

**PENGAJUAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
PROGRAM KOMPUTER**



Judul HKI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF  
“HUBUNGAN KHAS (SIMBIOSIS)”**

Pengusul:

Yuli Tri Wahyuni

NPM. 18.1.01.10.0102

Frans Aditia Wiguna, S Pd., M.Pd.

NIDN.0719048206

**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 IV 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 ayng digunakan, yaitu:

#### a. Background dan Warna

Pemilihan background dan warna dalam multimedia ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dalam multimedia ini dipelajari terkait dengan hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar, sehingga pemilihan background didominasi dengan tema lingkungan yang menampilkan tumbuhan. Sedangkan warna tombol dan lain sebagainya menyesuaikan dengan warna background, sehingga cenderung bersifat penuh warna. Hal ini juga sesuai dengan psikologi siswa kelas 4 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) Times New Roman yang digunakan untuk memberikan judul pada setiap awal judul yang menggunakan huruf tebal (Bold) dan isi materi tanpa huruf tebal jenis huruf tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kemenarikan dan juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas 4 SD.

c. Audio

Dalam multimedia ini, terdapat audio mulai dari awal membuka tampilan. Hal ini dilakukan supaya penggunaan multimedia tidak monoton. Penggunaan audio dalam multimedia ini juga bersifat instrumental, agar siswa tidak bosan untuk melihat materi yang akan dipelajari

### 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**

<b>Tombol-tombol</b>	<b>Fungsi dan kegunaan</b>
	Tombol “KD DAN INDIKATOR” berfungsi untuk melihat kd dan indikator yang akan dipelajari oleh siswa
	Tombol “MATERI” berisikan materi yang akan dipelajari oleh siswa tentang simbiosis
	Tombol “GAME” berisikan permainan agar mempermudah siswa memahami materi
	Tombol “EVALUASI” berisikan soal – soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran
	Tombol “PROFIL PEMBUAT” profil yang membuat dalam proses pembuatan multimedia interaktif
	Tombol “HOME” berfungsi untuk membuka tampilan utama yang ada dalam multimedia interaktif
	Tombol “Next” berfungsi untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya.
	Tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya
	Tombol “SIMBIOSIS MUTUALISME” berfungsi untuk membuka tampilan materi tentang simbiosis mutualisme.

	Tombol “SIMBIOSIS PARASITISME” berfungsi untuk membuka tampilan materi tentang simbiosis parasitisme.
	Tombol “SIMBIOSIS KOMENSALISME” berfungsi untuk membuka tampilan materi tentang simbiosis komensalisme.
	Tombol “Contoh ” berfungsi untuk membuka contoh dari simbiosis mutualisme
	Tombol “Next Game” berfungsi untuk melanjutkan ke game selanjutnya
A. B. C.	Tombol “A,B,C” berfungsi untuk memilih jawaban yang menurut siswa benar ada evaluasi di 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 IV SD semester 1.
- c. Bagian tampilan awal terdapat beberapa menu pilihan berfungsi untuk memulai pengoperasian multimedia interaktif.

Berikut gambar tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar 1 yang terdapat beberapa menu

##### 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama yaitu tampilan pada multimedia yang menampilkan menu-menu dan tombol-tombol dalam multimedia. Menu tersebut meliputi menu petunjuk, indikator, materi, kegiatan, kuis, profil, dan tombol keluar. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan menu pada Multimedia Interaktif Berbasis K-13

Penjelasan untuk masing-masing menu tersebut sebagai berikut:

- a. Menu kd dan indikator untuk menampilkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dilakukan dalam pembelajaran. terkait menu dan tombol yang ada pada multimedia, seperti terlihat pada gambar 2 berikut.



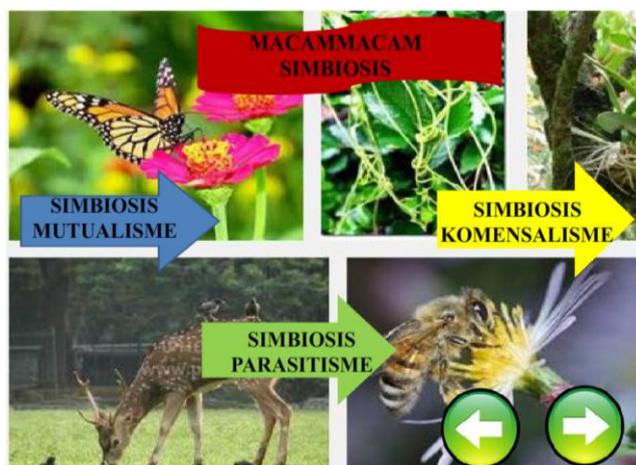
Gambar.2 Tampilan Awal Menu KD dan Indikator

- b. Menu Materi berfungsi untuk menampilkan materi yang akan dipelajari yaitu meliputi simbiosis mutualisme, parasitisme, komensalisme. Tampilan tersebut seperti



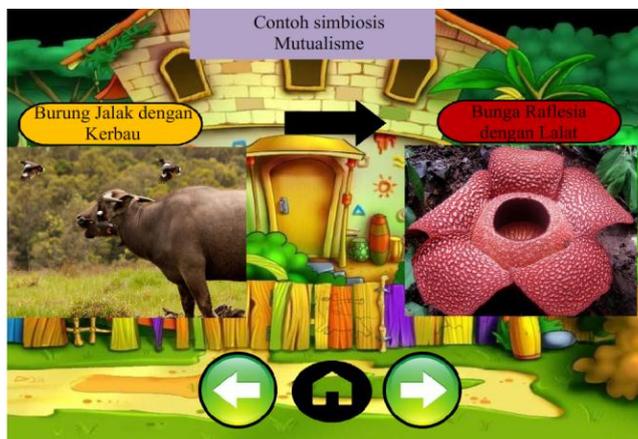
Gambar 3 Tampilan Awal Menu materi

Pada tampilan di atas terlihat bahwa ada materi tentang simbiosis, jika di tombol next maka akan ada lagi menu-menu macam-macam simbiosis seperti gambar 4 dibawah ini



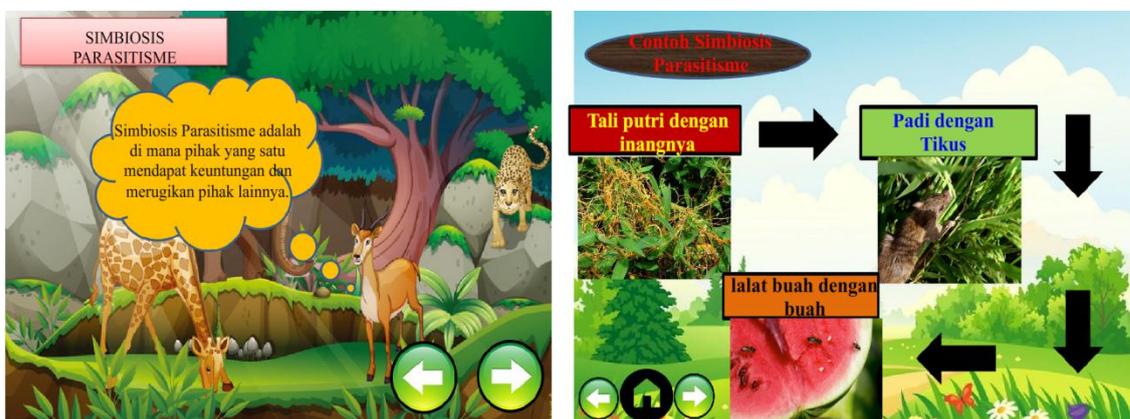
Gambar 4 Tampilan Menu macam-macam simbiosis

Kemudian, jika di klik tombol simbiosis mutualisme maka akan muncul tampilan seperti



Gambar 5 Tampilan materi simbiosis mutualisme

Jika di klik tombol simbiosis parasitisme maka akan muncul tampilan seperti



Gambar 6 Tampilan Materi simbiosis parasitisme

Kemudian jika di klik tombol simbiosis komensalisme akan muncul tampilan seperti



Gambar 7 Tampilan Materi simbiosis komensalisme

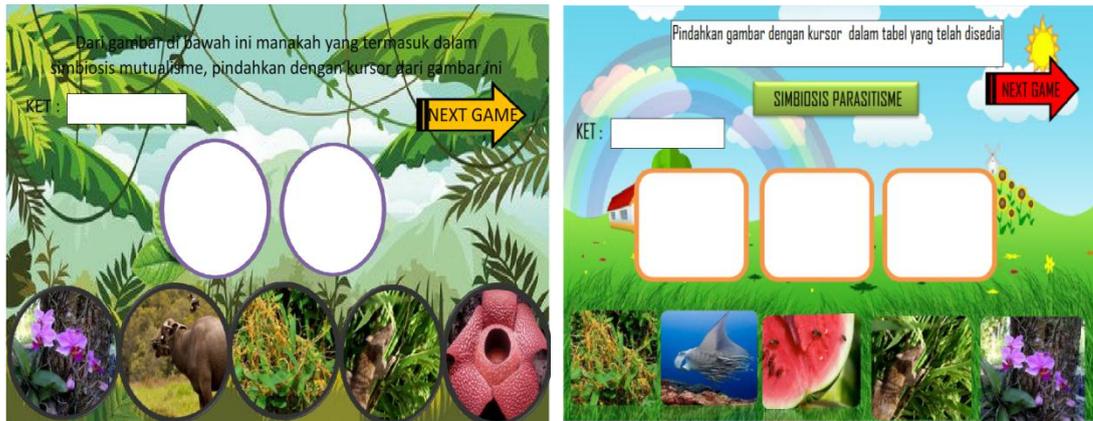
Dari tampilan beberapa tombol macam-macam simbiosis tersebut, pengguna dapat memilih macam macam simbiosis yang akan dipelajari. Pemilihan materi tersebut dapat dipilih tidak berurutan.

- c. Menu game berfungsi agar mempermudah siswa memahami materi yang telah dipelajari, dimana siswa dapat meletakkan gambar yang menurut mereka benar ke tempat yang telah disediakan dengan menggunakan cursor. Seperti contoh simbiosis mutualisme apa saja kemudian diletakkan pada tempat yang telah disediakan. Tampilan awal pada tombol next untuk memulai sebuah game



Gambar 8 Tampilan awal game

Kemudian game tersebut sebagai berikut, siswa dapat menggeser gambar – gambar dibawah ini, dan meletakkan pada kotak atau bentuk lingkaran yang disediakan dalam game tersebut



Gambar 9 Tampilan isi game

- d. Menu Evaluasi berfungsi sebagai untuk mengukur kemamuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Tampilan awal sebagai berikut, dimana siswa menulis nama kemudian tekan tombol dibawahnya untuk memulai



Gambar 10 Tampilan awal evaluasi

Berikut ini tampilan isi game



Gambar 11 Tampilan isi evaluasi

Dari evaluasi tersebut siswa dapat memilih salah satu jawaban yang menurutnya benar, tinggal klik salah satu abc tersebut

- e. Menu profil pembuat, berisi tentang profil dari pembuat multimedia interaktif



Gambar 12 Tampilan Profil Pembuat

## B. DAFTAR PUSTAKA

<https://sopasaniah.wordpress.com/class-vii/makhluk-hidup-dan-lingkungannya/hubungan-timbal-balik-antar-makhluk-hidup-dengan-lingkungannya/>.(diakses pada bulan maret 2015)

<https://materibelajar.co.id/pengertian-simbiosis/>(21(diakses Pada tanggal 21 november 2019)







