

ISSN : 2086-4469

Volume 07 / Nomor 02
Edisi Juni 2016

PEDAGOGIKA

Jurnal Ilmu Pendidikan

- HUBUNGAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DENGAN
KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DI PADANG
Nellitawati, Yusof Bin Boon
- PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *DEMONSTRATION* DAN *EXPERIMENT*
Eleonora Sompie
- THE EFFECT OF INTERNET BROWSING TOWARDS STUDENTS' READING ABILITY
Hermasari Oktaviani Lifti, Rahmawaty Mamu, Dewi Dama
- KEPEMIMPINAN DAN KOMITMEN DENGAN MOTIVASI DOSEN
Dewi Pratiwi Indriasari
- SISTEM PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA
Dian Novian
- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DAN AMDAL PADA SISWA
Djoko B. Soeratman
- PENERAPAN METODE *QUANTUM TEACHING* DI SMK NEGERI 1 AIRMADIDI
Hardayani Harun
- PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA OPERASI PERKALIAN PECAHAN
Muslima
- PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* DI SMK NEGERI 1 AIRMADIDI
Weddy Onibala
- PARTISIPASI SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI MACAM-MACAM LIMBAH
Ratna Harmain
- IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERILAKU MENYIMPANG
Awaldin Lambause dan Asnarita Nento
- KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DALAM PEMBELAJARAN *ECO*
Iswan Samad
- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKn
Janti Agusalim Pomalingo
- KEPEMIMPINAN PEMBELAJARAN GURU TUNARUNGU
Ellen Podungge
- MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn
MATERI PEMERINTAH DESA DAN KECAMATAN
Rosita Mile
- PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS *NARRATIVE*
Dewice Manggas
- KEMAMPUAN GURU DALAM PENYUSUNAN RPP
Farida Helingo
- PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TPS
Korlin Gei
- LETTER SERVICE APPLICATION OUT UNIVERSITY IKHSAN GORONTALO
Salma P. Nua
- DISIPLIN GURU DALAM MELAKSANAKAN TUGAS MENGAJAR
Heriyanto Yunus
- KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN AWUTA
Soeharti Us. Podungge



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

DAFTAR ISI

HUBUNGAN PERANAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DENGAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DI SMK NEGERI 2 KOTA PADANG

Nellitawati, Yusof Bin Boon141

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *DEMONSTRATION* DAN *EXPERIMENT* DALAM UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAYANI MAKAN DAN MINUM DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA SISWA KELAS XII JASA BOGA DI SMK NEGERI 1 AIRMADIDI

Eleonora Sompie149

THE EFFECT OF INTERNET BROWSING TOWARDS STUDENTS' READING ABILITY

Hermasari Oktaviani Lifti, Rahmawaty Mamu, Dewi Dama..... 159

HUBUNGAN KEPEMIMPINAN DAN KOMITMEN DOSEN DENGAN MOTIVASI DOSEN DI STIE AMKOP MAKASSAR

Dewi Pratiwi Indriasari..... 169

SISTEM PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA

✓ Dian Novian177

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KESEIMBANGAN LINGKUNGAN DAN AMDAL PADA SISWA KELAS XII BOGA SMK NEGERI I AIRMADIDI MELALUI MODEL *4E LEARNING CYCLE*

Djoko B. Soeratman183

PENERAPAN METODE *QUANTUM TEACHING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKN MATERI PERANAN PERS DALAM MASYARAKAT DEMOKRASI PADA SISWA KELAS XII AK-2 SMK NEGERI 1 AIRMADIDI

Hardayani Harun191

MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA OPERASI PERKALIAN PECAHAN MELALUI PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAMSACHIEVEMENT DIVISION (STAD) KELAS VI SD NEGERI 18 TONGKUNO TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Muslima199

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI BUDAYA DEMOKRASI MENUJU MASYARAKAT MADANI PADA SISWA KELAS XI TKR-2 DI SMK NEGERI 1 AIRMADIDI

Weddy Onibala.....205

SISTEM PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA

Dian Novian

Public Speaking for Teens merupakan salah satu program *Speaking Club* khusus anak usia 10 – 16 tahun untuk berbicara didepan umum. Media Pembelajaran yang sudah ada sebelumnya belum dapat meningkatkan sistem pembelajaran pada *Speaking Club*. Penelitian ini bertujuan meningkatkan mutu sistem pembelajaran, dengan menggunakan Metode *Microsoft Solution Framework (MSF)* dan juga pendekatan MVC sebagai arsitektur aplikasi. Hasil penelitian berupa peningkatan mutu pendidikan pada *Speaking Club* melalui media pembelajaran yang diperoleh dari hasil pengujian yang telah dilakukan.

Kata Kunci : *Microsoft Solution Framework, MVC*

PENDAHULUAN

Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang di dengar dan dilihat (audio visual) sedangkan dari dilihatnya hanya 30%, dari yang di dengarnya hanya 20% dan dari dibacanya 10% (Hidayatullah dkk,2011). Meningkatkan penyampaian informasi dalam bidang pendidikan menurut Davies Crowther multimedia dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang terpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik Suyanto (2005). Media pembelajaran menjadi kebutuhan khusus fasilitator maupun instansi yang melakukan kegiatan belajar mengajar. MVC adalah konsep arsitektur yang digunakan dalam pengembangan *software graphical user interface* (Bargge,2013)

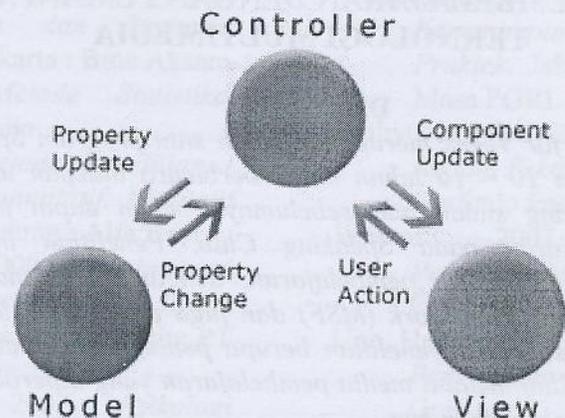
Speaking Club yang merupakan institusi pendidikan yang mempunyai program *Public Speaking for Teens* yang diperuntukkan bagi peserta didik yang berusia 10-16 tahun untuk berbicara di depan umum. Pada program *Public*

Speaking For Teens, Speaking Club telah mempunyai media pembelajaran berupa slide presentasi power point yang terdiri dari delapan file yang minim animasi untuk setiap pertemuan. Kendala yang dihadapi pada kegiatan belajar mengajar yang diperuntukkan bagi anak-anak adalah kebosanan, mengatasi rasa bosan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang bisa merangsang otak anak agar dapat menyerap materi yang diberikan dengan antusias tanpa mengurangi mutu dan kualitas materi ajar.

LANDASAN TEORI

MVC (*Model-View - Controller*)

MVC itu sendiri adalah suatu konsep *Model - View - Controller*. Pada dasarnya dalam MVC merupakan konsep arsitektur yang digunakan dalam pengembangan *software graphical user Interface* (Bargge,2013), *Model* merupakan pengolah data dan berkomunikasi dengan database, *View* adalah tampilan yang ditampilkan ke user, sedangkan *Controller* merupakan pengolah request user dan mengembalikan request user dalam bentuk *View* seperti pada gambar 1



Gambar 1 Konsep *Model-View-Controller* (MVC)

a. Model

Model mengolah data yang akan digunakan oleh aplikasi

b. View

Memuat apa yang akan dilihat user dan user interface

c. Controller

Berisi fungsi-fungsi yang menjembatani antara *Model* dan *View*. Jadi segala fungsi pemrosesan data dan kemudian mengirimkannya ke tampilan aplikasi dilakukan di *Controller*. *Controller* menerima input dari pengguna sebagai peristiwa, dilihat dan membuat keputusan cerdas untuk tampilan (Bargge,2013).

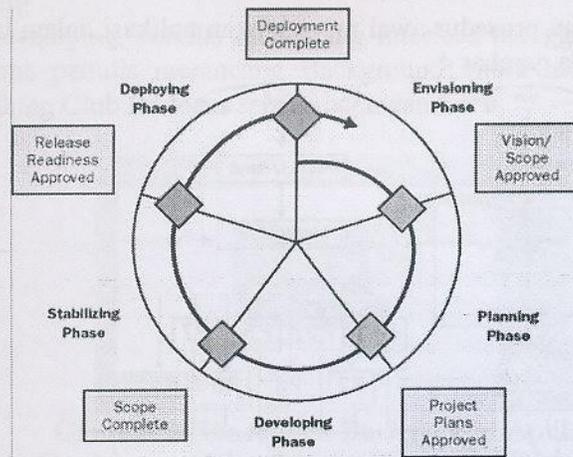
Microsoft Solution Framework (MSF)

Microsoft Solution Framework (MSF) merupakan proses *software engineering* yang terdiri dari prinsip, model, disiplin, konsep, dan pedoman yang flexible dan scalable untuk memberikan solusi Teknologi informasi bagi *developers* agar mencapai sukses dalam SDLC, Sebuah proyek/rekayasa IT terbagi menjadi lima fase yaitu:

1. **Envisioning Phase**, yaitu fase dimana visi, misi, tujuan dan batasan dari proyek ditetapkan secara formal dalam sebuah *Vision/Scope Document*.

Vision/Scope Document ini dibidang dokumen yang penting dalam keseluruhan proyek karena merupakan dasar segala tindakan.

2. **Planning Phase**, yaitu fase dimana solusi-solusi dirancang, dimodelkan, dispesifikasikan dan diperhitungkan sesuai tujuan dan batasan untuk memenuhi visi dan misi proyek,
3. **Developing Phase**, yaitu fase dimana solusi-solusi tersebut direalisasikan dalam bentuk produk aplikasi (ataupun infrastruktur)
4. **Stabilizing Phase**, yaitu fase dimana produk diuji coba fungsinya dalam berbagai skenario, untuk menemukan dan mengatasi error/bug, ataupun faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi fungsi *performance* dari produk
5. **Deploying Phase**, yaitu fase dimana produk dikirim, dipasang dan digunakan oleh *customer*. Masing-masing fase memiliki "proses" "milestones" dan "deliverables". Fase-fase ini boleh ter-iterasi *overlapping* (seperti pada model spiral dan iterative) dengan sy "milestone" atau "batu loncatan" tiap fase terpenuhi dahulu. Jadi pada praktiknya yang sering terdapat adalah seperti pada gambar 2



Gambar 2 Fasealur Microsoft Solution Framework (MSF)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Metodologi yang Penulis Gunakan pada penelitian ini adalah MSF (*Microsoft Solution Framework*) dimana meliputi tahapan *Envisioning*, *Planning*, *Developing*, *Stabilizing*, dan *Deploying*. Pada penelitian sebelumnya Media pembelajaran multimedia pada Bimbel Exelence (Guatama, dkk 2013). Media pembelajaran yang akan dikembangkan penulis menerapkan metode metode MVC (*Model – View – Controller*) agar rancangan media pembelajaran lebih terorganisir dengan baik. Penulis merancang keseluruhan aplikasi lewat Software Adobe Flash CS5 dengan

bantuan Acton Script 3 dan XML.

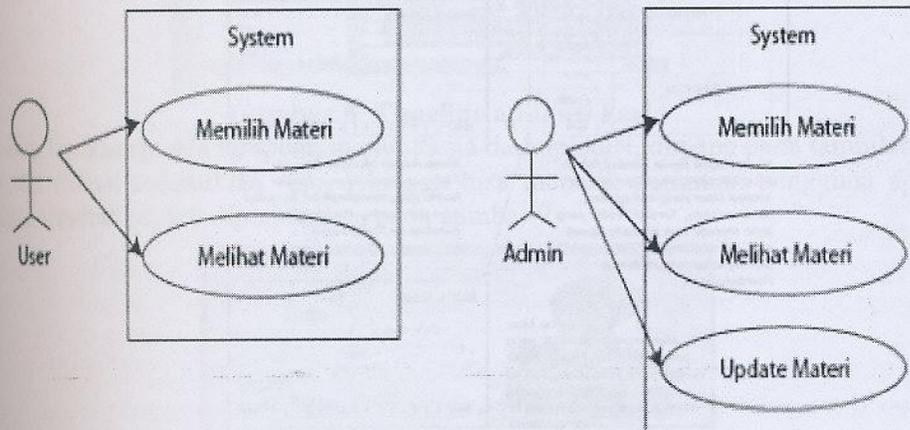
Tahapan Envisioning

Secara garis besar penelitian ini telah penulis jabarkan pada pembahasan bab 1 yang meliputi permasalahan, tujuan, manfaat serta ruang lingkup dari sistem pembelajaran pada Speaking Club.

Tahapan Planning

1. Use Case Diagram

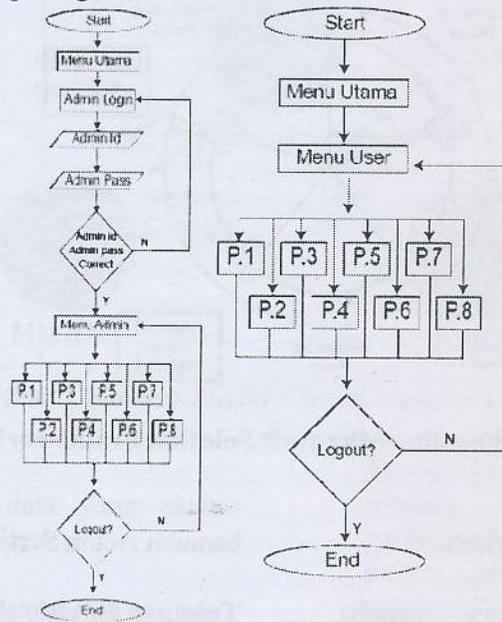
Aktor Fasilitator menggunakan usecase berupa akses tampilan materi, dan aktor Petugas admin dapat mengupdate materi seperti pada gambar 4.1



Gambar 3 Use Case Diagram

a. Flowchart Diagram

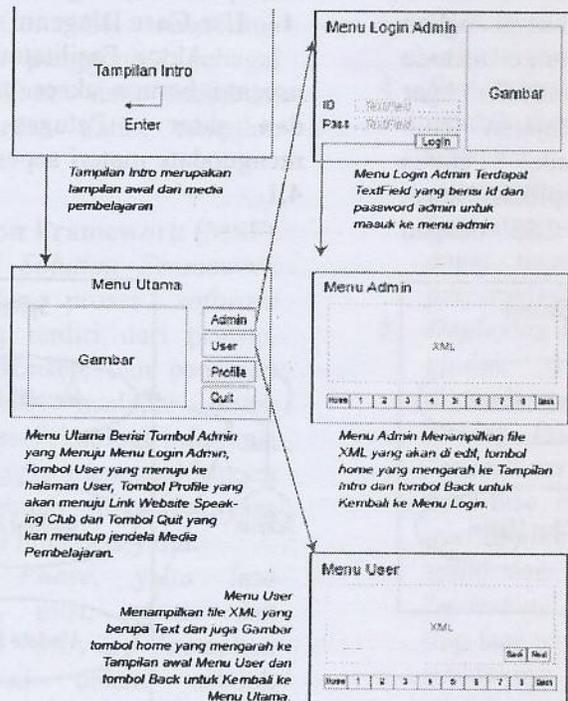
Penulis membuat rancangan prosedur awal menjalankan aplikasi dalam bentuk alir (flowchart) seperti pada gambar 4



Gambar 4 Flowchart User dan Admin

2. StoryBoard

Meliputi Opening, Login, Menu Utama User, Menu Utama admin dan Materi. Seperti pada gambar 5

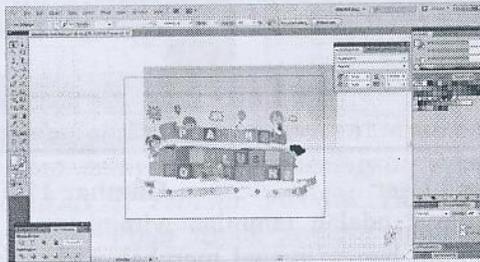


Gambar 5 Storyboard

nk diagram

Tahap Developing

Pada Tahapan Developing, penulis merancang Interface menggunakan Adobe Illustrator (AI). Pertama-tama penulis merancang Background untuk materi pembelajaran yang bertuliskan Speaking Club for teens seperti pada gambar 6.



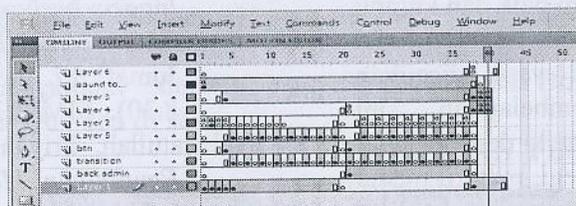
Gambar 6 Rancangan Background Aplikasi

Untuk tampilan awal berisi animasi karakter berbicara yang merupakan karakter speaking club itu sendiri dan animasi teks bertuliskan "Welcome to Speaking Club". Seperti pada gambar 7



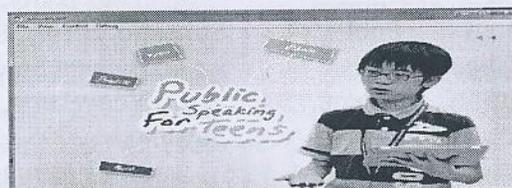
Gambar 7 Tampilan Awal Aplikasi

Tampilan berikut adalah timeline aplikasi kerja yang digunakan untuk membangun aplikasi. Seperti yang terlihat pada gambar 8



Gambar 8 Timeline aplikasi kerja

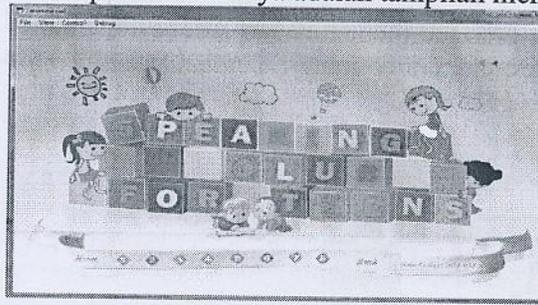
Tampilan berikutnya ada tampilan menu utama dari aplikasi, dimana pada tampilan menu utama ini dibuat sedemikian rupa sehingga bisa menarik perhatian pengguna aplikasi, tampilan tersebut seperti diperlihatkan pada gambar 9



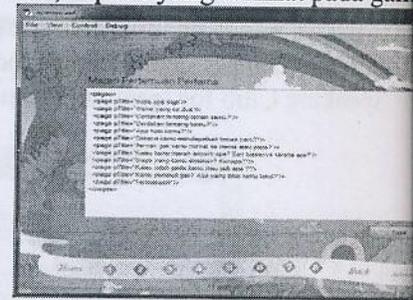
Gambar 9 Tampilan Menu Utama

admin dan Master

Tampilan berikutnya adalah tampilan menu user, seperti yang terlihat pada gambar 10



Gambar 10 Tampilan Menu User



Gambar 11 Tampilan menu administrator

Sedangkan tampilan berikutnya adalah tampilan administrator, dimana jika diubah pada aplikasi, admin hanya tinggal merubah pada tampilan admin dan menu user tinggal menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi, gambar 11

Tahap Stabilizing

Untuk Pengujian Aplikasi pengujian Ahli Media, Ahli Materi, peserta didik, User sebagai admin dan fasilitator dengan cara Quisioner. Menurut Sukardjo (2010) untuk mendapatkan rata-rata hasil penilaian yang digunakan sebagai kesimpulan digunakan rumus

$$\text{Rerata ideal} = \frac{\text{Total Penilaian}}{\Sigma \text{Aspek yang diamati} \times \Sigma \text{Responden}}$$

Hasil perhitungan data dikategorikan berdasarkan 4 tingkatan yang telah ditetapkan, yaitu skor 3,5 sampai dengan 4,0 dikategorikan sangat baik, 3,0 sampai dengan 3,4 dikategorikan baik, 2,5 sampai dengan 2,9 dikategorikan cukup baik dan kurang dari 2,4 dikategorikan kurang baik. Secara umum materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mempunyai kualitas baik dengan rata-rata skor 3,1. Dari segi materi media pembelajaran mempunyai kualitas sangat baik dilihat dari nilai yang diberikan oleh dua orang koresponden ahli media dengan rata-rata skor 3,5.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Public Speaking for Teens layak digunakan dan dapat meningkatkan sistem pembelajaran setelah dilakukan pengujian rerata dengan hasil yang diperoleh antara lain : untuk pengujian ahli media diperoleh skor 3,5 dengan kategori sangat baik, untuk pengujian

ahli materi diperoleh skor 3,1 kategori baik, untuk pengujian dan fasilitator keduanya mendapat skor 3,7 kategori sangat baik dan 3,5 pada pengujian peserta didik kategori Sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bragge, Matti 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dan its evolution in graphic user interface framework*. Lappeenranta University of Applied Technology.
- Gautama, Surya. Kasih, Pradesan, 2013. *Rancang bangun aplikasi pembelajaran Berbasis Ingggris berbasis multimedia Bimbel Excellence*, (08:00-10:00) Jumat 17 Januari 2013 (08:30), SIMIK MDP, Palembang.
- Hidayatullah, Priyanto 2011. *Kejuruan Informatika dan Teknologi Pendidikan Menggunakan Informatika*, Bandung.
- Radion, Kristo 2012. *Easy Action Script 3.0*, Yogyakarta.
- Sukardjo 2010. *Evaluasi Pembelajaran Bidang Studi Universitas Yogyakarta*, Yogyakarta.
- Suyanto, M 2005. *MULTIMEDIA untuk meningkatkan keunggulannya*, Andi, Yogyakarta.