



Perancangan Media pembelajaran Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar

Shafa Yasinta Agustina

STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Riyan Abdul Aziz

STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Alamat : Jl. Veteran, Dusun 1, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah
shafayasintaa@gmail.com

Abstract. *Technology is currently developing at a very fast pace. The teaching and learning process in the field of education is greatly impacted by the ever-improving technology advancements. In order to spark students' interest in studying, a lot of schools and teachers are currently utilizing technology tools like interactive learning media. In order to increase students' enthusiasm in learning, teachers' inventiveness is equally crucial. Learning media is a crucial component that may draw students in and aid in their pursuit of the best possible learning outcomes. Engaging media helps pupils comprehend the lessons that are being taught. Therefore, the goal of creating interactive learning materials to present the solar system to pupils is to enable them to view the actual things rather than only envision them.*

Keywords: *technology, learning media, 2-dimensional animation, ADDIE*

Abstrak. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Proses belajar mengajar di bidang pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang semakin maju. Untuk membangkitkan minat belajar siswa, saat ini banyak sekolah dan guru yang memanfaatkan perangkat teknologi seperti media pembelajaran interaktif. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, daya cipta guru juga tidak kalah pentingnya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menarik siswa dan membantu mereka mencapai hasil belajar terbaik. Media yang menarik membantu siswa memahami pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, tujuan pembuatan materi pembelajaran interaktif untuk memperkenalkan tata surya kepada siswa adalah agar siswa dapat melihat keadaan sebenarnya, bukan hanya membayangkannya saja.

Kata kunci: *teknologi, media pembelajaran, animasi 2 dimensi, ADDIE*

1. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi sangat cepat terutama pada bidang pendidikan yang terus di tuntut beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah memungkinkan penerapan metode yang lebih efisien , Seiring berkembangnya teknologi dan informasi kita tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat dalam berkomunikasi dengan pihak lain (Juanda & Atmaja, 2018). Salah satu inovasi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran interkatif , media pembelajaran yang terdapat unsur teks, gambar, audio, video yang dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Matahari berfungsi sebagai inti tata surya, yang terdiri dari benda-benda langit di sekitarnya. Benda langit tersebut antara lain asteroid, satelit, dan delapan planet. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus termasuk di antara delapan planet (Prasetio et al., 2019). Materi ini di pelajari dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang terdapat pada Sekolah Negeri Dasar Waru 01 Baki , Dalam pembelajaran pada materi tata surya banyak menampilkan objek astronomi yang harus di tampilkan namun dalam metode pembelajaran yang di terapkan masih menggunakan buku teks dan ceramah yang sering kali membuat siswa kurang tertarik pada materi tata surya dan kurang nya interaktif oleh karena itu teknologi informasi seperti media pembelajran interaktif ini sangat di butuhkan untuk meningkatkan daya tarik siswa Sekolah Dasar Negeri Waru 01 Baki.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPA termasuk materi tata surya adalah melalui media pembelajaran interaktif. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa mengenai objek astronomi yang dibahas pada materi guru, media pembelajaran interaktif tidak hanya menyajikan konten tekstual tetapi juga menampilkan objek-objek nyata astronomi saat pembelajaran. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembahasan mata pelajaran yang diajarkan guru.

Dalam pembelajaran , guru harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah guru sering kali kesulitan dalam memberikan materi kepada siswa. Salah satu penyebabnya adalah pemilihan metode dan alat pengajaran yang tidak tepat, oleh karena itu media pembelajaran interaktif juga berpotensi untuk memvisualisasikan konsep yang lebih kompleks seperti pada materi tata surya dengan menampilkan objek astronomi dengan lebih baik dan nyata. Ini dapat membantu siswa memahami dan menyerap subjek lebih baik daripada metode ceramah (Lyanda et al., 2023).

Untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPAS materi tata surya di SD Negeri Waru 01 Baki, maka dibangunlah suatu rancangan media pembelajaran interaktif berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam Penelitian (Sri Nugraha & Hidayat, 2019). Yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif “Sistem Tata Surya” Untuk Kelas Vi Sekolah Dasar” Implementasi media pembelajaran yang di lakukan menggunakan metode yang di kembangkn Luther yang memiliki 6 tahap dan di modifikasi menjadi metode metode MDLC, sedangkan penelitian yang

di lakukan saat ini menggunakan metode penelitian ADDIE (*analysis, design ,development ,implementation, dan evaluasi*).

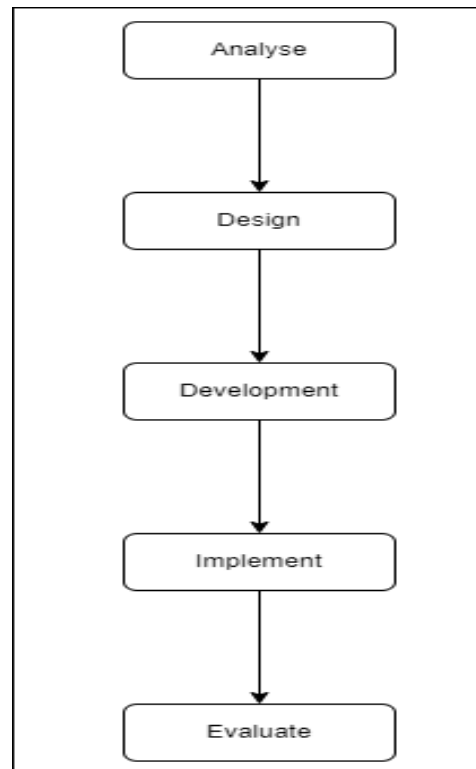
Dalam Penelitian yang di lakukan (Khairiah et al., 2023). Yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya brrbasis Flash” Media pembeljaran yang di lakukan pada penelitian ini di buat dengan Adobe Flash CS6 serta metode yang di gunakan pada penelitian ini hanya metode kualitatif sedangkan pada penelitian saat ini dibuat dengan Adobe Animate dan metode penelitian di kembangkan menggunakan ADDIE.

Dalam Penelitian yang di lakukan (Muhammad Bilal & Saputro, 2019). Yang berjudul” Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tata Surya Pada Kelas 3 Sampai Kelas 5 Sdn Pasar Baru 07 Pagi” Metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini hanya menggunakan metode Objek penelitian, Analisis objek dan konsep desain sedangkn penelitin yang di lakukan saat ini menggunakan metode penelitian ADDIE yang memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis.

Penelitian yang di lakukan (Nur Budi Nugraha, 2022). Yang berjudul “Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD “ Penelitian ini mengembangkan sebuah game edukasi pada materi tata surya serta metode penelitian yang dugunakan pada pnelitian ini menggunakan metode MDLC sedangkn penelitian yang di lakukan pada saat ini merupakan perancangan media pembeljaran interaktif serta metode yang di gunakan menggunakan metode ADDIE.

3. METODE PENELITIAN

Penulis membuat bahan pembelajaran interaktif pengenalan tata surya dengan metodologi pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penulis memutuskan untuk menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE karena merupakan metode yang mudah dimodifikasi untuk penelitian. Teknik ADDIE yang diilustrasikan pada Gambar 1 terdiri dari tahapan selanjutnya dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif tata surya.



Gambar 1. Model ADDIE

Berikut merupakan tahapan pada metode ADDIE yang akan di lakukan pada penelitian perancangan media pembelajaran interaktif sistem tata surya :

1. Analyse

Penulis melakukan analisis terhadap data yang dikumpulkan.

2. Design

Pada tahap ini penulis membuat storyboard untuk sarana edukasi interaktif yang memperkenalkan tata surya.

3. Development

Mengembangkan storyboard yang sudah di rancang menjadi nyata dengan menggunakan Adobe Animate.

4. Implemnetasi

Pada tahap ini yaitu menguji coba media pembelajran yang sudah di buat.

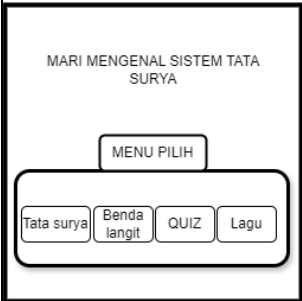
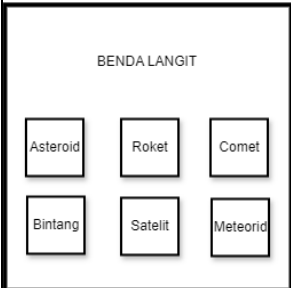
5. Evaluate

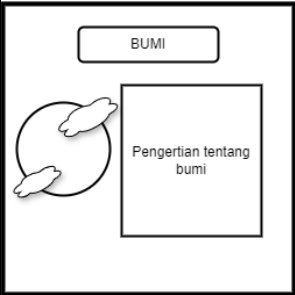
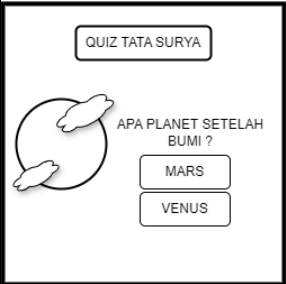
Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu timbal balik atau masukan terhadap media pembelajaran yang sudah di buat dan di impelentasikan terhadap siswa

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

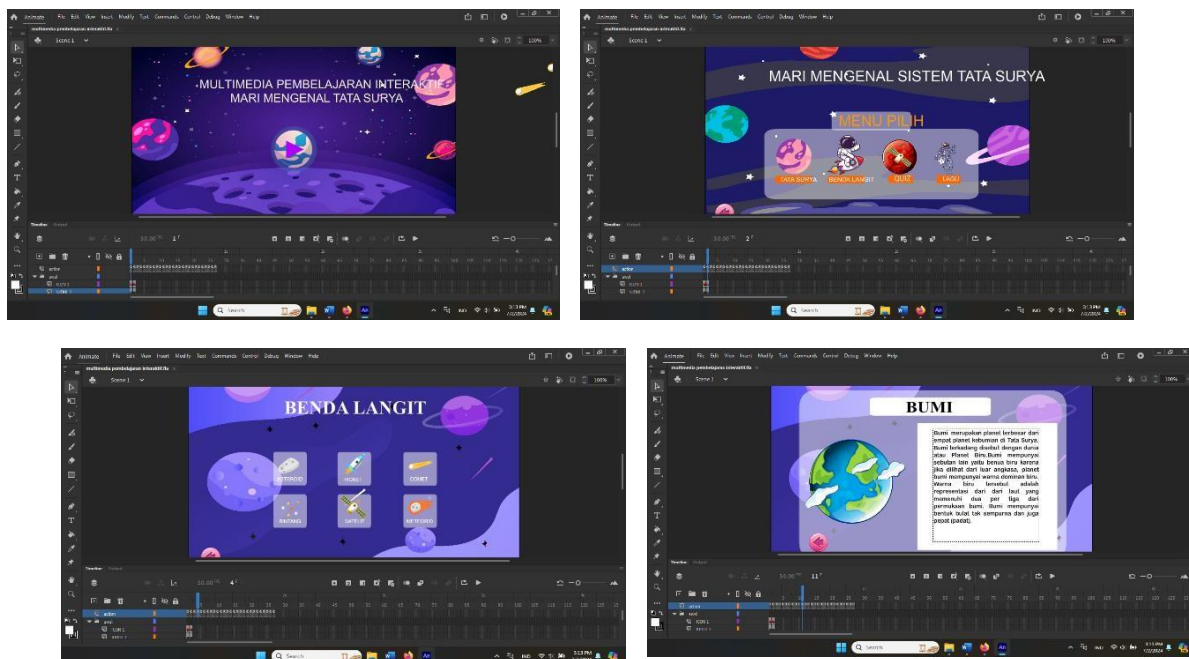
Media pembelajaran interaktif yang di buat untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru terutama pada materi sistem tata surya yang banyak menampilkan objek astronomi sehingga siswa dpat melihat dengan nyata objek yang di sampaikan oleh guru, *Storyboard* di gunakan ubtuk menggambarkan bagian – bagian , objek – objek, yang akan di tampilkan pada madia pembeljaran interaktif yang akan di buat untuk pemahaman terhadap bagian-bagian yang akan di tampilkan pada media pembelajaran interaktif.

Tabel 1. Storyboard

No	Gambar	Deskripsi
1		Tampilan utama terdapa tombol play untuk memasuki media interaktif dan memulai pembelajaran
2		Tampilan menu pilih ini terdapat button yang dapat di klik yang akan membawa kita ke menu yang kita pilih .
3		Tampilan pada menu benda langit terdapat button yang bisa di klik sesuai menu yang ingin di lihat atau di pilih. Yang ketika di klik akan menampilkan materi tentang benda langit

4		Menu tampilan bumi saat button benda langit di klik akan muncul tampilan planet seperti bumi dan penjelasan tentang bumi.
5		Tampilan pada menu quiz memuat beberapa soal serta button jawaban dan jika salah akan terdapat tulisan anda salah jika benar tampilan akan berganti pada soal selanjutnya sampai selesai mengerjakan soal kita dapat melihat hasil nilai yang di dapatkan

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif pengenalan tata surya ini menggunakan adobe animate, terlebih dahulu penulis menyiapkan icon-icon yang akan di tampilkan pada media pembelajaran interaktif yang akan di buat sebagai berikut merupakan proses pembuatan desain media pembelajaran.



Gambar 2. Pembuatan desain media interaktif pengenalan tata surya Pada gambar 2

Intekatif yang akan di buat setelah semua bagian dan icon selesai di desain semua akan di gabungkan menjadi sebuah media pembelejaran interaktif yang akan di uji coba kan keba siswa di Sekolah Dasar Negeri Waru 01 Baki agar bsia melihat tingakt minat siswa dalam pembeljaran menggunakan teknologi media pembeljaran, setelah tahap desain dan uji coba selesai di dilaksanakan media ini akan di gunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai spengenalan sistem tata surya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa alat pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu cara belajar dan bersenang-senang. Hal ini dilakukan dengan menyediakan audio dan grafik yang menarik, yang membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran, khususnya informasi tata surya. Penulis berharap media pembelajaran ini dapat diperbaiki menjadi lebih menarik ketika rancangan ini selesai.

DAFTAR REFERENSI

“SISTEM TATA SURYA” UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR. In *INFOS Journal* (Vol. 1, Issue 3).

54. <https://doi.org/10.33330/j-com.v3i1.2211>

Juanda, N., & Atmaja, D. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D TATA SURYA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN ANDROID* (Vol. 17).

Khairiah, K., Maharani, D., & Saputra, E. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISTEM TATA SURYA BERBASIS FLASH. *J-Com (Journal of Computer)*, 3(1), 49–

Lyanda, D., Halim, R. M. N., & Syakti, F. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 528–533. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1037>

Muhammad Bilal, A., & Saputro, A. (2019). *IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN TATA SURYA PADA KELAS 3 SAMPAI KELAS 5 SDN PASAR BARU 07 PAGI*.

Nur Budi Nugraha. (2022). *Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD*. 15(1), 113–120.
<http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>□page113

Prasetio, A., Dinamika Bangsa, S., Jendral Sudirman, J., & Jambi Selatan, K. (2019). *Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem*

*Komputer Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya
Berbasis Android Pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi. 14(2).
<https://doi.org/10.33998/processor.2019.10.645>*

Sri Nugraha, B., & Hidayat, I. (2019). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF
RI 2022