

QUIS INTERAKTIF MATEMATIKA TEBAK GAMBAR TINGKAT SD KELAS 1 DAN 2 BERBASIS POWER POINT

Fitri Yanti M¹, Basrul²

¹Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

²Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe

Corresponding Author: fitrimunthe@gmail.com

Abstract

Learning mathematics at this time still many students do not like and feel bored in learning mathematics, this could be due to teachers who cannot convey the material well, students who are bored and lazy in learning mathematics, or students who have difficulty understanding the explanations from the teacher. So here the researcher wants to design an interactive math quiz application based on guessing pictures, the goal is that students who take part in math learning do not feel bored in answering the questions given by the teacher and also help students in imagining the pictures in this picture-guessing learning quiz. There are several models used for the development of an interactive math quiz application based on guessing pictures, namely: Concept, Design, Material Collecting, and Assembly. After the system is used by the user, the child continues with the system testing on an interactive math quiz for shooting pictures for elementary school children based on Power Point.

Keywords: *interactive quiz, mathematics, power point*

Abstrak

Pembelajaran matematika pada saat ini masih saja banyak siswa tidak menyukai dan merasa bosan pada pembelajaran matematika, ini bisa jadi dikarenakan guru yang belum mampu menyampaikan materi dengan baik, siswa yang bosan dan malas dalam belajar matematika, atau siswa yang susah mengerti penjelasan dari guru. Jadi disini peneliti ingin merancang aplikasi quis interkatif matematika berbasis tebak gambar, tujuannya supaya siswa yang mengikuti pembelajaran matematika tidak merasa bosan dalam menjawab soal yang diberikan guru dan juga membantu siswa dalam berimajinasi tentang gambar-gambar yang ada pada quis pembelajaran berbasis tebak gambar ini. ada beberapa model yang digunakan untuk pengembangan aplikasi quis interaktif matematika berbasis tebak gambar yaitu : Concept, Design, Material Collecting, dan Assembly. Setelah sistem digunakan oleh user, maka selanjutnya dilakukan dengan pengujian sistem pada quis interaktif matematika tembak gambar untuk anak sekolah SD Berbasis Power Point.

Kata Kunci: *quis interaktif, matematika, power point*

PENDAHULUAN

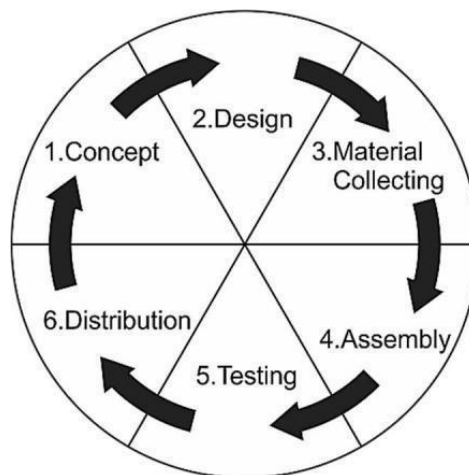
Pendidikan merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempunyai tiga unsur utama, yaitu kegunaan hakikat objek, dan proses pencarian kebenaran[1]. Salah permasalahan yang ada dalam pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran (belajar mengajar) [2]. Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang dipelajari dari tingkat dasar hingga sampai jenjang perguruan tinggi. Matematika juga sangat berperan penting dalam bidang studi atau ilmu-ilmu yang lain. Pada umumnya pelajaran matematika menuntut siswa berfikir yang jelas, kritis, kreatif, sistematis dan logis [3]. Alasan sulitnya siswa mempelajari matematika ialah karakteristik matematika yang abstrak dan sistematis. Meskipun demikian kenyataannya yang terjadi di sekolah ialah matematika adalah salah satu mata pembelajaran yang paling sulit diantar bidang studi yang lainnya, oleh karena itu banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika [4]. Berdasarkan latar belakang di atas, maka hal tersebut

menjadi pertimbangan utama bagi penulis untuk membuat media quis interaktif pembelajaran matematika untuk anak sekolah sd kelas 1 dan 2 berbasis android dengan menggunakan power point. Upaya ini dilakukan dengan menyerap pelajaran ke dalam bentuk game edukasi untuk mempermudah siswa dalam menjawab soal namun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan menjawab soal dikertas lembar jawaban dengan memanfaatkan smartphone.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran akan dapat meningkatkan pemahaman dan menarik minat dari peserta didiknya dengan materi yang disampaikan melibatkan teknologi berbasis komputer tentunya. Media tersebut secara spesial dirancang untuk kebutuhan dan karakteristik dari siswa atau pengguna media dengan target yang telah disesuaikan

METODE

Dalam penelitian ini, metode pengembangan aplikasi yang diterapkan adalah model pengembangan rekayasa perangkat lunak multimedia yang digunakan adalah Model Luther yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap seperti ditunjukkan pada Gambar 1 [9].



Gambar 1. Model Luther

2.1. Concept

Pada tahap awal ini peneliti menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi dan menentukan target untuk siapa media yang akan dirancang ini. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada aplikasi game multimedia sebagai pencerminan dari pembelajaran yang ada.

2.2. Design

Pada tahap ini tahap pembuatan spesifikasi seperti arsitektur program, tampilan, gaya, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin. Pada tahap

berikutnya material collecting dan assembly tidak diulang. Perancangan yang dibuat melalui beberapa tahapan yaitu : storyboard, Unified Modelling Language (UML) diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Diagram alur sistem dan perancangan desain tampilan layar (Screen layouts).

2.3. Material Collecting

Pada tahap ini mengumpulkan bahan dan kebutuhan yang diperlukan. Bahan-bahan yang diperlukan antara lain : gambar clip art, foto, animasi, dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan mendesain sendiri sesuai dengan yang dirancang.

2.4. Assembly

Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahapan ini dibuat berbasis android.

HASIL

Setelah aplikasi sudah digunakan oleh pengguna, tujuan implementasinya adalah menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap system sehingga *user* dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun. Setelah melakukan implementasi, maka anak dilanjutkan dengan pengujian sistem pada Quis Interkatif Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah SD.

Tampilan menu utama dari media yang dirancang dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini. Halaman tersebut terdiri dari satu tombol perintah untuk memulai aplikasi yang dirancang yaitu MULAI. Tombol ini merupakan tombol untuk memulai game tebak gambar.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Setelah perintah MULAI diklik akan muncul halaman soal seperti gambar 3. Pada halaman ini berisi soal-soal tebak gambar yang akan ditanyakan kepada user. Mulai dari soal pertama hingga soal akhir.



Gambar 3. Tampilan Soal Tebak Gambar

Pada tampilan permainan ini pemain akan diberi pertanyaan berdasarkan materi-materi yang disediakan secara random. Untuk menjawab satu pertanyaan dengan benar pemain hanya dapat mengklik pada gambar yang berada pada tampilan.



Gambar 4. Tampilan Soal Lainnya.

Halaman berikutnya apabila telah selesai menjawab semua soal-soal yang ditampilkan adalah halaman untuk mengecek nilai yang diperoleh oleh pemain seperti gambar 5



Gambar 5. Tampilan Soal Lainnya.

Nilai akan muncul berdasarkan poin yang telah diperoleh dalam game tersebut mulai dari 10 s/d 100.



Gambar 6. Implementasi Menu Nilai Kamu

KESIMPULAN

Dari keseluruhan Pendidikan bagian terpenting dalam kehidupan yang memiliki tiga unsur utama, yaitu hakikat objek, proses pencarian kebenaran dan kegunaan. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dipelajari dari jenjang SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi. laptop ataupun android tanpa membuat hang karena menggunakan memori ruang yang kecil. Adapun menu tampilannya yaitu menu tampilan awal (home), soal-soal- skor nilai, dan tampilan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salim, Agus, 2007, *Research & Development*, Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Sanjaya Winna, 2007, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group
- [3] Lestari, Ika, 2003, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang: Akademia.
Puspawati GAK, 2009, *Kajian Aktivitas Proliferasi Bogor : program Pascasarjana Insitut Pertanian Bogor*
- [4] *Proliferasi Bogor : program Pascasarjana Insitut Pertanian Bogor*
- [5] Z. R. Fahrul, 2010, *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*, Yogyakarta.
- [6] Oskar Morgenstern, John von Neumann, 1953, *Theory of Games and Economic Behavior*.
- [7] Azwar, S, 2011, *Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia, Teori, dan Pengukurannya, 2nded*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [8] Darcey, L., Conder, S., 2013, *Learning Android Application Programming for the Kindle Fire*, Addison-Wesley, USA
- [9] Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi, Yogyakarta