

# Aplikasi Media Evaluasi Pembelajaran Pelajaran TIK Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Kelas 1 SD

**Henri Septanto<sup>1)</sup>, Tedi Lesmana Marselino<sup>2)</sup>**

Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup>Email: [henri.septanto@kalbis.ac.id](mailto:henri.septanto@kalbis.ac.id)

<sup>2)</sup>Email: [tedi.lesmana@kalbis.ac.id](mailto:tedi.lesmana@kalbis.ac.id)

**Abstract:** *The impact of advances in Information and Communication Technology include the use of multimedia facilities in teaching and learning activities. At present teaching materials and evaluation tools in the form of multimedia-based applications are widely used, ranging from formal education to elementary, secondary, higher and non-formal education. Evaluation of learning in the form of examinations or tests is one of the measuring tools used by teachers to test the success of teaching and learning activities, but there are still many who have not utilized information and communication technology in the form of multimedia devices even though facilities have been provided by the institutions where they work. In general, the Teachers prefer to use conventional media in the form of question papers compared to multimedia-based questions, this is what inspires writers to create multimedia-based ICT Lesson evaluation applications using Adobe Flash. The objectives of this study are: (1) helping elementary school teachers provide evaluation questions, (2) making it easier for Grade 1 children in working on evaluation questions, The research method used is the Prototyping process model. The results of this study are an application of learning evaluation based on multimedia animation, published in national journals that are not accredited.*

**Keywords:** *animation, evaluation, information and communication technology, multimedia, testing*

**Abstrak:** *Dampak kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi antara lain digunakannya fasilitas multimedia dalam kegiatan belajar dan mengajar. Saat ini bahan ajar dan alat evaluasi dalam bentuk aplikasi berbasis multimedia banyak digunakan, mulai dari pendidikan formal tingkat dasar, menengah, tinggi maupun pendidikan non formal. Evaluasi pembelajaran berupa ujian atau ulangan merupakan salah satu alat ukur yang digunakan para Guru untuk menguji keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar, namun masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa perangkat multimedia sekalipun telah disediakan fasilitasnya oleh lembaga tempat mereka bekerja. Pada umumnya para Guru lebih suka menggunakan media konvensional berupa kertas soal dibandingkan dengan soal berbasis multimedia, inilah yang menginspirasi penulis untuk membuat aplikasi evaluasi Pelajaran TIK berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash. Tujuan penelitian ini adalah: (1) membantu guru-guru SD dalam memberikan soal evaluasi, (2) memudahkan anak-anak SD Kelas 1 dalam mengerjakan soal evaluasi. Metode penelitian yang digunakan adalah model proses Prototyping. Hasil luaran penelitian ini adalah sebuah aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis animasi multimedia, dipublikasikan di jurnal nasional tidak terakreditasi.*

**Kata kunci:** *animasi, evaluasi, multimedia, teknologi informasi dan komunikasi, ujian*

## I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di berbagai tingkatan, baik di pendidikan dasar, menengah dan tinggi bahkan di SD Kelas 1 pun sudah dipengaruhi oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sejak kelas 1 SD sudah mulai ada pelajaran Komputer yaitu

pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi. Materi pelajaran yang diberikan antara lain adalah Pengenalan Hardware Komputer, berupa gambar monitor, keyboard, printer, mouse, dan sebagainya. Materi pelajaran tentang pengenalan hardware komputer tersebut tersebut menginspirasi penulis untuk membuat sebuah aplikasi evaluasi berbasis

multimedia yang dapat membantu para murid kelas 1 SD untuk menguji pengetahuan mereka tentang berbagai macam nama-nama dan gambar-gambar hardware komputer.

Model dari aplikasi evaluasi berbasis Multimedia ini berupa soal pilihan ganda berbasis gambar, misalnya anak-anak SD diminta memilih gambar yang paling tepat sesuai pertanyaan atau memilih jawaban sesuai gambar yang diberikan pada soal. Tujuan penelitian ini adalah: (1) membantu guru-guru SD dalam memberikan soal evaluasi, (2) memudahkan anak-anak kelas 1 SD dalam mengerjakan soal evaluasi.

## **II. METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui ebook, jurnal, buku dan observasi lapangan ataupun informasi lain di internet.

### **B. Model Proses Prototyping**

#### **1. Komunikasi**

Tahap komunikasi adalah sebuah tahapan dimana tim peneliti mengadakan komunikasi dengan calon responden di tempat penelitian.

#### **2. Perencanaan cepat**

Tahap perencanaan cepat adalah sebuah tahapan dimana dibuat perencanaan sumber daya dan fitur-fitur dalam aplikasi yang akan dirancang.

#### **3. Pemodelan**

Pada tahap pemodelan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE

#### **4. Analysis**

Desain tahap analisis berfokus pada target audiens. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

#### **5. Design**

Tahap desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik.

#### **6. Development**

Dalam tahanan pengembangan dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan desain. Pada fase ini dibuat storyboard, penulisan konten dan perancangan grafis yang diperlukan.

#### **7. Implementation**

Fase ini, dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instruktur/fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metode penyampaian dan prosedur pengujian. Aktivitas lain yang harus dilakukan pada fase ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan siswa.

#### **8. Evaluation**

Setiap tahap proses ADDIE melibatkan evaluasi formatif. Ini adalah multidimensional dan merupakan komponen penting dari proses ADDIE. Ini mengasumsikan bentuk evaluasi formatif dalam tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan selama tahap implementasi dengan bantuan instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, evaluasi sumatif dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Perancang seluruh tahap evaluasi harus memastikan apakah masalah yang relevan dengan program pelatihan diselesaikan dan apakah tujuan yang diinginkan terpenuhi.

#### **9. Konstruksi**

Tahap konstruksi dilakukan pengembangan aplikasi dengan coding Action Script 3 menggunakan Adobe Flash CS 6.

#### **10. Deployment**

Pada tahap ini dilakukan pengantaran aplikasi kepada user untuk dieksekusi atau dicoba.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

Hasil yang telah dicapai pada penelitian ini adalah rancangan media evaluasi pelajaran TIK berbasis animasi sebagai berikut:

#### **1. Tampilan Awal Aplikasi Media Evaluasi**



*Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi Media Evaluasi*

Gambar 1 adalah tampilan awal media evaluasi pembelajaran pelajaran TIK berbasis animasi multimedia. Pada tahap ini peserta ujian harus mengetikkan namanya pada tempat yang disediakan, kemudian klik tombol Ok. Setelah tombol Ok ditekan maka akan muncul tampilan berikutnya yaitu tampilan berupa tombol-tombol pilihan berupa Petunjuk, Soal Latihan, Soal UTS dan Hasil UTS.

## 2. Tampilan Latihan Soal

Latihan berisi 2 buah soal pilihan ganda yang dapat digunakan oleh para murid untuk berlatih sebelum mereka mengerjakan soal ulangan yang sesungguhnya. Seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Latihan Soal

## 3. Tampilan Soal Ulangan

Soal Ulangan berbeda dengan soal Latihan, soal ulangan terdiri dari 20 soal pilihan ganda, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan soal ulangan

## 4. Tampilan Hasil Ulangan

Tampilan hasil ulangan berisi nilai yang dicapai oleh siswa, jika 20 soal yang dikerjakan benar semua maka hasilnya adalah 100, seperti pada Gambar 4.

## 5. Tampilan Daftar Nilai

Nilai-nilai siswa yang telah mengerjakan soal pada sebuah komputer dapat ditampilkan seperti pada Gambar 5.

## B. Pembahasan

Media Evaluasi Pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan materi pelajaran



Gambar 4 Tampilan hasil ulangan



Gambar 5 Daftar nilai ulangan

dan kemampuan siswa kelas 1 SD, namun penulis menyadari bahwa kekurangan dari media evaluasi ini adalah dari sisi bentuk soal yang tidak dapat diedit secara langsung melainkan harus menggunakan program aplikasi Adobe Flash, sehingga jika guru tidak memiliki kemampuan menggunakan/mengoperasikan program aplikasi Adobe Flash maka guru/orang tersebut tidak dapat mengedit soal tersebut, demikian juga guru/orang tersebut tidak memiliki program aplikasi Flash maka ia tidak akan dapat mengedit soal tersebut.

Soal-soal yang terdapat dalam media evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif guru TIK dalam memberikan ulangan harian, selain karena bentuk soal dan cara mengerjakannya berbeda dengan ulangan harian biasa sehingga membuat anak-anak kelas 1 SD memiliki pengalaman baru dalam mengerjakan soal ulangan, pengalaman dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran ini nantinya akan sangat berguna karena membuat para siswa terbiasa dalam menggunakan aplikasi media evaluasi pembelajaran.

## IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Aplikasi Media Evaluasi ini bermanfaat bagi para siswa karena dengan

menggunakan aplikasi media evaluasi ini para siswa memiliki pengalaman dalam penggunaan aplikasi, sehingga apabila sering dicoba maka mereka akan terbiasa dalam menggunakan aplikasi media evaluasi; 2) Para guru tidak perlu lagi untuk mengoreksi soal karena mereka akan langsung mengetahui nilai hasil evaluasi yang didapatkan para siswa; 3) Para siswa langsung dapat mengetahui nilai hasil evaluasinya, sehingga jika mereka mendapatkan nilai yang kurang baik maka dapat langsung meminta tugas tambahan atau ulangan perbaikan; dan 4) Penggunaan aplikasi media evaluasi ini mendukung konsep paperless office, sebuah kegiatan yang ramah lingkungan dimana penggunaan kertas diminimalisir.

Demikianlah kesimpulan tentang penelitian ini, semoga aplikasi media evaluasi pembelajaran pelajaran TIK berbasis animasi multimedia ini dapat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di SD, khususnya untuk para guru dan siswa kelas 1 SD.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewa Gede H.D. dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Volume 3, p.3, Nomor 3, Desember 2016
- [2] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007, p.6
- [3] Ghea Putri Fatma Dewi, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*, Skripsi, Fakultas Teknik, Program Studi Kependidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta, p.12 – 13, 2012
- [4] Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Penerbit Alfabeta, ISBN:978-602-7825-04-8, p.18, Bandung, 2013
- [5] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, ISBN: 979-763-061-7, Yogyakarta, p.21, 2005
- [6] Hardyana dan Herlawati, *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android Pada TK Kupu-kupu Mungil Bekasi*, Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI Vol. II No.1, ISSN: 2442-2436, p.9, Februari 2016
- [7] Irfansyah, *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*, Journal Information Engineering and Educational Technology, Volume 01 Nomor 012017, ISSN: 2549-869X, p.10, 2017
- [8] Maulana dan Hardiansyah, *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning*, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol.V No.2, p-ISSN:2339-1928 & e-ISSN:2579-633X, p. 120, Desember 2017
- [9] Artawan, Sudarma, Suyadnya, *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Plattform Android*, E-Journal Spektrum Vol. 4, No.2, Fakultas Teknik Universitas Udayana Denpasar Bali, p.9, 2017
- [10] Liena, *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak PAUD*, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, p.2, Desember 2015
- [11] Ariasdi 26 Maret 2013, *Multimedia Dalam Dunia Pendidikan*, www.kompasiana.com
- [12] Bloom (1971), *Pengertian Evaluasi Pembelajaran*, <http://pengertianparaahli.com/pengertian-evaluasi>, 2018
- [13] Sutopo, Hadi. 2009. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Flash, PHP, dan MySQL*. Jurnal Informatika, Vol. 10, No. 2, p. 85-97, November 2009