

# PENGEMBANGAN MODEL PERANGKAT AJAR BERBASIS ANIMASI STUDI KASUS : MATA AJAR BIOLOGI PADA SMP YASPIA DAN SMK BINA MANAJEMEN CAKUNG JAKARTA TIMUR

Tri Pujadi<sup>1)</sup>, Harisno<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup> Jurusan Sistem Informasi – School of Information Systems BINUS University  
tripujadi@binus.edu, harisno@binus.edu

## Abstrak

Penggunaan internet di lingkungan sekolah telah cukup maju; namun pemanfaatannya untuk mendukung proses belajar belum maksimal diantaranya karena kemampuan membuat bahan ajar yang berbasis teknologi oleh para guru masih sangat beragam. Oleh sebab itu, maka guru perlu mempelajari cara membuat materi ajar (*learning object*) yang baik; diantaranya materi berbasis animasi. Materi ajar yang baik dan dikemas dalam sebuah aplikasi sistem belajar berbasis animasi, memungkinkan para siswa secara interaktif belajar mandiri dan melakukan test evaluasi hasil belajar sendiri terhadap penguasaan sebuah pelajaran. Pada awalnya pengembangan materi ajar ini akan menggunakan Power Point, dilengkapi dengan audio/video. Adapun pengembangan model aplikasinya menggunakan metode *Interactive Multimedia System Design and Development* meliputi tahap (1) *System Requirements*, (2) *Design Considerations*, (3) *Implementation*, (4) *Evaluation*. Metode perancangan *user interface* menggunakan prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design*. Sebagai uji kasus, dipilih mata ajar Biologi pada sekolah SMP Yaspia dan SMK Bina Manajemen. Hasilnya responden menyimpulkan bahwa modul aplikasi ini dapat mendukung siswa dalam mendapatkan kelengkapan data yang dibutuhkan. Sedangkan tutorial yang ada cukup mempermudah siswa dalam memahami materi.

**Kata kunci** : animasi, learning objects, interactive learning, learning process

## 1. Pendahuluan

Dewasa ini penggunaan internet sudah sangat luas; termasuk pemakaiannya dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai pengajar dan fasilitator perlu menyajikan bahan ajar [2] yang menarik agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan teknologi, materi akan dapat ditampilkan dengan lebih berkesan. Materi dapat berupa informasi yang penyampaiannya melalui beragam multimedia [3]. Perkembangan internet tidak lepas dari *World Wide Web*, atau disingkat menjadi WWW, termasuk di dalamnya *web page*. Bahasa yang banyak digunakan dalam *web page* adalah HTML (*HyperText Markup Language*).

Dunia pendidikan telah menjadi salah satu subjek yang memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi. Namun, selama ini penyajian materi umumnya kurang menarik bagi para siswa, karena penggunaan teknologi kurang optimal. Materi penyajian yang monoton menyebabkan siswa jenuh dalam belajar, dampaknya mereka mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan. Jika hal ini terus terjadi, maka kemungkinan siswa akan cenderung menjadi bosan dan bahkan tidak mau mempelajari materi tersebut.

Untuk memperoleh hasil maksimal, bahan ajar perlu dirancang [4] ke dalam aplikasi sistem multimedia interaktif yang berbasis animasi. Aplikasi ini memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajarnya lebih leluasa bukan hanya di waktu dan tempat tertentu dengan secara interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi serta menikmati proses pembelajaran itu sendiri dan akan meningkatkan kinerja belajarnya.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Definisi Multimedia

Multimedia adalah kombinasi elemen-elemen seperti teks, seni grafis, suara, animasi, dan video melalui komputer atau barang-barang elektronik lainnya yang dimanipulasi secara digital serta menghadirkan presentasi yang kaya akan sensasi [15]. Multimedia adalah integrasi dari teks, suara, gambar grafik statis, animasi, dan video *full-motion* [10]. Sedangkan elemen-elemen yang menjadi komponen multimedia di antaranya yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video.

### 2.2 Perangkat Ajar (Learning objects)

Perangkat ajar merupakan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam pengajaran atau proses belajar [5]. Perangkat ajar atau yang dikenal dengan istilah CAL (*Computer Aided Learning*) ini merupakan suatu aplikasi interaktif yang dapat mengubah cara belajar siswa dari hanya pasif saja, seperti mendengarkan penjelasan dari pengajar, menjadi aktif.

Secara umum, perangkat ajar dapat dibedakan menjadi enam jenis [7], yaitu :

1. *Tutorial* / Penjelasan
2. *Drill and Practise* / Latihan dan Praktek
3. *Simulation* / Simulasi
4. *Games* / Permainan
5. *Discovery* / Penjelajahan
6. *Problem Solving* / Pemecahan Masalah

Keuntungan yang diperoleh dari penggunaan perangkat ajar [2] adalah :

1. Waktu yang diperlukan untuk dapat mengerti pelajaran lebih cepat.
2. Dapat membantu mempertahankan ingatan terhadap materi yang telah dipelajari.
3. Lebih memiliki kendali pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional
4. Kehadiran siswa cenderung lebih tinggi daripada siswa dengan metode tradisional
5. Dapat lebih tepat waktu di dalam menyelesaikan tugas
6. Perilaku sosial para siswa cenderung lebih baik
7. Memerlukan lebih sedikit biaya pembelajaran daripada metode tradisional.

Walaupun hasil yang didapat oleh masing-masing siswa berbeda, tetapi tujuh keuntungan yang telah disebutkan di atas yang paling banyak dijumpai.

### 2.3 Basis Data

Basis data (*database*) menurut Connolly [1], adalah suatu kumpulan bersama dari data yang berhubungan secara logis, dan suatu gambaran dari data ini, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari sebuah organisasi.

Sistem basis data diperlukan untuk mengolah data sehingga data lebih terorganisir dan mempermudah pengalokasian data. Pendekatan yang digunakan di dalam sistem basis data, yaitu memisahkan struktur data dari program aplikasinya dan menyimpannya dalam sebuah basis data. Jika ada penambahan struktur data baru atau struktur yang telah ada dimodifikasi maka program aplikasi tidak terpengaruh, karena program aplikasi tersebut tidak tergantung pada apa yang dimodifikasi.

### 2.4 Teknologi dan perangkat pengembangan modul pembelajaran.

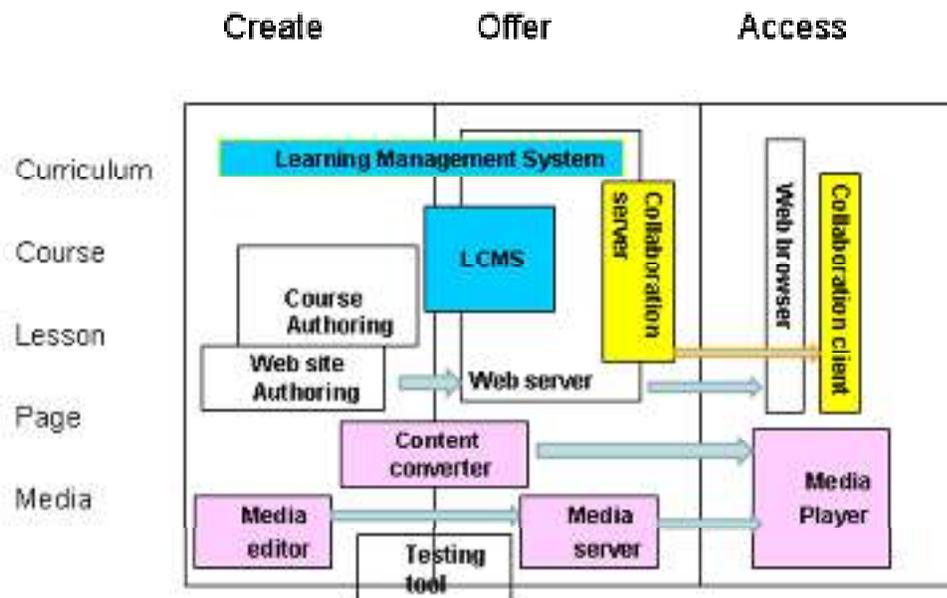
Menurut Horton [6][14], dalam mengembangkan model belajar berbasis IT, mencakup dua aspek utama yaitu aspek perangkat dan aspek *content*.

- a. Aspek perangkat : Sebagai sebuah perangkat belajar, e-learning dibedakan kedalam tiga komponen yaitu komponen untuk membuat materi ajar (*authoring tools*), komponen untuk menyampaikan materi ajar (*offering tools*), dan komponen untuk mengakses dan

menampilkan materi ajar (*accessing tools*). Ketiga komponen perangkat ini meliputi bagian2 untuk menyiapkan, mengkonversi dan menampilkan materi ajar.

- b. Aspek *content* : Isi materi ajar disebut content, dirangkai seperti halnya dalam proses belajar mengajar pada umumnya, yaitu mulai menyiapkan garis-garis besar pembelajaran, kurikulum, silabus, course, lesson, page dan media. Dalam mengorganisasikan susunan dalam materi pengajaran, harus memperhatikan kemampuan pembelajar(learner) agar penyampaian materi tidak terlalu panjang sehingga menyulitkan bahkan membosankan bagi mereka dalam mengikutinya. Materi ajar dibuat agar menarik, mudah dibaca, sederhana dan ringkas. Salah satu pedoman sederhana pengembangannya [8] dan seperti dikatakan oleh Rosen[11], bahwa kecepatan seseorang membaca rata-rata satu halaman *slide (page)* permenit, sedangkan kemampuan berkonsentrasi seseorang diperkirakan antara 15 sampai 20 menit setiap kali mempelajari sesuatu. Dengan demikian dalam menyusun materi ajar yang besar perlu dibagi-bagi ke dalam kumpulan page atau disebut paragraph, kumpulan topik dan course.

Teknologi pengembangan perangkat ajar dengan model gambar menurut Horton[6] :



Gambar 1. Teknologi pengembangan perangkat ajar

## 2.5 Perangkat untuk membuat materi ajar (authoring tools).

Menurut Horton [6], para pembuat materi ajar, seringkali disebut sebagai *designer, author, writer, illustrator, photographer, animator, videographer* tergantung format materi yang dihasilkan; sedangkan ahli pembuat materi ajar ini disebut sebagai *author and integrated component* serta *transfer product to the Host* atau sering disebut sebagai ahli pembuat materi atau subject matter expert (SME). Seorang SME akan menggunakan berbagai alat pembuat materi yang disebut course authoring, web-site authoring, media editor dan content converter.

Untuk lebih jelasnya, jika seorang SME akan membuat materi ajar berupa teks atau sering disebut sebagai *lecture notes* maka ia akan menggunakan teks editor seperti Word, publisher, excel sedangkan apabila yang akan dihasilkan berupa materi presentasi maka dapat menggunakan authoring-tools misalnya powerpoint, macromedia, flash dan sebagainya. Selanjutnya hasil pembuatan materi menggunakan authoring tools tersebut harus disesuaikan

dengan format yang akan ditampilkan, apabila akan ditampilkan melalui web, maka perlu disesuaikan dengan pengaturan page pada web[16].

### 3. Metode Penelitian

Metode meliputi tempat, waktu dan teknik yang digunakan dalam pengembangan modelnya. Lokasi penelitian adalah Yayasan Pendidikan Islam Al Hidayah yang mengelola dua sekolah yaitu SMP Yaspia dan SMK Bina Manajemen di daerah Penggilingan Cakung Jakarta. Penelitian dilaksanakan antara bulan Mei 2012 sampai Agustus 2012, dengan responden para siswa dan guru kedua sekolah.

Adapun perancangan model adalah metode IMSDD (*Interactive Multimedia System Design and Development*) berdasarkan Dastbaz [4] [9] meliputi tahap :

- (1) *System Requirements*,
- (2) *Design Considerations*,
- (3) *Implementation*,
- (4) *Evaluation*.

Sedangkan dalam perancangan *user interface* menurut Shneiderman [12][13] terdapat dalam prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design*. Namun, dengan penyesuaian terhadap metode IMSDD, maka dalam perancangan sistem multimedia interaktif, dibatasi pada :

- (a) penggunaan metafora yang sesuai.
- (b) kesederhanaan dan kemudahan dalam penggunaan adalah raja.
- (c) konsistensi dalam perancangan sangatlah penting.
- (d) kebutuhan akan bantuan dan umpan balik.
- (e) terdapat mekanisme untuk membalikkan aksi

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Gambaran Umum Sistem Pembelajaran Biologi Saat Ini

Metode pengajaran Biologi yang diterapkan di sekolah selama ini adalah dengan cara tatap muka dan praktek langsung di lapangan. Siswa akan dibimbing oleh pengajar setahap demi setahap dengan pemberian materi berupa teori melalui penjelasan lisan dan tulisan maupun penerapannya. Jika materi dalam 1 pertemuan telah selesai dijelaskan, maka siswa akan diberi latihan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya langsung kepada pengajar seputar materi pertemuan yang pada saat itu dibahas atau kesulitan yang mereka hadapi dalam proses belajarnya.

Evaluasi secara formatif dilakukan pada pertengahan dan pada akhir semester untuk menilai tingkat pemahaman dan kemampuan para siswa dalam pelajaran Biologi tersebut dengan diuji secara tertulis beserta penilaian hasil prakteknya. Materi yang diuji mencakup semua pokok bahasan selama periode semester tersebut. Nilai hasil ujian tersebut akan menjadi tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

### 4.2 Permasalahan dan Usulan Pemecahannya

Dari hasil analisis kuesioner terhadap 38 responden serta wawancara terhadap dua orang guru Biologi di sekolah ini, diketahui bahwa terdapat kendala diantaranya jumlah materi pelajaran cukup banyak serta sulit dimengerti, selain itu siswa juga lebih menyukai penyampaian pelajaran secara visual seperti terdapat gambar dan animasi. Kurangnya contoh soal, terbatasnya waktu pertemuan dengan pengajar serta keterbatasan siswa, dapat

menghambat siswa dalam mempelajari materi tersebut. Siswa menginginkan cara belajar yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan alasan di atas, maka diperlukan perangkat ajar untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perangkat ajar bukan ditujukan untuk mengganti peran guru, tetapi sebagai penunjang dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Adapun perangkat ajar ini dibuat dengan menekankan pada:

- desain antarmuka (*interface*) dikemas secara menarik serta terdapat animasi dan gambar-gambar untuk membantu siswa dalam memahami materi dan tidak cepat bosan belajar
- penjelasan materi secara sederhana dan tidak bertele-tele agar dapat mudah dimengerti
- contoh atau peraga beserta tampilannya sehingga membantu siswa memahami materi
- terdapat latihan-latihan soal untuk menguji kemampuan memahami materi

### 4.3 Identifikasi Persyaratan Sistem

*Functional requirement* terdiri dari hal-hal yang deskripsinya sebagai berikut :

1. Deskripsi dari proses :
  - a. Memberikan penjelasan yang mudah dipahami dengan bahasa yang sederhana dan disediakan contoh topik-topik dalam mata pelajaran Biologi. Semua materi dan elemen multimedia ini terdapat pada Menu Tutorial.
  - b. Menguji kemampuan siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan. Dalam aplikasi ini tersedia Menu Kuis yang berisi soal-soal yang berhubungan dengan setiap materi yang ada pada Menu Tutorial
2. Detail dari input dan output
  - a. Pada Menu Kamus pengguna dapat mencari istilah dasar dalam Biologi dengan memasukkan inputan berupa *keyword*.
  - b. Memberikan contoh dalam bentuk gambar dan video dengan mengklik link yang tersedia pada Menu Tutorial.
  - c. Setiap kali pengguna menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada Menu Kuis, maka akan ditampilkan skor pengguna.
  - d. Pengguna dapat menyimpan file-file hasil latihannya.
3. Detail dari data yang harus disimpan :
  - a. Nama pengguna, yang akan menunjukkan siapa yang sedang aktif pada aplikasi ini.
  - b. Kode soal, isi soal, pilihan-pilihan jawaban, dan jawaban yang benar, data ini berguna untuk soal-soal Kuis yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda.
  - c. Nama gambar, untuk soal yang membutuhkan gambar pada soalnya dan tabelnya berhubungan dengan Tabel MsKuis.
  - d. Materi ke berapa dan skor pengguna, yang akan menyimpan skor pengguna dari semua kuis yang telah dikerjakannya.

*Nonfunctional requirement* meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Kinerja (*response time*) : akan mengeluarkan output dan merespon tindakan pengguna dengan cepat bila memenuhi *minimum requirement* yang ditentukan
2. Informasi : memberikan informasi kepada pengguna dari basis data yang berisi data yang perlu disimpan, serta memungkinkan pengguna untuk memasukkan inputan berdasarkan kebutuhan dan mengeluarkan output yang relevan.
3. Pengendalian dan keamanan : akses ke dalam aplikasi tidak perlu dibatasi karena tidak ada data penting yang harus dilindungi.
4. Layanan : pengguna sistem ini adalah siswa SMP dan SMK dan akan dikemas dalam CD (*Compact Disc*).

5. Kemudahan dalam penggunaan: aplikasi ini dibuat sesederhana mungkin agar tidak membuat bingung pengguna dan menu-menu utama terdapat pada bagian atas layar. Jadi pengguna dapat dengan leluasa pindah dari menu yang satu ke menu yang lain.

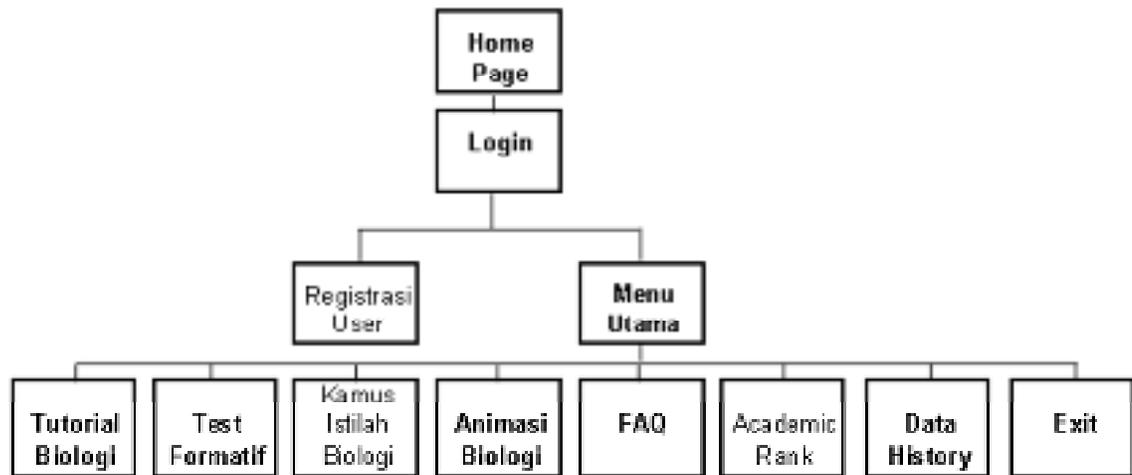
#### 4.4 Perancangan Modul Materi Perangkat Ajar Biologi

Materi yang terdapat dalam perangkat ajar biologi ini disesuaikan dengan kurikulum materi dan buku standar dalam pembelajaran.

Tabel 1. Indikator Pencapaian Hasil Belajar

| No | Kompetensi Dasar dan Materi Pokok   | Indikator Pencapaian Hasil Belajar dan Kompetensi Siswa   |
|----|---|---|
| 1  | Struktur dan Fungsi Sel.<br>Materi : Pendahuluan<br>1.1 Sel penyusun makhluk hidup<br>1.2 Perbandingan transpor Zat pada Membran                                | - Siswa dapat mengenal struktur dan fungsi sel, baik sel hewan maupun sel tumbuhan<br>- Siswa dapat dapat mengetahui perbedaan struktur sel hewan dan struktur sel tumbuhan tersebut.   |
| 2  | Struktur, Fungsi Jaringan Tumbuhan<br>2.1 Jaringan dan organ tumbuhan<br>2.3 Sifat Titipotensi sel tumbuhan<br>2.4 Kultur Jaringan                              | - Siswa dapat memahami <i>kultur jaringan</i> Siswa dapat mengetahui penerapan tan pada sifat totipotensi sel.  |
| 3  | Struktur, Fungsi Jaringan Hewan<br>Materi : Klasifikasi jaringan hewan<br>3.1 Jaringan hewan<br>3.2 Organ dan sistem organ<br>3.3 Test formatif                 | - Siswa dapat memahami struktur dan fungsi jaringan hewan.<br>- Siswa dan memahami jenis jaringan penyusun tubuh hewan dan organ-organnya<br>- Siswa dapat memahami transplatasi jaringan   |
| 4  | Sistem Gerak Manusia<br>Materi :<br>4.1 Sistem Gerak : Rangka &Otot<br>4.2 Gangguan dan Kelainan pada sistem gerak manusia                                      | - Siswa mampu menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi, dan proses yang terjadi pada sistem gerak manusia.<br>- Siswa dapat mengetahui berbagai kelainan atau penyakit yang berkaitan dengan sistem gerak manusia dan teknologi untuk mengatasinya   |
| 5  | Sistem Peredaran Darah<br>Materi :<br>5.1 Sistem Peredaran Darah pada manusia<br>5.2 Sistem peredaran darah hewan   | - Siswa dapat menjelaskan keterkaitan struktur, fungsi, dan proses pada sistem peredaran darah manusia dan hewan<br>- Siswa dapat menjelaskan berbagai kelainan yang dapat terjadi pada sistem peredaran darah  |
| 6  | Sistem Pencernaan Makanan<br>Materi :<br>6.1 Makanan dan kandungannya<br>6.2 Sistem pencernaan makanan pada manusia<br>6.3 Sistem Pencernaan makanan pada hewan | - Siswa mampu mengetahui kandungan zat pada makanan<br>- Siswa mampu menjelaskan organ dan proses yang terjadi pada sistem pencernaan manusia<br>- Siswa mampu menyebutkan berbagai kelainan/penyakit pada sistem pencernaan manusia dan upaya mengatasinya |
| 7  | Sistem Ekskresi<br>Materi :<br>7.1 Sistem ekskresi manusia<br>7.2 Sistem ekskresi hewan<br>7.3 Test Sumatif   | - Siswa dapat menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi dan proses yang terjadi pada sistem ekskresi manusia dan hewan<br>- Siswa dapat menjelaskan berbagai kelainan/penyakit yang terdapat pada sistem pernapasan manusia                           |

#### 4.5 Struktur Menu



Gambar 2. Menu Utama Modul Perangkat Ajar

#### 4.6 Perancangan Basis Data

Dalam perancangan perangkat ajar ini, terdapat kebutuhan tabel-tabel basis data untuk menyimpan data sebagai berikut :

1. Data pengguna

Tabel 2. Tabel data *MsUser*

| Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan  |
|------------|-----------|--------|-------------|
| NamaUser   | Text      | 30     | Primary key |

2. Data kuis yang terdiri dari soal beserta jawabannya.

Tabel 3. Tabel data *MsKuis*

| Nama Field   | Tipe Data | Ukuran | Keterangan         |
|--------------|-----------|--------|--------------------|
| KdSoal       | Text      | 3      | Primary key        |
| IsiSoal      | Text      | 255    | Pertanyaan kuis    |
| PilihanA     | Text      | 255    | Pilihan A          |
| PilihanB     | Text      | 255    | Pilihan B          |
| PilihanC     | Text      | 255    | Pilihan C          |
| PilihanD     | Text      | 255    | Pilihan D          |
| KunciJawaban | Text      | 1      | Jawaban yang benar |

3. Data gambar yang digunakan dalam kuis

Tabel 4. Tabel data *TrGambar*

| Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan                                 |
|------------|-----------|--------|--|
| KdSoal     | Text      | 3      | Soal kuis, primary key                     |
| NamaGambar | Text      | 10     | Nama file gambar yang dirujuk, primary key |

4. Data nilai yang diperoleh pengguna dari kuis yang pernah dikerjakan

Tabel 5. Tabel data *TrNilai*

| Nama Field | Tipe Data | Ukuran  | Keterangan                  |
|------------|-----------|---------|-----------------------------|
| NamaUser   | Text      | 30      | Primary key, Foreign key    |
| Materi     | Number    | byte    | Primary key                 |
| Nilai      | Number    | Integer | Nilai hasil pengerjaan kuis |

5. Data kamus Biologi sebagai referensi istilah biologi

Tabel 6. Tabel data *MsKamus*

| Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan                                    |
|------------|-----------|--------|---|
| TagKamus   | Text      | 255    | Referensi                                     |
| IsiKamus   | Memo      | 65.535 | Informasi mengenai bbrp istilah dalam biologi |

## 4.7 Implementasi

### 4.7.1 Spesifikasi Sistem

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan, perangkat ajar dibangun dengan menggunakan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat ajar ini adalah :

1. *Macromedia Flash MX, Authoring tools* ini berperan dalam pembuatan animasi sehingga aplikasi perangkat ajar bisa terlihat lebih menarik.
2. *Microsoft SQL Server 2008*, yang berperan dalam penyimpanan data pengguna maupun kamus biologi dan lainnya pada aplikasi perangkat ajar. Program ini berperan sebagai penghubung yang menjembatani Flash MX dengan konektivitas basis datanya.
3. *Adobe Photoshop CS*, yaitu tools ini berperan dalam pengeditan gambar.
4. *SnagIt 6*, adalah tools untuk pembuatan video dengan merekam tampilan layar.
5. *CreateInstall Free*, yaitu program ini berperan dalam pembuatan paket instalasi perangkat ajar ini
6. *Microsoft Windows*, yang berfungsi sebagai sistem operasi.

Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat ajar ini : Minimum *Processor* Pentium IV 2,40 GHz; menggunakan RAM 1 GB atau lebih; VGA 64 MB 64 bit; *Sound Card*; CD-ROM atau DVD-ROM dan *Harddisk*

### 4.7.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan agar dapat mengoperasikan perangkat ajar ini : *Processor* 1600 MHz atau lebih; dengan RAM 1 GB; VGA 32 MB; *Space Harddisk* yang tersedia untuk instalasi minimal 200 MB; *Sound Card*, dan CD-ROM atau DVD-ROM

### 4.7.3 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan agar dapat mengoperasikan perangkat ajar ini adalah Sistem Operasi *Microsoft Windows XP ke atas* dan dilengkapi dengan *Macromedia Flash Player*

#### 4.8 Evaluasi

Aplikasi dapat diimplementasikan sesuai dengan jadwal yang direncanakan, dengan pengadaan aplikasi terlebih dahulu tanpa pengadaan perangkat keras dan perangkat lunak karena telah tersedia di SMP Yaspia yang akan menggunakan aplikasi ini. Hasil evaluasi, berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarikan kepada 32 responden, maka dapat disimpulkan :

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengganti cara belajar konvensional.
2. Siswa lebih menyukai menggunakan aplikasi ini untuk belajar mandiri daripada belajar seperti biasa di kelas.
3. Kelebihan aplikasi terdapat dalam tampilannya yang menarik, dapat mempermudah siswa belajar, penjelasan materinya mudah dipahami, tidak membosankan dalam belajar, serta mempunyai *fitur* yang lengkap.
4. Aplikasi ini mendukung siswa untuk mudah mendapatkan kelengkapan data serta informasi yang dibutuhkan. Siswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini karena dapat memberikan solusi dari permasalahan mereka.
5. Siswa merasa mudah dalam menggunakan aplikasi. Menu yang ada dalam aplikasi cukup mudah dimengerti. Terdapat kesesuaian arti pada semua gambar/symbol.
6. Siswa merasa mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam aplikasi.
7. Durasi waktu untuk mempelajari pengoperasian aplikasi cukup memadai.

#### 5. Kesimpulan

Setelah modul perangkat ajar ini selesai dibangun dan diuji coba kepada beberapa siswa, maka diperoleh tanggapan bahwa modul aplikasi ini dapat mendukung siswa belajar mandiri di luar kelas dan tidak terbatas oleh waktu sehingga siswa bisa belajar kapan dan di mana saja.

Dalam hal kinerja modul aplikasi perangkat ajar, diperoleh tanggapan bahwa modul cukup menarik tidak membuat siswa cepat bosan dalam mempelajari materi Biologi. Akhirnya disebutkan bahwa modul aplikasi ini dapat mendukung siswa dalam mendapatkan kelengkapan data yang dibutuhkan. Sedangkan tutorial yang ada cukup mempermudah siswa dalam memahami materi.

#### Referensi

- [1] Connolly, Thomas and Carolyn Begg. (2008). *Database System: a Practical Approach to Design, Implementation, and Management*. Third Edition. Addison-Wesley. England
- [2] Cotton, Kathleen, 2001, *Computer-Assisted Instruction*, <http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cu10.html>
- [3] Chrisna Atmadji, M Arief Soeleman, (2010), *Multimedia Pembelajaran Matakuliah Sistem Informasi Manajemen*, Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 6 No.1 h.56-72. ISSN. 1414-9999
- [4] Dastbaz, Mohammad. (2003). *Designing Interactive Multimedia Systems*. McGraw-Hill, New York.
- [5] Hooper R. and Toye I., 1975, *Computer Assisted Learning in the United Kingdom*, London: Council for Education Technology, <http://www.cs.bris.ac.uk/~monadjem/cal11.pdf>
- [6] Horton, William and Horton, Katherine. (2003). *e-Learning Tools and Technologies : A Consumer's Guide for Trainers, Teachers, Educators, and Instructional Designers*. 1st

- ed. Wiley. Canada
- [7] Houghton, 2004, *Educational Software: Computer-Assisted Instruction*, <http://www.ceap.wcu.edu/Houghton/Learner/Look/CAI.html#software>
  - [8] Muhammad Adri, (2007), Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design, Jurnal Infotek, Vol. VIII No. 1, ISSN 1411-3414
  - [9] Newby, Timothy J, (2000), *Instructional Technology for Teaching and Learning*, New Jersey, USA: Merrill and Imprint of Prentice Hall
  - [10] Perry, Paul. (1994). *Multimedia Developer's Guide*. Sams Publishing, Indianapolis
  - [11] Rosen, Anita.(2009). *E-learning 2.0 : proven practices and emerging technologies to achieve results*. AMACOM, NY. ISBN-13: 978-0-8144-1073-8
  - [12] Shneiderman, Ben. (1998). *Designing the User Interface, Strategies for Effective Human-Computer Interaction Third Edition*. Addison Wesley Longman.
  - [13] Thompson, Bill. (1999). *Your Own Website: All You Need to Know*. Hodder Children's Books. London.
  - [14] Tri Pujadi (2009), “*Blog dan RSS sebagai sarana kolaborasi untuk meningkatkan pemerataan akses belajar*” , Prosiding - International Seminar ICT in Education, UNY Yogyakarta
  - [15] Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia : Making It Work*. McGraw-Hill, New York.
  - [16] Anonymous, 2006, *Multimedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>