampuan serta fasilitasnya yang lengkap membuatnya diminati oleh para seniman, professional, maupun pemula yang membutuhkan sebuah program gambar yang lengkap namun mudah dalam penggunaannya.

Photoshop merupakan *software* manipulasi image digital yang berguna untuk mengoreksi warna image dan pemberian efek khusus. Adobe Photoshop 7.0 ini memiliki beberapa fasilitas baru, diantaranya fasilitas istimewa untuk para desainer web yaitu color gamut for web dan fasilitas penyimpanan untuk aplikasi web. Tak kalah pentingnya adalah disediakannya Adobe Image Ready 3.0 yang merupakan program persiapan obyek ke halaman web. Dukungan format file pada Adobe Photoshop CS4 yang umumnya digunakan untuk membangun web antara lain :

a) BMP, format image stpenggunar Windows untuk Dos dan Windows pada komputer yang kompatibel, biasanya untuk format pembuatan background.

b) GIF, digunakan untuk menampilkan grafik warna-warna terindeks dan image pada dokumen HTML yang dipakai pada World Wide Web dan pelayanan online lainnya.

c) JPEG/JPG, digunakan untuk menampilkan foto dan gambar-gambar hidup pada dokumen HTML.

2.8 Pengertian Uml

Menurut Adi Nugroho (2005:16-17). "*Unified Modeling Language* (UML) adalah alat bantu analisis serta perancangan perangkat lunak berbasis objek".UMLadalah sebuah bahasa yang digunakan untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis *Object Oriented*. Tujuan Penggunaan UML,sebagai berikut:

1. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan Proses rekayasa.

2. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

3. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan mengerti secara umum.

4. UML bisa juga berfungsi sebagai sebuah (blue print) cetak biru karena sangat lengkap dan detail. Dengan cetak biru ini maka akan bisa diketahui informasi secara detail tentang *coding* program atau membaca program dan menginterprestasikan kembali ke dalam bentuk diagram.

UML menyediakan macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:

1) *Use case* Diagram

   Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas dari sebuah system yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana".
2) *Activity* Diagram

   Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision*yang mungkin terjadi, dan bagaimana berakhir. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*.

3) *Sequence* Diagram

   Sequence diagrammenggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *class* yang digambarkan terhadap waktu.*Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkahlangkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.
4) *Class* Diagram

   Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).
5) *Object* Diagram

   Object diagram berasal dari kelas objek diagram sehingga tergantung pada diagram kelas.Diagram objek yang lebih konkret daripada diagram kelas, dan sering digunakan untuk memberikan contoh, atau bertindak sebagai kasus uji untuk diagram kelas.
6) *Component* Diagram

   Component diagrammenggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency)* di antaranya.Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.
7) *Deployment* Diagram

Deployment atau *physicaldiagram* menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. [7]

2.9 Star Uml

Menurut Evi Triandini dan Igede Suardika (2012) StarUML adalah *platform* pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (*unified modeling language*). StarUML yang berbasiskan pada uml versi 1.4, menyediakan 11 jenis diagram yang berbeda, dan mendukung notasi uml 2.0. StarUML juga secara aktif mendukung pendekatan MDA (*Model Driver Architecture*) dengan mendukung konsep uml profile. StarUML unggul dalam hal kustomisasi lingkungan kerja pengguna, dan memiliki ekstensibilitas tinggi pada fungsionalitasnya. StarUML mengklaim diri sebagai salah satu alat pemodelan perangkat lunak terkemuka yang menjamin dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas proyek perangkat lunak. [8]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya kegiatan penelitian.Objek ini sangat mempengaruhi dalam pelaksanaan penelitian, karena dengan adanyaobjek tersebut peneliti dapat memperoleh bahan yang dibutuhkan dalampenelitian. Dalam pembuatan skripsi ini yang akan menjadi objek penelitianadalah SD NUGRAHA Bandung. Berikut adalah uraian tentang sejarah,visi dan misi , struktur organisasi dan deskripsi kerjanya.

3.1.1 Profile Sekolah

1. Nama sekolah	: SD NUGRAHA
2. Nomor statistic sekolah	: 101026021006
3. Alamat sekolah	: Jalan PLN dalam (moch. Toha) no. 4
a. Kecamatan	: Regol
b. Kota	: Kota Bandung
c. Provinsi	: Jawa Barat
d. Kode Pos	: 40255
e. Telepon dan Faksimil	: 02270817619
f. Email	: sdnugraha4@gmail.com
4. Status Sekolah	: Swasta
5. Nama Yayasan	: Yayasan Esa Nugraha Bhakti Bandung
6. Tahun Berdiri Sekolah	: 1984
7. Status Akreditasi/Tahun	: A/2010

3.1.2 Visi dan Misi Sekolah

1. Visi SD NUGRAHA

Mewujudkan siswa GIAT (Gigih Inisiatif Aktif Tekun), membina akhlaq, meraih prestasi, berwawasan global yang dilandasi nilai-nilai budaya luhur sesuai dengan ajaran agama.

2. Misi SD NUGRAHA

Mempersiapkan siswa melalui pembelajaran :

a. Head : Kepala (otak) dilatih agar pandai.

b. Heart: Hatinya dipakai dengan iman yang kokoh.

c. Health : Kesehatan tubuh dibina agar hidup sehat.

d. Hand: Tangannya dilatih agar terampil dalam buruknya yang bermanfaat

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi SD NUGRAHA yang sedang berjalan saat ini adalah sebagai gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 struktur organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

A. PENGAWAS SEKOLAH
1. Melakukan pembinaan pengembangan kualitas sekolah, kinerja kepala sekolah, kinerja guru, dan kinerja seluruh staf sekolah.
2. Melakukan evaluasi dan monitoring pelaksanaan program sekolah beserta pengembangannya.
3. Melakukan penilaian terhadap proses dan hasil program pengembangan sekolah secara kolaboratif dengan stakeholder sekolah.

B. KEPALA SEKOLAH
1. Menyusun program kerja
2. Pelaksanaan rencana kerja
3. Kepemimpinan sekolah

C. KURIKULUM
1. Menyusun program pengajaran.
2. Menyusun Kalender Pendidikan.
3. Menyusun SK pembagian tugas mengajar guru dan tugas tambahan lainnya.
4. Menyusun jadwal pelajaran.
5. Menyusun Program dan jadwal Pelaksanaan.

D. KESISWAAN
1. Menyusun program pembinaan kesiswaan.
2. Menegakkan Tata Tertib Sekolah.
3. Membina dan melaksanakan koordinasi.

E. SARANA DAN PRASARANA
1. Menginventarisasi barang.
2. Pemeliharaan sarana dan prasaran pendidikan.
3. Pengelolaan alat-alat penunjang pembelajaran.
4. Pendayagunaan sarana prasarana.

F. KEPEGAWAIAN
1. Pengaturan kesejahteraan pegawai.
2. Pelakasaan pengembangan dan pembinaan profesi pegawai.
3. Mekanisme pengangkatan, pengadaan, kenaikan pangkat dan mutasi pegawai.

G. HUMAS
1. Membina hubungan antar sekolah dengan komite sekolah.
2. Membina pengembangan hubungan antar sekolah dengan lembaga. pemerintah, dunia usaha dan lembaga-lembaga sosial lainnya.
3. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orangtua/ wali siswa.

3.2 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini agar hasil yang dicapai ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metodologi penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam perancangan penelitian diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis sehingga penelitian tersebut lebih terarah dan teratur. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan "Media Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk SD kelas 4".yaitu:

1. Pengumpulan data
2. Analisis kebutuhan
3. Perancangan sistem
4. Pembuatan program
5. Implementasi
6. Pengujian

3.2.2 Jenis dan Metode pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara.

1) Observasi

   Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan sistematik kejadian-kejadian yang sedang berjalan dan hal-hal lain yang mendukung dilakukannya penelitian. Observasi ini dilakukan pada proses belajar di SD NUGRAHA.
2) Wawancara *(interview)*

   Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka secara langsung dan Tanya jawab kepada pewawancara (pengumpul data) dengan respondennya adalah kepala sekolah , guru-guru kelas 4 serta bagian kurikulum SD NUGRAHA, dengan tujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan di NUGRAHA.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dimana peneliti mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan dahulu oleh pihak lain seperti karya tulis, jurnal maupun artikel. Cara yang digunakan untuk pengumpulan data sekunder ini adalah metode dokumentasi, yaitu dengan cara peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti seperti:

1. Dokumen profil sekolah
2. Dokumen berupa visi dan misi sekolah
3. Dokumen berupa struktur organisasi sekolah

3.2.3.metode pendekatan dan pengembangan sistem

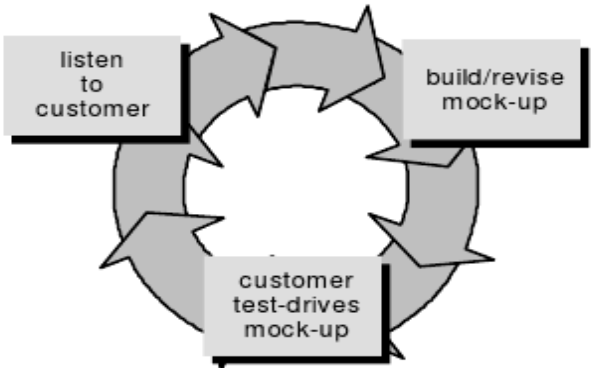
Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem adalah metode pendekatan berorientasi objek.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan adalah pendekatan berorientasi objek. Dimana dalam melakukan pemecahan suatu masalah, metode ini tidak dilihat bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah tersebut tetapi lebih cenderung kepada objek-objek apa yang dapat melakukan pemecahan masalah tersebut. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

3.2.3.2 Metode Pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi yang akan dibuat adalah model *prototype*. Hanif Al Fatta (2007:36), menyatakan bahwa "*Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. Adapun tahap-tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :



Gambar 3.2 Siklus perputaran prototype
Sumber : (Roger S Pressman, Ph.H,.2002, Rekayasa Perangkat Lunak

Tahapan dalam metode Prototype :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*) Pada tahapan pertama ini pengembang dan pelanggan bertemu, pengembang mewawancarai pelanggan untuk menentukan tujuan umum dari aplikasi yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan pelanggan/*user*, hingga membicarakan ide tentang bagaimana bentuk akhir dari sistem akan bekerja.

2. Membangun/memperbaiki perangkat lunak yang dibuat (*Build/revise mock-up*) Pada tahapan ini pemgembang merancang setiap aspek *software* yang diketahui oleh pelanggan/*user*, misalnya dengan membuat *input* dan format *output* yang dihasilkan. Dimana tahap ini akan menjadi tahapan pengembangan *prototype* dari model awal suatu sistem atau bagian dari suatu sistem dikembangkan secara terus menerus hingga menjadi sistem yang utuh.

3. Pelanggan menguji perangkat lunak yang telah dibuat (*Customer test drives mock-up*) Pada tahapan terakhir, *Prototype* dievaluasi oleh pelanggan/*user* untuk mengetahui kekurangan dari *software* yang dibangun. Sehingga memperjelas kebutuhan dari software yang dibutuhkan pelanggan/*user*. Dari penjelasan tahapan di atas, metode *prototyping* ini memiliki keunggulan yaitu pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem serta *prototype* mempunyai prinsip yang mudah dikerjakan terlebih dahulu dan disampaikan hasilnya kepada pelanggan/*user*.

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.

2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.

3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.

4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.1.1 Tujuan perancancangan sistem

Perancangan sistem informasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan secara terkomputerisasi.

4.1.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan

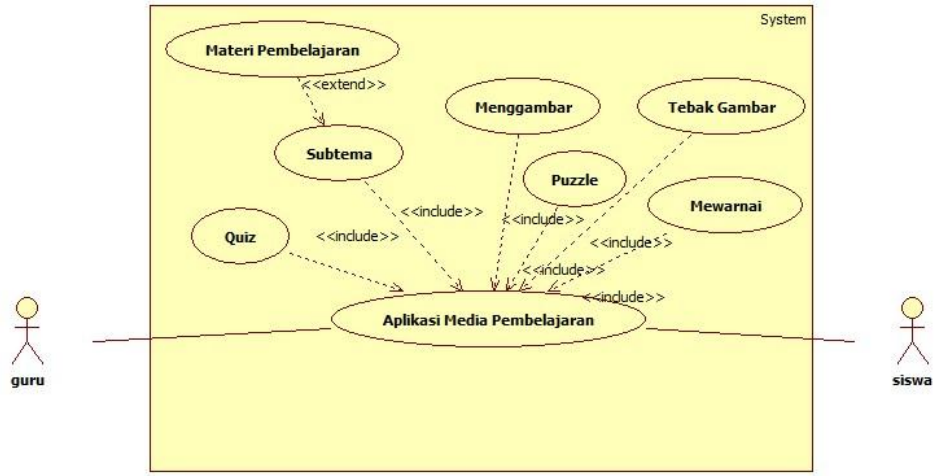
Gambaran umum tentang system yang akan diusulkan dalam proses perancangan sistem ini yaitu penulis akan membuat suatu media pembelajaran tematik untuk siswa/siswi sd kelas 4. Dengan harapan nantinya dapat membantu proses belajar siswa/siswi sd kelas 4 dalam menghadapi sistem kurikulum 2013 yang dianggap rumit dari sistem kurikulum sebelumnya.

4.1.3 Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja.

Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen.

4.1.3.1 Use case yang diusulkan



Gambar 4.1 gambar Use case yang diusulkan

4.1.3.2 Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa scenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario *Use Case* yang diusulkan :

Tabel 4.1 Skenario Use Case yang Diusulkan

Nama Use Case	Pengajaran Tematik
Deskripsi	Untuk memberikan materi pengajaran yang berbentuk tematik
Primary actor	Guru
Supporting Actor	-
Pre-Condition	Tema pelajaran tematik
Normal Flow Of Event	1. Guru memilih sub tema pembelajaran tematik

	2. Sistem menampilkan halaman subtema pembelajaran tematik
Aktivitas Alternative	-
Exception	-
Post-Condition	Tema pelajaran berhasil di tampilkan

4.4.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang digunakan dalam Media Pembelajaran tematik indahnya negeriku untuk anak sd kelas 4 adalah Pengujian Alpha dengan metode black box.

Berikut rencana pengujian yang dilakukan :

Tabel 4.2 Rencana pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu utama	Subtema 1, Subtema 2, Subtema 3 dan Quiz	blackbox
Subtema 1	Materi Pembelajaran 1 sampai 6	blackbox
Subtema 2	Materi Pembelajaran 1 sampai 6	blackbox
Subtema 3	Materi Pembelajaran 1 sampai 6	blackbox
Quiz	Soal evaluasi	blackbox
Menu navigasi	*Quit, Fullscreen, Restore down*, dan Informasi	blackbox

4.4.2 Kasus dan hasil pengujian

No	Test Case	Hasil Harapan	Hasil Keluaran	Status
1	Menu utama	Terdapat menu subtema1, subtema2, subtema3 dan quiz	**Subtema 1**: User masuk dan dapat memilih Pembelajaran yang tesedia di subtema1 **Subtema 2**: User masuk dan dapat memilih Pembelajaran yang tesedia di subtema 2 **Subtema 3** User masuk dan dapat memilih Pembelajaran yang tesedia di subtema 3	OK

			quiz: user masuk dan dapat mengerjakan soal evaluasi yang tersedia	

4.4.3 Kesimpulan hasil pengujian

Dari hasil pengujian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa semua program yang telah di uji dengan metode pengujian blackbox berjalan sesuai dengan yang di inginkan.

4.5 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat di operasikan.Pada tahap ini dijelaskan mengenai, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras dan implementasi antar muka. Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua *user* yang akan menggunakan sistem. Sehingga *user* tersebut dapat merespon apa yang

ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

4.5.1 Implementasi perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun media pembelajaran tematik ini adalah :

No	Software	Software yang digunakan
1	*Operating System*	Windows 7 ultimate
2	MEDIA	1. Adobe Flash CS 6 2. Adobe Photoshop CS 4 3. Camtasia Studio 8

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan, pengujian dan implementasi pada MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INDAHNYA NEGERIKU UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi diharapkan kurikulum yang dirasa sulit bisa dengan mudah dipahami oleh guru agar bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa
2. Dengan adanya aplikasi diharapkan para siswa tidak mengalami kebosan dalam belajar materi tematik
3. Dengan adanya aplikasi diharapkan penyampaian materi bisa lebih mudah dipahami dan dimengerti.

5.2 Saran

Dalam pembangunan MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INDAHNYA NEGERIKU UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4 ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berfungsi dengan lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk anak kelas 4 SD , melainkan untuk kelas yang lainnya.
2. Menambahkan fitur update materi pembelajaran dan soal quiz yang terintegrasi dengan database, agar materi pembelajaran dan quiz dapat ditambah, dirubah, dan dihapus sesuai dengan kebutuhan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Dr. Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan", Jakarta : Kencana Prenada Media, 2006.

[2] Robertus Angkowo dan A. Kosasih, "Optimalisasi Media Pembelajaran", Jakarta : PT.Grasindo, 2007.

[3] Depdiknas, "*Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar"*. Jakarta: Puskur Balitbang, 2006.

[4] Drs. Nana Sudjana dan Drs. Ahmad Rivai, "Teknologi Pengajaran", Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003.

[5] Suyanto,"Media Pembelajaran", Yogyakarta : Mitra edumedia , 2003.

[6] Jubilee." Media Belajar Tik", Jakarta : Elex.media komputindo, 2008.

[7] Adi Nugroho. "Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA". Bandung : Informatika, 2005.

[8] Triandini Evi dan suardika igede. "*Step by Step Desain* Proyek Menggunakan UML". Yogyakarta : CV andi offset, 2012.