

**PENGAJUAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
PROGRAM KOMPUTER**



Judul HKI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PLANET DALAM TATA SURYA**

Pengusul:

Siti Nur Aisyah	NPM. 18.1.01.10.0128
Kharisma Eka Putri, M.Pd.	NIDN. 0719109101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PPGRI KEDIRI  
2020**

# MULTIMEDIA INTERAKTIF

## PLANET DALAM TATA SURYA

### 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 VI 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 planet dalam sistem tata surya, sehingga pemilihan background didominasi dengan temagalaksi dan gambar yang berhubungan dengan planet. Sedangkan warna tombol dan lain sebagainya menyesuaikan dengan warna background, sehingga cenderung bersifat penuh warna. Hal ini juga sesuai dengan psikologi siswa kelas 6 SD yang lebih menyukai warna-warna yang menarik

##### 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) Snap ITC yang digunakan untuk memberikan intruksi kepada pengguna dan nama beberapa komponen dalam multimedia
- 2) Kristen ITC yang digunakan untuk menjelaskan materi

Kedua jenis huruf tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kemenarikan dan juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas 6 SD.

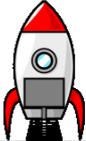
c. Audio

Dalam multimedia ini, terdapat audio mulai dari awal membuka tampilan. Selain itu, terdapat pula suara yang muncul saat pengguna menekan tombol yang mungkin akan dipilih. Hal ini dilakukan supaya penggunaan multimedia tidak monoton. Audio yang digunakan yang sebelumnya dalam bentuk .mp3 dikonversikan menjadi .wav

### 3. Tombol yang Digunakan Beserta Fungsinya

Pada produk Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya 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.

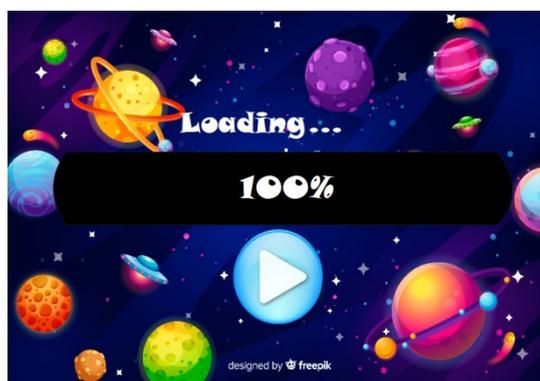
**Tabel 1. Tombol-Tombol yang Terdapat Pada Multimedia Interaktif**

Tombol-tombol	Fungsi dan kegunaan
	Tombol “mulai” berfungsi untuk menuju halaman judul multimedia
	Tombol “mulai” berfungsi untuk menuju halaman memulai multimedia yang di dalamnya terdapat animasi roket
	Tombol “mulai” berfungsi untuk memulai pembelajaran multimedia ini
	Tombol “Indikator” berisikan indikator-indikator yang digunakan dalam multimedia interaktif
	Tombol “Materi” berisikan materi-materi yang dipelajari dalam multimedia interaktif
	Tombol “Game” berisikan kegiatan yang dilakukan terkait dengan materi yang ada dalam multimedia interaktif
	Tombol “Profil” berisikan identitas pembuat
	Tombol “Home” berfungsi untuk membuka tampilan menu utama dan tampilan awal materi susunan tata surya
	Tombol “Lanjut” berfungsi untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya.

	Tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.
	Tombol “matahari” berfungsi untuk melihat materi tentang matahari yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “merkurius” berfungsi untuk melihat materi tentang merkurius yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “venus” berfungsi untuk melihat materi tentang venus yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “bumi” berfungsi untuk melihat materi tentang bumi yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “mars” berfungsi untuk melihat materi tentang mars yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “jupiter” berfungsi untuk melihat materi tentang jupiter yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “saturnus” berfungsi untuk melihat materi tentang saturnus yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “uranus” berfungsi untuk melihat materi tentang uranus yang dipelajari di multimedia interaktif
	Tombol “neptunus” berfungsi untuk melihat materi tentang neptunus yang dipelajari di multimedia interaktif

#### 4. Tampilan Produk Multimedia

Tampilan pembuka Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya berupa tampilan proses/loading yang di dalamnya terdapat tombol "mulai" menuju tampilan judul. Berikut gambar tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan awal Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya

Setelah menekan tombol “mulai” akan ada tampilan judul sebelum menuju ke menu animasi roket. Tampilan judul meliputi :

- a. Judul Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya
- b. Terdapat keterangan multimedia ini digunakan untuk kelas 6 SD/MI
- c. Bagian bawah terdapat tombol “Go”, tombol go ini berfungsi untuk memulai pengoprasian animasi roket.



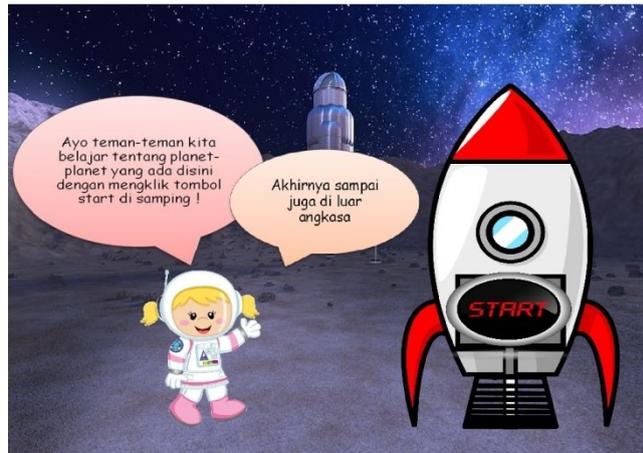
Gambar 2. Tampilan Judul Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya

Setelah menekan tombol “Go” akan ada tampilan animasi roket sebelum menuju ke menu awalan menu utama yang terdapat tombol "meluncur" untuk meengerakkan roket menuju luar angkasa, tampilan animasi roket sebagai berikut :



Gambar 3. Tampilan animasi roket Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya

Setelah menekan tombol “meluncur” akan ada tampilan awalan menu utama sebelum menuju ke menu utama yang terdapat tombol "start" untuk menuju ke tampilan menu utama, tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan awal menu utama Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya

### 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama yaitu tampilan pada multimedia yang menampilkan menu-menu dan tombol-tombol dalam multimedia. Menu tersebut meliputi menu materi, kd&indikator, game, dan profil. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Tampilan menu utama Multimedia Interaktif Planet dalam Tata Surya

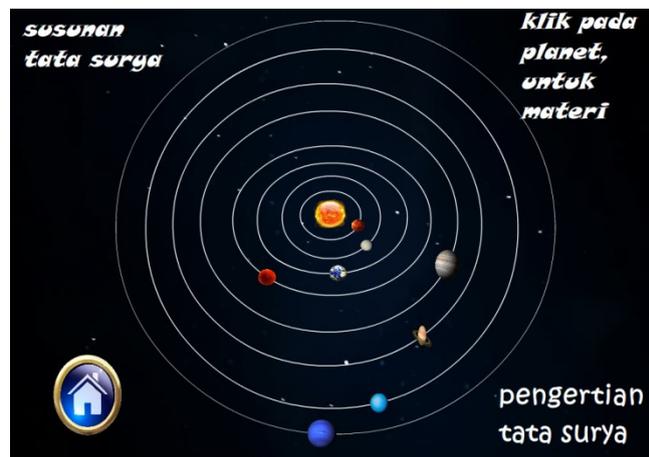
Penjelasan untuk masing-masing menu tersebut sebagai berikut:

- a. Menu kd&indikator berisikan indikator yang akan dicapai siswa pada multimedia ini, seperti terlihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan menu kd&indikator

- b. Menu materi berisikan materi berupa susunan tata surya mulai dari matahari sampai neptunus yang dapat ditekan dan dapat muncul penjelasan tentang planet tersebut, seperti terlihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tampilan menu materi

Selanjutnya, muncul tampilan gambar 8 berikut jika ditekan pada salah satu planet.



Gambar 8. Tampilan menu salah satu contoh materi

- c. Menu game berisikan permainan seperti menyusun tata surya mulai dari matahari sampai neptunus dengan cara menggeser planet dan meletakkannya pada posisi yang tepat seperti terlihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 8. Tampilan game

- d. Menu profil menunjukkan identitas perancang multimedia interaktif. Tampilannya tersaji dalam gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Tampilan profil

## DAFTAR PUSTAKA

- Yanari, Frisca. 2017. *Strategi Kuasai IPA kelas 4,5 dan 6*. Jakarta : PT Grasindo
- Fauzia, Farah. 2010. *Sistem Tata Surya Kelas 6 SD*. <http://fauzia17.blogspot.com/2017/06/sistem-tata-surya-untuk-kelas-6-sdmi.html> (diakses tanggal 1 Januari 2019)
- Zulfa, Khansania. 2016. *Sistem Tata Surya*. <http://khansaniazulfa5015.blogspot.com/2016/10/ipa-kelas-6-sd-sistem-tata-surya.html> (diakses tanggal 1 Januari 2019)

