

ABSTRAKSI

NPM : 50401232
Nama : AYUNITRI KURNIATI
Pembimbing : FARID THALIB, DR-ING
Tahun Sidang : 2006
Subjek : PENGOLAHAN CITRA,

Judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERHITUNG CEPAT MELALUI PERANGKAT LUNAK MENTAL ARITMATIKA METODE SEMPOA UNTUK ANAK USIA DASAR

Abstraksi

Pembelajaran dengan buku memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi berupa simulasi gerakan seperti belajar sempoa. Di Indonesia, pembelajaran sempoa masih terpusat pada tempat-tempat kursus dengan biaya yang relatif mahal. Tujuan daripada pengembangan ini adalah untuk menciptakan media alternatif pembelajaran mental aritmatika metode sempoa untuk anak-anak usia dasar melalui perangkat lunak komputer. Dengan inti persoalan yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran sempoa yang baik pada sebuah perangkat lunak komputer dengan materi sesuai kurikulum tetapi tidak membosankan.

Perangkat lunak ini menggunakan penjejakan yang telah disesuaikan dengan susunan materi pembelajaran dan diimplementasikan pada perangkat lunak melalui proses pengolahan gambar (grafik) dan animasi dengan pengaturan garis waktu (timeline) dalam ActionScript perangkat lunak Macromedia Flash MX.

Proses uji coba dilakukan kepada 10 orang pemakai melalui proses jajak pendapat, pembelajaran dan latihan soal. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 80% dari jumlah responden dapat memahami materi yang diberikan dan dapat menyelesaikan soal latihan yang diberikan dengan cukup baik. Selain itu juga diperoleh 80% dari semua responden menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan media ini sebagai sarana pembelajaran alternatif.

Dari proses analisis dan pembahasan semua data diperoleh beberapa hal yang mempunyai peranan besar menentukan keberhasilan proses pembelajaran, antara lain usia, dimana usia anak-anak (4-12 tahun) memiliki kemampuan penerimaan hasil pembelajaran sempoa yang lebih baik daripada usia tua (diatas 12 tahun). Faktor

pernah atau tidaknya responden belajar sempoa. Responden yang memiliki latar belakang mampu menggunakan sempoa memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi serta faktor kemampuan mengoperasikan komputer dan keseriusan dalam berlatih.

Kesimpulan akhir yang diperoleh adalah bahwa media perangkat lunak dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran sempoa selain buku dengan persentase kelayakan sebesar 80%. Selain itu juga dapat memberikan manfaat berupa penghematan biaya dan waktu pembelajaran