

**PENGAJUAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
PROGRAM KOMPUTER**



Judul HKI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF
“MENGENAL SIMBOL PANCASILA”**

Pengusul:

Silvia Novita Sari

NPM. 18.1.01.10.0122

Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN.0713118901

PROGRAM STUDY PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2020

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS K-13

A. INTERFASE

1. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam pengajuan HaKI ini adalah program komputer berupa multimedia interaktif yang dirancang dengan menggunakan software Macromedia Flash 8. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas I SD. Produk ini dapat digunakan secara klasikan di dalam kelas maupun digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Sehingga penggunaan produk tidak terbatas untuk digunakan di dalam kelas saja.

2. Komponen Multimedia

Dalam multimedia ini, terdapat beberapa komponen yang digunakan, yaitu:

a. Background dan Warna

Pemilihan background dan warna dalam multimedia ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dalam multimedia ini dipelajari tema terkait dengan pancasila, sehingga pemilihan background didominasi dengan tema yang berkaitan dengan pancasila. Sedangkan warna tombol dan lain sebagainya menyesuaikan dengan warna background, sehingga cenderung bersifat penuh warna. Hal ini juga sesuai dengan psikologi siswa kelas 1 SD yang lebih menyukai warna-marna terang yang dapat memberikan efek ceria.

b. Jenis Huruf

Dalam multimedia ini, digunakan beberapa jenis huruf yang berfungsi sebagai pembeda kalimat yang bersifat penjelasan atau kalimat yang bersifat instruksi. Jenis font yang digunakan diantaranya:

- 1) Square721 Cn BT yang digunakan pada judul media
- 2) STLiti yang digunakan untuk memberikan intruksi kepada pengguna

Jenis huruf tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kemenarikan dan juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas 1 SD.






c. Vidio




Dalam multimedia ini, terdapat vidio tentang materi yang sesuai dengan KI dan KD pada pembelajaran untuk menarik minat siswa. Dalam video tersebut menampilkan isi materi dan ilustrasi tentang topik pembahasan Pancasila sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dalam video tersebut juga terdapat audio yang sesuai dengan topik pembahasan.

3. Tombol yang Digunakan Beserta Fungsinya

Pada produk multimedia interaktif berbasis K-13 ini terdapat beberapa tombol yang digunakan untuk mendukung berjalannya multimedia ini. Berikut beberapa tombol yang digunakan dalam multimedia ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Tombol-Tombol yang Terdapat Pada Multimedia Interaktif

Tombol-tombol	Fungsi dan kegunaan
	Tombol “Profil” berisikan profil perancang multimedia interaktif
	Tombol “KD, Indikator” berisikan KD dan indikator-indikator yang digunakan dalam multimedia interaktif
	Tombol “Materi” berisikan materi-materi yang dipelajari dalam multimedia interaktif dalam bentuk video
	Tombol “Kuis” berisikan soal latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses Pembelajaran
	Tombol “Game” berisikan kegiatan yang dilakukan terkait dengan materi yang ada dalam multimedia Interaktif

	Tombol “Home” berfungsi untuk membuka tampilan menu utama
	Tombol “Start” berfungsi untuk memulai kuis yang ada pada multimedia interaktif berbasis K-13
<p>A B C</p>	Tombol “A,B,C” berfungsi untuk memilih jawaban yang tepat.
	Tombol “Close” berfungsi untuk mengakhiri penggunaan multimedia interaktif.

4. Tampilan Produk Multimedia

Tampilan pembuka multimedia interaktif berbasis K-13 meliputi:

- a. Judul multimedia yaitu pembelajaran multimedia interaktif berbasis K-13.
- b. Subyek pembelajaran pada penelitian ini yaitu untuk siswa kelas I SD semester 1.
- c. Bagian tampilan awal terdapat beberapa menu pilihan yang berfungsi memulai pengoperasian multimedia interaktif.

Berikut gambar tampilan utama dapat dilihat pada gambar berikut.

1. Tampilan Menu Utama

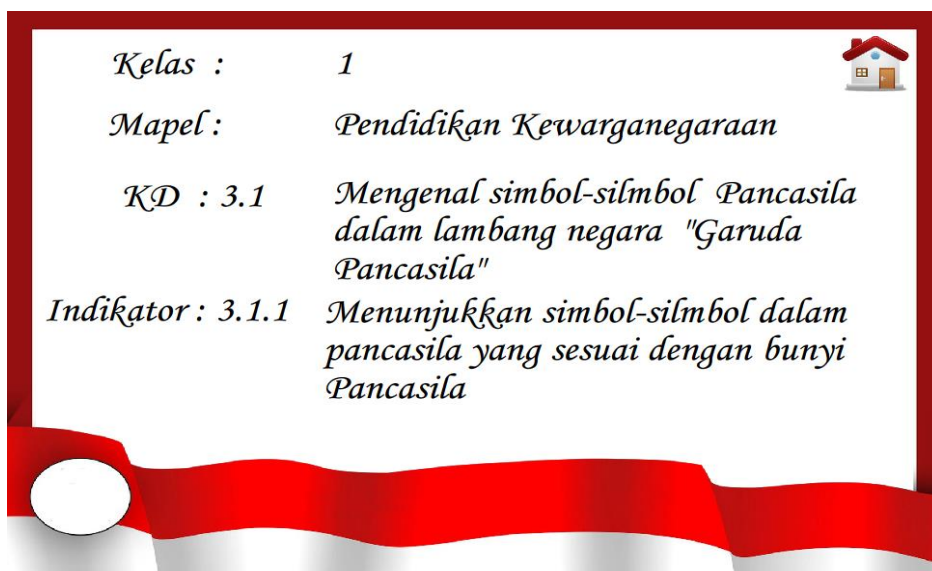
Tampilan menu utama yaitu tampilan pada multimedia yang menampilkan menu-menu dan tombol-tombol pada multimedia interaktif. Menu- menu tersebut meliputi kd dan indikator, materi, kuis, game dan profil. Tampilan utama dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan awal Multimedia Interaktif Berbasis K-13

Penjelasan untuk masing-masing menu tersebut sebagai berikut:

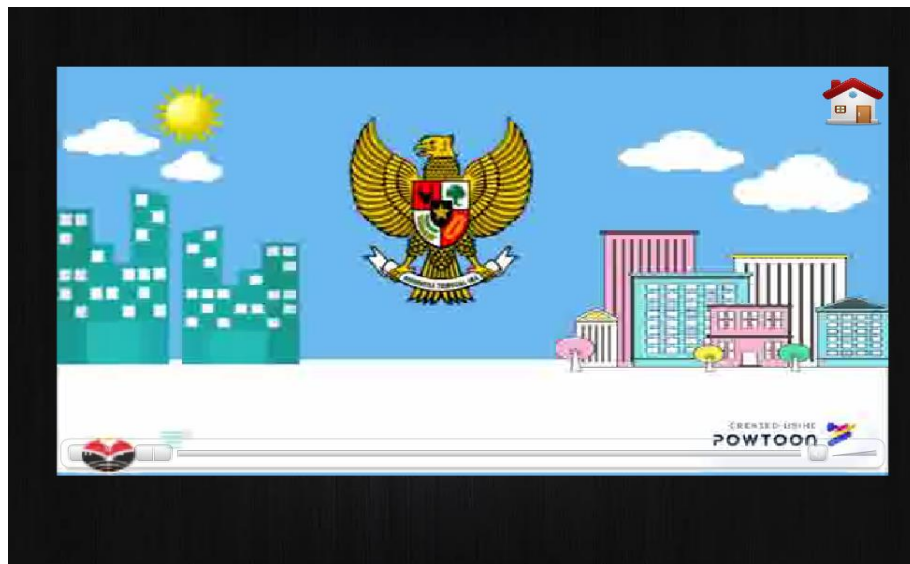
- a. KD dan Indikator sesuai dengan kelas 1 tema 1. Setelah menekan tombol KD dan Indikator maka akan muncul tampilan yang berisi kelas, mata pelajaran, kompetensi dasar dan indikator.



Gambar 2. Tampilan kd dan indikator pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13

- b. Materi yang dipilih yaitu tentang mengenal simbol-simbol Pancasila. Dalam materi ini berisi tentang makna dalam simbol-simbol Pancasila.. Materi dalam

multimedia ini disajikan dalam bentuk video sehingga siswa dapat memahami dengan mudah karena dilengkapi dengan ilustrasi gambar.



Gambar 3. Tampilan materi pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13



- c. Kuis berisi pertanyaan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Sebelum memulai soal siswa harus memasukkan nama dikolom tersebut kemudian klik tombol start untuk memulai kuis. Dalam kuis tersebut juga dapat menampilkan benar, salah dan nilai siswa ketika siswa sudah mengerjakan soal.



Gambar 4. Tampilan pertama kuis pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13

silvia

1. Pancasila sila ke-1 dilambangkan dengan....

A.  B.  C. 

silvia

2. Bunyi sila ke-3 adalah....

A. Ketuhanan Yang Maha Esa
B. Persatuan Indonesia
C. Keadilan sosial Bagi Seluruh rakyat Indonesia

silvia

3. Perilaku yang mencerminkan sila ke-3 disekolah yaitu....

A. Melaksanakan ibadah
B. Membolos saat upacara
C. Mengikuti upacara

silvia

4. Bunyi setelah "Ketuhanan Yang Maha Esa" adalah...

A. Persatuan Indonesia
B. Kemanusiaan yang adil dan beradab
C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan

silvia

5. Padi dan kapas merupakan simbol dari sila ke-....

A. 3
B. 4
C. 5

Gambar 5. Tampilan kuis pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13



Gambar 6. Tampilan nilai kuis pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13

- d. Game ini berisi kegiatan siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari. Dimana dalam game ini siswa dapat meletakkan simbol-simbol Pancasila sesuai dengan urutannya. Jika simbol Pancasila diletakkan tidak pada tempatnya maka akan muncul keterangan salah, tetapi jika simbol Pancasila diletakkan pada urutan yang benar maka akan muncul keterangan benar pada kolom.



Gambar 7. Tampilan game pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13

- e. Bagian kanan bawah terdapat tombol “profil”, tombol profil ini berisi profil pembuat dan pembimbing.



Gambar 8. Tampilan profil pada Multimedia Interaktif Berbasis K-1

B. DAFTAR PUSTAKA

<https://youtu.be/3SEzsYIZ6eU> (diakses pada tanggal 20 Desember 2019)

<https://www.rumahzakat.org/siswa-kelas-1-sd-juara-cilegon-belajar-mengenal-pancasila/> <https://youtu.be/3SEzsYIZ6eU> (diakses pada tanggal 22 Desember 2019)

<https://www.slideshare.net/mobile/WIDIYAH02ASTUTIK/ppkn-materi-simbol-pancasila><https://youtu.be/3SEzsYIZ6eU> (diakses pada tanggal 22 Desember 2019)

